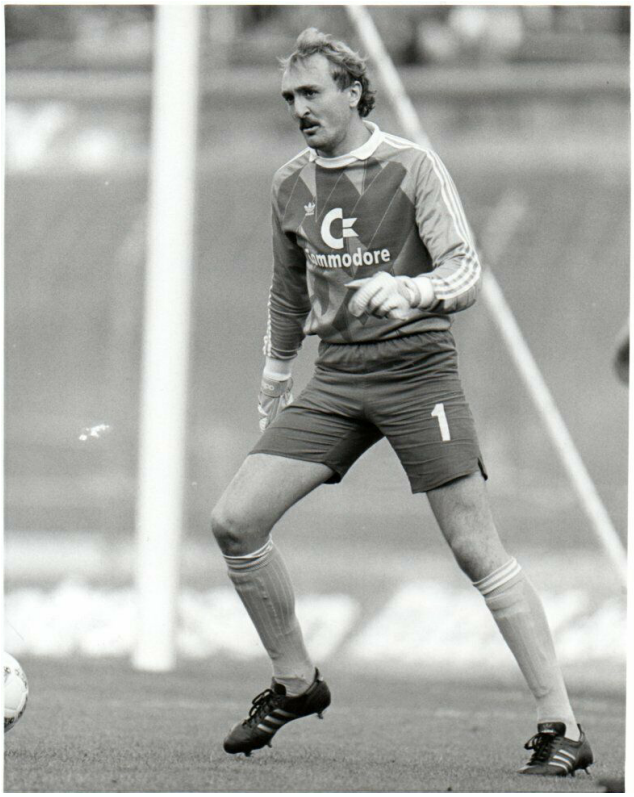
ЛЕГЕНДИ БАЙТІВ

ЖУРНАЛ ПО ИСТОРИИ ВИДЕО ИГР ВЫПУСК 8 ИЮЛЬ 2020











ЛЕГЕНДИ БАЙТІВ 8

Введение

Приветствую Вас. История компании. Известные компании - **Melbourne House** и **Beam Software**. Я опишу их историю и добавлю софтографию игр. Краткий рассказ о компании **Code Monkeys Ltd.** Известные компании - **Hewson Consultants** и **21st Century Entertainment**.

Игры, вышедшие на ретро платформах в период с марта по июнь 2020 года. Свою работу предлагаю Вашему вниманию в виде отсортированного списка. В процессе создания номера, мне помогали разработчики: Shaun McClure, Ian Piumarta, Steve Marsden, David M. Webb, Roger Uzun, Drew Northcott, Peter Uhd Jepsen, Mikko Helevä, Joe Hellesen. На первой странице обложки - капитан футбольной команды Динамо (Киев) - Анатолий Демьяненко и вратарь - Виктор Чанов. Подробнее - в журнале.

Содержание

2 Введение 6-60 Melbourne House 72-75 Футбол и реклама 125-130 Новые игры
3-5 Новости 61-71 Code Monkeys 76-124 Hewson Consultants 131 От Редактора

В октябре 2019 года, на тусовке Play Expo Blackpool, состоялось выступление известного музыканта **Timothy John Follin**. Карьеру в индустрии видео игр начал в 15 лет (1985 год) - Insight Studios, Software Creations, Malibu... сейчас работает фрилансером и иногда делает музыку для видео игр. Ниже Вы можете увидеть некоторые видео игры, музыку к которым написал **Timothy**.







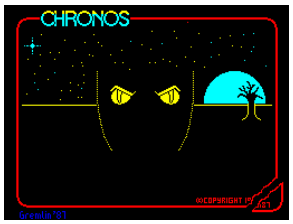












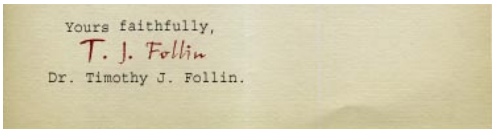








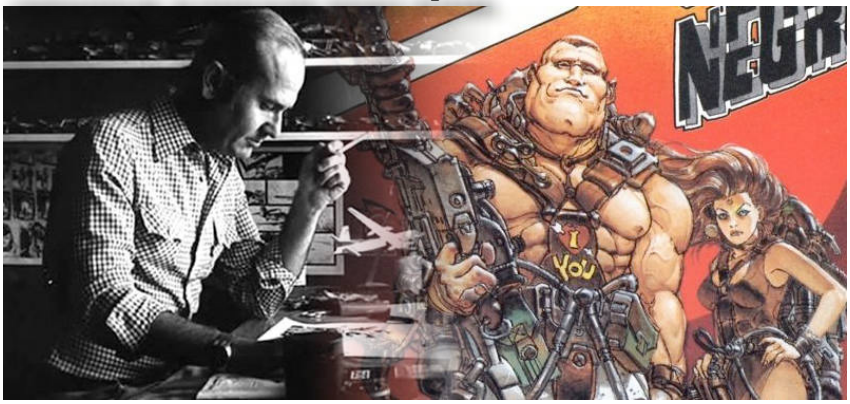




НОВОСТИ

Juan Antonio Giménez López

Известный иллюстратор видео игр из Испании. О нем я рассказывал в шестом номере журнала, посвященном испанским видео играм.





Родился 16.11.1943 года, в Мендозе (Аргентина). Рисовал обложки к известным видео играм - Casanova, Defcom, Golden Basket, Guillermo Tell, Ke Rulen Los Petas, Livingstone Supongo 2, Mutan Zone, Sol Negro, Toi Acid. Скончался от коронавируса 02.04.2020 года, у себя, в Аргентине, в родном городе.



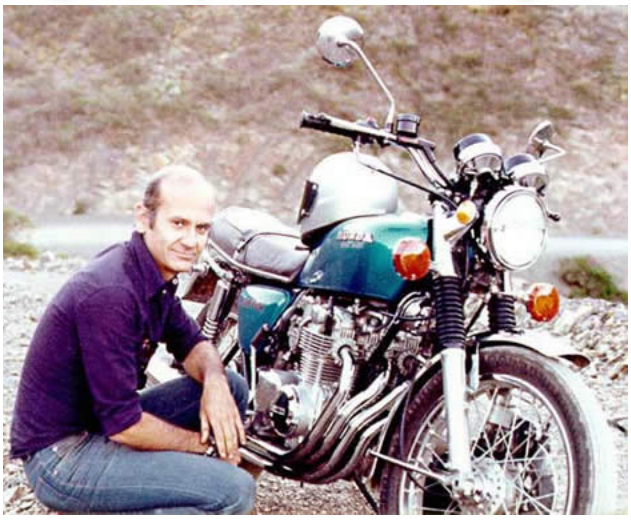


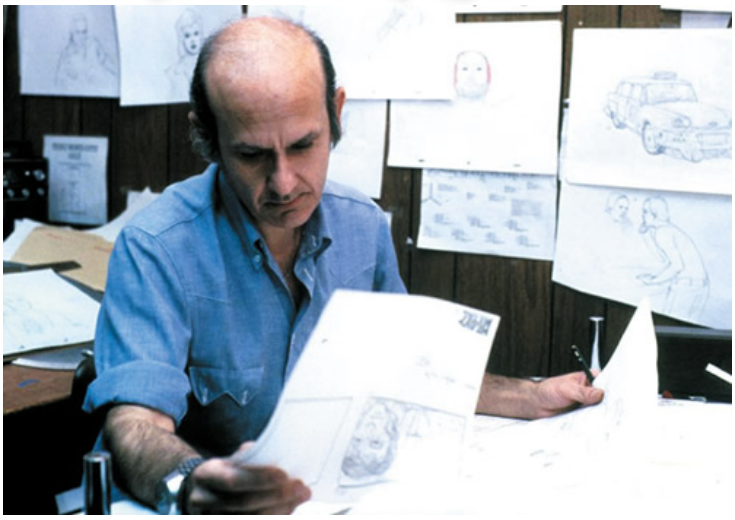


НОВОСТИ



Juan Antonio Giménez López принимал участие в ретро тусовках Amstrad Eterno (фото 2016 года). Я думаю, Вы узнали многих на этом фото. Если нет, посмотрите шестой номер журнала.





Royal Mail

21 января 2020 года, Королевская Почта Великобритании выпустила коллекцию почтовых марок, посвященных видео играм 80-х и 90-х. Стоимость - £14.60. Отдельно продаются марки, посвященные видео игре Tomb Raider. Стоимость - от £4.62 до £11.80.



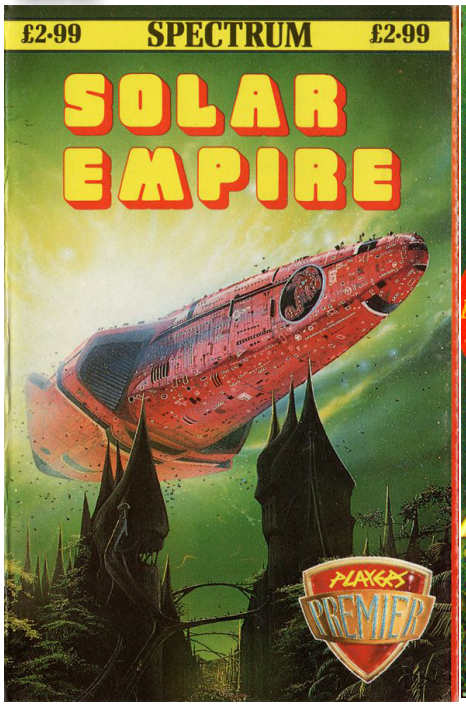
НОВОСТИ

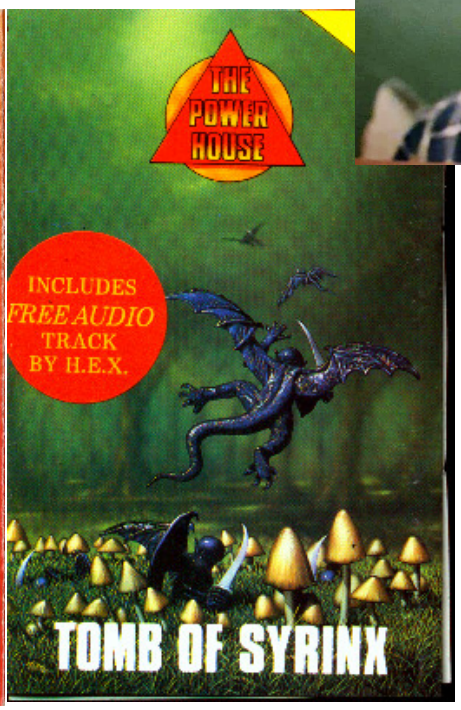
Timothy Thomas Anthony White

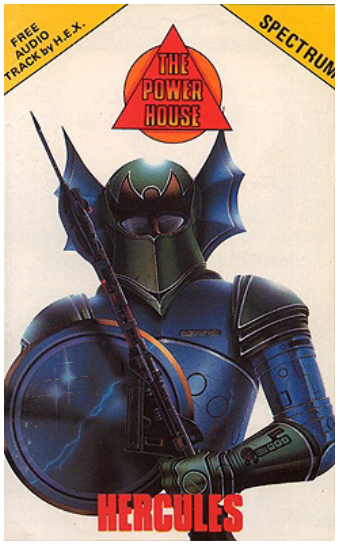


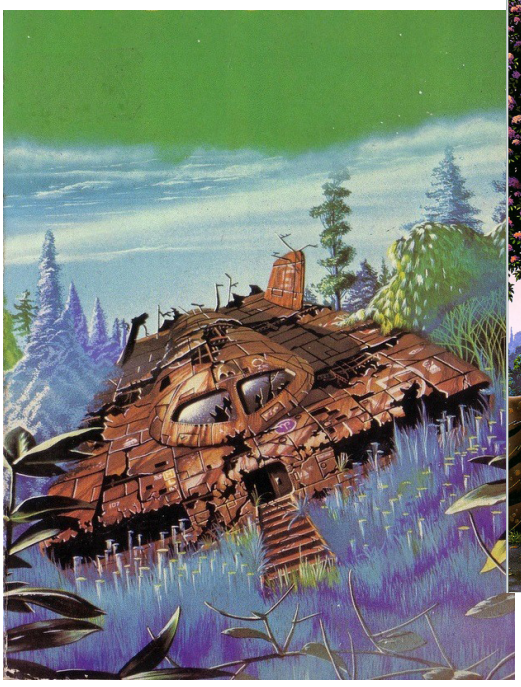
6 апреля 2020 года, скончался известный иллюстратор Tim White. Известен рисунками с 70-х годов. Родился 4 апреля 1952 года, в Erith, Kent, Великобритания. Из-за болезни прекратил заниматься рисунками в 2000 году.

На ZX Spectrum рисовал кассетные обложки к видео играм - Hercules, Tomb of Syrinx, Solar Empire, Hawk Storm.













ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

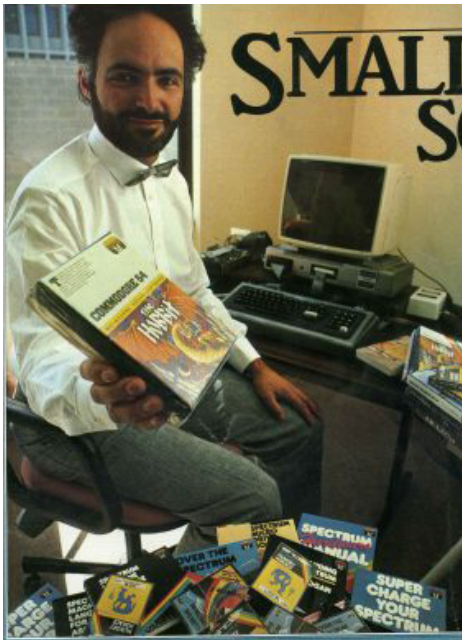
Melbourne House (Australia) Pty Ltd

(2nd Floor, 70 Park Street South Melbourne, Victoria 3205)

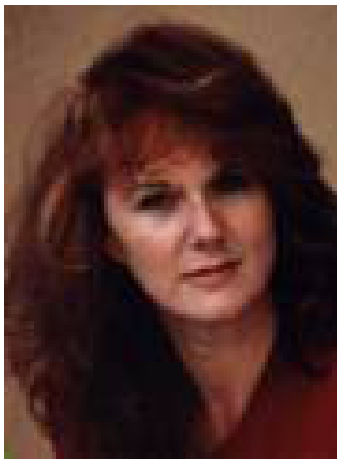
Melbourne House (Publisher UK: Castle Yard House, Castle Yard, Richmond TW10 6TF), (Software Inc USA: 347 Redwood Drive Nashville TN 37217) 1977-1999

Beam Software 1980-1999

Компанию **Melbourne House** (Австралия/Великобритания) основали в 1977 году выходцы из Австралии - **Alfred Milgrom** и

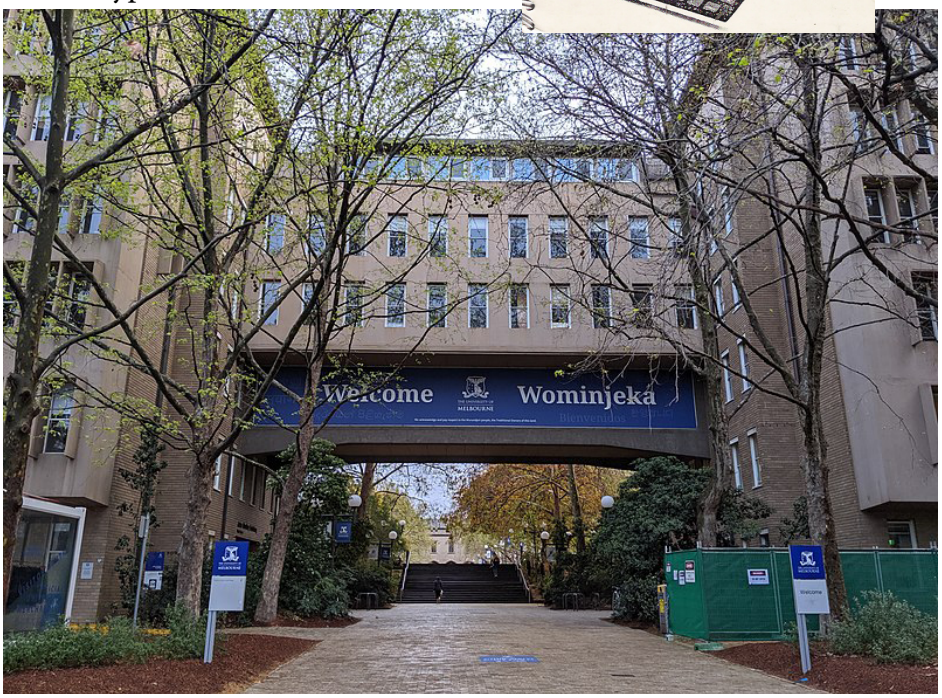


Naomi Besen. Naomi - его жена. Naomi Milgrom - дочь еврея Marc Besen, жившего в Румынии и бежавшего в 30-е годы от оккупации в поисках лучшей жизни - в



Австралию. В то время ему было 23 года. Там он создал сеть розничной торговли, занимался сетью модных магазинов. В отличии от ее родителей, Naomi выросла в достатке и богатстве. Ее первой работой в 1975 году была учитель специального образования для детей с аутизмом и шизофренией. Через три года она становится директором компании издателя - Melbourne House. В наши дни, состояние семейства Besen превышает 4 млрд. долларов, состояние Naomi Besen превышает 600 млн. долларов.

Alfred закончил аспирантуру и магистратуру по физической химии, имел опыт в области компьютерных наук (в университете были только «супер компьютеры») в университете Мельбурна и как то в Финансовом Обзоре Австралии прочитал статью о рынке домашних компьютеров.



Цель создания Melbourne House - издательство книг по компьютерам. Это был один из первых издателей, который выпустил описание операционной системы компьютера Sinclair и описание программирования в машинном коде. Книга **«30 Программ для ZX80»** позволила закрепиться компании на рынке Великобритании.



После первого успеха, основатели Melbourne House решили

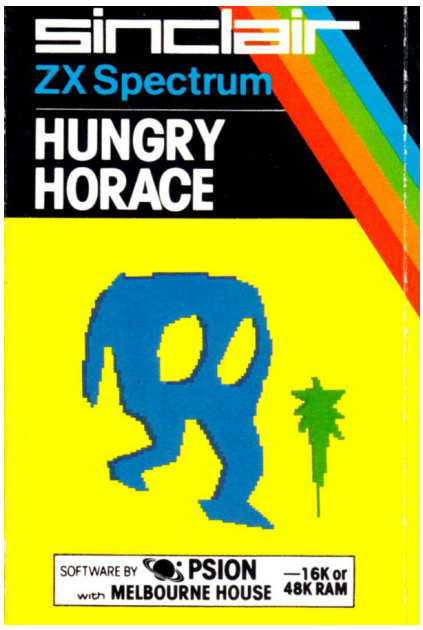
заняться разработкой видео игр. Так появился свой разработчик - **Beam Software**. Название взято от сочетания имен Naomi Besen и Alfred Milgrom.

Поиск сотрудников для новой компании осуществлялся по объявлению на факультете компьютерных наук. В 1980 году начата разработка программ для ZX-80, а в 1981 году - для ZX-81.

Его первым сотрудником стал **William Tang**, студент университета Мельбурна, изучавший компьютерные науки. На первых порах он работал в гостиной Alfred Milgrom во время летних каникул. Расстояние от рынка Великобритании сказывалось на планах нового разработчика и в 1981 году Alfred отправился в Лондон, чтобы представить первую игру для ZX80. Ее создателями были Alfred и William. В издательской сфере, Melbourne House перешел к выпуску книг для ZX81. Компания наладила контакты с Британским разработчиком **Psion**, у которого был контракт на поставку видео игр для Sinclair Research. Все это привело к появлению известной серии видео игр **Horace** (1982-1984). **Horace стала первой аркадной видео игрой для ZX Spectrum**.








Programming Down Under — from left to right, Alan Blake, William Tang, Philip Mitchell

Hungry Horace. Игру разработал William Tang. Босс, Alfred Milgrom участвовал в разработке спрайта героя видео игры. Он отправил копию игры в Psion Software, Великобритания.



Компания Psion (возглавлял **David Potter**) была одним из крупнейших игроков в индустрии видео игр Великобритании. Psion придумали название к игре и благодаря им игра шла в комплекте с компьютерами ZX Spectrum, что обеспечило хорошую рекламу производителю.

Следующими в серии, вышли видео игры **Horace Going Skiing** и **Horace & The Spiders**. Цены на





них - от £5.95 до £14.95.

Видео игра **Horace to the Rescue** должна была выйти на ZX Spectrum, но так и не появилась.

ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

После успеха с серией Horace, следующей успешной видео игрой стала приключенческая игра «**The Hobbit**» (цена £14.95), основанная на книге Толкиена, которая прилагается в комплекте с игрой. В 1981 году Melbourne House получил лицензию на разработку этой видео игры.



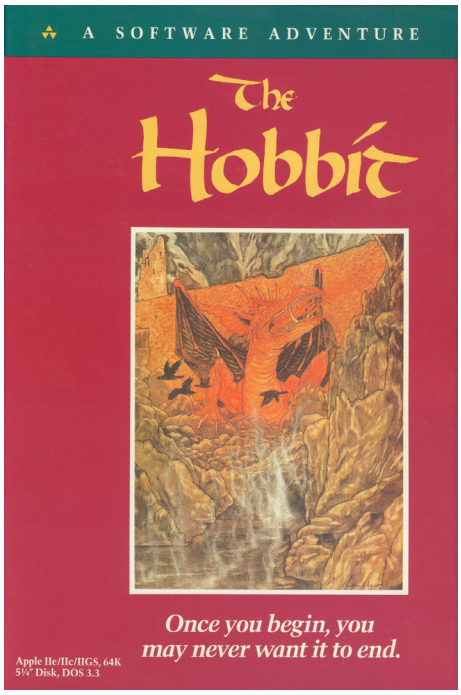
Я показываю картинку из модифицированной версии этой игры для 128K ZX Spectrum. Обложки - для компьютера Apple II.

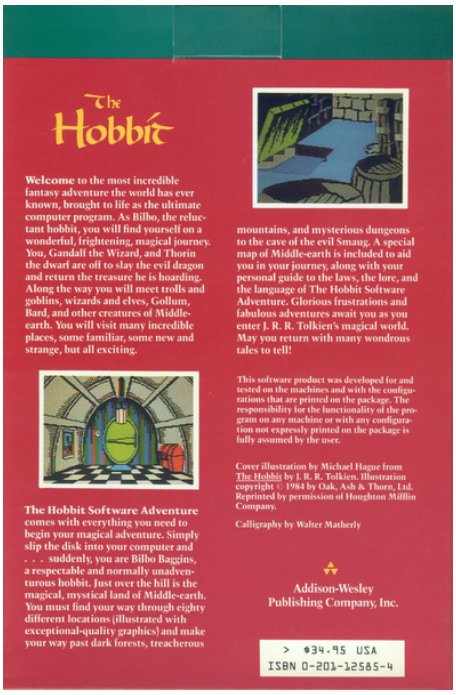
Игру разработали в 1982 году два студента университета Мельбурна - **Veronika Megler** и **Philip Mitchell**.





Они стали следующими, кто начал сотрудничать с Beam Software. Для данной видео игры, Philip Mitchell предложил использовать синтаксический анализатор со словарем более чем





800 слов, с возможностью сочетания глаголов, имен существительных и наречий, В итоге был создан увлекательный мир, в котором шло время, предметы обладали физикой, персонажи и существа жили своей жизнью. Популярность этой видео игры привела к ее выпуску на девяти платформах. Игру разрабатывали более чем восемнадцать месяцев, тем не менее, первая версия игры содержала множество ошибок. Позже появляется версия 1.1, с исправлениями. Далее - версия 1.2. Даже в наши дни, хорошо помнят все ошибки этой видео игры. Тем не менее, именно в этом состоит секрет наслаждения игрой и корень ее привлекательности в то время. Бегать сумасшедшими персонажами, просто, чтобы посмотреть на их возможную реакцию и возможные дальнейшие варианты прохождения. Не может быть двух одинаковых видео игр The Hobbit. Все эти ошибки заставляют задуматься, является ли какая то сумасшедшая вещь, которую вы видите, частью общей нереальности, которая вас окружает или просто так, что то пошло не так и игрок просто соглашается с



этим.

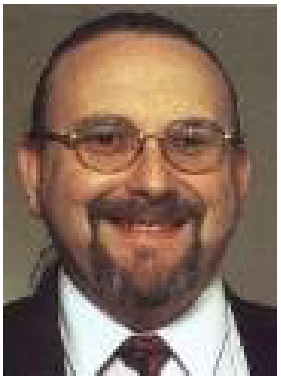
The Hobbit был во многом первой игрой на рынке Великобритании: первый парсер (синтаксический анализ) полного предложения, первая иллюстрированная видео игра данного вида, первая видео игра, лицензированная по книге (как на рынке Великобритании так и на рынке США), не говоря уже о первом сумасшедшем эксперименте в эмерджентном (появление у системы свойств, не присущих ее элементам в отдельности) текстовом приключении.

В версии для рынка Великобритании, игра была минимально упакована в довольно яркую коробку, типичную для того времени. В версии для рынка США, игра была упакована в стильную складную коробку с красивой иллюстрацией на обложке, нарисованной самим Толкиеном. В США игру издавала компа-

ния Addison-Wesley Publishing Company. Версии для этого рынка (C64, IBM PC и Apple II) сделали Philip Mitchel, Greg Barnett, Peter Beresford и Gerard Neil. Дизайн упаковки - Martha Lehtola-Swanson. Дизайн документации - Douglass Scott. Иллюстрации карты - Ruth Linstromberg.

Все это сделало игру хитом. Игра сделала Melbourne House крупным издателем программного обеспечения. The Hobbit - стала первой серьезной приключенческой видео игрой в Европе и как бестселлер, заняла первое место по продажам в Европе. Ее продажи на разных платформах превысили 500 000 копий. Игра продавалась до конца 80-х годов и в итоге ее продажи достигли миллиона копий, что намного превышало большинство видео игр того времени. Среди других наград, видео игра получила награду Golden Joystick за стратегическую игру 1983 года, стала второй в номинации лучшая игра года, после Jet-Pac (Ultimate).
В 2015 году, фанаты игры сделали версию для 128K, с новой заставкой (сделал **Mick Farrow**), новые 55 растровых картинок вместо старых векторных, новая финальная заставка.

Через некоторое время, Melbourne House сосредотачивается на издании видео игр, отказавшись от публикации книг.
На момент окончания работы над видео игрой The Hobbit, в Beam Software работало 6-8 человек. Компания увидела, что цветная графика станет стандартом в видео играх и решила заняться графическими видео играми. Это позволило играм выйти на новый уровень сложности. Так, в компании появился графический дизайнер **Russel Comte**. Постепенно в компании появились сценаристы, программисты для разных платформ и собственный музыкант.
В 1982 году, в компании появился финансовый директор **Adam Lancman**. Так появилась **Beam Group**.



Видео игра **Lord of the Rings** (1985 год, цена £15.95) вышла для многих платформ в Европе. В США, игру снова издавала компания Addison-Wesley Publishing Company.





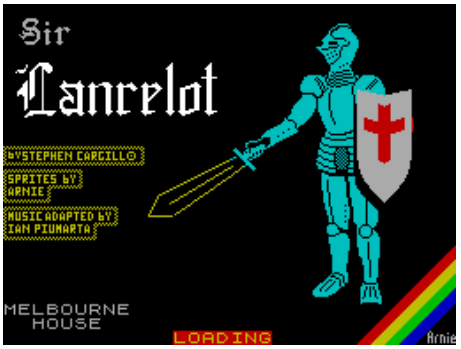
Melbourne House создает нового разработчика в Великобритании - компанию **Studio B**. В нее вошли два штатных программиста. К лету 1985 года штат компании должен увеличиться до 9 человек. Управлять проектами компании будет **Alan Giles**, автор двух книг для Melbourne House. Вторым сотрудником стал выпускник школы - **Stephen Cargill**. В итоге мы имеем всего лишь две видео игры - **Fighting Warrior**



Stephen Cargill

(цена £2.95-£8.95) и **Sir Lancelot** (цена £5.95). Обе видео игры вышли в 1984 году.

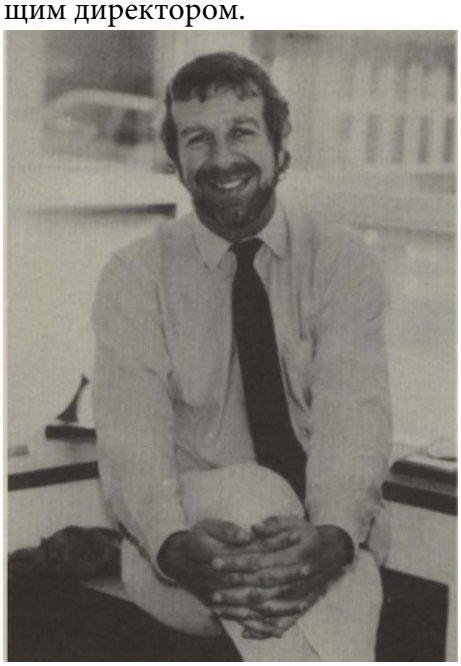






ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

В 1985 году в компанию приходит **Geoff Heath**. Количество сотрудников Melbourne House вырастает до 12. Он пришел из Activision и работает управляющим директором.



Одной из наиболее успешных видео игр, разработанных Beam Software, стала **The Way of the Exploding Fist** (1985 год, цена £8.95). Это была первая видео игра о боевых искусствах на платформе C64. Одна из самых ранних «драк» для домашнего компьютера.





Это была инновационная игра, движениями героев игрок управлял через джойстик. Персонажи были анимированы, использованы музыкальные эффекты при нанесении ударов, попаданиях, криках, в случае успешной атаки. Игра снова стала бестселлером, продано более 500 000 копий и заняла первое место по продажам в Европе, что помогло Beam Software и Melbourne House закрепиться в Европе, и стать важными фигурами в то время. Игру разработал программист **Gregg Barnett**. Он так же был выпускником факультета компьютерных наук университета Мельбурна.





Приключенческая видео игра **Hampstead** (1984 год, цена £9.95). Включала инструкцию на 16 страницах. По словам разработчиков - **Peter Jones** и **Trevor Lever**, было продано более 70000 копий. Это очень хорошо для продаж тех лет.

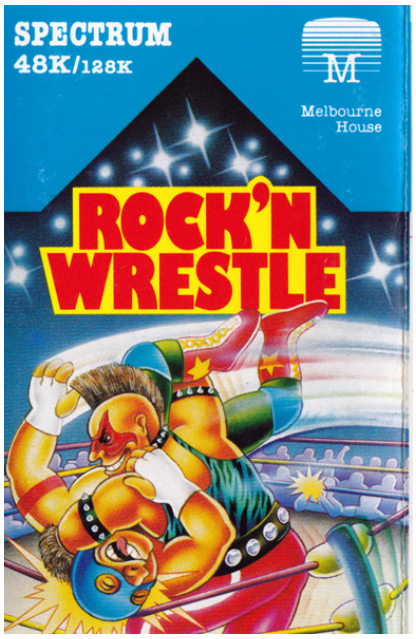






Видео игра **Rock 'n' Wrestle (Bop'n'Wrestle)**, 1985 год, цена - £8.95, стала первой видео игрой об реслинге для компьютера. Платформы - Apple II, Atari, Amstrad CPC, C64, Dos, Speccy.





В Beam Software программисты отвечали за разработку новых идей. Gregg, как поклонник Брюса Ли, получил свободу в создании этой видео игры. Кроме того, ему было это интересно с точки зрения спортивной симуляции. Gregg вспоминает, что прошло около шести недель, прежде чем в офисе увидели какой-либо прогресс в ее разработке.

Для C64 графику и анимацию сделали в штатной системе «Cinema». Код игры написан на BBC Micro, к которому подключался дисковод 1541 (использовались штатное железо и драйверы). Графику, разработанную в «Cinema», загружали на дискету и перебрасывали на BBC Micro. Создание файла занимало 15 минут. Так же, для ZX Spectrum, код писали на TRS 80. Файл создавался за пару минут. Для новых проектов, типа Fist II, использовали компьютеры PC.

Штатный музыкант **Neil Brennan** вспоминает, что босс Alfred Milgrom предлагал возможные музыкальные темы для видео игр и как то предложил ему изучить цирковую музыку для одной игры и традиционную китайскую - для другой. Так же, босс делал ставку на классическую музыку, авторские права на использование которой уже закончились.

Творческая свобода в Beam Software в первые годы работы компании, так же подкреплялась тем, что у них был свой издатель - Melbourne House. Это способствовало успеху обеих компаний, так как финансы и авторские права были сосредоточены в одном месте. Кроме того, Melbourne House издавала видео игры, разработанные вне Beam Software, что позволило расширить профиль компании - **Aaargh!** (1989), **Barbarian** (1988), **Dodgy Geezers** (1986), **Double Dragon** (1989), **Enterprise** (1987), **Gyroscope** (1985), **Kwah!** (1986), **Magic Johnson's Basketball** (1990), **Obliterator** (1989), **Redhawk** (1986), **Roadwars** (1987), **Rockford** (1988), **Terrorpods** (1988), **Throne of Fire** (1986), **War in Middle Earth** (1989) и другие.

Босс, Alfred Milgrom, в 80-е иногда босиком присутствовал на собрании сотрудников или неформальной тусовке, посвященной поиску идей для новой видео игры. Все это мотивировало коллектив, поощрялась инициатива в разработке новых видео игр.

Не смотря на то, что Beam Software была сосредоточена на разработке видео игр для рынка домашних компьютеров, они так же следили за рынком игровых консолей. В 1983 году Nintendo выпускает свою первую консоль Famicom с картриджем. Alfred Milgrom увидел в этом возможность выйти на рынок Японии и возвращается в Австралию вместе с сотрудниками Famicom и Beam Software. Среди них был студент университета Мельбурна **Adrian Thewlis**. Чтобы изучить ее возможности, он занялся реверсивной инженерией этой консоли.



На основе этого, Beam Software сделала демо версию видео игры и отправила ее в Японию. Издатель, связанный с Nintendo, отклонил ее. Nintendo держала под контролем разработку видео игр для ее консоли, и по этому новые разработчики зачастую не могли попасть на этот рынок.

В компании занимались изучением защиты видео игр. Так появился ускоренный загрузчик **Pavloader** (автор - программист греческого происхождения **Andrew Pavlumanolakos**). Были разработаны утилиты для сжатия аудио и видео. Nigel Brennan вспоминает, как Andrew появился в компании: «На собеседование, Andrew принес свою разработку на C64. На ответ, программировал ли он что то для C64, Andrew ответил, что все, что он об этом знал, он смог прочитать во время поездки в поезде к ним. Босс дал ему задание разработать ускоренный загрузчик видео игры на кассете. На следующее утро Andrew пришел с готовым загрузчиком, после чего его взяли в Beam Software».

В 1985 году, в США, Nintendo представила новую консоль - NES. Alfred Milgrom решил попытаться снова выйти на этот рынок. У него были хорошие

отношения со многими издателями, владеющими лицензиями в США и Beam Software предложила им свою систему разработчика. Одной из таких компаний была Acclaim. По телефону Nintendo запретила им связываться с Beam Software и пригрозила разорвать контракт, если они продолжат продавать их комплект для разработки.

В конце концов, после многих напряженных дней, Alfred был принят в главном офисе Nintendo в США. Nintendo предложила ему официальную лицензию в обмен на прекращение продаж выше указанного средства разработчика для NES.

В итоге, в 1987 году, Beam Sofware начала разработку видео игр на американском рынке для каждой консоли, выпускаемой Nintendo, включая Game Boy.

Все это привело к серьезным изменениям в Beam Software, частично связанных с продажей издательского подразделения Melbourne House компании Mastertronic (1987 год) за £850,000.



В этом году **Frank Herman** (один из со-основателей компании Mastertronic) заключил контракт с Alfred Milgrom, по которому Melbourne House сохраняла свою фирменную идентичность, перешли в Mastertronic **Rachel Davies** (менеджер по маркетингу) и генеральный менеджер **Martin Corrall**. Mastertronic отказался от ре-релиза известных видео игр The Hobbit, Lord of the Rings и The Way Of The Exploding Fist. Mastertronic планировала производить в больших количествах продукцию Beam Software, а также британских фрилансеров, по цене, за вычетом стоимости закупки видео игры. В итоге, показатели продаж по завершении сделки были удручающими, некоторые видео игры были признаны не выгодными для продажи.

В 1986 году продажи видео игр Melbourne House составляли 10% рынка Великобритании.

Не смотря на очень успешные 1985 и 1986 годы, Melbourne House столкнулся с финансовыми проблемами. Индустрия видео игр переходила с 8 на 16 бит. Так как не было достаточного управления издательской компаний и компанией - разработчиком, и было принято решение по продаже первой.

По условиям сделки 1987 года, были проданы издатель и его имя. Так же, между Beam Software и Mastertronic был судебный спор, что привело к значительному снижению закупочной цены, ни одна из видео игр Beam Software 1987 года, не могла быть опубликована. Frank Herman согласился выплатить вышеуказанную сумму в рассрочку, чтобы обезопасить себя.

Mastertronic сам стал частью Virgin Games, а издатель Melbourne House вошел в состав Virgin Group. Beam Software стала независимым разработчиком.

Без собственного издательства, Beam Software уже не могла сделать ставку на разработку видео игр в плане творчества. Ее программисты начали разрабатывать видео игры только по заказу компаний за океаном. Все это изменило культуру компании с новаторской и творческой на более ответственную в глобальном и корпоративном плане. Мировая индустрия видео игр переходила от игр, разработанных дизайнерами и отдельными разработчиками к многонациональным корпоративным предприятиям.

С конца 1980-х и в течении 1990-х, Beam Software сосредоточилась на разработке видео игр для всех основных платформ для издателей из США и Японии.

Во второй половине 80-х ее видео игры уже были изданы другими издателями - например, это видео игра **Samurai Warrior** (C64, Amstrad CPC), **Exploding Fist Plus** (C64, Amstrad CPC, ZX Spectrum), **Australian Games aka Aussie Games** (C64, ZX Spectrum), **Bedlam** (C64, Amstrad CPC, ZX Spectrum), **The Muncher** (C64, ZX Spectrum), **Bad Street Bowler** (C64, NES, Dos), **Super Pac-Man** (C64).

После получения лицензии от Nintendo, появляются игры для NES. Beam Software стала второй, не японской компанией - разработчиком для этой консоли.

В 1989 году Beam Software начала разработку видео игр для NEC PC-9801 и NEC PC-Engine для рынка Японии.

В 1990 году в компании Beam Software работало 30 разработчиков. Beam Software начинает разработку видео игр на компакт дисках для NEC PC-Engine для рынка Японии.

В период с 1987 по 1994 год было разработано более 30 видео игр

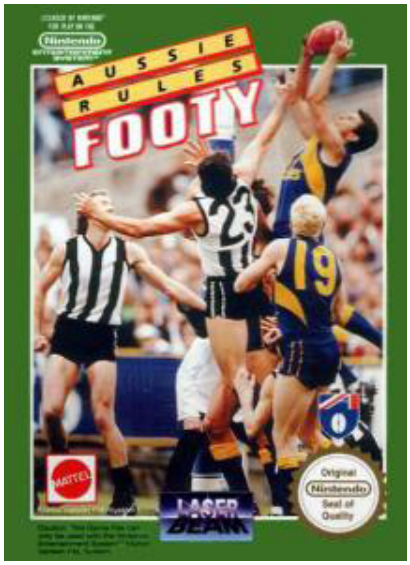
для NES и более 10 - для SNES. Переход на консоли был плавным и успешным.

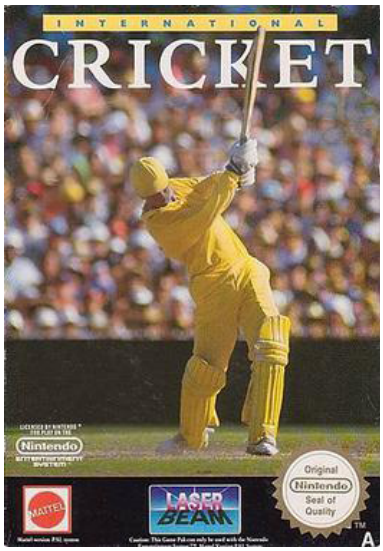
В 1990 году для NES планировали выпустить **The Way of the Exploding Fist**. Улучшенная и доработанная версия этой игры была сделана только в 2018 году - компания Piko Interactive (**Collection 1 Cartridge**).

В 1991 году в Beam Software 40 разработчиков. Beam Group создает **Laser Beam Entertainment**, которая стала дочерней компанией для издательства видео игр Nintendo, так как получила лицензию Nintendo для рынка Австралии.



В 1991-1992 годах эта компания издала два продукта - **Aussie Rules Footy** и **International Cricket**. Обе видео игры заняли первое место по продажам в Австралии.





Выходит хорошая приключенческая игра **Nightshade** (NES, 1992 год).



В 1993 году в Beam Software 65 разработчиков.



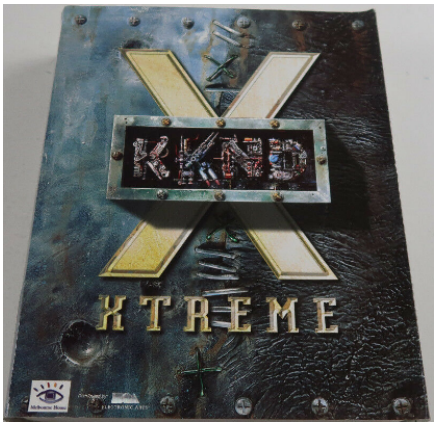
В 1989 году появилась **Shadowrun** - настольная ролевая игра, со своими правилами, созданная корпорацией FASA. На основе лицензии FASA, выходят две видео игры - Shadowrun (новое направление в приключенческих играх на консолях) и **Mech Warrior** (1993 год, SNES).



Shadowrun (SNES, 1994 год), была продолжением Nightshade. Игра содержала инновационную систему диалогов.

Вскоре после выхода Shadowrun, главный дизайнер Paul Kidd ушел из Beam. Так же, ушли основные дизайнеры приключенческих игр.

Работа Beam над этим жанром игр затихла и была возобновлена



только в конце 90-х, когда вышла серия игр KKND. A Shadowrun стала культовой классикой RPG в своем классе.

С 1994 года, Beam Software использует в производстве видео игр, свою технологию видео компрессии - **Video Beam** (8-16 bit, платформы Dos, PC, Mac, Saturn).

В 1995 году выходит первый в Австралии интерактивный журнал **The Disc** на CD диске. Диск содержал последние видео игры, фильмы и музыку в формате FMV. Автор диска - Beam Software.

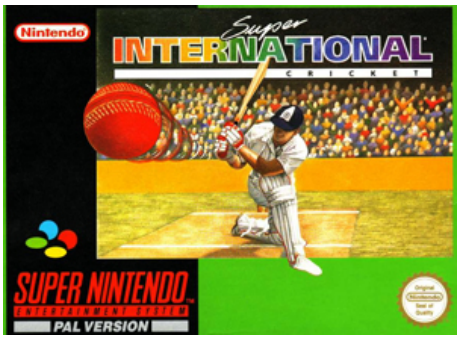
В 1995 году игра **Cricket** (для SNES) заняла первое место по

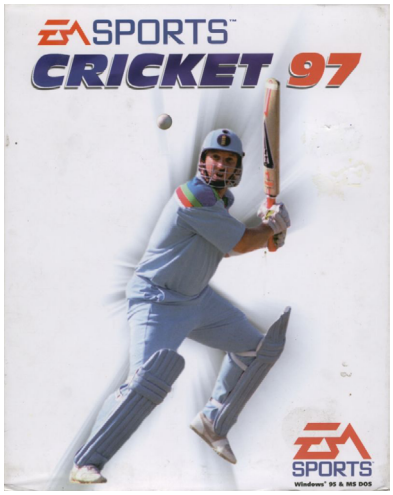
ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ











продажам в Великобритании и Австралии.

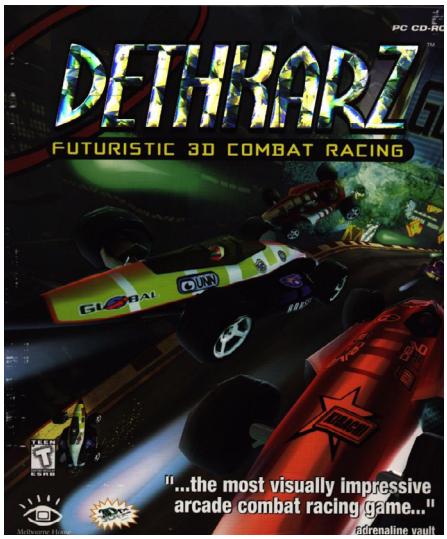
Beam Software в 1996 году была первопроходцем, который выпустил программное обеспечение на фондовой бирже Австралии. За первый год работы в качестве публичной компании, зарегистрированная прибыль - более 2 млн. долларов. Это не было целью компании, но проложило дорогу для других компаний.

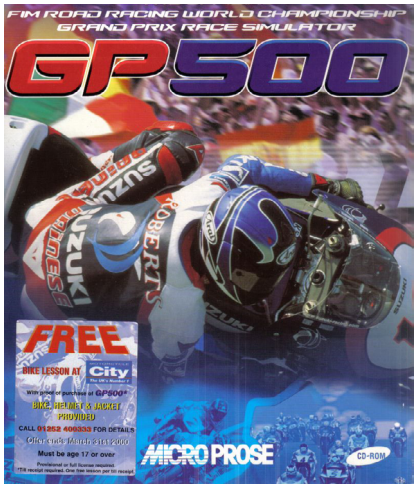
С декабря 1996 года, для издательства продуктов Beam Software, была перезапущена торговая марка **Melbourne House**.



Были изданы видео игры: **KKND**, **Cricket 97**, **Dethkarz**, **GP 500**, **KKND: Krossfire**, **Norse by Norsewest: The Return of the Lost Vikings**.

Компания стала называться Beam International. В это время,





в Beam Software работают 120 программистов, дизайнеров, художников и технических специалистов.

В 1997 году Alfred Milgrom создал компанию **Smarty Pants Publishing** (была дочерней компанией Beam), которая занималась издательством программного обеспечения для детей и учебы. Например, это были **Michio Teaches Japanese** и **Kid Speak** (Spanish, Hebrew, French, English, German, Chinese, Japanese, всего 11 языков). Образовательная серия для начальной школы была отмечена наградами. Так же, Beam Software создала свою технологию видео захвата **Famous Faces**, программный инструмент для интернета **Splash!** (веб-редактор, позволяющий легко создавать профессиональные сайты), стоимость $49.95.

В 1997 году компанией управляют пять директоров: **Alfred Milgrom**, **John Thompson**, **Naomi Milgrom**, **Adam Lancman** (управляющий директор Beam Group, занимается продажами, маркетингом и лицензиями, особенно международные рынки), **Dr. Terrence Cutler**. Так же, есть менеджеры: **Rebecca Chapman** (продюсер с 1995 года - сделала шесть выпусков журнала The Disc, отвечает за компанию Smarty Pants Publishing).

ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

Russel Comte - возглавляет графический отдел. **David Giles** - исполнительный продюсер в Beam Group. **James Halprin** - продюсер, **Gordon Lescinsky** - технический директор. **Philip Mitchell** - технический директор, в компании с 1981 по 1986 год и с 1989 до конца 90-х. В середине 90-х отвечает за техническое управление проектами и обеспечивает качественное выполнение проектов в установленные сроки. **Jimmy Tutton** - продюсер.

В 1999 году Melbourne House (компьютерное подразделение и портал hotgames.com) была продана французской компании Infogrames (позже стала Atari) и получила название **Infogrames Melbourne House Pty Ltd**. Все это - ради погашения долга в 12 миллионов долларов. Так же, CEO Adam Lancman видел в этом инвестиции в разработку видео игр для новых консолей, такие как Play Station 2.

В 2000 году Beam Software стала называться **Blaze International**. Компания разрабатывала программное обеспечение и занималась услугами для развлечений, телекоммуникаций и интернета. Компания не связана с индустрией видео игр.

В 200-х **Infogrames Melbourne House Pty Ltd** разработала игры: **Le Mans 24 Hours**, **Looney Tunes: Space Race**, впечатляющая игра **Grand Prix Challenge** для PS2.


Alfred Milgrom


John Thompson


Naomi Milgrom


Dr Terrence Cutler


Rebecca Chapman

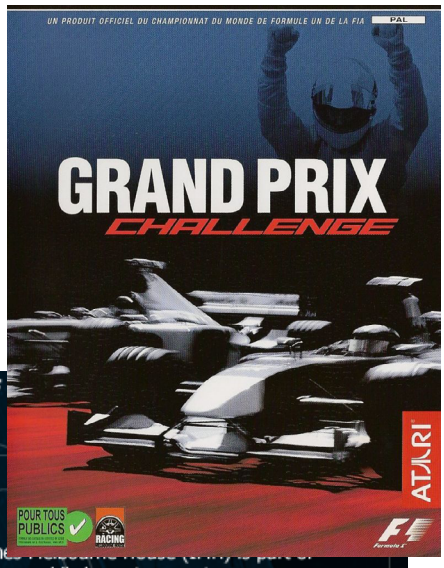

David Giles


James Halprin


Gordon Lescinsky


Jimmy Tutton









ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

В апреле 2001 года, Alfred Milgrom и Adam Lancman ушли из Совета Директоров, продав свои акции. В 2002 году Infogrames инвестировала в подразделение 50 млн. долларов, а в 2003 году, компания Melbourne House стала называться **Atari Melbourne House Pty Ltd**.

В 2004 году выходит только одна видео игра - **Trans Formers** для PS2.



Эта видео игра, вместе с **Grand Prix Challenge** для PS2 - были последними, успешными видео играми компании.

Не смотря на это, в рейтинге Develop 100, компания Atari Melbourne House заняла 78 место в 2005 году.

В декабре 2005 года, Atari начала распродавать свои игровые компании, что затронуло и Atari Melbourne House. Последний их проект - **Test Drive Unlimited** (PS2, PSP), 2006 год.

Последняя отмененная игра, над которой работали в 2004-2005 годах - **The Big One** (PS2).



В ноябре 2006 года, компания Atari Melbourne House Pty Ltd, была куплена компанией Krome Studios и стала называться **Krome Studios Melbourne** (главный офис - в Brisbane).

Общее число сотрудников выросло до почти 300 человек. CEO Krome Studios - Robert Walsh: «В Melbourne House хорошая технологическая группа, мы объединяем наши команды и планируем доработать общие проекты, в итоге - они будут работать над проектами в своей студии». Компания проработала до 15 октября 2010 года.

В 1980-х Beam Software заложила основы для большей части индустрии видео игр Австралии. Это был **первый австралийский разработчик видео игр**. Ее менеджер - **Adam Lancman**



(в Beam Software с 1982 года) был первым представителем Ассоциации дизайнеров видео игр Австралии. Начинал как бухгалтер, стал акционером, директором, а с 1989 года - управляющим директором Beam Group. Его роль велика в успехе компании в 80-е и 90-е. Adam Lancman скончался в 2005 году.

Bill McIntosh проработал в Beam Software с 1986 по 1994 год, а затем, основал компанию **Torus Games**.



Основатели компании **Tantalus Interactive** - **Trevor Nuridin** и **Andrew Bailey**, так же начинали в Beam Software в 80-е годы.



Второго сентября 2010 года, на 30-летие Melbourne House, состоялась праздничная вечеринка, а в октябре 2015 года, состоялась тусовка Melbourne House 35 Year Reunion.

Далее - интервью с людьми, работающими в компаниях Melbourne House и Beam Software.

ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

Pete Baron. Программист C64 - Beam Software (Jan 1988 - Jan 1989).



Я получил образование в сфере компьютерных наук в Австралии, далее вернулся в Великобританию. Во время учебы, в одной из газет, я увидел объявление о наборе сотрудников в компьютерную компанию. Так я бросил учебу в университете и начал работать в Melbourne House. В это время вместе с Philip Mitchell мы работали над версией видео игры The Lord of the Rings для C64. Я работал там ровно год. Это была хорошая компания, с отличной атмосферой. Я научился многим трюкам у своих коллег. Сначала, я написал код The Lord of the Rings (разработал пользовательский интерфейс), затем, занялся программированием оригинального платформера со скроллингом в стиле Mario. Речь идет об видео игре **Bits for Bizmo**. Я думаю, что именно в этой компании я смог опробовать все идеи, что касаются разработки хороших видео игр.

Видео игры: Bits for Bizmo (unreleased), Castle of Terror, The Hobbit, Lord of the Rings, The Way of the Exploding Fist.





William Tang. Программист Beam Software с 1982 года. Работал в Psion Software.

Причудливый спрайт главного героя видео игры Hungry Horace, не помешал ему завоевать армию поклонников. Первая часть трилогии появилась в сентябре 1982 года.


Programmer, William Tang

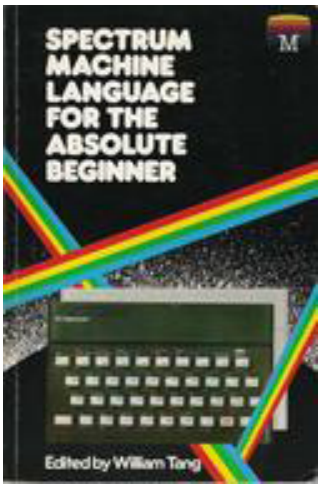
Alfred Milgrom: «Идея видео игры о Горации была преимущественно моей. В то время видео игры разрабатывали только программисты и еще не было дизайнеров. Таким образом, источником вдохновения для всех оставались аркадные машины. Когда вышла первая игра, не было никакой мысли о том, что будет трилогия. Игровой процесс был взят из известной аркадной игры Pac-Man, но нам нужно было сделать что то свое, чтобы игра не выглядела очередным ее клоном. После мозгового штурма, я придумал идею игры, в которой главный персонаж ест цветы в парке. В итоге появился спрайт с двумя большими глазами, двумя ногами. Для очертания характера, добавили хвост и прическу. В то время у нас не было дизайнера уровней, по этому эту задачу решал программист - William Tang». В итоге получился продукт не столько умелого дизайна, сколько недостаточно идеального графически. Alfred Milgrom: «Еще до окончания разработки первой игры из серии о Horace, на нас вышел босс Psion - David Potter. Sir Clive Sinclair искал видео игру для своего нового компьютера ZX Spectrum и попросил его помочь с этим. Упустить такой шанс мы не могли и предложили свою видео игру и отправили в Psion. В то время они занимались дистрибуцией, как раз то, что нам было нужно. Они придумали название для нее - Hungry Horace». Отзывы в прессе того времени были восторженными и видео игра стала бестселлером. Не смотря на то, что Melbourne House не получала полную стоимость за каждую проданную копию, в итоге все были очень довольны результатом. Alfred Milgrom: «Вторая часть видео игры, Horace Going Skiing, так же основана на аркадных машинах, мы добавили к этому идею из Frogger. Я не помню, кто придумал идею кататься на лыжах, и из какой игры это взято. Мы добавили идею об оплате услуг скорой помощи за деньги. Мы выбрали доллары, так как по нашему мнению это придаст видео игре более международный оттенок». В целом, игра так же получила хорошие отзывы в прессе и у игроков.

Третья часть - Horace & The Spiders. После первых двух частей, эту видео игру усложнили для прохождения. Так как игрового дизайнера не было, вопросом сложности и проверки прохождения - не занимались. В отличии от первых двух частей, третья не была выпущена для C64 и Dragon 32. Alfred Milgrom объясняет это. Распространением первых двух частей занималась Psion. Melbourne House сохранила все права на издание и продажу видео игры и планировала издать третью и четвертую части.

ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

Вопрос был в том, что после выхода первых двух видео игр, на этих платформах уже не было того ажиотажа и Melbourne House использовала франшизу до тех пор, пока это было выгодно. А это было выгодно в то время только на ZX Spectrum.

Игра Horace to the Rescue должна была появится летом 1984 года. Однако серьезно заболел (проблема с легкими) программист - William Tang. Позже, в интервью Alfred Milgrom рассказал, что продолжение серии Horace уже было не столь важным для компании и другого программиста для окончания разработки - не нанимали. Он очень гордится этими первыми его видео играми. William Tang - автор книги **Spectrum Machine Language for the Absolute Beginner** (1982).



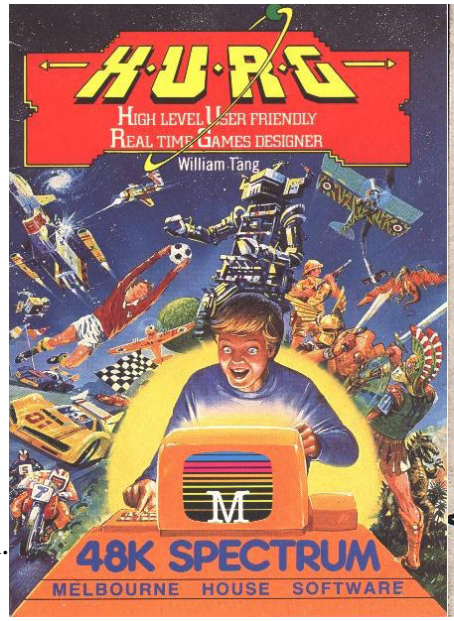
Russel Comte. Графический дизайнер Beam Software/Melbourne House 1984-1990. Был первым графическим дизайнером в Melbourne House, с 1984 года. Далее, до 1990 года был начальником отдела графики, в 1997 году снова вернулся в компанию, уже Atari Melbourne House (1997-2007).



До этого я не особо увлекался компьютерами и разве что играл на многих аркадных автоматах. В то время я искал работу, связанную с дизайном.

Я увидел объявление в газете о том, что им нужен художник. Первый раз, когда я их набрал, мне отказали, так как набрали достаточно кандидатов и вакансия была закрыта. Позже, я все же попал на собеседование к ним. У них был тест, по которому мы должны были сделать восьми кадровую анимацию игрового персонажа. Я выбрал клоуна, жонглирующего на одноколесном велосипеде. Сначала я все сделал на бумаге, потом перевел на миллиметровку. Кандидаты набирали свою анимацию на программе H.U.R.G., написанной William Tang, чтобы увидеть финальный вариант анимации. Так я нашел работу.

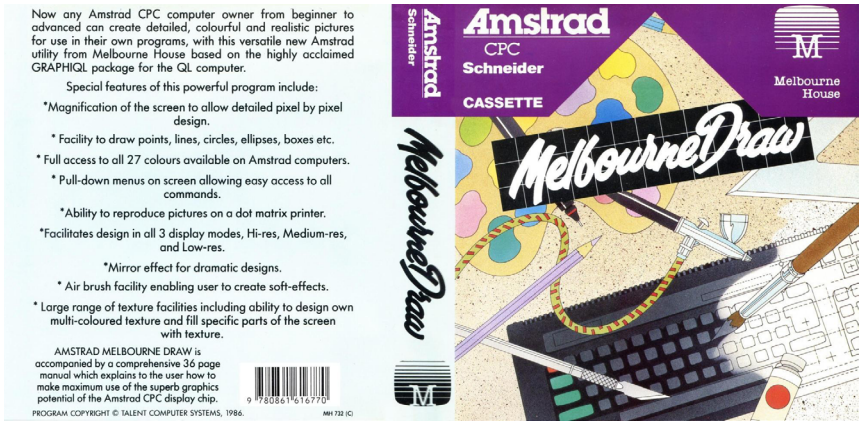






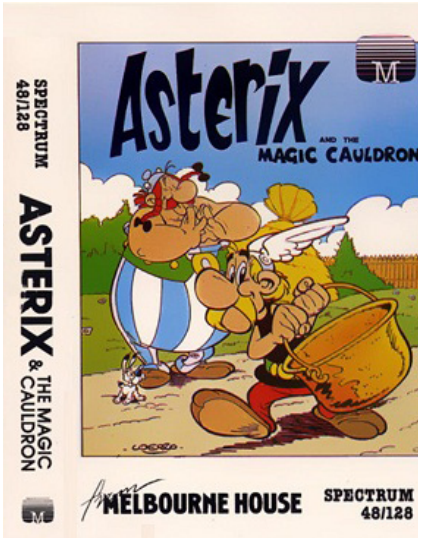
Около года, я работал на ZX Spectrum. Это были игры The Hobbit, Mugsy и куча других. На этой платформе был разработан наш оригинальный набор инструментов для рисования, в том числе **H.U.R.G.** (цена £14.95) и **Melbourne Draw** (цена £8.95).



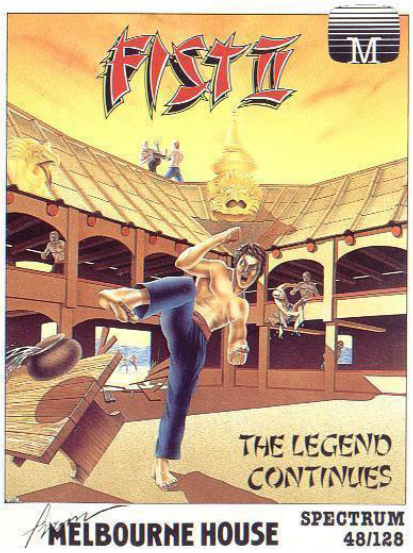


ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

Но, с появлением C64, я выбрал его из-за большего количества цветов и отсутствию привязанности к наборам символов. Там уже были джойстик, Koala Pad, дисководы и так далее. Все это было удивительно ! Я работал над видео играми The Hobbit (дисковая версия), Fist 2, Samurai Warrior: The Battles of Usagi Yojimbo, Rock'n Wrestle, Asterix and the Magic Cauldron, Bop'n Rumble (Street Hassle), Shadows of Mordor, Fighting Warrior, and Sgt. Slaughter's Mat Wars.

















В то время я работал штатным штатным графическим дизайнером в Melbourne House. У нас была небольшая команда и мы обычно вместе работали над игрой - дизайн персонажей, анимация, дизайн фона и заставки. Основными творческими силами были Alfred Milgrom и Phil Mitchell. Не смотря на ограничение технологии в те времена, чувство возможности было огромным и босс способствовал этому очень эффективно. Уже в те времена, мы все стремились и любили работы Sega. Вдохновение часто появлялось после прогулки по местному парку или к офису агентства по вакансиям, который был расположен через дорогу.

Мы использовали разные инструменты, как коммерческие так и своей разработки. Тогда в основном мы управляли курсором через джойстик. Это был большой прогресс в сравнении с тем, как мы управляли курсором через клавиатуру на ZX Spectrum. Для игры Asterix мы использовали Koala Pad для создания фоновой графики и анимации.

Как начинался наш рабочий день ? Сначала, мы заполняли ежедневник. Это было как книга учета рабочего времени, в которую мы записывали наши действия. Пока загружались программы с кассеты, мы могли сделать кофе и сбегать в ближайший магазин за ветчиной и сыром к бутербродам. Коллеги одновременно занимались разработкой графических систем и инструментов. В те годы, мониторы были маленькими и все мы, прислонившись к экрану, щурились, одной рукой держали джойстик, а другой - пытались нарисовать графику. Так как в то время не было интернета, наши исследования проходили в библиотеке или книжном магазине, после чего мы собирали материалы и делали наброски. Некоторые ребята продолжали использовать графическую бумагу для переноса их работы на C64, но в основном, мы рисовали все по памяти.

ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

Что касается сроков, я не помню, чтобы мы тратили более шести месяцев на разработку видео игры для C64, хотя я могу ошибаться, так как в дисковой версии игры The Hobbit было много картинок, а игра Exploding Fist использовала разные технологии.

Инструменты для разработки графики. Иногда, для создания фоновой графики мы использовали Koala Pad. Это было своего рода кошмаром, контролирующим искажения шума от планшета. Не смотря на это, наш босс Alfred всегда был заинтересован в разработке инструментов для каждой из платформ, по мере продвижения работы над игрой. Наше мышление было основано на идее набора символов, что пришло от ZX Spectrum и позволило нам настроить повторно используемые компоненты, как для персонажей, так для анимации и фона. Сначала, нам всегда приходилось выбирать ограниченную палитру на C64. Позже, кто-то, возможно Phil Mitchell, создал нам инструмент, позволяющий рисовать более комфортно, используя многоцветную подложку и hires режим.

Не вышедшие видео игры. Да, такие игры были, и некоторые из них были потрясающими ! Я думаю, что у всех в игровой индустрии было подобное.

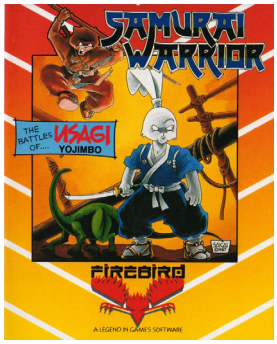
Лучшие мои работы. Одна из них сделана для ZX Spectrum. Речь идет об графике для игры Mugsy (1984 год, цена £6.95). Я гордился работой, так как мы превратили текстовое приключение в большое графическое.





Так же, мне нравились игры Толкиена на диске, потому что мы разработали своего рода стиль для графики, который на наш взгляд был достаточно интересным. Так же, мне нравились файтинги с горизонтальным скроллингом вроде Usagi Yojimbo, так как в них было хорошее сочетание фона и анимации.

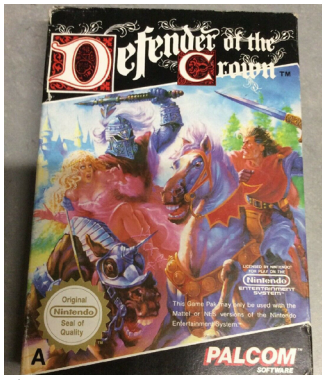




Я не могу вспомнить каких то проблем до того времени, как мы начали работать с внешними издателями. Тогда это конечно становилось намного серьезнее. Одной из самых больших технических проблем стала система персонажей для игры «Exploding Fist». Еще сложнее было с персонажем для игры Rock'n'Wrestle, просто потому, что игра была очень сложной.

Мы были первопроходцами в те времена, с точки зрения того, как и что мы производим. Это было гораздо менее формально и не привязано к рынку, и в итоге у нас была определенная свобода. В Melbourne House у нас было большое братство и мы все очень быстро нашли общий язык. Одной из традиций была рождественская вечеринка, на которой был наш весь офис.

После C64 мы перешли на Nintendo и нашими самими ранними работами были конверсии видео игр Cinemaware (Defender of the Crown, The Three Stooges, Rocket Ranger).







ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

Не смотря на наличие у нас потрясающего набора графических инструментов, для этих проектов большая часть нашей работы была более «восстановительной», после конверсии графики с Amiga в формат 8 бит. На сколько я помню, были только три игры, над которыми я работал до того, как уехал работать в США.

Я думаю, это здорово, что люди все еще оглядываются в те дни. Работать было не просто, например речь идет об сохранении на ленту и примитивных инструментах, но мне всегда нравилось получать что-то, несмотря на ограничения технологии. Лично я, немного разочаровываюсь, когда запускаю старые игры, так как ностальгия сильнее, чем реальное качество продукта. Но, с другой стороны, это были лучшие времена, так как не было никаких формул или шаблонов. Наш путь не был управляем в отличии от того, что есть сейчас.





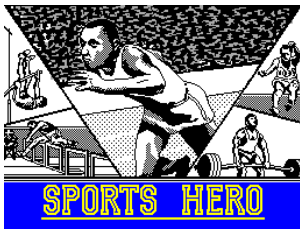


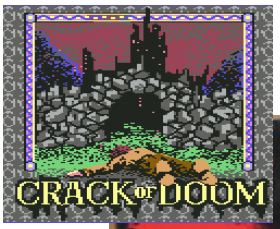






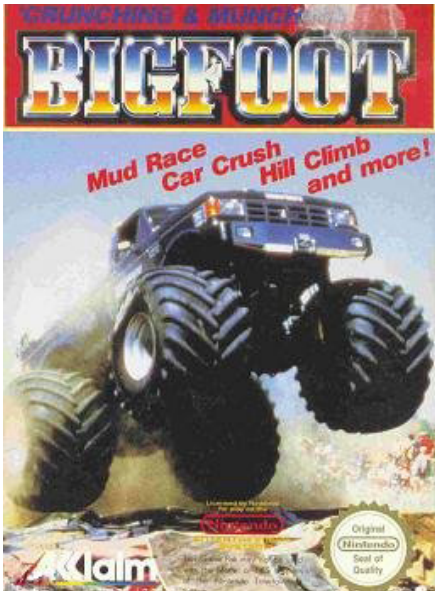










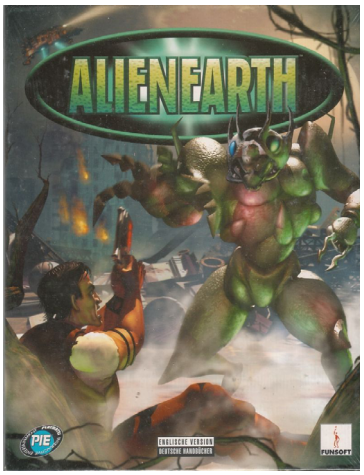


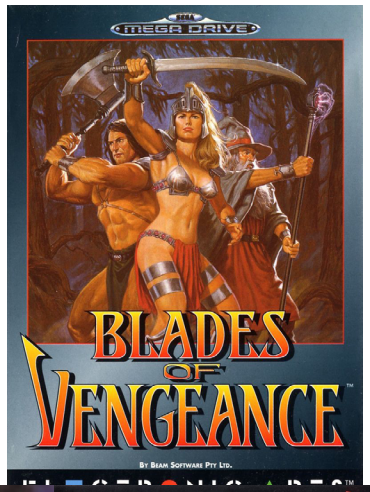
Holger Liebnitz. Графический дизайнер Beam Software/Melbourne House 1989-1999. Atari Melbourne House (Art Director) 1999-2006, Krome Studios 2006-2007.



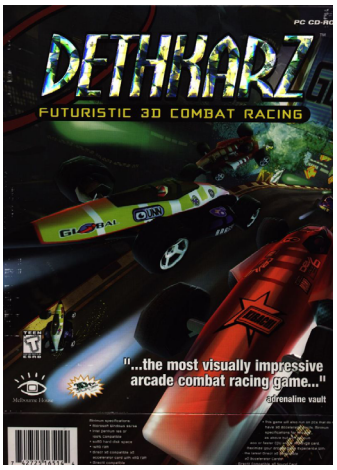
Я начал карьеру в индустрии в 1989 году, работая на платформе NES. Мы работали в одиночку с программистами или в командах по двое, мы создали четырех цветные художественные произведения, нарисованные с помощью джойстика. Позже, появились первые графические редакторы, редакторы уровней и анимации, что намного ускорило процесс разработки. Прекрасные времена !

Видео игры: Alien Earth, Blades of Vengeance, Choplifter III, Cricket 96, Dethkarz, Ghoul Patrol , Grand Prix Challenge, KKND: Krossfire, Le Mans 24 Hours, Mech Warrior, Men in Black II: Alien Escape, Nightshade, Norse by Norsewest: The Return of the Lost Vikings, Shadowrun, Smash TV, Star Wars, Super Fun Pak, Terminator 2, Test Drive Unlimited, The Hunt For Red October, The Punisher, Transformers, WildC.A.T.S.





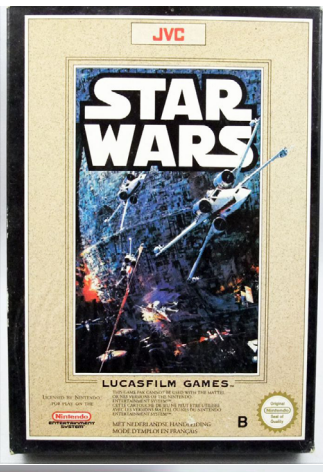


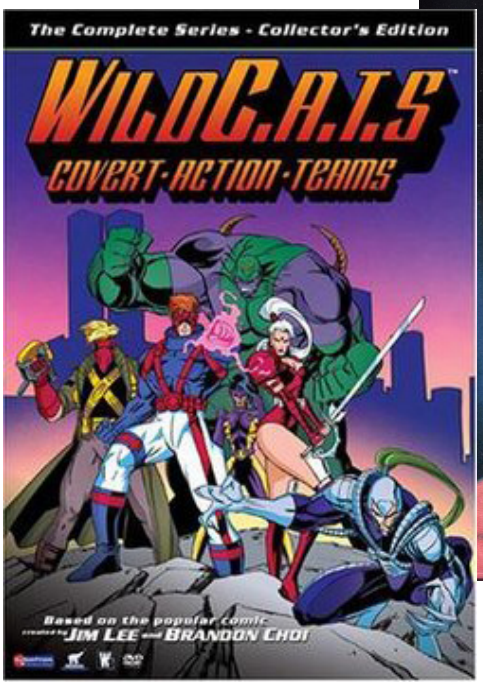
















Veronika Margaret Megler, PhD. Программист Melbourne House 1982-1983.

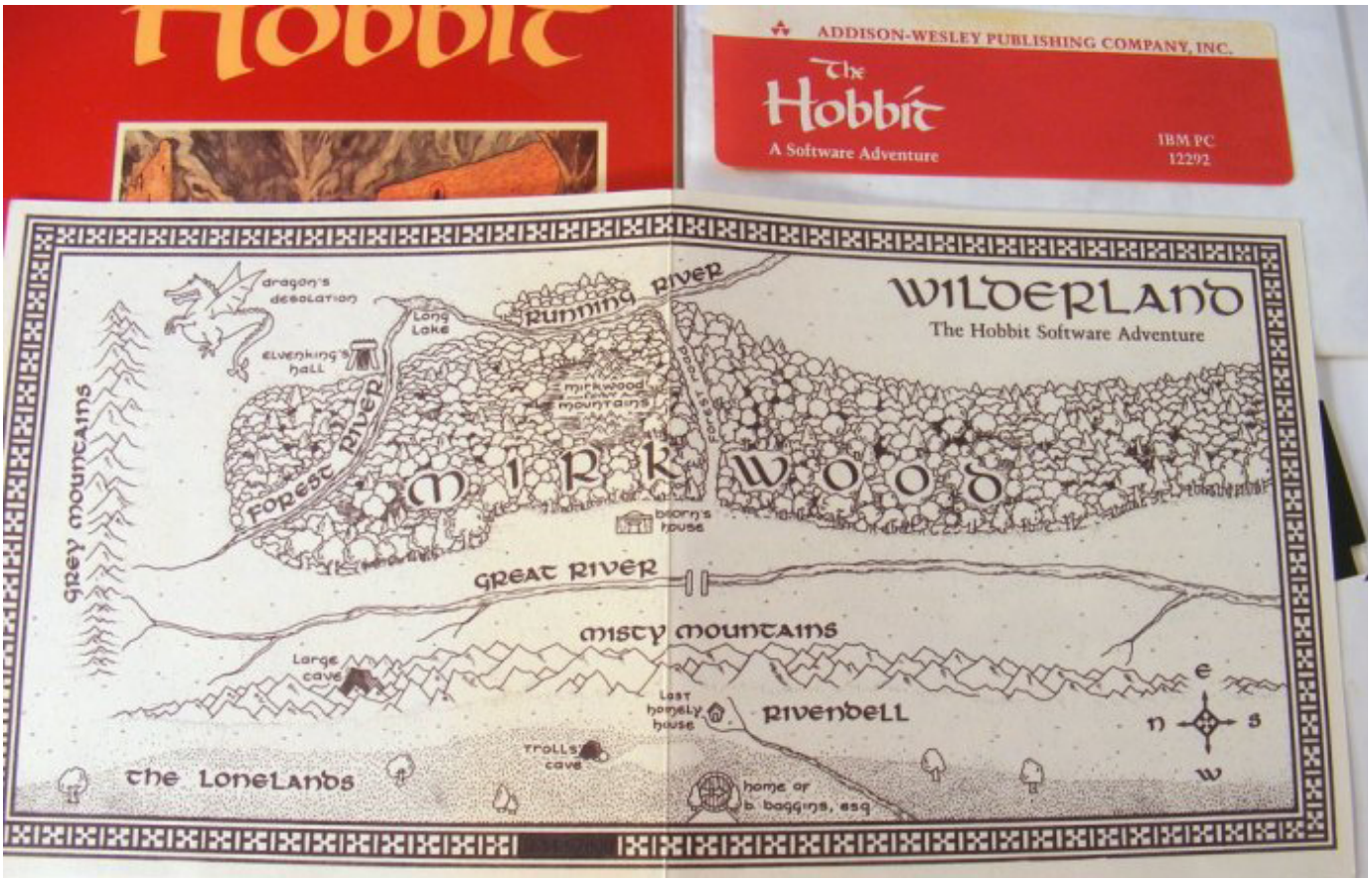


Мне сейчас 41 год, я работаю в США на IBM в качестве консультанта (IT Architect). Фактически, после ухода из Melbourne House, я уже работала десять лет на IBM Australia (мэйнфреймы, настройка производительности, управление и консультация в области информационных технологий).

Как вы попали в компанию Melbourne House ?

Philip Mitchell, **Ray**, **Karryn** и я - изучали информатику, физику и математику в университете Мельбурна и вместе работали над многими групповыми проектами. Я откликнулась на объявление в университете, в котором искали программиста на полставки, который разрабатывал видео игры. В то время мы играли в классические игры Unix Adventure, Space Invaders, большие аркадные машины.

Там мы могли увидеть новейшие игровые трюки. Так меня нанял Alfred Milgrom, владелец Melbourne House. Я стала первым сотрудником компании, потом я привела Philip Mitchell, он стал вторым сотрудником. Мечтой босса было создание интерфейса на естественном языке и он нанял Стюарта, который был экспертом по языку, мог понять, как это сделать. Босс дал нам инструкцию - «Сделайте лучшую приключенческую видео игру». Так, мы с Philip разработали и сделали «The Hobbit».
Позже, к нам присоединились Ray и Kerryn. Они написали игры на Бэйсике для публикации в литературе, которую издавала Melbourne House. Книги часто продавались с кассетой, на которой была записана игра с этой книги. В конце нашей учебы в университете, они ушли из Melbourne House. Мы, с Рэем ушли работать в IBM Australia, а Mitchell - остался и сделал здесь карьеру. Постепенно появились другие люди, которые работали над другими проектами.
Philip Mitchell - тихий, очень добрый и очень терпеливый человек. Мы очень хорошо работали вместе и дополняли друг друга во многих отношениях.
Мы взяли известную игру в то время - Classic Adventure. В ней каждый персонаж был привязан к одному месту и делал одно и тоже. Так же, нужно было писать правильную команду для управления в игре.
Я занялась разработкой того, что сегодня называют игровым движком, движком физики и структуры данных. Я хотела использовать обобщенные, абстрагированные структуры данных, с общими процедурами, которые обрабатывали бы эту структуру, с выходами на особые случаи, что отличалось от обычной практики программирования и геймплея. Ключевой особенностью игры должна была стать случайность, что означало ограничение в том, что игру не всегда можно было завершить. Были три базы данных - локации (описание местоположения и процедура переопределения при движении в направлении), объекты (набор абстрактных характеристик и возможных переопределений) и персонажи (я попыталась определить общие последовательности поведения, которые можно представить с помощью последовательности действий). Phil добавил изображения в определенные локации. Я упростила карту игры до набора отдельных локаций, в которых по истории происходят интересные события и представила их, как связанный набор с ссылками, ориентированными по направлениям, указанным на карте.



Игрок просто являлся другим персонажем, с самостоятельно сгенерированным списком действий. Появилась функция «проходов времени» - в случае паузы у игрока, другие персонажи делают свой ход. Такого не было раньше в текстовых приключениях. Неигровые персонажи могли выполнять для игрока определенные задачи, что добавило сложности игре.

В видео играх я программировала уровни, животных и поведение. Для The Hobbit, Philip спроектировал и написал весь языковый движок, дизайн сообщений и графический интерфейс. Philip разработал алгоритмы и предоставил мне набор инструкций.

Мы были настолько ограничены размером памяти, что подстраивали размер словаря под размер видео игры. По этому был постоянный компромисс между функциональностью и богатством языка. **Stuart Ritchie** работал над семантикой. Работа над игрой занимала не полный рабочий день, это зависело от наших занятий в университете. Часто, мы приходили после занятий и работали до позднего вечера. Если это были каникулы, мы работали 8-10 часов в день.

Атмосфера в Melbourne House была веселой, так как мы все учились вместе и любили друг друга. Обычно мы работали в большой, открытой комнате, с большим количеством оборудования. Каждый из нас работал за своим любимым столом. Я проработала там год (1982-1983). Игра The Hobbit разрабатывалась на компьютере TRS80 с 32 Kb памяти. Далее, появился ZX Spectrum. Игру сохраняли на обычную кассету, для чего использовали обычный кассетный плеер. В качестве языка, мы выбрали ассемблер. На первом этапе мы использовали простой текстовый редактор, большая часть кода написана именно так. Отладка была кошмаром, мы отлаживали машинный код так - запускали программу, и когда она зависла, попытались прочитать дамп памяти. На самом деле, мы изначально сделали механизм «сохранения», чтобы нам было легче заниматься отладкой игры. Так эта функция и осталась в версии, которую покупали игроки.

На каком-то этапе разработки появилась идея добавить графику в игру. Fred Milgrom поручил **Kent Rees** нарисовать картинки. Kent выяснил, как это сделать на разных компьютерах и адаптировал фотографии с оригиналов, чтобы их было легче нарисовать на компьютере. В первой версии сначала появлялась картинка, но это было так медленно и так нас всех раздражало, что Phil убрал такой вариант.

Игры Melbourne House известны не только, как родоначальные в своем виде, но и своими ошибками. Они были недостаточно протестированы ?

The Hobbit была сложна для тестирования. В отличии от других видео игр того времени, она была написана на ассемблере и мы можем найти ошибки в коде. Кроме того, после запуска, игра каждый раз начиналась по разному.

Philip сделал большую работу по созданию «идеальной» процедуры случайности. Нельзя было предвидеть поведение животных в игре. Можно было сразу увидеть только то, что происходит в вашей местности. Когда то у нас были большие проблемы из-за того, что все животные появлялись в одном месте и затем, убивали друг друга, еще до того, как там оказался игрок, до того, как я настроила профили персонажей ! Для того времени, это был очень революционный дизайн. В играх того времени, как правило, каждое животное было привязано к своему месту, делало только одно и каждый раз действовало одинаково. Так же было в аркадных играх. С помощью языкового движка можно было взаимодействовать с животными так, как мы не общались раньше. По этому люди каждый раз играли в свою игру и мы никогда не знали, на что способна игра.

Видео игра The Hobbit была написана с учетом новейших технологий университета - сообщения были закодированы в базе данных, которая содержала только структуру предложений. Когда вы используете предложение, механизм сообщений заменяет тему, объект, прилагательное и глагол для текущей ситуации и ставит правильное окончание для каждого. Фактически, слова хранились в другом месте и использовались при необходимости. Каждый объект имел набор характеристик и игрок может выполнять действия над объектом на их основе. Животное, например, могло быть живым или мертвым. Оно могло бороться или сражаться, в зависимости от профиля персонажа. Игрок может подобрать любой легкий предмет и использовать его. The Hobbit была создана с целью стать игровым движком. Локации, животные, языковый движок и движок диалогов были созданы с использованием техники, подобной той, что есть в базе данных. Их можно было использовать в подобных видео играх, мы даже обсуждали создание «редактора видео игры», с помощью которого можно было бы разрабатывать

свои видео игры. Когда речь зашла о следующей игре - **Sherlock**, стало ясно, что этот приключенческий движок не подходит к ней. Я разработала другой вариант, хотя он не очень хорошо подходил для решения головоломок в стиле Холмса.
В промежутках между написанием The Hobbit, мы иногда работали над другими видео играми. Босс давал на по $20, чтобы мы поиграли в аркадные игры, чтобы мы увидели, как развиваются эти игры.

Вместе с Phil Mitchell, мы написали еще одну игру - **Penetrator** (1982 год, цена £6.95/$19.95). Phil был основным разработчиком. Мы потратили много времени на вычисления, Phil сделал редактор для создания ландшафта, который позже вошел в комплект с видео игрой. Игра заняла второе место в категории «Лучшая аркадная игра», а компания Melbourne House второе место, в номинации «Лучший разработчик», после Ultimate Play The Game.





Сейчас я замужем, живу в Портленде, штат Орегон. В свободное время, я читаю, занимаюсь садом, готовлю, устраиваю вечеринки с друзьями, хожу в театр, музеи и на концерты, путешествую и катаюсь на лыжах. У меня действительно хорошая жизнь !

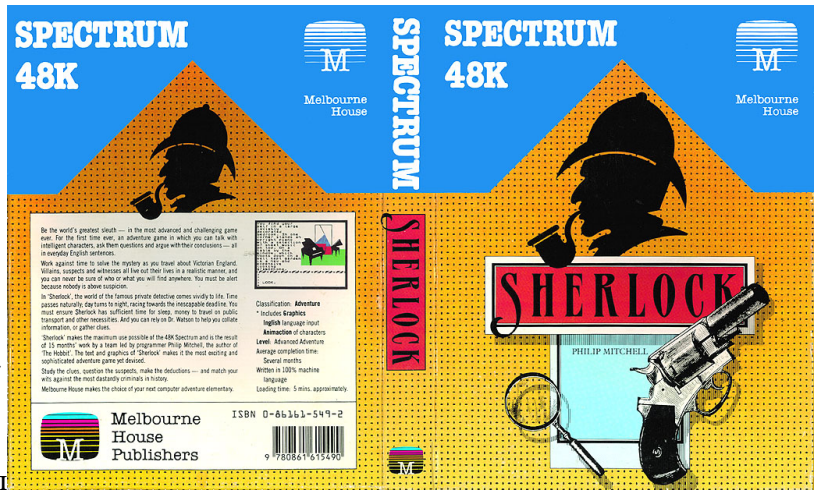
Philip Mitchell. Программист Beam Software / Melbourne House с 1982 года.



Участвовал в разработке более 15 видео игр Beam Software. Разработал, использовал и поддерживал набор графических инструментов и систем разработки, которые использовались при создании всех видео игр Beam Software с конца 1989 до середины 1994 года.
Разработал синтаксический анализатор **Inglish**, который позволял набирать сложные команды. Обладая словарным запасом в 800 слов, он поддерживал комбинации существительных, глаголов и наречий. Так же можно связывать команды вместе с использованием «И». Можно подбирать объекты и взаимодействовать с ними, общаться с другими персонажами - с помощью команды «Сказать». Вместо набора жестко закодированных сообщений, как было принято в таких видео играх, сообщения генерировались «на лету», из словаря и набора шаблонов предложений.
В университете он работал с мейнфреймами. Для разработки The Hobbit использовался компьютер TRS80 с расширенной памятью. Далее, он написал код для ZX Spectrum. Вместе с Veronika Megler, они работали над видео игрой **Penetrator**. Игра представляла собою клон Scramble, с быстрым и сложным игровым процессом. Игру хорошо приняла игровая пресса. В 1984 году выходит видео игра **Sherlock** (цена £14.95), которая так же использовала Inglish. Текстовое приключение основано на приключениях Шерлока Холмса. Melbourne House старался выбирать книги, на которые уже не распространялось авторское право, как это было с игрой The Hobbit. Далее,



Mitchell работал над еще тремя видео играми - Lords of The Rings (1986), The Shadows of Mordor (1987), The Crack of Doom (1989). В США видео игры издает компания **Addison-Wesley**.



Кроме того, он - автор графического редактора **Melbourne Draw** (1983 год, версия для ZX Spectrum, цена - £8.95). Редактор был основан на инструменте, который он написал в сотрудничестве с графическим дизайнером **Russel Comte**. Это одна из немногих программ, которую использовали штатные разработчики и к которой получили доступ вне компании.

Как Beam Software получила лицензию на разработку этих видео игр ?

Melbourne House договорилась о таких лицензиях в 1981 году. После продажи Melbourne House, права были переданы Beam Software. Я думаю, это произошло примерно в 1986 году.

Какими были отношения между Melbourne House и Beam Software ?

Beam Software была дочерней компанией-разработчиком издателя Melbourne House. После продажи Melbourne House, Beam Software стала независимым разработчиком и группой. Во второй половине 90-х частью группы является издательская компания **Laser Beam**.

Почему для первой видео игры выбрали The Hobbit, а не The Lord of the Rings ?

Я действительно не помню, почему, но как оказалось. это был лучший выбор. Отчасти это было вызвано тем, что это была полная история в одной книге, более управляемая, чем вся история Властелина Колец.

Среди разработчиков The Hobbit упоминаются вы и Veronika Megler. Что каждый из вас внес в разработку видео игры ?

Вместе с Вероникой мы начинали в Melbourne House, (дружили в университете и оба ответили на объявление о наборе программистов) это было в 1981 году. Alfred Milgrom хотел сделать лучшую приключенческую видео игру на то время. Мы были в нужное время, в нужном месте. Остальное - уже история. Мы работали не полный рабочий день, пока параллельно учились в университете. Через некоторое время, Вероника ушла на работу в IBM, а я - остался и закончил работу над видео игрой.

The Hobbit сначала написали для ZX Spectrum, а позже - для других компьютеров. Какие версии этой видео игры вы разработали ?

Нет, первая версия была сделана для Tandy TRS-80, но так и не была издана. ZX Spectrum появился как нельзя кстати - хороший процессор (так как весь код был для Z80), цвета, стоимость и так далее. После версии для него, я был в какой-то мере связан со всеми остальными версиями. Я контролировал их и писал, конвертировал код для версий Amstrad CPC, Oric-1, Apple II, Macintosh. Если вам интересно, была (коротко) версия для Амиги, которая так и не была выпущена. Она была разработана на Amiga 1000. Для ZX Spectrum было выпущено две версии - 1.1 и 1.2 (с исправлением ошибок).

Парсер (Часть видео игры, которая интерпретирует команды игрока. В обычной игре это работает только с открытой дверью, в то время, как в The Hobbit, нужно взять ключ и открыть дверь). Это было революцией видео игры для ZX Spectrum в свое время, и вероятно, является одной из самых важных функций, который с тех пор придали ей культовый статус. Почему вы решили не ограничиваться простым парсером - анализатором двух слов, что использовалось в то время ?

В те времена были три основных аспекта приключенческих видео игр, которые на наш взгляд требовали улучшения. Если их правильно реализовать, мы получим конкурентное преимущество. Первым, был размер базы данных видео игры, в сравнении с ее предшественниками. The Hobbit была очень большой приключенческой видео игрой, мы разработали несколько реально классных систем хранения текста, чтобы втиснуть в игру как можно больше. Вторым, был парсер. Нашей целью было привнести в игру больше жизни, позволив игроку более свободно взаимодействовать. Третьим, была попытка создать у игрока ощущение, что мир игры содержит автономных и интеллектуальных персо-

нажей, с которыми можно было взаимодействовать. По общему мнению, Gandalf и Thorin были достаточно глупы, но в сравнении с другими видео играми, это был большой скачок вперед. Я все еще думаю, что это та область, которая требует большего внимания в современных видео играх. Myst, 7th Guest и Zork Nemesis - отличные игры, но их миры кажутся такими пустыми. Графика была дополнением, которое действительно было добавлено, когда появился ZX Spectrum, хотя мы работали с графикой в версии для TRS-80.

Какой из своих видео игр вы наиболее гордитесь ?

В общем, я бы выделил The Hobbit. Об этой видео игре у меня остались самые теплые воспоминания. Мы были в начале эры персональных компьютеров, на грани, наверное величайшей технологической революции на сегодняшний день, и это было достаточно захватывающим. Все изменилось так быстро. Это было похоже на непрерывную езду на американских горках.

В сравнении с The Hobbit, другие видео игры этой серии кажутся менее успешными и гораздо более далекими от оригинала Толкина. Так ли это ?

На самом деле, я согласен с вашим мнением. Нам так и не удалось повторить успех, который был с The Hobbit, в игре The Lord of the Rings. Смотря в прошлое, я думаю, что эта игра не подходила для того стиля игры, которым мы тогда занимались, каким он был у The Hobbit. По крайней мере, у нас было гораздо больше проблем с созданием приключенческой игры, основанной на историях. Я не критикую книги, я все их люблю, но приключенческая игра словно вытекает из The Hobbit. Сейчас у меня хорошие воспоминания о том времени и я горжусь, что был частью этого.

Какие игры повлияли на вас, на что вы смотрели, во время работы над своими видео играми ?

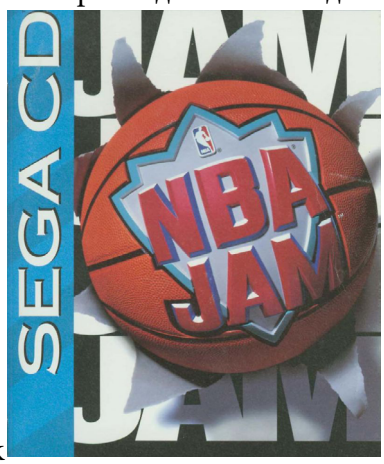
В то время я был увлечен оригинальной приключенческой игрой Crowther and Woods (Colossal Cave Adventure, 1977 год) для системы VAX в нашем университете. Так же, на этом мейнфрейме я играл в игру Dungeon, которая позже вошла в серию Zork. Кроме того, мне нравилась Scott Addams Adventure на TRS-80. Я всегда предпочитал игры с загадками и логические игры, чем стрелялки, вероятно из-за того, что не очень хорош в аркадных играх. Так же, я не понимаю ролевые игры (бумага и игровые кости).

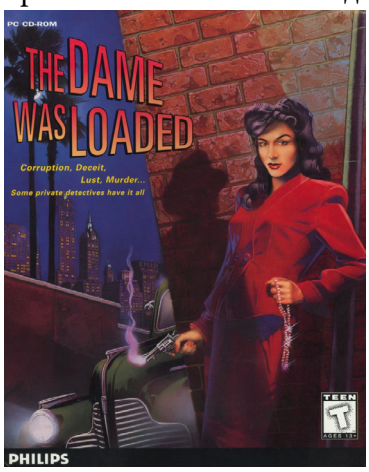
Насколько хорошо продавались ваши видео игры ? Я подозреваю, что The Hobbit продавался намного лучше, чем более поздние видео игры. Это так ?

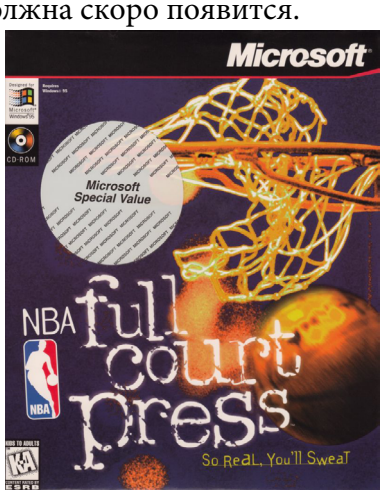
У меня нет точных данных по продажам по регионам, хотя могу сказать, что на всех платформах The Hobbit был продан в количествах, превышающих миллион копий по всему миру, а игры серии The Lord of the Rings сделали примерно половину из этого количества. Если брать версии для ZX Spectrum и C64, я получал в день 50-60 писем от фанатов и людей, которые где то застряли в игре и нуждались в моей помощи.

Сегодня (1997 год), я занимаюсь техническим управлением проектами (организация команды программистов на нескольких проектах). Я до сих пор занимаюсь программированием. Видео игра **The Dame was Loaded** издана в США и должна появится в Европе. Я помогал программировать версию для Macintosh и делаю версию для CD-i. Видео игра NBA Full Court Press должна скоро появится.

Видео игры и программы: Dethkarz, GP 500, Lord of the Rings, KKND: Krossfire, Melbourne Draw, Mugsy, NBA Full Court Press, NBA Jam, Nightshade, Penetrator, Sherlock, Star Wars, The Crack of Doom, The Dame Was Loaded, The Hobbit, The Shadows of Mordor...







ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

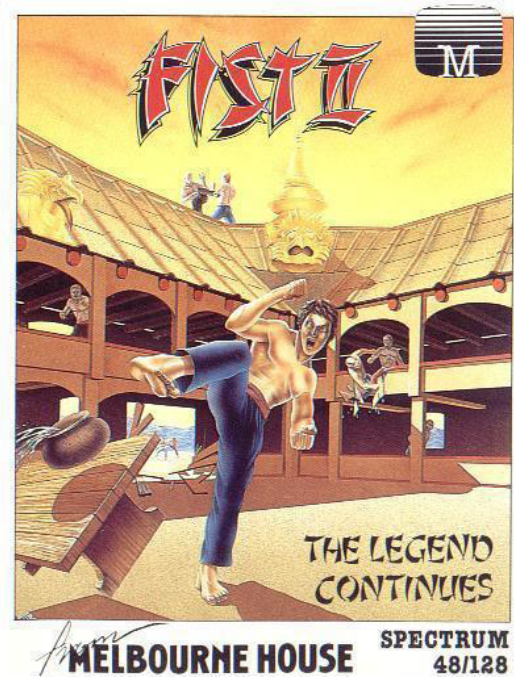
David John Rowe. Иллюстратор (Великобритания).

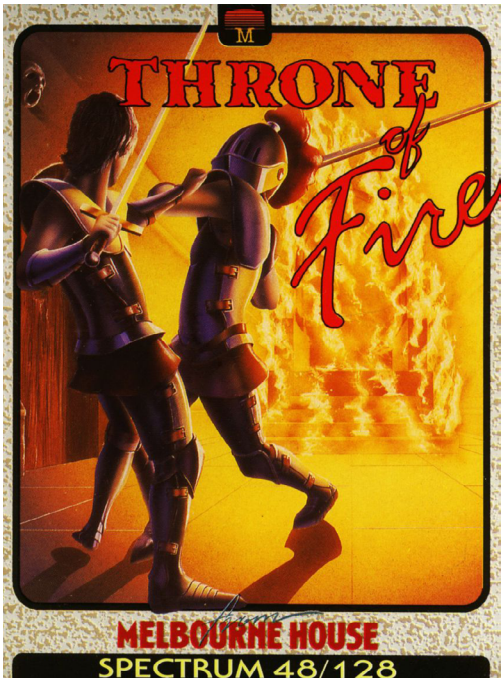


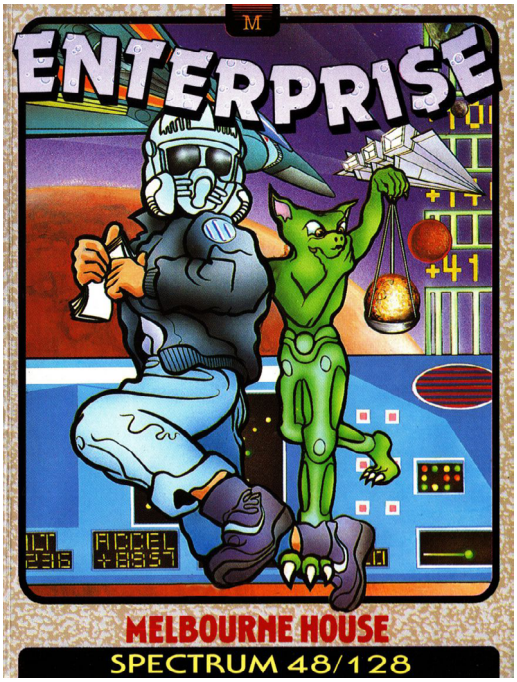
Как то, я познакомился с боссом компании Quicksilva - Nick Lambert. Они начали делать цветные обложки для кассет с видео играми (компьютер ZX Spectrum), предназначенных для продажи. Я согласился сделать одну обложку. Это была видео игра The Chess Player (1982 год). После успеха с этой видео игрой, я продолжил делать обложки для Quicksilva, так же на них работали два других иллюстратора.

Сделал обложки к видео играм Beam Software / Melbourne House: **The Way of the Exploding Fist** (1985), **Fist II: The Legend Continues** (1986), **Throne of Fire** (1986), **Enterprise** (1987).









ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

Nigel Spencer. Программист C64 - Beam Software (1985 - 1989).



Я программировал видео игры для Melbourne House (для Commodore 64) в период с 1985 по 1989 год, включая **Rock 'n' Wrestle**, **Fist II – The Legend Continues**, **Bedlam** и **Sgt. Slaughter's Mat Wars**.

В начале карьеры я делал программное обеспечение для музыки, а так же использовал компьютер для видео игр. Как то, я увидел объявление Melbourne House в местной газете. Меня взяли со второй попытки, так как не могли найти программистов для C64. Я показал им свой музыкальный редактор, написанный вместе с **Ken Stephenson**. Они были удивлены нашей работой и предложили мне трех месячную стажировку. Так я начал свою работу в Melbourne House. Я тщательно изучил, какой первый компьютер купить и сделал свой выбор в пользу C64, так как он поддерживал хороший звук и спрайты, лучшая клавиатура в сравнении с другими компьютерами. Далее, должен был быть переход на Amiga 500. Но, из-за плохого маркетинга Commodore, этого не произошло.

Rock 'n' Wrestle - моя первая видео игра. Главным программистом был Gregg Barnett, который разработал The Way of the Exploding Fist. У нас было очень мало памяти, мы даже помещали данные в область памяти экрана.

Fist II - The Legend Continues - вторая видео игра, основанная на движке The Way of the Exploding Fist, добавлена платформенная часть с более чем 400 экранами, что представляло из себя вулкан, на который нужно было взобраться. Я сделал редактор экрана для создания уровней скроллинга, а затем сделал все уровни с его помощью. Мы часто меняли наборы символов во время игры, чтобы графика оставалась разнообразной. Работая над уровнями, я фактически распечатал их на матричном принтере и весь вулкан был разложен на полу моего офиса, чтобы проверить все соединения уровней. Уровни содержали несколько дыр, и игрок мог случайно провалиться и оказаться уровнем ниже. Было настоящим испытанием упаковать столько уровней в такой небольшой объем памяти C64. Мне хотелось бы, чтобы игра содержала функцию сохранения, так как пройти ее за один раз сложно.

Bedlam 64. Игра была клоном игры, похожей на Xevious, я снова использовал свой редактор уровней, написанный для Fist II. Вместе с Trevor Nuridin, нам нужно было придумать хорошую стрелялку. Я занимался геймплеем, дизайном уровней и звуком, а Trevor делал анимацию противника и боссов. Я заметил, что некоторые эмуляторы не способны воссоздать плавное движение спрайтов больших боссов. Сложная игра для прохождения.

Sgt. Slaughter's Mat Wars. Снова борьба, с элементами менеджмента. Можно было даже подкупить других менеджеров для сдачи боя. Игра использовала масштабирование экрана в реальном времени, что было впервые на C64.

Рабочий процесс не слишком отличался от того, как происходит разработка в наши дни - разработка структуры кода, реализация и отладка. Разве что увеличился размер команд, необходимых для разработки видео игры. Срок разработки занимал около девяти месяцев. Как правило, в команде было два программиста, один графический дизайнер и один музыкант, на пол ставки. Так как затраты на разработку были намного ниже, чем сегодня, было много оригинальных видео игр.

Для программирования C64 мы использовали компьютеры Acorn BBC, так как они имели намного более быстрые накопители. Так же, там были встроены приложения ассемблера (ADE) и отладчика. Acorn BBC были подключены к порту расширения C64 для передачи кода и данных на большой скорости. Позже появились PC XT с жестким диском на 20 Mb. Это было намного быстрее, чем Acorn BBC. Кроме того, я написал музыкальный редактор для нашего штатного музыканта - **Neil Brennan**.

Игра, которая отменена для C64 - **Inspector Gadget**, из-за того, что разработка превысила сроки и была очень глючной. Я не работал над этим проектом.

Melbourne House всегда была сосредоточена на графике и геймплее, по этому часто не было места для имен разработчиков. Люди, которые меня более всего впечатлили, это Philip Mitchell и Gregg Barnett. Greg умел извлекать максимум из разработчиков и просто был отличным парнем.

Когда System 3 выпустила свою видео игру International Karate (1986 год), мы вытащили все спрай-

ты из игры и сравнили со спрайтами нашей **The Way of the Exploding Fist**. Все их спрайты совпали с нашей анимацией, с небольшим графическим дополнением, чтобы они выглядели немного иначе. Мы связались с ними по этому поводу, но это просто не стоило тех затрат, которые мы бы потратили на юристов. Мы подали официальную жалобу. Это было очень подозрительно.
Последней видео игрой, которую я сделал для Melbourne House, была конверсия Cinemaware - **Rocket Ranger** (NES). После этого, Cinemaware предложила работу и в наши дни, когда компании уже нет, я все еще работаю со многими людьми из этой компании.

Gregg Douglas Barnett. Программист C64 - Beam Software (Mar 1983 - Mar 1993). Австралия.



Меня всегда интересовали фильмы и наука, по этому было естественным объединить это и начать работать в индустрии видео игр. Было заманчиво начинать среди первых в этом и я выбрал единственную компанию в Австралии, которая работала в этой индустрии в то время - Melbourne House. В свои начальные годы это была классная студия, производящая оригинальные и инновационные видео игры, что дало известность компании. Первые годы карьеры стали для меня основными, не все могут расти вместе с индустрией.
Я начинал с серии игр об Горации (**Hungry Horace**, **Horace Going Skiing**), затем сделал для C64 **The Hobbit**. Идея и название видео игры **The Way of the Exploding Fist** взята после просмотров фильмов Брюса Ли. Так же, мне нравились спортивные симуляторы, хотя в то время не было симуляторов боевых искусств. Была аркадная игра Karate Champ, по этому им можно присудить первое место. Во время разработки этой игры, первые два месяца ничего определенного не было и я уже начал нервничать, правильно ли мы выбрали идею. Я до сих пор помню день, когда была готова большая компиляция, когда можно было играть двум игрокам. Я не сказал никому об этом и пошел приготовить кофе, когда я вернулся, уже была очередь людей, играющих в игру. Именно тогда мы поняли, что нас ждет что то хорошее в будущем. После нее, я работал над игрой **Rock 'n' Wrestle**, и далее, над многими играми для NES/SNES, основанных на фильмах, ТВ или других лицензиях. Когда Nintendo получила известность и ее игры стали большим бизнесом, каждая компания хотела получить лицензию и разрабатывать для них. В 1992 году, я приехал в Великобританию, создал компанию **Perfect Entertainment**. Мы сделали серию приключенческих игр (серия **Discworld**). Со временем (с 1999 по 2004 год), я создал свою компанию - **Sick Puppies Studio**. Мы стали разработчиком Empire Interactive Europe. Я бы выделил нашу игру Ghost Master. Как и в случае с The Way of the Exploding Fist, мы надеемся на ее успех.

Doug Palmer. Программист C64 - Beam Software (1985-1988).



Во временя моей работы в Melbourne House, там были популярны комиксы. В одном из них мы увидели название Usagi. Получив лицензию, мы приступили к разработке видео игры **Samurai Warrior: The Battles Of Usagi Yojimbo**. Paul Kidd написал сценарий, Russel Comte сделал графику, а Neil Brennan - музыку для C64. Так как у нас были готовые библиотеки процедур, все внимание было сосредоточено на сюжетную линию и игровой процесс. Сначала, мы увлеклись битвой на мечах и появилась идея дуэли, в итоге мы выбрали горизонтальную прокрутку. Размер игровой карты ограничили из-за недостатка памяти и добавили различных противников. Зачастую, лучше избегать поединков, чем атаковать все, что движется.

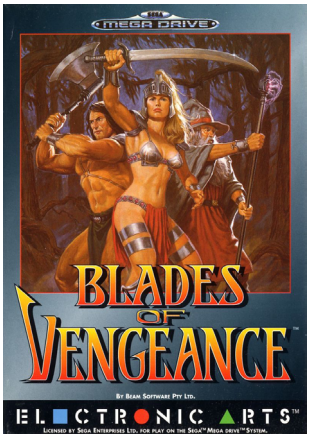


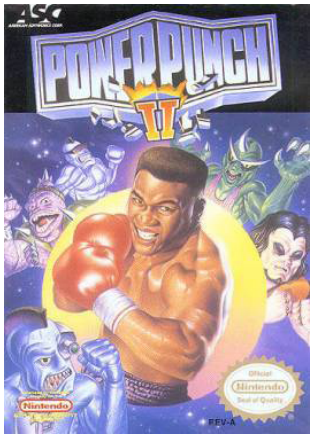
Видео игры: Judge Dredd (1987), Lord of the Rings (1985), Samurai Warrior: The Battles of Usagi Yojimbo (1988).

Andrew E. Bailey. Программист Beam Software (1990-1993), Австралия.



Я начал заниматься компьютерами и программированием в 1981 году, когда у моего друга появился ZX81 компьютер. Затем, у меня появились Vic-20 и C64, в школьные годы я сделал простую космическую игру Mars Lander, далее, в 1984 году для Firebird, я сделал игру Headache. В 1986-1987 годах - Druid I-II (C64) и еще несколько игр для этой платформы. Во время последнего года обучения в университете, я работал на Beam Software и разрабатывал игры для консоли NES, SNES, Genesis - **Smash TV**, **Super International Cricket**, **The Last Ninja**. Больше всего, я горжусь игрой **Shadowrun**, RPG игрой, которая не только была крутой игрой, но и включала в себя несколько крутых технологий, в том числе, специально разработанный нами для сценаристов, язык высокого уровня.

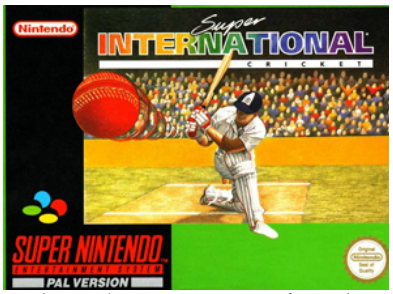














Так же, видео игры: Blades of Vengeance (1993), Power Punch II (1992), Super Solitaire (1991).

Andrian Pertout. Композитор C64.



Я композитор, родился в Чили, сейчас живу в Австралии. Мой друг работал программистом в Beam Software и рекомендовал меня как музыканта для компьютерных видео игр. Я всегда работал внештатным композитором. Музыка на компьютере была только одно канальной и все должно было быть обозначено, как код. Я помню, что мне приходилось заполнять много страниц с числами для программистов, чтобы потом они перенесли это в компьютерный формат. Моя музыка - для двух видео игр - **Penetrator** (1984) и **Fighting Warrior** (1985). Я просто попытался создать подходящую атмосферу для каждой сцены. До 1993 года, когда я купил PC, я работал с программистом, который преобразовывал музыку в код. Я очень рад, что получил такой опыт, так как это обогатило мое композиционное мышление.





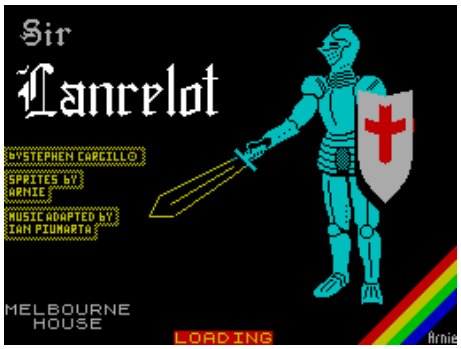
ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

Ian Piumarta, PhD. Композитор. Devizes, Wiltshire (Великобритания).



Я помогал с написанием музыки для видео игры **Sir Lancelot** (Amstrad CPC, ZX Spectrum - 1984).







Andrew Davie. Программист Beam Software / Melbourne House (Jan 1984 - Dec 1994).



Я один из первых в Австралии разработчиков видео игр.
В 1977 году я начал использовать компьютер своего друга Ohio Scientific Challenger 1P, так я начал программировать для процессора 6502. После этого, я купил калькулятор HP-41C, и начал писать игры на нем. Моим первым купленным компьютером стал Atari 800, я написал свою версию Pac-man, разные демки, все это уже утеряно. Я работал техническим ассистентом в научной организации. Босс знал о моем увлечении видео играми и как то раз, показал объявление в газете о наборе программистов.
С 1984 года начал работать в компании Melbourne House. В то время мне было 20 лет, мне платили 17,5 тысяч австралийских долларов, 250 еще давали на проезд. За годы в этой компании, я написал около десятка видео игр, большинство из которых можно забыть. Так же, одна из игр для NES была одной из худших в истории. Я с теплотой воспоминаю те времена, людей и атмосферу в компании, но не работу. Иногда работа была очень напряженной и я не был очень счастлив в то время. Так прошло около 10 лет, я ушел в стартап Sega Australia, после чего я ушел из индустрии видео игр.
Так как Melbourne House не разрабатывал игры для Atari, я перешел на C64. Мне дали компьютер с дисководом, руководство по программированию и ассемблер. После изучения C64, я начал участвовать в разработке **Mugsy's Revenge**. У нас была среда разработчика на BBC Micro, очень быстрая и прекрасная система. Мы программировали на этом компьютере, затем загружали двоичный код в C64. Все выглядело профессионально. Я бы сказал, что C64 в качестве платформы разработчика был отстоем - медленные дисководы, очень плохие текстовые редакторы и так далее. Но, как игровая система, был очень хорош.
Моими задачами были полная разработка видео игры - от концепции до создания готового файла. Я разрабатывал инструменты и сделал большую часть графики. На первых порах, из-за отсутствия графических редакторов, это был любительский уровень, позже, у нас появился неплохой графический отдел.



Обычно мы начинали работу в 11 и работали до 14, возвращались домой к девяти вечера. Конечно, к концу срока разработки, мы работали много часов, в стрессовом состоянии. Например, я помню, как работал 36 часов без перерыва, над игрой **Street Hassle**. Вернувшись домой, я еле уснул. Это

была не типичная работа, но тогда не было другого выбора. В наши дни, я вряд ли смогу так работать. Так же, я работал над одним проектом девять недель, без перерыва. Не было никаких выходных и в пятницу, я попросил босса о выходном. Он сказал - окей, но, через некоторое время подошел ко мне, и сказал, что сожалеет, но я должен поработать в выходные. Я думаю, он даже не знал, что я работаю без выходных. Это стало последней каплей и я решил уволиться. Ошеломленный Alfred и финансовый директор - Adam, вызвали меня в офис, дали две недели отпуска и почти удвоили мою зарплату, убедив меня остаться. Я думаю, я «уходил» так раз пять, каждый раз мне повышали зарплату, кроме конечно последнего раза.

Мы, как программисты, обычно работали в парах. Раньше, у нас не было конкретных сроков и время разработки было около девяти месяцев. Даже не было графических дизайнеров, мы получали только одно предложение с общей идеей и концепцией видео игры. Начинался мозговой штурм, появлялись какие то наработки, все это занимало месяцы, прежде чем можно было показать что-то готовое руководству. В Melbourne House никогда не было концепции повторного использования кода и систем. Это совершенно иной подход, когда вы начинаете все заново. Для разработки, мы почти всегда использовали внутренние инструменты - ассемблеры, дизассемблеры, инструменты для графики. Все инструменты конвертации были своими, я потратил много времени на написание инструментов для себя и дизайнеров, чтобы потом использовать их в разработке.

Игрой, над которой я работал и которая не была опубликована, была **The Way of the Exploding Fist** для NES. Несколько лет назад, кто то нашел демонстрационный картридж с этой игрой. Оказывается, это была моя неизданная игра, которая была сделана для США, агента Dick Lehrberg. Каким то образом игра оказалась в Великобритании.

Худшей игрой, над которой я когда либо работал, была **Bad Street Brawler** (NES). Примерно, в 1988 году, мы купили консоль в Японии, разобрали ее и выяснили, как она работает. Пока мои коллеги занимались этим, я делал **Street Hassle** для C64, после чего Alfred сказал, что я буду делать Street Hassle для NES. Мне сказали, что все займет пару недель, так как у нас уже было программное обеспечение для теста (демка на основе версии для C64). Мне дали дему и книгу по программированию для NES. Не смотря на это, далее был кошмар, я потратил месяцы на изучение работы NES, доводя демку до рабочего варианта и гораздо больше времени - на разработку инструментов для редактирования графики и тому подобного. Через год или два, Melbourne House продала эту игру (для NES) издателю, а для финальной правки, мне поручили добавить поддержку перчаток Power Glove (Mattel). Игра поставлялась с предустановленными жестами и можно было загрузив нужный код в перчатку, выбрать нужную игру.



Игры для NES приносили хорошую прибыль компании и Commodore 64 отошел на второй план.

Как только я начал профессионально разрабатывать видео игры, я занимался этим каждый час, каждый день и по этому, последнее, что я делал ради отдыха или развлечения - это играть в компьютерные игры. И по сей день для меня это стресс. Меня беспокоит влияние видео игр на моего сына, который полностью увлечен этим. Наверное это карма. Раньше, я сам продвигал это, а сейчас заинтересован в обратном.

Вспоминая те времена, я иногда, вместе в руководством посещал компьютерные выставки. Они продвигали свой бизнес, а мне было интересно, так как выставка CES - это достаточно круто.

Некоторые наши художники курили в женских туалетах, они были классными парнями, а мы, программисты, были ботаниками. Я был не опытен в мире, по этому не был в их компании. Моей жизнью были компьютеры, я никогда не принимал наркотики, не пил и не ходил на вечеринки. У нас была драка в офисе, между программистом и художником - из-за очень красивой девушки художника.

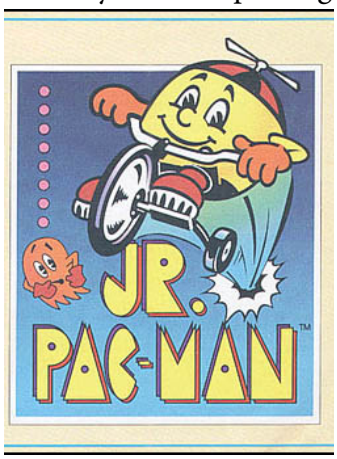
Вообще, наши художники были своеобразными людьми. Один из них, заполнил свободное пространство на картридже NES карикатурами на сотрудников компании. Другой, любил добавлять в графику обнаженных женщин (Frank Oldham ?). Об этом мы узнали, прочитав детское письмо в один из игровых журналов. Ребенок утверждал, что в одной из игр для ZX Spectrum, на фоне леса, была лежащая голая дама. Конечно, мы раньше не замечали этого и проверили. Босс просто улыбнулся, узнав об этом.

ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

Когда наш офис был на Park Street, слева от нас был бордель, а справа - протестантская церковь. Часто, люди, посещающие бордель, использовали нашу автостоянку, по этому наш музыкант Gavan, шел в бордель, выводил их и заставлял переезжать на другое место.
Когда то, парень по имени Carl, пришел в наш офис в одних шортах, без рубашки или обуви. Просто, в шортах цвета морской волны. На босса это конечно подействовало и через некоторое время у нас появился минимум одежды, который включал еще футболку и обувь.
В основном у нас был целый поток незабываемых людей, мне очень нравились эти люди и те дни, работая в индустрии видео игр. Это был уникальный и интересный период времени, мы были пионерами. Я ценю опыт и дружбу, которая продолжается по сей день. Сейчас я женат на Ann, которая была продюсером одной из моих игр. Она работала в Чикаго, на Mindscape и мы познакомились по факсу. Это было много лет назад, до того, как появились знакомства по интернету. Я получал от нее кроме факсов, связанных с проектом, секретные факсы. Мы поженились в 1990 году, по этому я хочу поблагодарить Melbourne House / Beam. У нас двое детей - мальчик и девочка.
Завершив с индустрией видео игр, я поступил в университет и получил диплом по вычислительной технике. Сейчас я работаю на более высоком уровне. Надеюсь, через год, я получу докторскую степень.
Сегодня, существует активное сообщество программистов Atari 2600 и я все еще программирую на этом компьютере. Просто, ради удовольствия.

Видео игры: Ardok The Barbarian, Asterix and the Magic Cauldron, Bad Street Brawler (Street Hassle), Battletech, Bigfoot, Bop'n Rumble, Exploding Fist (NES), International Cricket, Jr. Pac-Man, Mech Warrior, Mugsy's Revenge, Super High Impact, Super International Cricket, Super Pac-Man, The Hunt For Red October, The Three Stooges, The Way of the Exploding Fist.

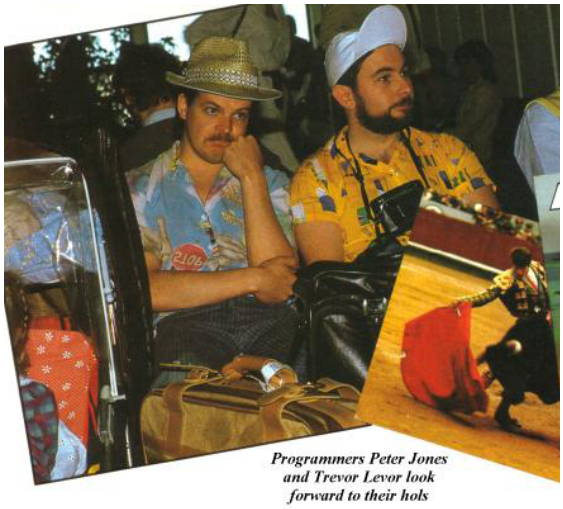




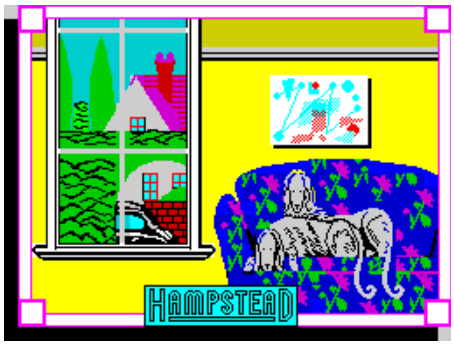


Trevor Lever, Peter Jones. Графический дизайнер и программист.



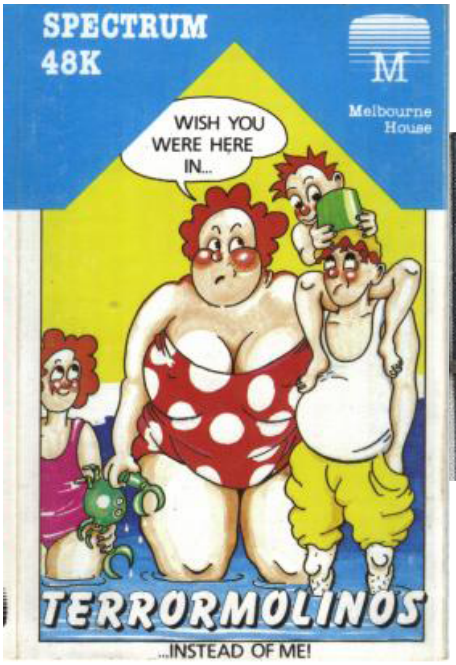

Programmers Peter Jones and Trevor Levor look forward to their hols

Hampstead (1984 год, цена £9.95), задумывалась как настольная игра, но Trevor купил программу The Quill (1983 год) для своего компьютера ZX Spectrum. Они поняли, что можно сделать компьютерную игру. Это приключенческая игра, в которой игрок продвигается по социальной лестнице. Продолжением игры стала **Terrormolinos** (1985 год, цена £7.95). Peter Jones, кроме разработки видео игр, работает в сфере рекламы и кинематографа, проводит исследования для нового фильма о преступности (бывший заключенный, недавно вышедший из тюрьмы, устраивается на работу). На основе этого, в 1986 году выходит последняя часть - **Dodgy Geezers** (цена £7.95).



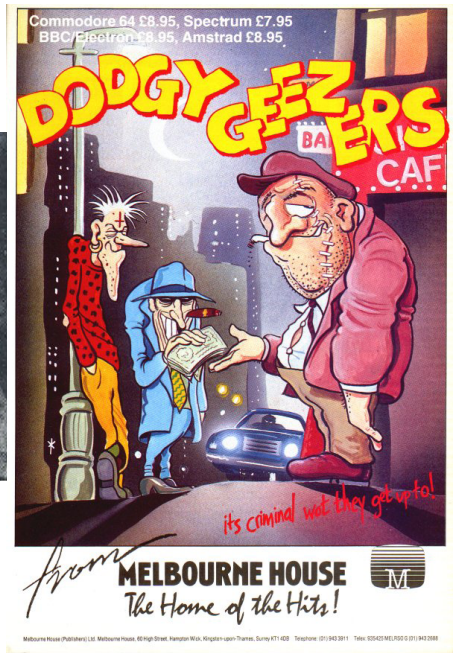




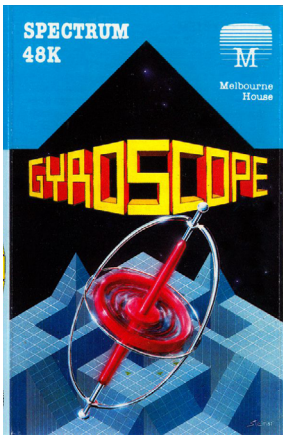




Trevor Lever and Peter Jones



Steve Lamb. Программист.



Моей первой опубликованной, коммерческой видео игрой, стала **Gyroscope** (1985 год, цена £7.95).
Я сделал ее вместе со **Steve Mack**. В основе ее была аркадная игра от Atari - Marble Madness (1984 год). Atari узнала о нашей игре и пригрозила Melbourne House. По этому, издатель выплатил компенсацию Atari и купил лицензию на игру. Тем не менее, круто, что скромный ZX Spectrum смог воспроизвести игру, сделанную для современной аркадной машины.



Simon Price, Mike Lewis. Программисты Silhouette Software.



Simon Price

Simon Price: «После окончания NSP (Staffordshire университет сейчас), в 1985 году, я основал компанию по разработке видео игр - **Silhouette Software**. В состав вошел мой коллега по вузу - **Mike Lewis**. Позже, появились графический дизайнер **Carl Cropley** и музыкант. Мы делали игры для C64, Amstrad CPC и ZX Spectrum. Наши игры завоевали пару наград, мы жили комфортно и весело, общаясь с множеством удивительно талантливых людей. Свою карьеру в индустрии видео игр, я завершил в 1992 году». Simon и Mike - авторы книги **Writing Adventure Games on Amstrad CPC**



Mike Lewis

ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

464/664 (1985 год). В этой книге описывается парсер на Amstrad Бэйсике, для создания приключенческой игры - AKS (Adventure Kernel System). Для 16-битных систем они разработали систему **Acrobat** (Ms-Dos, 1990 год), планировал издать Rainbird. Приложение содержит файлы с этими программами.

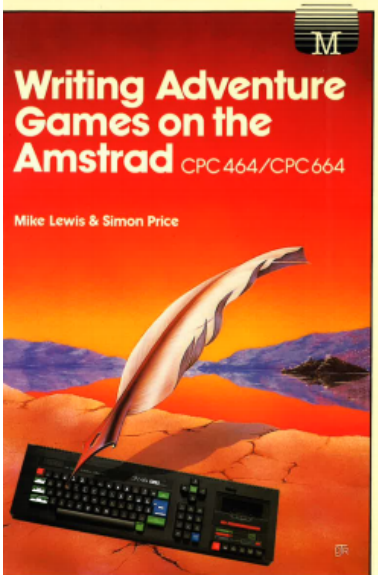


Simon Price, Mike Lewis

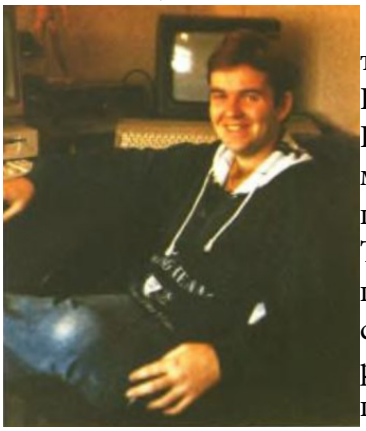
Mike Lewis написал графический редактор для художника Carl Cropley. Этот инструмент использовался для разработки **The Mystery of Arkham Manor** (1987 год, цена £8.95). Можно было сохранять блоки изображений и таким образом создать библиотеку из них. Движок игры поместился в версию для 48K, игра состояла из двух частей.



Carl Cropley



Сроки разработки: Arkham - 8 месяцев, **Redhawk** - 5 месяцев, **Kwah!** - 6 недель. Первой разработали версию для Amstrad CPC, потом ее портировали на ZX Spectrum - за один час работы ночью. Срочность была вызвана желанием руководства Melbourne House увидеть готовые картинки этой версии.



Игра The Mystery of Arkham Manor для C64 разрабатывалась после версий для Amstrad CPC/ZX Spectrum. Разработка пришлась на момент продажи компании Melbourne House в Mastertronic. **Alan Malik** и Mike Lewis попытались доделать ее за пять дней, но безуспешно. К тому же, Alan имел опыт только с BBC Micro. Код игры был утерян в связи с этими событиями. Музыкант **Andrew Craigie** сделал трек для этой видео игры, файл доступен сейчас.

The Mystery of Arkham Manor, Redhawk (1986 год, цена £8.95) и Kwah! (1986 год, цена £8.95-£9.95) были выпущены в обычной упаковке, что так же сказалось на низкой популярности этих видео игр. Игра Arkham получила разные отзывы в игровых журналах - от высоких до средних. Mike Lewis говорит, что никогда не получал информацию об роялти от Mastertronic, по этому не может сказать, сколько было продано копий. Аванс за эту игру был немного большим, чем за предыдущую - Redhawk.

В 2010 году, Mike Lewis подписал контракт с издателем **Elite Systems**, на перевыпуск для iOS видео игр Redhawk и Kwah. Ему должны были платить 50% от выручки в виде роялти. Но, никаких выплат не было. Кроме него, не были выплачены роялти еще многим другим разработчикам.

Добавлю, что Simon Price участвовал в разработке видео игры **Wiz** (1987 год, цена £7.95--£14.95).









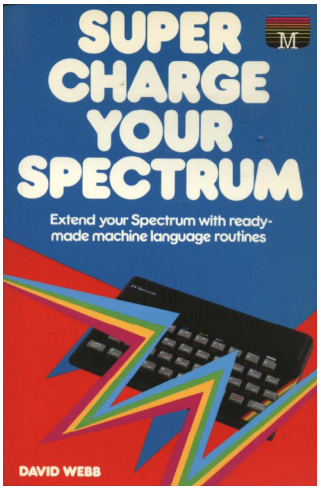
ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

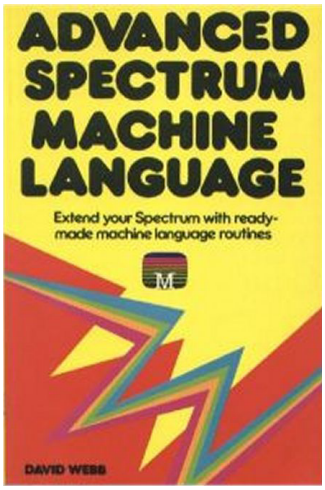


David M. Webb. Программист.

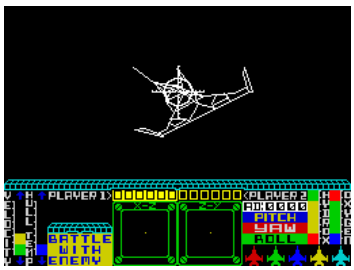


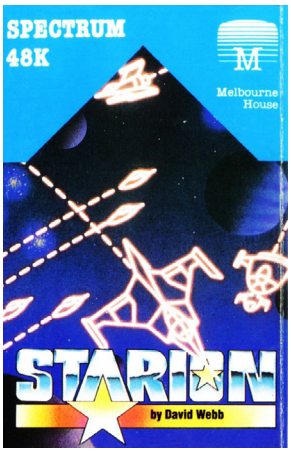
Программист и автор двух книг для компьютера ZX Spectrum. Обе книги - распроданы большим тиражом.
В конце 70-х он начал использовать телетайпный терминал в школе, так же там был модем. Одной из его первых программ, были известные крестики нолики. Программы хранились на перфоленте розового цвета, которая идеально помещалась в карман школьного пиджака. Далее, был Dec-10 в университете Йорка, можно было писать и запускать простые программы. В 1981 году он купил компьютер ZX81, написал инструментарий, который позже продал Melbourne House. Он никогда не работал на них, как штатный программист, компания просто платила гонорар, исходя из процента за проданные копии, без трудового договора. Во время разработки видео игр и написания книг, он все еще учился в колледже, потом - в Оксфордском университете.
Melbourne House попросил его написать эти книги. Первой стала «**Super Charge Your Spectrum**», второй - «**Advanced Spectrum Machine Language**». Первая, рассчитана на новичков в программировании, вторая - по ассемблеру. На момент написания, ему было 18 лет, и было круто увидеть свое имя в книге.





Самой известной его игрой стала **Starion** (для Amstrad CPC и ZX Spectrum, 1985 год, цена - £7.95), издатель - Melbourne House. Дизайн игры для C64, так же сделан им. Срок разработки - более девяти месяцев, возраст разработчика - 19 лет.





Далее, поняв, что в одиночку не написать хорошую видео игру, со второй половины 80-х, он занялся инвестиционным банкингом.

ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

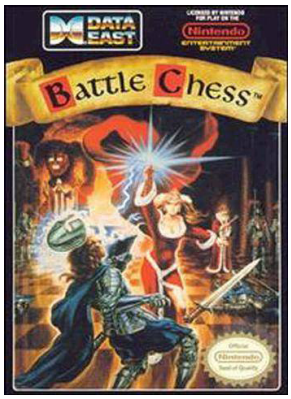
Neil M. Brennan. Музыкант.



Первый музыкант в Beam Software. Начал работать в Beam Software в 1984 году (платформы C64, ZX Spectrum и Nintendo). Сначала использовал музыкальный драйвер, написанный программистом **Gregg Barnett**. Далее - вместе с **Gavan Anderson**, доработал звуковой движок, с учетом особенностей систем для рынка США. Последний аудио трек - для видео игры 720 (вышла в 1989 году). Участвовал в различных музыкальных группах с конца 80-х, в 90-е и начале 2000-х.

Музыка к видео играм: 720, Ardok The Barbarian, Asterix and the Magic Cauldron, Bad Street Brawler (Street Hassle), Battle Chess, Bazooka Bill, Bop'n Rumble, Castle of Terror, Dash Galaxy in the Alien Asylum, Defender of the Crown, Doc the Destroyer, Exploding Fist +, Fist II: The Legend Continues, Grand Larceny, Inspector Gadget and the Circus of Fear, Jr. Pac-Man, Judge Dredd, Mugsy's Revenge, Rock'n Wrestle (Bop'n'Wrestle), Samurai Warrior: The Battles of Usagi Yojimbo, Sherlock, Starion, Super Pac-Man, The Hobbit, The Way of the Exploding Fist, Zim Sala Bim.















Gavan Anderson, Tania Smith. Музыканты. Австралия.



В 1988 году меня взяли в Beam Software как программиста на ассемблере. Так как у них не было музыканта, а я был профессиональным музыкантом, имел опыт в области электроники, меня перевели на эту должность. Мы занимались реверсивной инженерией консолей Game Boy и NEC PC Engine. Кроме того, я отвечал за связь и модемы и когда у нас появилась сеть, я стал еще системным администратором. Я ввел систему BBS для компании и наши клиенты из США (LJN, Activision) могли звонить нам и получать последние версии видео игр. К середине 1989 года, я уже не смог справляться со всеми обязанностями самостоятельно и у меня появилась молодая помощница из Тасмании - **Tania Smith**,

которая согласилась писать музыку для видео игр. Так как компания начала расширяться и нанимала все большее количество сотрудников, у меня уже не было времени на разработку музыки для видео игр Beam Software.
В 1992 году он сделал последние аудио треки для Beam Software.



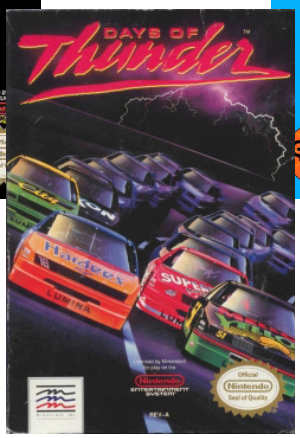


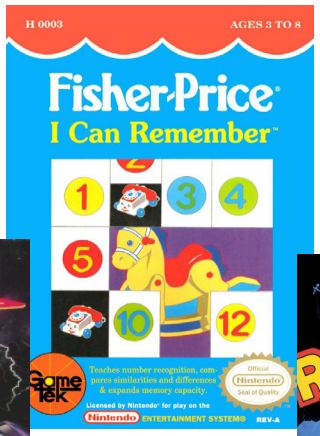
Музыка к видео играм: Bad Street Brawler (Street Hassle), Back to the Future, Days of Thunder, I Can Remember, Perfect Fit (Fisher Price…), Power Punch II, Road Blasters, Star Wars, The Hunt For Red October, The Punisher, The Punisher: The Ultimate Payback, The Three Stooges.

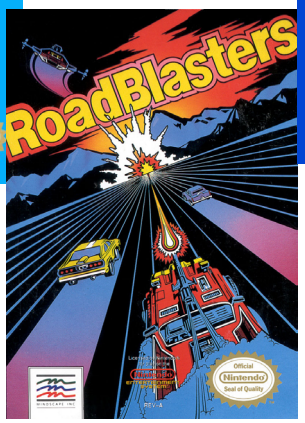
Tania сама начала заниматься музыкой. Музыкант видео игр для консолей NES и Game Boy, основное время работы в Beam Software 1990-1991 годы. Переключилась на гастроли и вместо нее, в компанию пришел музыкант **Marshall Parker**.
Сейчас она - исполнитель, продюсер и сценарист австралийской группы **Space Junkey**.

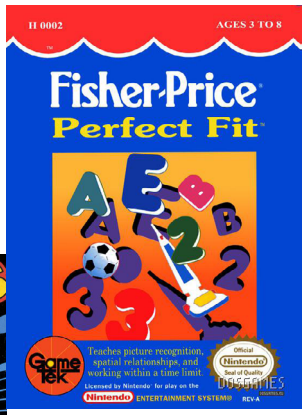
Музыка к видео играм: Bad Street Brawler (Street Hassle), Battle Chess, Dash Galaxy in the Alien Asylum, Days of Thunder, Exploding Fist, Perfect Fit (Fisher Price…), Road Blasters, Rocket Ranger, The Hunt For Red October, The Last Ninja, The Punisher, The Punisher: The Ultimate Payback.



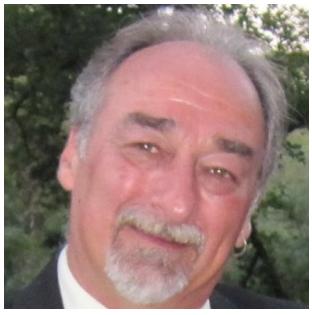








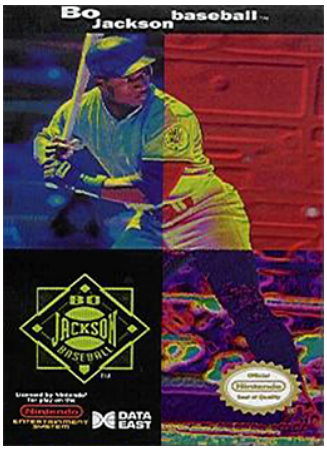
Marshall Parker. Музыкант Beam Software / Melbourne House (Nov 1990 - 2007)



Начал сотрудничать с Beam Software в 1990 году, в возрасте 38 лет. Первой его игрой стала **Star Wars** (NES, 1991 год). Так же, отметим участие в знаковых играх для индустрии - **Mechwarrior** и **Shadowrun**. Так он проработал композитором, а затем - директором аудио отдела Melbourne House/Atari 17 лет.

Видео игры: Aussie Rules Footy, Blades of Vengeance, Bo Jackson's Baseball, Bug!, Casino Fun Park, Choplifter II, Cricket 96, George Foreman's K.O. Boxing, KKND, KKND: Krossfire, KKND Xtreme, Mech Warrior, Mickey's Adventure in Numberland, Mickey's Safari in Letterland, MLBPA Baseball, Nightshade, Power Punch II, Radical Rex, Shadowrun, Smash TV, Solitaire Fun

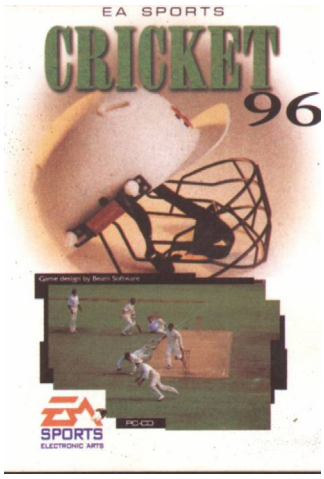
Pak, Star Wars, Super High Impact, Super International Cricket, Super Solitaire, Terminator 2: The Arcade Game, Tom & Jerry, Tom & Jerry: Frantic Antics, True Lies, WCW World Championship Wrestling: The Main Event.

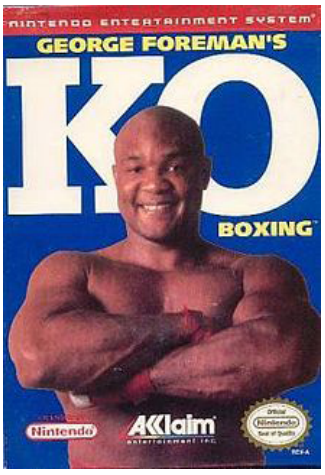


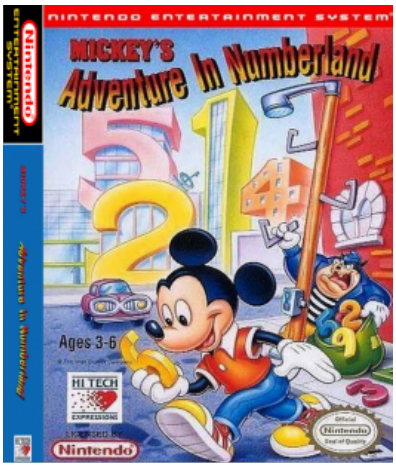




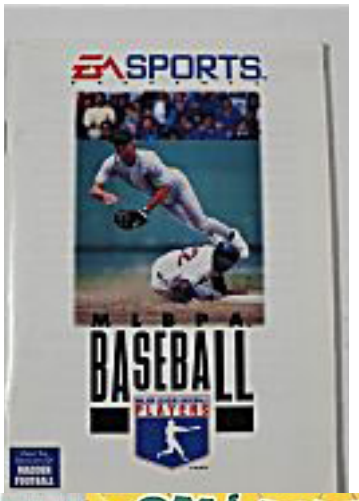






















ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ





На фото - команда разработчиков Beam Software в 1993 году:
верхний ряд - Wayne Simmons, Ken Newman, Andrew Bailey, Brad Aitken, Andrew Buttery, Jeff Kamenek, James Halprin, Marshall Parker, Tim MacKey.
нижний ряд - Mark Maynard, Trevor Bardo, Simon Hart.

Paul Kidd. Программист, дизайнер Beam Software (1984-1993).



Родился в Melbourne, в университете изучал литературу, философию и религию, никакого программирования. После окончания учебы планировал стать писателем. В индустрию видео игр пришел в 1984 году. Его жена, Кристина, увидела объявление в газете о наборе людей, разбирающихся в ролевых играх. Так как я занимался такими играми, был фанатом и хорошо писал, я сразу ответил им. Первой его игрой, в разработке которой он участвовал, стала Mugsy. Так он начал работать над сценариями видео игр. Далее, была работа над **Lord of the Rings**.
Paul: «По всей видимости, я стал первым непрограммистом, который протестировал эту видео игру. Это было забавное время, когда люди в костюмах еще не пришли в офис, по этому люди были расслаблены, полны творческих идей и почти лишены претензий со стороны руководства. Компьютерные игры в то время были периферийным рынком и ни у кого не было головокружительных мыслей о завоевании мировых рынков».
В 1987 году он был дизайнером пост апокалипсической RPG игры **Doc the Destroyer**.
Paul: «Примитивная, но неплохая игра, учитывая инструменты разработчика и компьютеры того времени». Его опыт писателя помогал в работе дизайнера. Дизайнер **Steve Taylor**, привлек его к работе над **The Way of the Exploding Fist**.
Постепенно, его рабочая нагрузка росла - игры Nintendo, игры по лицензиям фильмов, Sega - **Days of Thunder**, **Street Hassle**, **Aussie Games**...
Paul: «Мы получили прототипы систем Nintendo, разобрали все на части, чтобы понять, как они работают. В конце 80-х, появились люди в костюмах. За границей решили изменить индустрию видео игр, чтобы разработчики вышли на новый уровень. По их теории, лучшие игры появляются там, где есть дресс код, жесткая структура, командные, служебные и правила этикета. По этому, босс уже носил костюм, игры приносили серьезные деньги. Десять дерьмовых игр, которые приносят деньги, воспринимались как лучшая цель, чем разработка одной классической видео игры. Менеджменту не нравился мой внешний вид, но они ничего не могли с этим поделать. Сценаристы и дизайнеры объединялись в творческий коллектив. Будучи главным дизайнером, я должен был разрабатывать новые игры каждый месяц, у нас были все стадии - проектирование, фиксация и планирование проекта. Но, компания предпочитала лицензии, не рискуя развивать свои собственные проекты. Среди отмененных игр были

игры с героями в виде женщин, умные головоломки, а так же, приключенческие игры, которые могли бы повлиять на индустрию видео игр».
Paul Kidd - директор, автор сценария и главный графический дизайнер приключенческого боевика - игры «**Nightshade**»: «Это была чертовски забавная игра. Игра была сделана только для NES. В начале 90-х, наше руководство отказалось от игр для домашних компьютеров, так как они уже не представляли интереса. Обычно, я приходил на работу и наш босс устраивал нам мозговой штурм. Так появлялись дикие идиотские идеи, которые потом мы добавляли в игру. Игра вышла в неудачное время, в январе 1992 года, когда уже появились SNES и Genesis. NES перестала быть востребованной, по этому разработчик не заработал на игре много денег. Beam сделала его первой частью и планировала развивать, но рынок заставил изменить планы и такие приключенческие игры для NES больше не были в разработке».
Paul Kidd: «Благодаря талантам Adam Lancman, Beam получила лицензию на ролевую игру **Shadowrun**. Как заядлый любитель таких игр, я очень хотел, чтобы все было сделано правильно. Сначала, над игрой поручили работать **Gregg Barnett**, но после его отъезда в Великобританию, этим начал заниматься я, вникая в его наработки. Игра получила классные отзывы, но были плохие продажи, особенно в Австралии. Сроки разработки игры были очень сжаты - только полгода. По этому, мы использовали наработки и концепцию Nightshade. В итоге, были сделаны две готовых сборки, одной из которых была, более юмористическая. Ее и выбрал дистрибьютор. Это вызвало ярость у руководства Beam, которое предпочитало прямолинейную версию игры. Я все больше работал над игрой, хорошие идеи не получали одобрения у руководства, я приходил домой в плохом настроении и полностью разочарованный. Постепенно, мои отношения с руководством ухудшались, и когда мои первые книги были проданы, я принял решение уйти из компании».
Компания Gregg Barnett - **Perfect Entertainment** нуждалась в хорошем сценаристе и Paul Kidd заключил с ними контракт на одну игру, на полгода работы. По состоянию на 2007 год, у него в издательствах 16 романов.

Видео игры: Airwolf, Australian Games (Aussie Games), Bad Street Brawler (Street Hassle), Days of Thunder, Doc the Destroyer, Lord of the Rings, Mugsy, Mugsy's Revenge, Nightshade, The Punisher, The Way of the Exploding Fist.





Jason C. Brooke. Музыкант. Великобритания.

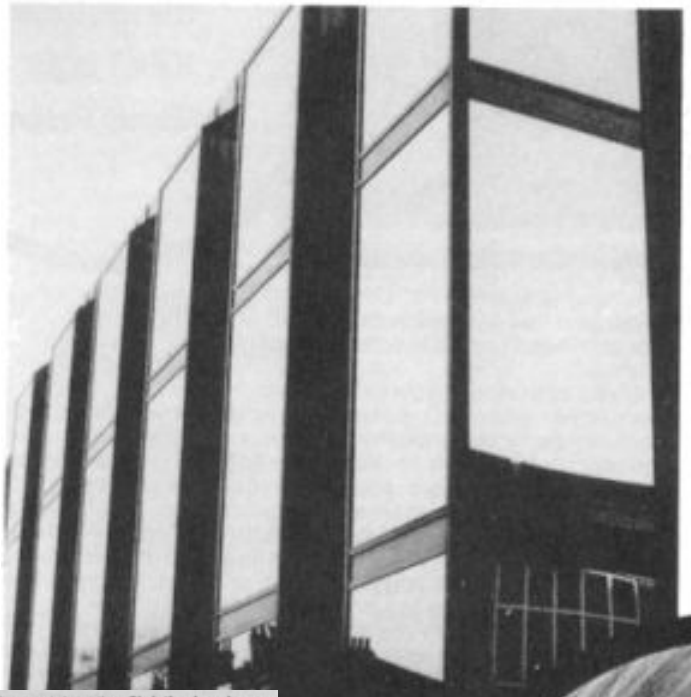


Со школьным другом, в 1984 году мы написали **Music Composing** для ZX Spectrum. Он отправил программу в Melbourne House, за что нам заплатили £300.
Добавлю, что Jason сделал музыку для видео игр **Dreadnought** (C64, 1988 год, unreleased) и **Inspector Gadget and the Circus of Fear** (C64, 1988 год). Последняя видео игра, была в разработке Beam Software, но так же, не была выпущена Melbourne House.

Christine Laugharne. Директор по продажам Melbourne House в Великобритании.
Paula Byrnes. PR manager (менеджер по связям с общественностью) Melbourne House.



. . . And Christine Laugharne is UK Sales Director



The new London headquarters of Melbourne House in Richmond.

Paula Byrnes, in charge of PR for Melbourne House.



Thrilled with *H.U.R.G.* and awaiting the great detective, **Christine Laugharne**, and **Paula Byrnes** at Melbourne House.



Ann Davie. Продюсер Beam Software (Jan 1990 - Aug 1994).



Justin Halliday. Продюсер Beam Software / Melbourne House (1990 -2002).



ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

В период с 1991 по 1999 год, в Великобритании, у Beam был собственный разработчик видео игр - **Teeny Weeny Games**. Создатели - Angela Sutherland, Greg Holland и программист Paul Mitchell.



Greg Holland, Terry Pratchett, Angela Sutherland


Paul Mitchell

Clifford Ramshaw. Программист, фрилансер.
Mark Ramshaw. Программист, графический дизайнер, фрилансер.


Cliff Ramshaw

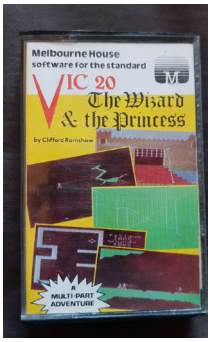

Mark Ramshaw

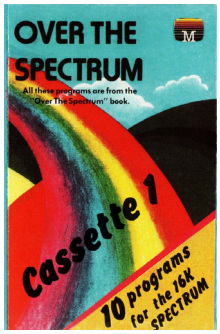
Братья Ramshaw написали книги и видео игры для ZX-80, ZX-81, ZX Spectrum, Commodore Vic-20, Commodore 64, TRS-80.
Melbourne House издает их игры: Alien Blitz! (1983), C16 Greatest Hits (1985), Chess (1983), Cosmonaut on Mars (1983), Lunar Lander (1983), Space Escape (1983), Star Trooper (1984), Strike Force (1982), The Wizard and the Princess (1982).

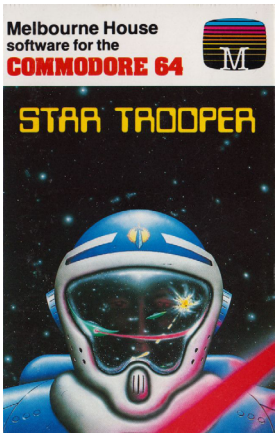
Компиляция **Over The Spectrum Cassette.1**. (1983 год, цена £5.95).
Книги других издательств: Getting Started On Your VIC-20; The Amstrad Games Book; Discover Your Spectrum; Discover Your Electron; Discover Your Commodore 64; Complete Amiga C и другие.

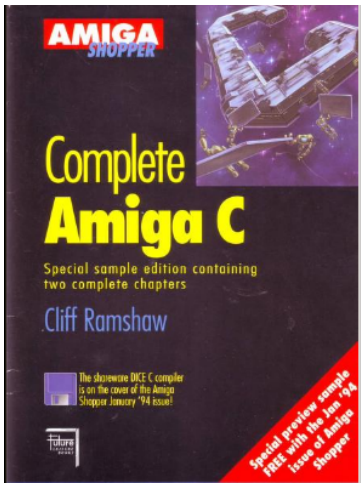


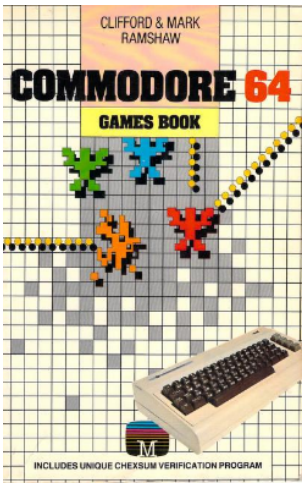


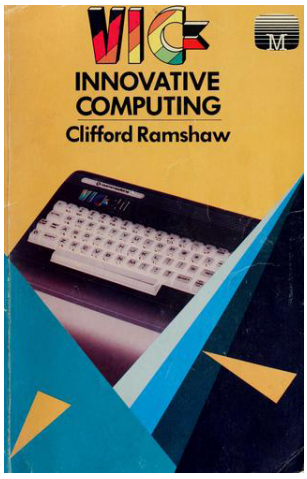










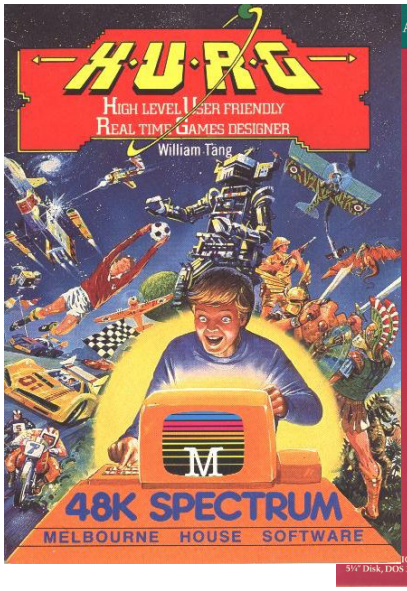


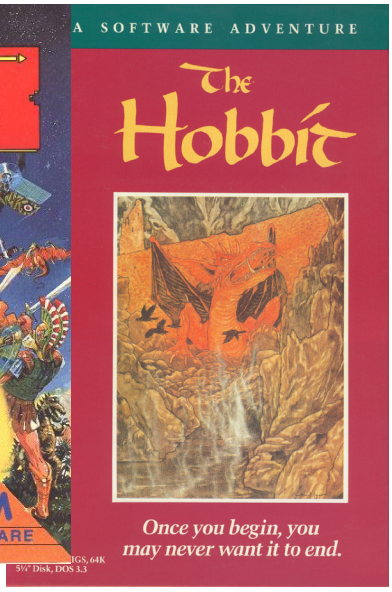
Constantine Aslanis. Иллюстратор (Греция / Австралия).



Автор обложек к видео играм: **Sir Lancelot** (1984), **Terror-Daktil 4D** (1983), **The Hobbit** (1982), **The H.U.R.G.** (High level User friendly Real time Games designer, 1983).







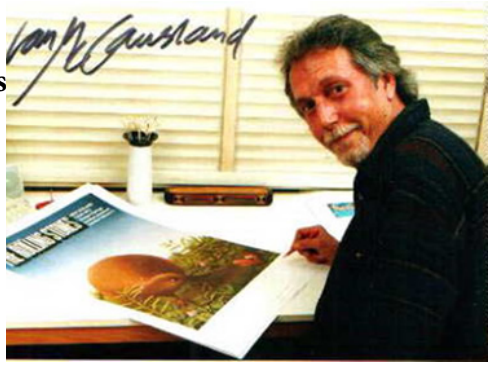


David Johnston. Программист Beam Software (1985-1987).

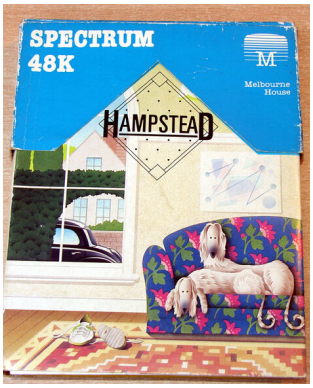


Разработал первую программно-аппаратную кросс-платформенную систему «**The Missing Link**». С ее помощью компьютер BBC Model B подключался к компьютеру Commodore 64. Автор различных графических утилит и редакторов.
Делал видео игры для Acorn/BBC Micro до 1994 года.
Видео игры: **Castle of Terror** (C-64), **The Hobbit** (BBC), **Way of the Exploding Fist** (C-64).

Ian McCausland. Иллюстратор (Австралия).



Автор обложек к видео играм: **Hampstead** (1984), **Lord of the Rings** (1985), **Starion** (1985).





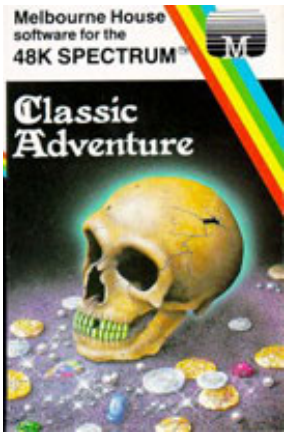


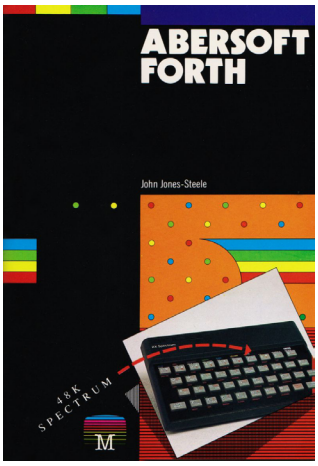
ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

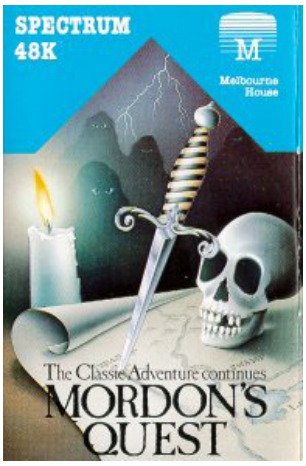
John Jones-Steele. Программист.

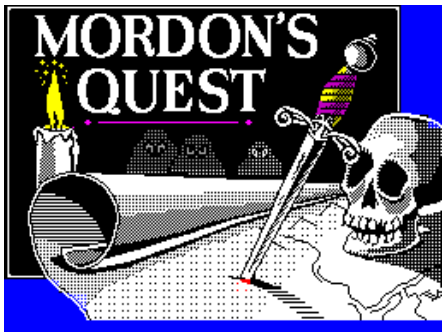


Видео игры и программы: **Classic Adventure** (1983 год, цена £5.95), **Forth** (1983 год, цена £19.95), **Mordon's Quest** (1985 год, цена £6.95). Melbourne House переиздала их.

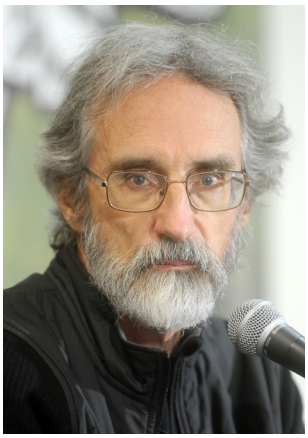




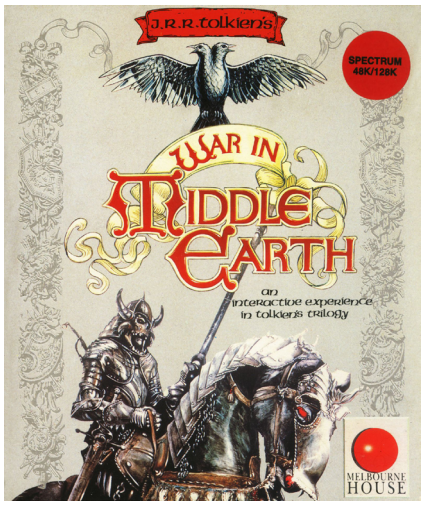




John Howe. Иллюстратор (Родился в Канаде, British Columbia / Швейцария).

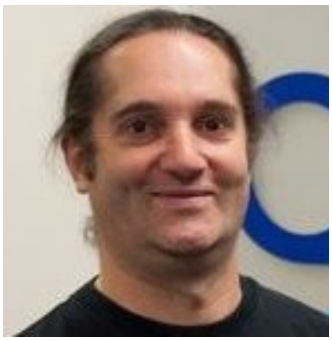


Автор обложки к видео игре: **War in Middle Earth** (1989).





Kevin «Zaph» Burfitt. Программист Beam Software (Feb 1995 - Oct 1999).

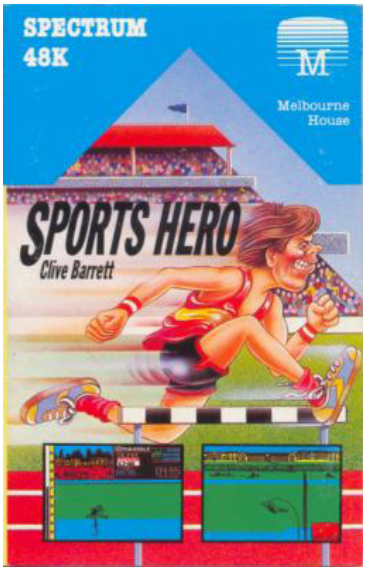


Видео игры: **Cricket 97** (1996), **Dethkarz** (1998), **GP 500** (1999), **KKND** (1997), **KKND: Krossfire** (1999), **NBA Full Court Press** (1996), **Norse by Norsewest: The Return of the Lost Vikings** (1997).

Ned Culic. Иллюстратор (Австралия).



Автор обложки к видео игре: **Sports Hero** (1984).





Paul Mitchell. Графический дизайнер Beam Software (1985 - 1992). Далее, вместе с Gregg Barnett, работал в компании Teeny Weeny Games (1991-1998).



Видео игры: **Aussie Rules Footy** (1991), **Bo Jackson's Baseball** (1991), **Lord of the Rings** (1985), **Nightshade** (1991), **The Crack of Doom** (1989), **The Hobbit** (1985), **The Hunt For Red October** (1991).

Peter Litwiniuk. Программист Beam Software (1992 - 1997), Infogrames Melbourne House Pty Ltd, Atari Melbourne House Pty Ltd, Krome Studios Pty Ltd.



Видео игры: **Bug!** (1996), **MLBPA Baseball** (1995), **Radical Rex** (1994), **True Lines** (1995), **Norse by Norsewest: The Return of the Lost Vikings** (1997), **KKND: Krossfire** (1999), **Le Mans 24 Hours** (2000), **Men in Black II: Alien Escape** (2002), **Grand Prix Challenge** (2003), **Transformers** (2004).

Graham Jarvis и **Robert Hartshorne**. Музыканты.

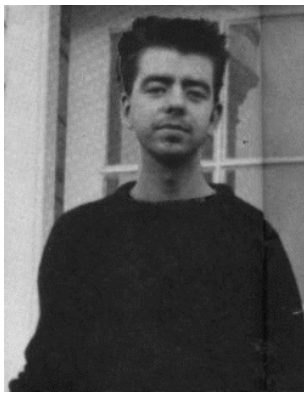


Сделали музыку к видео игре **Gyroscope** (C64, 1985 год).





Steven Taylor. Программист (Австралия), учился в Университете Мельбурна.

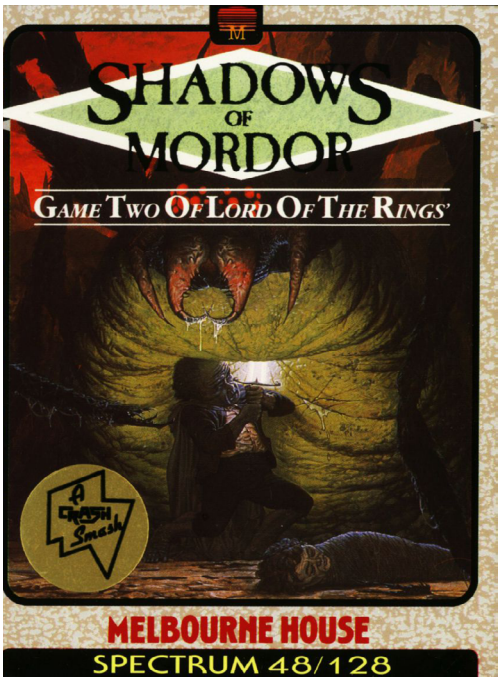


Разрабатывал видео игры: **Bedlam** (1988), **The Way of the Exploding Fist** (1985), **Fist II: The Legend Continues** (1986), **Horace to the Rescue** (ZX Spectrum, unreleased), **Knuckle Busters** (1987), **Lord of the Rings** (1986), **Rock'n Wrestle** (1985).

Ted Nasmith. Иллюстратор (Канада).



Автор обложки к видео игре: **The Shadows of Mordor** (1986).

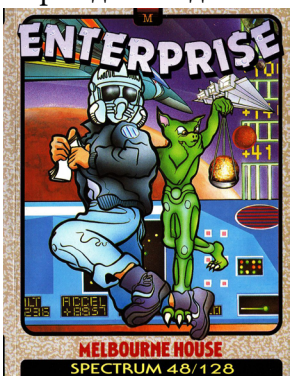


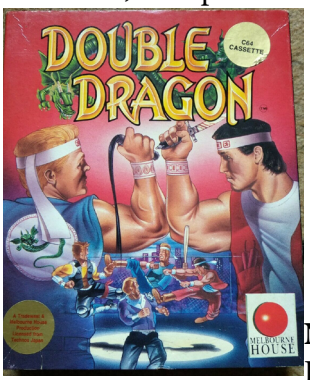


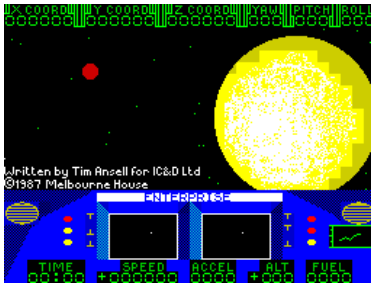
Tim Ansell. Программист Industrial Concepts & Design Ltd, (Австралия).



Видео игры: **Enterprise** (1987, цена £7.95), **Double Dragon** (1989, цена £9.95). Игра сделана для Amstrad CPC, ZX Spectrum, Atari 800, C64 и в конце - для PC.



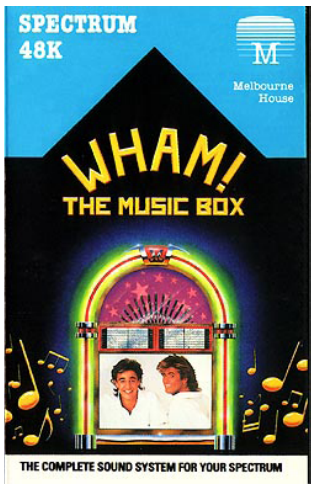


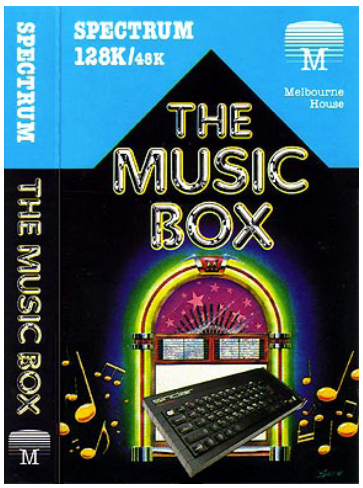


Nick Speakman (**Binary Design**): «Первая версия Double Dragon была ужасной, издатель попросил переделать игру и графику к Рождеству. Новая версия написана за пару недель. Лучшей версией для 8 битных компьютеров стала версия для Amstrad CPC 128K (код Richard Aplin), для нее портировали графику с Amiga». Свою версию игры для Amstrad CPC 48K (почти без звука) сделала испанская компания **Animagic**.

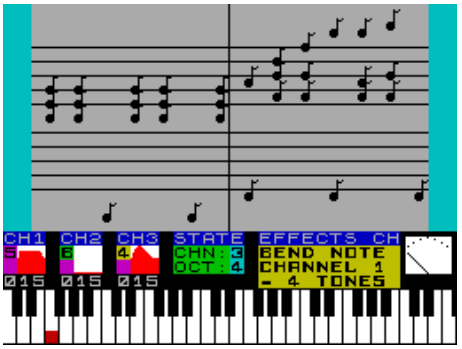
Mark Alexander. Программист.

Разработал музыкальные редакторы: **Wham The Music Box** (1985 год, цена £9.95), **The Music Box** (1986 год, цена £6.95).









Adrian Thewlis. Программист, технический директор Beam Software (1986-1997), Австралия.
Директор отдела исследований и разработки - более пяти лет. Реверсивная инженерия Nintendo NES & Gameboy, NEC PC-Engine, Sega Genesis.



Далее - софтография Beam Software / Melbourne House.

Включает в себя видео игры разработанные этими компаниями, переизданные Melbourne House, как часть Virgin Group и их видео игры, изданные другими издателями (Firebird, Spinnaker, Mindscape, Thunder Mountain, Addison-Wesley Publishing Company, Gremlin Graphics).

Melbourne House / Beam Software softography

Название игры	Выпуск	Платформы	Разработчик	Издатель	Цена
3-D Mazeman	1983	zx	Beam Software	Melbourne House	
4-in-1 Funpak: Volume I - II	1989-1992	gb	Beam Software	Interplay	
5 in One Funpak	1994	gg	Beam Software	Interplay	
720	1989	c64 nes	Beam Software (Graeme Scott, Neil Brennan, Gregg Barnett)	Mindscape	
Aaargh!	1989	amiga cpc c64 dos msx st zx	Binary Design (Danny S. Whelan, Tom Green, Ben Jackson)/Animagic, S.A.	Melbourne House	£8.99
ACOS (Advanced Cassette Operating System)	1984	c64	Beam Software	Melbourne House	£8.95
Airwolf	1989	nes	Beam Software (Gregg Barnett, Paul Kidd)	Acclaim	
Alien Blitz!	1983	zx	Beam Software (Clifford Ramshaw)	Melbourne House	
Alien Earth	1998	pc	Beam Software (Aidan Doyle, Holger Liebnitz)	Playmates Interactive	
Alligator!	1984	c64	Beam Software (Gregg Barnett)	Melbourne House	
Ardok The Barbarian	1987	c64	Beam Software (Andrew Davie, David Pentecost, Russel Comte, Neil Brennan)	Spinnaker Software	
Asterix and the Magic Cauldron	1986	cpc c64 zx	Sarl Chip (Carlo Perconti, Christian Gagnere, Paul Duplierto), Consult Computer Systems/Beam Software (Andrew Davie, David Pentecost, Russel Comte, Neil Brennan/William Tang, Andrew Pierson, Frank Oldham)	Melbourne House	£8.95
Asteroids in Space	1983	zx	Neil Streeter	Melbourne House	
Astral Attack	1984	c64	Beam Software (Gregg Barnett)	Melbourne House	
Attack of the Vogons	1984	c64	Beam Software (Gregg Barnett)	Melbourne House	
Aussie Rules Footy	1991	nes	Beam Software (Darren Bremner, Steve Scott, Paul Mitchell, Sue Anderson, Brian Post, Marshall Parker)	Laser Beam Entertainment Pty	
Australian Games (Aussie Games)	1989-1990	c64 zx	Beam Software (Gregg Barnett, Paul Kidd)/	US Gold/ Mindscape	
Bad Street Brawler (Street Hassle)	1987-1988	c64 dos nes zx	Beam Software (Andrew Davie, David Pentecost, Russel Comte, Neil Brennan/ Gregg Barnett, Gavan Anderson, Tania Smith, Paul Kidd)	Mattel/ Mindscape/ Melbourne House	£7.95
Back to the Future	1989	nes	Beam Software (Gregg Barnett, Gavan Anderson, Chuck Berry, Huey Lewis)	LJN/Acclaim	
Back to the Future II-III	1989-1990	nes	Beam Software (Graeme Scott, John Phillips, Barry Leitch)	LJN/Acclaim	
Bamse (aka We're Back! A Dinosaur's Story aka Agro Soar aka Baby T-Rex)	1993	gb	Beam Software	Laser Beam Entertainment Pty/Hi-Tech Impessions	
Barbarian	1988	cpc c64 msx zx	Icon Design Ltd (Paul Murray, Ed Knight, Gary "Bruce" Forsyth)/ Animagic, S.A., Roger Dean	Melbourne House	£9.99-£14.95
Battletech	1993	super famicom	Beam Software (Andrew Davie)	EA Victor	
Battle Chess	1990	nes	Beam Software (Tania Smith, Neil Brennan)	Data East	
Bazooka Bill	1986	c64 zx	Brian Post, David O'Callaghan, Russel Comte, Neil Brennan/Greg Holland	Melbourne House	£8.95-£14.95
Bedlam	1988	c64 cpc dos zx	Trevor Nuridin, Nigel Spencer, Russel Comte/Bill McIntosh, Steven Taylor, Rob Howard, Raymond Bradley	Go! (US Gold)/ Melbourne House	£8.99

Название игры	Выпуск	Платформы	Разработчик	Издатель	Цена
Bigfoot	1990-1991	nes	Beam Software (Andrew Davie, Russel Comte)	Acclaim	
Bill & Ted's Excellent Game Boy Adventure	1991	gb	Beam Software	LJN/Acclaim	
Bio Tech: Dominion	TBA	pc ps	Beam Software	Melbourne House	
Bits For Bizmo	198?	c64 (unreleased)	Pete Baron	Melbourne House	
Blackjack	1983-1984	vic-20 zx	Beam Software	Melbourne House	
Blades of Vengeance	1993	genesis sega mega drive	Beam Software (Trevor Bardo, Andrew Bailey, Tim Mackey, Jeff Kamenek, Simon Hart, Ken Newman, Holger Liebnitz, Marshall Parker, Ian Eccles Smith)	Electronic Arts	
Block Line Delete	1983	zx	Beam Software	Melbourne House	
Bo Jackson's Baseball	1991	nes	Beam Software (Graeme Scott, Steve Scott, David Pentecost, Greg Holland, Paul Mitchell, Grant Arthur, Rob Neve, Marshall Parker)	Data East	
Bop'n Rumble	1987	c64 cpc (unreleased) dos (announced)	Beam Software (Andrew Davie, David Pentecost, Russel Comte, Neil Brennan)	Melbourne House/ Mindscape	
Breaking	1984	c64	Beam Software (Gregg Barnett)	Melbourne House	
Boulder Dash	1990	gb	Beam Software (Brian Post)	EA Victor	
Brick Buster	1984	c64	Beam Software (Gregg Barnett)	Melbourne House	
Bubble Sort	1983	zx	Beam Software	Melbourne House	
Bug!	1996	pc	Beam Software (Shane Lontis, Peter Litwiniuk, Marshall Parker, Gavin Parker)	Sega	
C16 Greatest Hits	1985	vic-20	Beam Software (Clifford Ramshaw)	Melbourne House	£7.95
Caesars Palace	1997	ps	Beam Software	Interplay	
Casino Fun Park	1995	gb gg	Beam Software (Brian Post, Simon Hart, Greg Holland, Grant Arthur, Ken Newman, Marshall Parker)	Interplay	
Castle of Terror	1984	c64 zx	Beam Software (Grahame Willis, Peter Falconer, Greg Holland, Pete Baron, David Johnston, Neil Brennan), Steinar Lund	Melbourne House	£9.95
Chess	1983	zx	Beam Software (Clifford Ramshaw)	Melbourne House	
Choplifter II	1991	gb gg	Beam Software (Marshall Parker)	JVC/Extreme Entertainment	
Choplifter III	1993-1994	gb gg snes super famicom	Beam Software (Graeme Scott, Darren Bremner, Holger Liebnitz)	Extreme Entertainment/ EA Victor	
Classic Adventure	1983	bbc micro c64 plus4 msx zx (re-release)	Beam Software (John Stones-Steele), Steinar Lund	Melbourne House	£5.95
Clucky Chook	1984	c64	Beam Software (Gregg Barnett)	Melbourne House	
Colonial Conquest	1990	pc 9801	Beam Software	EA Victor	
Commodore 16 Games Pack 1-2	1984	c16	compilations (Beam Software), Shane Taska	Melbourne House	
Computer Bridge	1983	zx	Beam Software	Melbourne House	£5.95
Conglomerate	TBA		Beam Software	Melbourne House	

Название игры	Выпуск	Платформы	Разработчик	Издатель	Цена
Convoy	1984	c64	Beam Software (Gregg Barnett)	Melbourne House	
Cosmonaut on Mars	1983-1987	c64 (unreleased) vic-20	Beam Software (Clifford Ramshaw, Mark Ramshaw)	Melbourne House	£8.95
Crash Barrier	1984	c64	Beam Software (Gregg Barnett)	Melbourne House	
Cricket 96	1996	pc	Beam Software (Adam Blanch, Gerard van der Linden, Brian Post, Darren Bremner, Adrian Thewlis, Holger Liebnitz, Jeremy Kupsch, Mark Maynard, Marshall Parker)	Electronic Arts/ Laser Beam	
Cricket 97	1996	pc	Beam Software (Gerard van der Linden, Adam Blanch, Kevin Burfitt)	Melbourne House	
Cricket 97: Ashes Tour Edition	1997	pc	Beam Software	Electronic Arts	
Dash Galaxy in the Alien Asylum	1990	nes	Beam Software (Jamie Rivett, Graeme Scott, Tania Smith, Neil Brannan)	Data East	
Days of Thunder	1990	nes	Beam Software (Brian Post, Carl Muller, Paul Kidd, Gavan Anderson, Tania Smith)	Mindscape	
Defender of the Crown	1989	nes	Beam Software (Gregg Barnett, Russel Comte, Neil Brennan, Jim Cuomo)	Ultra Software	
Denis Through The Drinking Glass	1984	atari bbc c64 electron zx	Roger Taylor, Ian Bishrey	Melbourne House	£5.50
Dethkarz	1998	n64 (unreleased) pc	Beam Software (Steve Scott, Adam Boyle, Holger Liebnitz, Kevin Burfitt, Myles Abbott, Philip Mitchell, Matthew Jones)	Melbourne House	
Detonator	1984	c64	Beam Software (Gregg Barnett)	Melbourne House	
Doc the Destroyer	1987	c64 zx	Beam Software (Russel Comte, Neil Brennan/Paul Kidd, Geoff Evans, Anthony Burkitt, Richard Woolcock, David O'Callaghan, Jennifer Rendle, Frank Oldham)	Melbourne House	£7.95-£14.95
Dodgy Geezers	1986	bbc cpc c64 zx	Ashminster Computing, Trevor Lever, Peter Jones, Valerie Saunders, Murray Anderson, Colin Flint, Sally Cowlishaw, Consult Computer Systems, Words and Pictures Ltd	Melbourne House	£7.95
Double Dragon	1989	amiga cpc c64 dos msx st zx	Binary Design (Gary Vine, Pete Gartside, Richard Aplin, Chris Collins, Haydn Dalton, Nick Vincent, Barry Leitch/Tim Ansell, Nick Speakman, Charles Deenen/David Leitch, Ben Jackson, Jeremy Nelson, Danny S. Whelan)/Animagic/Xortrapa	Melbourne House	£9.95
Dragster	1984	c64	Beam Software (Gregg Barnett)	Melbourne House	
Dreadnought	1988	c64 (unreleased)	Icon Design (John Buckley, Stuart Ritchie, Paul Windett, Mo McNulty, Jason C. Brooke)	Melbourne House	
Dumper	1984	c64	Beam Software (Gregg Barnett)	Melbourne House	
Dungeon Master	1991	pc 9801	Beam Software	EA Victor	
Egg Plant	1984	c64	Beam Software (Gregg Barnett)	Melbourne House	
Eliminator	1983	zx	Beam Software	Melbourne House	
Enterprise	1987	atari c64 (unreleased) cpc dos zx	Industrial Concepts & Design Ltd (Tim Ansell), David John Rowe	Melbourne House	£7.95
Exploding Fist	1990	nes (never released)	Beam Software (Andrew Davie, Tania Smith, Adam Lancman, Alfred Milgrom)		

Название игры	Выпуск	Платформы	Разработчик	Издатель	Цена
Exploding Fist +	1988	c64 cpc zx	Beam Software (Neil Brennan/Bill McIntosh, Raymond Bradley)	Firebird	£7.99
Family Feud	1991	nes	Beam Software (Tanya Smith)	Gametek	
Fire Dragon	1988	c64 (unreleased)		Melbourne House	
Fighting Warrior	1985-1986	cpc c64 plus4 zx	Andrián Pertout/Richard Woolcock, Richard Burkitt, Frank Oldham, Andrew Lacey, Dominic Lux/Studio B (Stephen Cargill, Russel Comte), Damian Watharow, Steinar Lund	Melbourne House	£2.95-£8.95
Fist II: The Legend Continues	1986	c64 cpc (unreleased) dos (announced) zx	Beam Software (Nigel Spencer, Greg Holland, Russel Comte, Neil Brennan/ Damian Watharow, Bill McIntosh, Steven Taylor, Frank Oldham, Gregg Barnett)/Consult Computer Systems, David John Rowe	Melbourne House/ Mindscape	£8.95-£14.95
Forth (Abersoft)	1983	zx	John Jones-Steele	Melbourne House	£19.95
Freeway Frog	1982	zx	Beam Software	Melbourne House	
Fruit Machine	1983	zx	Beam Software	Melbourne House	
Geometry Test	1983	zx	Beam Software	Melbourne House	
George Foreman's K.O. Boxing	1992	gb genesis nes snes	Beam Software (Graeme Scott, Brian Post, Marshall Parker)	Acclaim	
Gex	1996	saturn ps	Beam Software (Lyle J. Hall, Gregg Tavares, Mira Ross, Steve Kongsle)	Crystal Dynamics	
Ghoul Patrol	1994	snes (unreleased)	Beam Software (Andrew Carter, Holger Liebnitz)	JVC	
GP 500	1999	pc	Melbourne House (Brian Post, Steve Scott, Adam Boyle, Russel Comte, Kevin Burfitt, Myles Abbott, Philip Mitchell, Matthew Jones)	Micro Prose	
Grand Larceny	1984	c64	Beam Software (Neil Brennan)	Melbourne House	£7.95
Grand Prix 80	1983	trs80	Rick Maurice	Melbourne House	
Grand Prix Challenge	2003	ps2	Infogrames Melbourbe House Pty (Adam Boyle, Holger Liebnitz, Matthew Jones, Peter Litwiniuk)	Infogrames	
Gyroscope	1985	bbc cpc c64 zx	David Wainwright, John Nixon/Catalyst Coders (Steve Lamb, Tony Mack, Dave Dew), Mark Alexander/Graham Jarvis, Rob Hartshorne	Melbourne House	£7.95
Hampstead	1984-1985	bbc c64 zx	Peter Jones, Trevor Lever/Ian McCausland	Melbourne House	£9.95
Hellfire	1985	zx	Beam Software (Gavin Wade, Chris Edwards, Russel Comte), Steinar Lund	Melbourne House	£6.95
High Resolution Graphics	1983	zx	Beam Software	Melbourne House	
Hits! Volume 1	1987	cpc	compilations	Melbourne House	
Horace & The Spiders	1983-1984	c64 (unreleased) timex zx	Beam Software (Gregg Barnett, William Tang)/Psion Software	Melbourne House	£5.95-£14.95
Horace Going Skiing	1982-1984	c64 dragon 32 oric timex zx	Beam Software (Gregg Barnett, D. Jeans, William Tang)/Psion Software	Melbourne House	£5.95
Horace to the Rescue		zx (unreleased)	Steven Taylor	Melbourne House	
Hungry Horace	1982-1983	c64 dragon 32 oric timex zx	Beam Software (Gregg Barnett, D. Jansen, William Tang)/Psion Software	Melbourne House	£5.95-£14.95
I Can Remember	1990	dos nes	Beam Software (Gavan Anderson)	Gametek	
Inspector Gadget and the Circus of Fear	1987-1988	c64 (cancelled) zx	Beam Software (Ian Chia, Don Havelberg, Greg Holland, Chris Collins, Neil Brennan/Jason C. Brooke)	Melbourne House	£8.95-£14.95

Название игры	Выпуск	Платформы	Разработчик	Издатель	Цена
International Cricket	1992	nes	Beam Software (Andrew Davie, Jeff Kamenek, Darren Bremner)	Laser Beam Entertainment Pty	
Jr. Pac-Man	1988	c64	Beam Software (Andrew Davie, Neil Brennan)	Namco/Thunder Mountain	
Jack Nicklaus Golf	1990	dos	Beam Software	EA Victor	
Judge Dredd	1987	c64 cpc (unreleased) zx	Beam Software (Doug Palmer, Russel Comte, Greg Holland, Neil Brennan), Brian Bolland	Melbourne House	£8.95-£9.95
Kampfgruppe	1990	pc 9801	Beam Software	EA Victor	
Kings and Queens	1983	zx	Beam Software	Melbourne House	
KKND	1997	pc (unreleased) psx	Beam Software (Kevin Burfitt, Paul Baulch, Marshall Parker)	Melbourne House	
KKND: Krossfire	1999	pc ps	Beam Software (Aidan Doyle, Paul Baulch, Holger Liebnitz, Kevin Burfitt, Myles Abbott, Philip Mitchell, Peter Litwiniuk, Marshall Parker)	Infogrames	
KKND Xtreme	1997	pc	Beam Software (Paul Baulch, Toby Charlton, Shane Lontis, Dave Moore, Andrew Scott, Gavin Parker, Marshall Parker)	Melbourne House	
Knuckle Busters	1987	c64 zx	Beam Software (Martin Sneap, Rob Hubbard/Steven Taylor, Paul Gomm, Antony M. Scott, Marco Duroe), Consult Computer Systems, Words & Pictures Ltd	Melbourne House	£8.95-£9.95
Kwah!	1986	c64 cpc zx	Silhouette Software (Simon Price, Mike Lewis, Carl Cropley, Kevin Wallace), Steinar Lund	Melbourne House	£8.95-£9.95
Laser Battle	1984	c64	Beam Software (Gregg Barnett)	Melbourne House	
Leapfrog	1983	zx	Beam Software	Melbourne House	
Le Mans 24 Hours	2000	dreamcast ps2 smd	Infogrames Melbourne House Pty (Adam Boyle, Holger Liebnitz, Matthew Jones, Michael White, Peter Litwiniuk, Gavin Parker)	Infogrames	
Letter Box	1984	c64	Beam Software (Gregg Barnett)	Melbourne House	
Line Renumbering	1983	zx	Beam Software	Melbourne House	
Looney Tunes: Space Race	2000	dreamcast ps2	Infogrames Melbourne House Pty (Shane Lontis, Steve Scott, Michael White)	Infogrames	
Lord of the Rings (Fellowship of the Ring)	1985-1986	apple II bbc cpc c64 dos dragon zx	Philip Mitchell, Steve Hampton, Don Havelberg, Gareth Jolly, Mark Chambers, Pete Baron, Michael O'Rourke, Paul Kidd, LynC, Danny Davis, Steven Taylor, Doug Palmer, Louis Madon, Greg Holland, Russel Comte, Geoff Halprin, Richard Woolcock, Graham Stretton, Paul Mitchell, Ian McCausland	Melbourne House	£15.95
Lunar Lander	1983	zx	Beam Software (Clifford Ramshaw)	Melbourne House	
Machine Code Monitor	1983	zx	Beam Software	Melbourne House	
Magic Johnson's Basketball	1990	cpc c64 msx zx	Andrew Routledge, Chris Collins, Tim Follin/New Frontier (Daniel Diaz, David Herrero, Juan Jose Frutos, Alberto Gonzalez, Isidro Gilabert, Antonio Casals)	Melbourne House	1200 Pts
Marble Madness + Deluxe Edition	1986	cpc c64 zx	John F. Cain, Consult Computer Systems/Will Harvey/ Bill Scolding	Melbourne House	£8.95-£14.95

Название игры	Выпуск	Платформы	Разработчик	Издатель	Цена
Martian Patrol	1982	trs80	Rick Maurice	Melbourne House	
Mech Brigade	1990	pc 9801	Beam Software	EA Victor	
Mech Warrior	1993	snes	Beam Software (Andrew Davie, Holger Liebnitz, Marshall Parker)	Activision	
Melbourne Draw	1983	cpc zx	Talent Computer Systems (Chris Maden, Jon R. Malone, Neil Baird)/ Beam Software (Philip Mitchell)	Melbourne House	£8.95
Men in Black II: Alien Escape	2002	dreamcast ps2	Infogrames Melbourne House Pty (Steve Scott, Holger Liebnitz, Matthew Jones, Peter Litwiniuk, Michael White)	Infogrames	
Meteor Storm	1983	zx	Beam Software	Melbourne House	
Mickey's Adventure in Numberland	1994	nes	Beam Software (Shane Stevens, Bill McIntosh, Adrian Thewlis, Greg Holland, Simon Hart, Steve French, Darren Hanna, Damian Borg, Marshall Parker)	Hi-Tech Expressions	
Mickey's Chaos in Number City	1991	nes	Beam Software	Hi-Tech Expressions	
Mickey's Safari in Letterland	1993	nes	Beam Software (Bill McIntosh, Darren Hanna, Steve French, Greg Holland, Simon Hart, Adrian Thewlis, Marshall Parker)	Hi-Tech Expressions	
Mike Tyson's Intergalactic Power Punch	1992	nes (never released)	Beam Software		
Mini Quiz	1984	c64	Beam Software (Gregg Barnett)	Melbourne House	
MLBPA Baseball	1995	gg	Beam Software (John Carney, Iain Cartwright, Mike Trinh, Peter Litwiniuk, Marshall Parker)	Electronic Arts	
Mordon's Quest	1985	atari bbc cpc c64 ql zx	John Jones-Steele, Peter Moreland, Peter Donne	Melbourne House	£6.95
Mugsy	1984	zx	Beam Software (Philip Mitchell, Clive Barrett, Russel Comte, Paul Kidd, Greg Cull)	Melbourne House	£6.95
Mugsy's Revenge	1986	c64 cpc (unreleased) zx	Beam Software/Rocksoft (Andrew Davie, Neil Brennan/William Tang, Neil Brennan, The Pixel Brothers, Russell Comte, David O'Callaghan, Mike Robinson, Paul Kidd, Jeff Evans)	Melbourne House	£-7.95-£8.95
NBA All-Star Challenge	1991	gb genesis snes	Beam Software	LJN/Acclaim	
NBA All-Star Challenge 2	1993	gb	Beam Software	Acclaim	
NBA Full Court Press	1996	pc	Beam Software (Iain Cartwright, Kevin Burfitt, Myles Abbott, Steven Scott, Adam Blanch, Jason Bell, Gerard van der Linden, Philip Mitchell)	Microsoft	
NBA Jam	1994	gb	Beam Software (Philip Mitchell, Mark Turmell, Shawn Liptak, Tony Goskie, John Carlton, Sal DiVita, Jonathan Hey, Jamie Rivett)	Acclaim	
NFL Quarterback Club	1993	gb	Beam Software	LJN	
Nightshade	1991-1992	nes	Beam Software (Philip Mitchell, Brian Post, Paul Kidd, Holger Liebnitz, Parrish Heywood, Grant Arthur, Paul Mitchell, Ken Newman, Martin Thompson, Jef Kamenek, Eve Marks, Marshall Parker), Tom duBois	Ultra Games	
Norse by Norsewest: The Return of the Lost Vikings	1997	3do pc ps sega saturn snes	Beam Software (Aidan Doyle, Paul Baulch, Holger Liebnitz, Kevin Burfitt, Peter Litwiniuk)	Interplay	

Название игры	Выпуск	Платформы	Разработчик	Издатель	Цена
Number Reversal	1983	zx	Beam Software	Melbourne House	
Obliterator	1989	c64 (unreleased) cpc dos msx zx	Lothlorien (Chris Caress, Lee Cawley, Mark Wilson)/Animagic, New Frontier/ Icon Design Ltd (Paul Murray, Ed Knight, John Brennan), Roger Dean	Melbourne House	£-9.99- £14.99
Over The Spectrum 1-2-3	1983	zx	compilations	Melbourne House	£5.95
Pack 1955	1986	cpc	compilations (Fighting Warrior, The Way of the Exploding Fist)	Melbourne House	
Payroll	1983	zx	Beam Software	Melbourne House	
Penetrator	1982-1984	c64 timex trs80 zx	Beam Software (Bruce Bayley, Andrián Pertout/Philip Mitchell, Veronika Megler)	Melbourne House	£6.95/$19.95
Perfect Fit (Fisher Price…)	1990	nes	Beam Software (Gavan Anderson, Tania Smith)	Gametek	
Plane Chase	1984	c64	Beam Software (Gregg Barnett)	Melbourne House	
Pole Position I-II	1983-1988	c64 dos	Beam Software (John Carney, Greg Holland, Rob Howard, Ray Bradley)	Mindscape	
Possessions Evaluation	1983	zx	Beam Software	Melbourne House	
Power Punch II	1992	nes	Beam Software (Andrew Bailey, Greg Holland, Marshall Parker, Gavan Anderson)	American Softworks	
Questerious	1986	c64 (unreleased)	Tim Rogers, Lizard, Darrin Stubbington	Melbourne House	
Radical Rex	1994	gb genesis sega mega cd snes	Beam Software (Peter Litwiniuk, Graeme Webb, Andrew Harvey, Andrew Scott, Damian Borg, Joe Rimmer, Iam Malcom, Natasha Power, Craig Duturbure, Marshall Parker, Cameron Brown, Shane Collier, Steven Scott, Gary Ireland/Paul Baulch)	Activision	
Rampart	1991	nes	Beam Software	Jaleco	
Redhawk	1986	cpc c64 zx	Silhouette Software (Simon Price, Mike Lewis, Carl Cropley), Steinar Lund	Melbourne House	£8.95
Riders of Rohan	1991	dos	Papyrus Design/Beam Software	Mirrorsoft	
River Raid III	1994	snes (unreleased)	Beam (Graeme Webb)	Activision	
Roadwars	1987	c64 msx zx	Francis Knight, Nick Spearman, Chris Collins, Wally Beben/Binary Design Ltd (Danny S. Whelan, Lyndon Brooke)	Melbourne House	£8.99
Ritual	TBA	pc	Beam Software		
Road Blasters	1990	nes	Beam Software (Gavan Anderson. Tania Smith)	Mindscape	
Road Patrol	1984	c64	Beam Software (Gregg Barnett)	Melbourne House	
Road Runner	1989	nes	Beam Software (Jamie Rivett)	Tengen	
Robot Madness	TBA	pc	Beam Software	Melbourne House	
Rockford	1988	amiga st	Icon Design	Melbourne House	
Rocket Ranger	1990	nes	Beam Software (Nigel Spencer, Russel Comte, Gregg Barnett, Tania Smith)	Kemco-Seika	
Rock'n Wrestle (Bop'n'Wrestle)	1985-1986	apple II atari cpc c64 dos zx	Beam Software (Gregg Barnett, Russel Comte, Neil Brennan, Bruce Bayley, Cameron Duffy, Damian Watharow, Nigel Spencer, Andrew Pavlumanolakos, Greg Holland, Steven Taylor, Frank Oldham, Neil Brennan)	Melbourne House/ Mindscape	£8.95
Roller Kong	1985	vic-20	Beam Software (Andrew Lacey)	Melbourne House	

Название игры	Выпуск	Платформы	Разработчик	Издатель	Цена
Sales Analysis	1983	zx	Beam Software	Melbourne House	
Samurai Warrior: The Battles of Usagi Yojimbo	1988	c64	Beam Software (Doug Palmer, Russel Comte, Neil Brennan)	Firebird	£8.95-£14.95
Sgt. Slaughter's Mat Wars	1989	c64	Beam Software (Nigel Spencer, Russel Comte)	Mindscape	
Shadowrun	1994	snes super famicom	Beam Software (Darren Bremner, Gregg Barnett, Andrew Bailey, Arthur Litwiniuk, Shane Lontis, Graeme Scott, Jef Kamenek, Mark Maynard, Holger Liebnitz, Marshall Parker)	Data East/Laser Beam	
Sherlock	1984	c64 zx	Gregg Barnett, Neil Brennan/ Programmed group headed by Philip Mitchell/Lynda Warner	Melbourne House	£14.95
Simultaneous Equations	1983	zx	Beam Software	Melbourne House	
Sir Lancelot	1984	cpc zx	Studio B (Stephen Cargill, Arnie), Ian Piumarta, Constantine Aslanis	Melbourne House	£5.95
Smash TV	1991	nes snes	Beam Software (Jamie Rivett, Graeme Scott, Martin Thompson, Holger Liebnitz, Marshall Parker, Adam Lancman, Andrew Bailey, Ann Davie)	Acclaim	
Snake Pit	1984	c64	Beam Software (Gregg Barnett)	Melbourne House	
Soldier	1984	c64	Beam Software (Gregg Barnett)	Melbourne House	
Solitaire Fun Pak	1994	gb gg	Beam Software (Clive Barrett, Greg Holland, Simon Hart, Marshall Parker)	Interplay	
Space Attack	1982	trs80	Clifford Abrahams	Melbourne House	
Space Escape	1983	zx	Beam Software (Clifford Ramshaw)	Melbourne House	
Spectrum Clock	1983	zx	Beam Software	Melbourne House	
Spectrum Invaders	1983	zx	Beam Software	Melbourne House	
Spectrum Machine Language for the Absolute Beginner	1982	zx	Beam Software (William Tang)	Melbourne House	£6.95
Sports Hero	1984	zx	Clive Barrett, Russel Comte, Greg Holland, Ned Culic	Melbourne House	£6.95
Spy Training	1984	c64	Beam Software (Gregg Barnett)	Melbourne House	
Starion	1985	cpc c64 zx	David M. Webb, Louis Madon, Neil Brennan, Ian McCausland	Melbourne House	£7.95
Star Trooper	1984	c64 vic-20	Beam Software (Clifford Ramshaw/ Mark Ramshaw)	Melbourne House	£5.95
Star Wars	1991	nes	Beam Software (Andrew Carter, Trevor Nuridin, Jef Kamenek, Bill McIntosh, Damian Morton, Holger Liebnitz, Grant Arthur, Ian Malcolm, Philip Mitchell, Marshall Parker, Gavan Anderson, Ann Davie)	JVC/Lucasfilm Games	
Stepping Stones	1984	c64	Beam Software (Gregg Barnett)	Melbourne House	
Strike Force	1982	trs80	Beam Software (Clifford Ramshaw, William Tang)	Melbourne House	
Stunt Man	1984	c64	Beam Software (Gregg Barnett)	Melbourne House	
Super Cassette A-B	1983	c64	compilations	Melbourne House	
Super Fun Pak		snes	Beam Software (Holger Liebnitz)		

Название игры	Выпуск	Платформы	Разработчик	Издатель	Цена
Super High Impact	1993	snes	Beam Software (David Pentecost, Andrew Davie, Brian Post, Graeme Scott, Marshall Parker)	Acclaim	
Super International Cricket	1992-1994	nes snes	Beam Software (Jason Bell, Andrew Davie, Dave Moore, David Pentecost, Darren Bremner, Andrew Bailey, Marshall Parker)	Laser Beam Entertainment Pty	
Super Smash TV	1991	snes	Beam Software (Jamie Rivett, Graeme Scott, Martin Thompson)	Acclaim	
Super Solitaire	1991	snes	Beam Software (Andrew Bailey, Mark Maynard, Steve French, Gustaf Bjorksten, Marshall Parker, Ann Davie)	Extreme Entertainment	
Super Pac-Man	1988	c64	Beam Software (Andrew Davie, Neil Brennan)	Namco/Thunder Mountain	
Tanc	1984	c64	Beam Software (Gregg Barnett)	Melbourne House	
Tank Ambush	1984	c64	Beam Software (Gregg Barnett)	Melbourne House	
Taz-Mania	1993	gb	Beam Software	Interplay	
Terminator 2: The Arcade game	1993	gb	Beam Software (Holger Liebnitz, Marshall Parker)	LJN	
Terror-Daktil 4D	1983	zx	Beam Software (Alan Blake), Greg Cull, Constantine Aslanis	Melbourne House	£6.95
Terrormolinos	1985	bbc cpc c64 zx	Peter Jones, Trevor Lever, Roger Taylor, James Byrne/Mike Robinson	Melbourne House	£7.95
Terrorpods	1988-1989	cpc c64 msx zx	Icon Design Ltd (Colin Rushby, Mike Davies, Ed Knight, John Brennan), Roger Dean, Tim White	Melbourne House	£9.99
Test Drive Unlimited	2006	dreamcast ps2 psp	Melbourne House (Adam Boyle, Steve Scott, Holger Liebnitz, Matthew Jones, Michael White)	Atari	
The Big One	2005	ps2 (cancelled)	Atari Melbourne House (Adam Boyle)		
The Crack of Doom	1989	apple II c64 dos	Beam Software (Norton Truter, John Haward, Philip Mitchell, Bill McIntosh, Don Havelberg, Brian Post, Russel Comte, Rob Howard, Paul Mitchell)	Addison-Wesley Publishing Company	
The Dark Tower	1984	c64 plus4	Robert Henderson, David Dunn, Steinar Lund	Melbourne House	£7.95
The Dame was Loaded	1996	cd-i (cancelled) mac pc	Beam Software (Philip Mitchell)	Philips Interactive	
The Disc	1995	pc (magazine)	Beam Software	Robot Madness	
The Hobbit	1982-1989	amiga (unreleased) apple II bbc c64 cpc dragon mac msx oric pc plus4 (unofficial) trs-80 (unreleased) zx	Beam Software (Philip Mitchell, Veronika Megler, Russel Comte, Paul Mitchell, Peter Beresford, Gerard Neil, Pete Baron, David Johnston, Gregg Barnett, Stuart Ritchie), Neil Brennan/ Pigmy Soft, Kent Rees, Constantine Aslanis	Melbourne House/ Addison-Wesley Publishing Company/ Tansoft	£14.95
The Hunt For Red October	1991	gb nes	Beam Software (Andrew Davie, Darren Bremner, David Pentecost, Ian Malcolm, Eve Marks, Ann Davie, Grant Arthur, Russel Comte, Holger Liebnitz, Paul Mitchell, Tony Pentland, Gregg Barnett, Adam Lancman, Tania Smith, Gavan Anderson)	Hi-Tech Expressions	
The H.U.R.G. (High level User friendly Real time Games designer)	1983-1984	zx	William Tang, Russell Comte, Constantine Aslanis	Melbourne House	£14.95
The Last Ninja	1990	nes	Beam Software (Gary Liddon, Carl Muller, Greg Holland, Trevor Nuridin, Andrew Bailey, Sue Anderson, Tania Smith, Clive Barrett)	Jaleco	
The Muncher	1988	c64 zx	Beam Software (Dave Moore, Rob Howard)	Gremlin Graphics	£7.99-£12.99

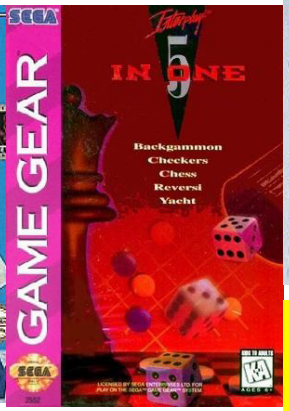
Название игры	Выпуск	Платформы	Разработчик	Издатель	Цена
The Music Box	1986	cpc zx	Mark Alexander	Melbourne House	£6.95
The Mystery of Arkham Manor	1987	c64 (unreleased) cpc zx	Alan Malik, Carl Cropley, Andrew Craigie/Mike Lewis, Consult Computer System, Words & Picture Ltd	Melbourne House	£8.95
The Punisher	1990	gb nes	Beam Software (Jamie Rivett, Russel Comte, Eve Marks, Holger Liebnitz, Grant Arthur, Gregg Barnett, Paul Kidd, Tania Smith, Gavan Anderson)	LJN/Acclaim	
The Punisher: The Ultimate Payback	1991	gb	Beam Software (Rod Richards, Gregg Barnett, Tony Pentland, Eve Marks, Tania Smith, Gavan Anderson)	Acclaim	
The Shadows of Mordor	1986-1987	cpc c64 zx	Philip Mitchell, Russel Comte/Ted Nasmith	Melbourne House	£7.99-£14.99
The Simpsons: Itchy & Scratchy in Miniature Golf Madness	1994	gb	Beam Software	Acclaim	
The Three Stooges	1989	nes	Beam Software (Gregg Barnett, Andrew Davie, Russel Comte, Gavan Anderson)	Activision	
The Way of the Exploding Fist (and Plus)	1985-1986-1990	bbc electron c64 cpc plus4 nes (unreleased) zx	Beam Software (Michael Simpson/ David Johnston, Neil Brennan/Gregg Barnett, Greg Holland, Steven Taylor, Paul Kidd, William Tang/Bill McIntosh, Raymond Bradley, Pete Baron/Richard Costello, Andrew Davie)/David John Rowe	Melbourne House	£8.95
The Wizard and the Princess	1982	vic-20	Clifford Ramshaw	Melbourne House	£5.95
Throne of Fire	1986-1987	cpc c64 (unreleased) zx	Chris Pink, Glenn Benson/Tim Rogers, Lizard, Darrin Stubbington/Consult Computer Systems (Mike Singleton, James Bagley, Dave Worton). David Rowe	Melbourne House	£7.95
Tom & Jerry	1992	gb genesis	Bill McIntosh, Simon Hart, Brian Post, David Theodore, James Halprin, Marshall Parker)	Hi-Tech Expressions	
Tom & Jerry: Frantic Antics	1993-1994	gb genesis	Beam Software (Bill McIntosh, Simon Hart, Marshall Parker)	Hi-Tech Expressions	
Total Eclipse Turbo	1995	ps	Beam Software (Bill Mitchell, Mark Cerny, Jay Minn, Justin Norr, Andy Trapani)	Crystal Dynamics	
Transformers	2004	ps2	Atari Melbourne House (Adam Boyle, Steve Scott, Paul Baulch, Holger Liebnitz, Matthew Jones, Michael White, Peter Litwiniuk)	Atari	
Treasure Hunt	1984	c64	Beam Software (Gregg Barnett)	Melbourne House	
True Lies	1995	gb gg genesis snes	Beam Software (Graeme Webb, Mike Trin, Peter Litwiniuk, David Moore, Rod Richards, Damian Borg, John Tsiglis, Brian Uniacke, Justin Halliday, Ian Malcolm, Shane Collier, Andrew Scott, Cameron Brown, Ashley Parker, Marshall Parker, Arthur Kakouris, Wayne Simmons)	LJN/Acclaim	
War in Middle Earth	1989	amiga cpc c64 msx st zx	Mike Lyons, Kevin Mulholland, Dave Ollman, G. Williamson, Val Franco, Andrew Elkerton, Paul Robotham/ Animagic/ Maelstrom Games Ltd (Chris Pink, Paul Rowbotham, Mike Singleton), John Howe	Melbourne House	£9.99-£19.99
WCW World Championship Wrestling: The Main Event	1994	gb genesis	Beam Software (Cameron Sheppard, Steve French, Alex Efstratiades, Jos Valdman, Marshall Parker)	FCI	

ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

Название игры	Выпуск	Платформы	Разработчик	Издатель	Цена
Wham The Music Box	1985	zx	Mark Alexander	Melbourne House	£9.95
Whomp'Em	1991	nes	Beam Software	Jaleco	
WildC.A.T.S.	1995	snes	Beam Software (Andrew Carter, Brian Post, Andrew Scott, Holger Liebnitz, Mark Maynard, Jeremy Kupsch, Grant Arthur)	Playmates Interactive	
Wild West	1982	trs80	Clifford Abrahams	Melbourne House	
Wiz	1987	c64 zx	Mat Sneap, Rob Hubbard/Silhouette Software (John F. Cain, Antony M. Scott, Simon Price), Consult Computer Systems, Words & Pictures Limited	Melbourne House	£7.95--£14.95
Xenon	1988	amiga c64 cpc dos msx st zx	MC Lothlorien (Chris Caress, Paul Tonge, Ste Cork)/Animagic/Icon Design Ltd (Jason Cowling, Lee Cawley, Tiny Williams, David Whittaker)	Melbourne House	£7.95
Zim Sala Bim	1984	c64	Beam Software (Russel Grahame, Neil Brennan)	Melbourne House	£9.95

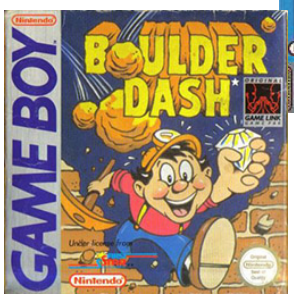










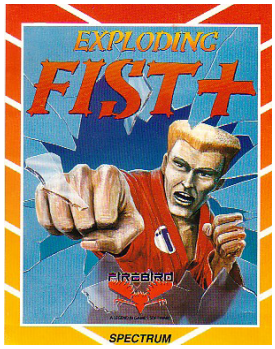




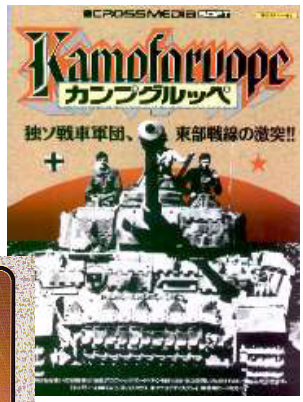


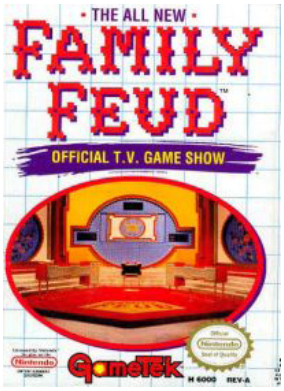




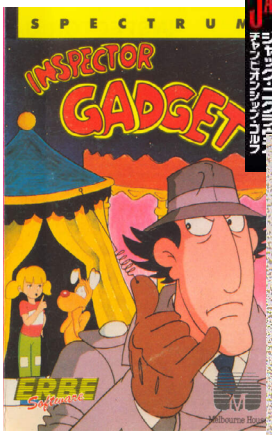


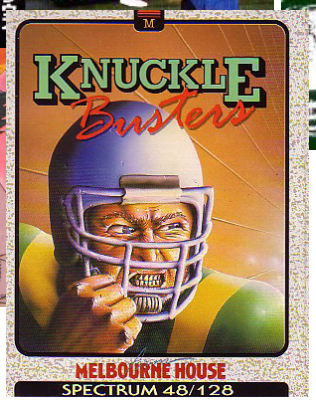


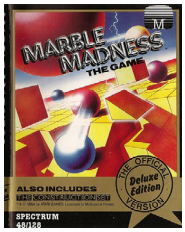










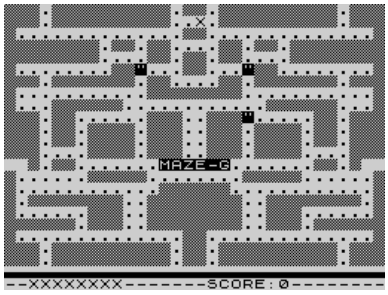


The Code Monkeys Ltd

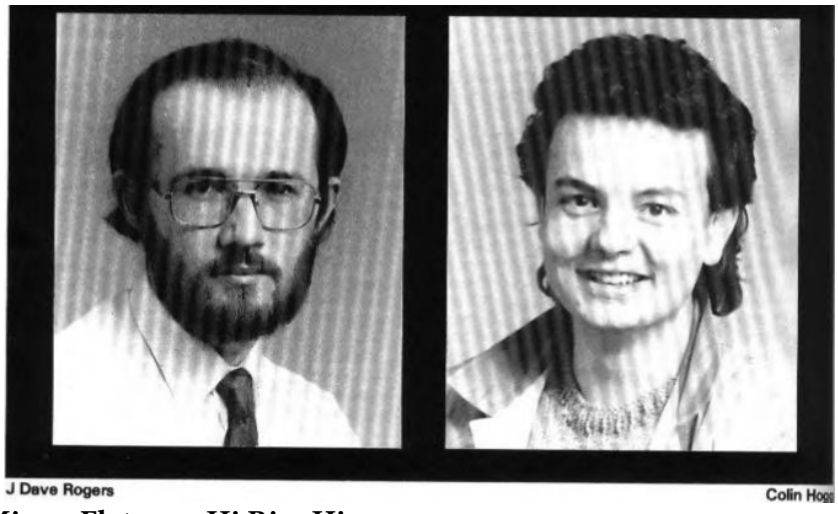
(Suite 304, Field House 15 Wellington Road, Dewsbury WF13 1HF)
01.02.1988 - 14.02.2011

Компания **Code Monkeys** из города Leeds (West Yorkshire) создана 1 февраля 1988 года.

Не смотря на это, отсчет видео игр начнем с 1983 года. Официально, первой ее игрой стала **Compac** (для Timex ZX81, 1984 год) - авторы **Colin Hogg, J. Dave Rogers**.



Colin Hogg - программист. Ранняя история компании Code Monkeys связана с историей разработчика **Hog Rog Prog** (11 Carnarvon Road, Walton, Liverpool L9 1EB). Название разработчика объединяет в себе фамилии двух человек - Colin Hogg и J. Dave Rogers. Их игры печатались в компьютерном журнале **Your Computer**. Игры этого периода (1983-1985 год) включены в софтографию Code Monkeys на их официальном сайте.
J. Dave Rogers - музыкант. В период с 1984 по 1985 год, он участвовал в разработке видео игр для Timex ZX81 - **Mad**



Miner, **Flatman**, **Hi Rise Hive**, **Bug Burst**, **Compac**, **Pinbat**, **Moneygrabber** и **Flee** - для (Dragon 32). В дальнейшем, он участвовал в создании видео игр: **Radzone** (Amstrad CPC, 1986 год), **Biospheres** (Amstrad CPC, 1988 год), **Mean Streets** (1990, Amiga, ST), а в 1992 - **Centipede** и **Missile Command** (для Game Boy)... полный список игр выложен в софтографии Code Monkeys.

Elliot Simon Gay. Начинал карьеру в индустрии видео игр в 1984 году, как программист компании Alligata (игры **Son of Blagger**, **Show Jumping** и другие).

Elliot Gay: «У нас было несколько небольших студий и люди постоянно перемещались между



ними. По этому в Yorkshire всегда был интерес к разработке видео игр».
Mark Richard Kirkby. В 1983 году сделал игру **Spectron** (издатель Virgin Games).
Mark Kirkby: «Как то, в магазинах начали появляться журналы, в которых была реклама компьютеров для дома. Так же, там была реклама аркадных машин. Мое воображение уже представляло, что в спальне стоит аркадная машина. Цены

в то время были таковы, что мне понадобилось бы 25 лет, чтобы накопить на нее. Но, на Рождество 1981 года, все изменилось. У меня появился Sinclair ZX81, на котором я написал программу расчета процентов для моего отца, что отвлекало его от меня, пока я играл в видео игры.



The Code Monkeys, sweating it out in costume: (l/r) Mark Kirkby, Colin Hogg, and Eliot Gay

Постепенно, я учился программированию и в 1988 году, я получил первую работу в Code Monkeys. Это был небольшой офис в Armley (район Leeds). Так я попал в группу программистов, у каждого из которых были свои приемы и взгляд. Через некоторое время, наш издатель предложил трем лучшим программистам создать свой проект. Так появилась компания Code Monkeys. У нас были костюмы обезьян и только небо было нашим ограничением. Мы не заметили, как пролетело 25 лет. Мы делали видео игры для всех платформ - от C64 до PS3, и всего, что было между ними. Каждый год был новым испытанием. В начале все это было весело, мы были молоды, сжатые сроки и долгие часы разработки воспринимали как должное, на энтузиазме. Но, через годы, мы начинали понимать, что жизнь проходит и управлять компанией уже не так радостно. Когда мы разрабатывали игры для Sony, я подписывал ежемесячный чек на зарплату для 35 человек и спал на пузырчатой пленке в кладовой, чтобы мы могли перейти на следующий проект. В 2011 году я навсегда ушел из индустрии».

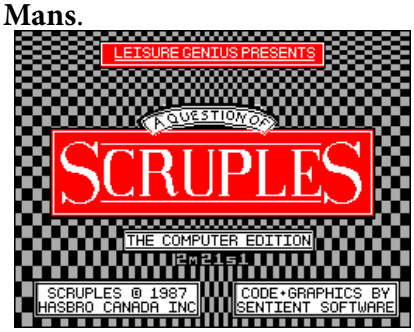
Был техническим директором в Code Monkeys. Сейчас работает в компании CAP HPI.

Следует сказать, что до 1988 года, Colin Hogg и Elliot Gay, участвовали в разработке видео игр для компании **Sentient Software** (Leeds). Следует отметить, что в США работала одноименная компания, Sentient Software (создатель - писатель Michael Berlyn). Это две разные компании.



Часть будущих разработчиков Code Monkeys, **работая с 1986 года в Sentient Software**, сделала видео игры для Gremlin Graphics, Imagine (Ocean Software) и Virgin Games - **A Question of Scruples**, **Artura**, **Donkey Kong**, **Falcon: The Renegade Lord**, **Guerilla War**, **H.A.T.E.** (версия C64), **How to be a Complete Bastard**, **Motor Massacre**, **North Star** (версии для C64, Atari ST), **Tai-Pan**, **Wec Le Mans**.





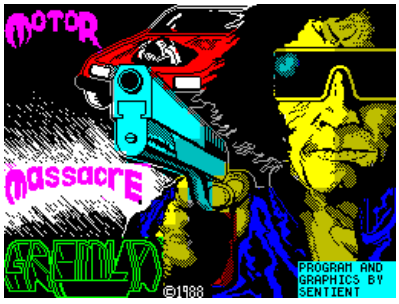






ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ











В апреле 1989 года, управляющий директор Sentient Sofware - **Tony Fagelman** объявил о закрытии компании. Восемь талантливых разработчиков компании перешли в другие компании, одной из которых стала Code Monkeys.



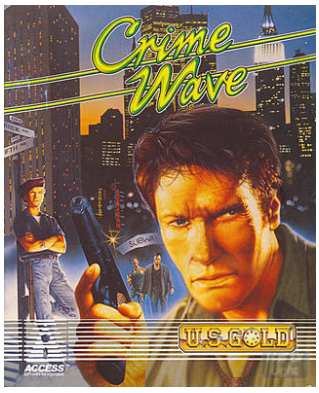
Tony Fagelman

Фактически, последними играми Sentient Software, стали две спортивные видео игры - **The Games: Winter Edition** и **The Games: Summer Edition**.

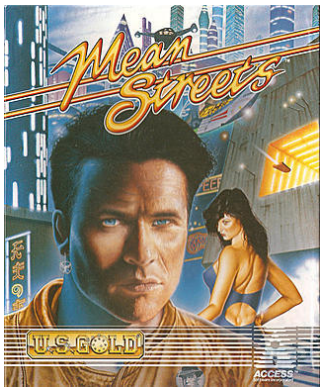


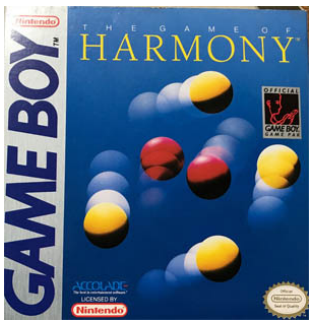


Code Monkeys сделала несколько игр для компьютеров нового поколения - Amiga и Atari ST: **Crime Wave**, **Mean Streets**.



В 1991 году компания перешла на консоли Nintendo Game Boy: игры **The Game of Harmony**, **Asteroids**, **Turrican**, **Centipede**, **Missile Command**, **Universal Soldier**, **Road Rash**.











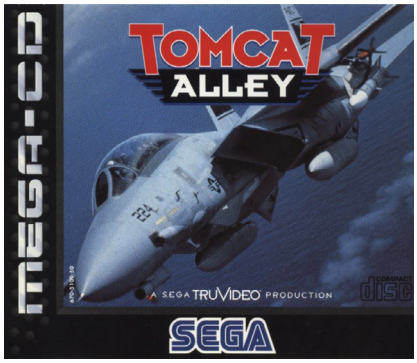
Успех компании Code Monkeys привел к сделке с Sega America в 1994 году (видео игра **Tomcat Alley**) и в 1996 году (видео игра

Surgical Strike).







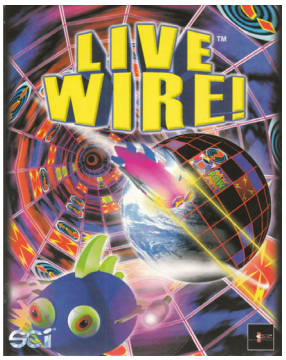




Продюсер Sega of America - **Christopher Bankston** встретился с Elliot Gay, они работали над проектами в США в течении трех месяцев. Colin Hogg управлял разработкой в Великобритании. Винчестеры и другие необходимые вещи пересылались между странами через службу FedEx. В 1995 году выходит игра **Wirehead**.



С появлением Sony Play Station, в 1999 году выходит игра **Live Wire !**. В период с 2000 по 2008 год, Code Monkeys выпускает около 40 видео игр для PS1-2. Издатели - **Midas Interactive**, **Phoenix Games**, **EA**, **Crave**, **LSP**.



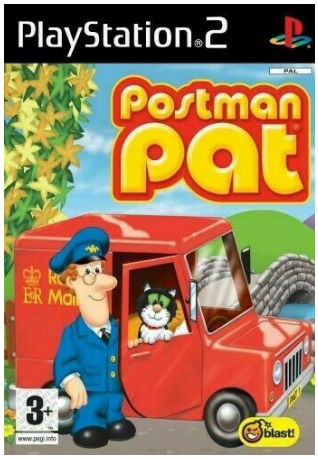
Отмечу бюджетного издателя из Нидерландов - **Phoenix Games (Holland) B.V.**, который издал около 20 игр Code Monkeys. Компания состояла из шести сотрудников и сроки разработки были сжаты до 3-5 месяцев, в то время, как в индустрии это было полтора года. Цены составляли: PS One: £6.99 и PS2: £7.99 – £8.99 – £12.99. Товары распространялись в местах массового спроса - круглосуточные магазины, газетные киоски и так далее.

С одной стороны - минимум рекламы и низкие накладные расходы, с другой - хорошая упаковка (инструкция на шести языках) и качество видео игры. Все это привело к хорошим продажам.

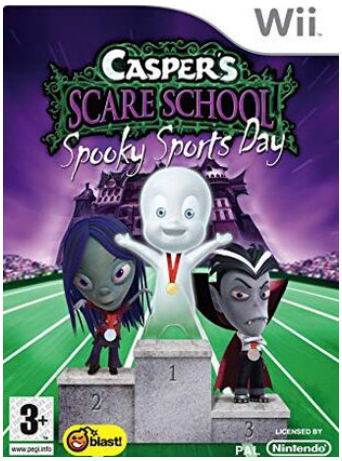
С 2006 года, выходят игры для мобильных телефонов - **Scalextric**, **The Golden Compass, Castlevania - Aria of Sorrow**, а с 2009 - для iOS, Wii.

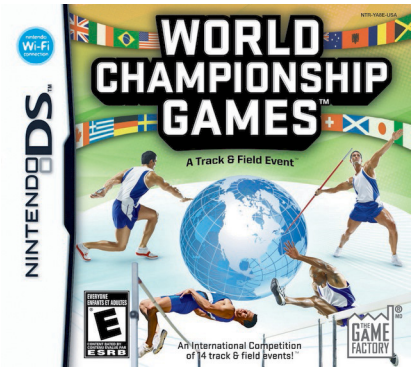
С 2008 года, вышли игры для Nintendo DS / PS2 /Wii - **8 Ball Allstars**, **Postman Pat**, **Casper's Scary School**, **World Championship Games: A Track & Field Event**.





ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ





В 2010 году, Code Monkeys, как независимый разработчик, столкнулся с финансовыми трудностями, что привело к увольнению части сотрудников. Директор по разработке Adrian Hirst: «В условиях рецессии многие компании сокращают персонал. По этому, мы только одна из таких компаний».



Adrian Hirst

Code Monkeys обратила внимание на цифровые каналы распространения своей продукции. Последней их игрой стала - **Triple Jumping Sports** для iOS (2010 год).

После 23 трех лет на рынке, 14 февраля 2011 года, акционеры решили прекратить деятельность компании на рынке.

Janet Smith. Административный директор и совладелец Code Monkeys (Apr 1999 - Feb 2011).

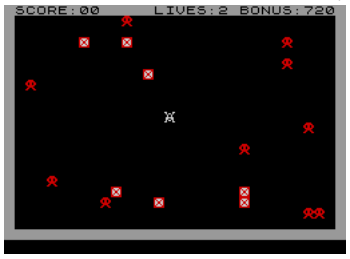


Elliot Simon Gay. В период с 1988 по 2005 год - со-основатель, владелец и управляющий директор Code Monkeys. Сейчас возглавляет компанию Technoholix (так же, в городе Leeds).



THE CODE MONKEYS Ltd.

Игры Code Monkeys для компьютеров. **Spectron** (1983 год, цена £5.95, автор Mark Kirkby).



Son of Blagger (1984 год, цена £5.95, автор Elliot Gay).



Jack Charlton's Match Fishing (1985 год, цена £6.95, автор Elliot Gay).



The Scout Steps Out (1985 год, Colin Hogg, J. Dave Rogers).



Dragon's Lair (1986 год, Amstrad CPC, среди авторов - Colin Hogg).



Radzone (1986 год, Amstrad CPC, Colin Hogg, J. Dave Rogers).



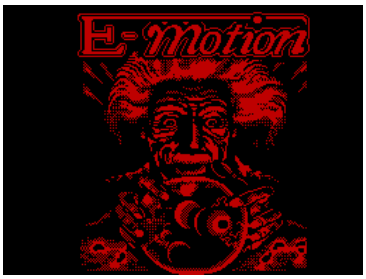
Show Jumping (1986 год, цена £7.95, автор Elliot Gay).



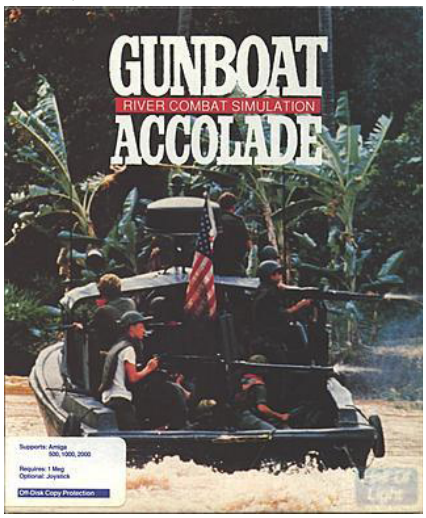
Biospheres (1988 год, Amstrad CPC, цена £1.99, Colin Hogg, J. Dave Rogers).



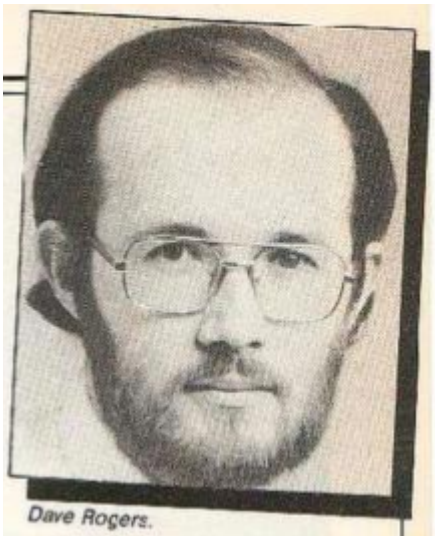
E-Motion (1990 год, цена £9.99).



Gunboat - River Combat Simulation (1990 год, цена £9.99-£29.99).



J. Dave Rogers. Музыкант.



Моим первым компьютером был ZX81.
В индустрию видео игр я попал случайно - кто то попросил меня отремонтировать ZX81, так как у меня были навыки ремонта электроники. Хотя я никогда не ремонтировал компьютеры и имел дело лишь с аналоговой звуковой электроникой, писал статьи для разных журналов, посвященных электронике. У Colin Hogg был компьютер ZX81, он оставил его на пару недель и у меня была возможность изучить компьютер. Так началось мое знакомство с ним, которое переросло в многолетнее сотрудничество в индустрии видео игр. Вместе с Colin Hogg, мы начали писать игры для журналов (ZX Computing, My Computer...). Colin - в будущем стал одним из совладельцев Code Monkeys.

Моей первой коммерческой программой стала **The Scout Steps** (издатель Amsoft). Я увидел ее впервые спустя длительное время, в эмуляторе. Заставка к игре была той же, но игра уже выглядит ужасной и расстраивающей. Так же, в со-авторстве с Colin Hogg, я написал **Radzone** и **Biospheres**. Эти три видео игры сделаны для Amstrad CPC. Работать с ним всегда было очень легко. Мы отдельно работали над идеями, а затем встречались несколько раз в неделю, чтобы собрать все вместе и попробовать соединить. Небольшие разногласия были только о сложности наших игр - Colin всегда хотел их сделать сложнее, а я - проще. Мы оба разработали графику, спрайты и заставки экрана. Colin написал подпрограммы машинного кода и графические редакторы, я сделал часть программы на Бэйсике, которая содержала общую структуру игры и передавала различные параметры в машинный код.

Если сравнить, что было первым для меня - сначала была музыка, и позже - программирование. Я играл в музыкальных группах в Ливерпуле или вокруг него. Первую мелодию я написал для игры **Flee** (Dragon 32), которая была клоном Пак-Мена.
На издателя Amsoft я вышел, отправив им нашу с Colin Hogg видео игру. После работой над Biospheres, я занимался только музыкой и звуком в видео играх. Я отправил демонстрационный диск с мелодиями в компанию Hewson. В итоге, одну из моих мелодий использовали в **Zynaps**, а другую - в **Turbo Boat Simulator** (Probe). Музыка для игры **Cybernoid** (Hewson) была написана еще за десять лет до ее появления !
Я считаю Amstrad CPC моим первым компьютером. Я не могу объяснить почему, но просто чувствовал себя с этим компьютером как дома. Я никогда ничего не программировал непосредственно на ZX Spectrum или Atari. Для этих машин все было написано на Amstrad CPC

и затем портировано. Конечно, звуковые возможности Amstrad CPC были достаточно слабыми в сравнении с другими компьютерами. Его звуковой чип был не таким мощным, как SID в Commodore 64, а встроенный динамик - крошечным. Чтобы услышать на эмуляторе, как звучит Amstrad, нужно сузить низкие частоты и свести его к моно.

Что касается Beeper ZX Spectrum, если я скажу, что было невероятным ограничением, это будет преуменьшением. Я всегда старался преодолеть ограничения, но всегда чувствовал, что это пустая трата времени. Единственный случай, когда я что то сделал специально для Beeper - трехканальная мелодия для 128k версии Cybernoid - одна, и совершенно другая, для 48k. В другом случае, я просто выбирал ленивый подход, когда просто сжимал трехканальные данные AY чипа в один канал для Beeper. Почему мелодия для Zynaps (игра для Amstrad CPC) иногда не звучит как нужно на эмуляторе. Причина в том, что есть версии, в которых отсутствует звуковой канал, и у вас есть только три канала. Это вызвано тем, что использовался трюк с экономией памяти.

У нас всегда было мало памяти, по этому, чтобы освободить несколько байтов, я сохранял некоторые данные во временной области, а затем их копировали в рабочую область. Это не проблема, когда игра запускается с кассеты или диска, но когда игра сохраняется в виде файла для эмулятора, некоторые звуковые данные могут быть утеряны. Указатель данных для потерянного канала будет перемещаться по случайным данным, пока не достигнет 255, что приведет к его остановке.

Для Hewson, я разрабатывал свои мелодии дома. Если для Hewson нужно было сделать мелодию для игры, вышедшей на C64, они присылали мне видеокассету с игрой. Если игра была оригинальной, было обычное словесное или письменное описание, иногда - очень краткое. Когда речь шла об эффектах FX, мне присылали список, в котором было описание - для чего они нужны, длительность звучание и так далее. Как только программисты получали код игры, я мог созвониться с ними, если нужно было внести изменения. На самом деле, это были единичные случаи, я вспоминаю случай с игрой **Nebulus** (Amstrad CPC, разработчик Chris Wood). Он всегда подталкивал меня к улучшениям и в основном это касалось сокращение времени работы звукового драйвера. Это одна из моих самых любимых моих видео игр. Я никогда не общался вживую с программистами, которые работали на Hewson, кроме случая, когда Andrew Hewson приехал ко мне с кратким визитом.

Что касается звукового драйвера, это был приблизительно один и тот же драйвер, начиная с игры Biospheres и вплоть до Stormlord II: Deliverance. Он все время развивался, и в каждой новой версии, было по крайней мере несколько настроек. То же самое касалось и компилятора. Этот же драйвер использовался для ZX Spectrum 128, с отличием в подпрограмме записи на звуковой чип и паре строк для регулировки высоты тона, чтобы компенсировать разницу в тактовой частоте. Все это сделано для совместимости дисков Amstrad CPC/Plus 3. Для ZX Spectrum 48, я иногда делал другой драйвер, а иногда - совершенно другую мелодию, как например, в случае с Cybernoid. Иногда, я просто использовал драйвер для Amstrad CPC, со всеми тремя каналами, дополнительным битом кода, вставленным в конце, чтобы свести все это к монофоническому звуку. Я признаю, что это ужасное и не эффективное решение, чтобы не тратить время на ZX Spectrum 48. В случае с Atari ST, это был тот же драйвер, переделанный более или менее.

Единственной мелодией, которую Hewson попросили меня полностью переписать, была мелодия к игре Stormlord.

Прекращение сотрудничества с Hewson. В марте 1991 года, я получил письмо от адвоката, в котором меня приглашали посетить Hewson.

Но я проигнорировал это. Hewson платили мне еще меньше, чем прежние издатели за игры для Amstrad CPC, но мне так понравилось работать с ними, что я бы работал бесплатно. Но, я слышал, что одному программисту не выплатили часть денег. Я думаю, часть их продуктов в этом время были настоящим разочарованием, после успешных видео игр Raffaele Cecco. По этому закрытие Hewson было делом времени. Позже, я кое что заработал, делая музыку для Sega.

После работы с Hewson, я вернулся к работе с Colin Hogg, который переехал в Leeds и создал Code Monkeys. Одной из причин, по которой он создал свою компанию, было то, что за наши игры для Amstrad CPC нам платили не так много, как мы ожидали.

ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

Создавая музыку для Code Monkeys, я получил больше доступа к разработке видео игры, чем это было в период сотрудничества с Hewson, созванивался с Colin Hogg, когда он приезжал в Ливерпуль. Все звуковые драйверы и аудио редакторы были объединены в одну систему, чем занимался Colin. В этот период, я делал игры в основном для Sega Megadrive и Gameboy... Turrican, Onslaught и Universal Soldier. Мелодии были примерно на 70% конверсией и на 30% оригинальными, иногда я объединялся с другим музыкантом - Paul Kenny. Вся музыка были написана на Cubase, работала на ST, далее MIDI файлы преобразовывались в формат нашего драйвера (в основном из-за сжатия).
В наши дни (конец 90-х), я вообще не связан с разработкой видео игр. Я попал в эту сферу случайно и всегда чувствовал себя немного не в своей тарелке.
Мелодиями, которыми я горжусь сейчас, это - Netherworld, Bear A Grudge, Zynaps, Stormlord 1 & 2 и Cybernoid 1 & 2.
Раньше я предполагал, что по мере развития компьютеров, люди придут к выводу, что звучание старых чипов ужасно, и они будут забыты. Я все еще удивляюсь уровнем интереса к моим мелодиям. Хотя я не вижу, что когда-нибудь снова вернусь к написанию мелодий к компьютерам. Я до сих пор пишу музыку, дома, но только для себя.
У меня все еще есть Amstrad 464, с цветным монитором и множеством дисков. Все, что было плохо с ZX Spectrum, было хорошо на Amstrad CPC ! У меня не было энтузиазма по поводу C64, даже не смотря на его превосходные звуковые возможности. Я до сих пор храню на чердаке журналы по Amstrad. Раньше, когда я выписывал их, мне нравилось читать отзывы о моих видео играх.

The Code Monkeys softography

Название игры	Выпуск	Платформы	Разработчик	Издатель	Цена
3D Pool Hall	2005	mobile j2me (announced)	Code Monkeys	Nokia SNAP	
8 Ball Allstars	2008	nds	Code Monkeys	Oxygen Games	
A Question of Scruples	1987	cpc dos zx	Sentient Software (Elliot Simon Gay, John Mullins, Allistair Watt, Clive Paul)	Virgin Games (Leisure Genius)	£9.95-£14.95
Anastasia	2001	ps	Code Monkeys	Midas Interactive	
Animal Football	2003	ps	Code Monkeys	Phoenix Games	
Animal Soccer World	2006	ps2	Code Monkeys	Phoenix Games	
Arcade Classic 1-2	1995	gb sgb (compilations)	Code Monkeys (Peter Pavich)	Nintendo	
Artura	1988-1989	c64 cpc dos st zx	Sentient Software (Elliot Simon Gay, Colin Hogg, Mark Richard Kirkby), Ben Daglish	Gremlin Graphics/ Mastertronic	
Asteroids	1991	gb	Code Monkeys (Elliot Simon Gay, Joe Lewis, Paul Kenny)	Accolade	
Atlantis	2001	ps	Code Monkeys	Phoenix Games	
Biospheres	1988	cpc	Colin Hogg, J. Dave Rogers	Silverbird (British Telecom)	£1.99
Bug Burst	1984	timex zx81	Colin Hogg, J. Dave Rogers	Hog Rog Prog	£2.50
CT Special Forces	2004	ps	Code Monkeys	LSP	
Cartoon Kingdom	2007	ps2	Code Monkeys	Phoenix Games	
Casper's Scary School	2009	nds wii	Code Monkeys (Thet Naing Swe)	Blast!	
Castlevania - Aria of Sorrow	2008	mobile j2me	Code Monkeys	Sega Mobile	
Centipede	1992	gb	Code Monkeys (Mark Richard Kirkby, Simon Morris, Joe Lewis, Colin Hogg, E. S. Gay, J. Dave Rogers, Peter Pavich)	Accolade	
Charlotte's Web	2006	gba	Code Monkeys	Sega Mobile	
Compac	1984	timex zx81	Colin Hogg, J. Dave Rogers	Hog Rog Prog	
Countryside Bears	2006	ps2	Code Monkeys	Phoenix Games	
Crazy Frog Racer	2006	nds	Code Monkeys	Mercury Games	
Crime Wave	1990	amiga st	Code Monkeys (Elliot Simon Gay, Colin Hogg, Mark Richard Kirkby)	US Gold	£24.99

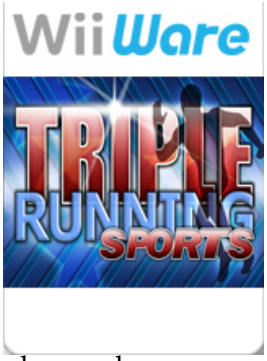
ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

Название игры	Выпуск	Платформы	Разработчик	Издатель	Цена
Dalmatians	2000	ps	Code Monkeys	Midas Interactive	
Dalmatians 2	2003	ps	Code Monkeys	Phoenix Games	
Dalmatians 3	2004	ps2	Code Monkeys	Phoenix Games	
Detective Mouse	2003	ps	Code Monkeys	Phoenix Games	
Dinosaur Adventure	2000	ps2	Code Monkeys	Phoenix Games	
Dinosaurs	2003-2004	ps ps2	Code Monkeys	Phoenix Games	
Donkey Kong	1986	msx zx	Sentient (John Mullins, Clive Paul)	Ocean Software	£7.95
Dragon's Lair	1986	cpc	Mike Davies, Colin Hogg, Nicole Baikaloff, Colin Porch, Stephen Birtles, John Darnell, Andy Walker, Paul Hodgson	Software Projects	
E-Motion (The Game of Harmony)	1990	c64 cpc timex zx	Code Monkeys, Mark Tait	US Gold	£9.99
Falcon: The Renegade Lord	1987	zx	Martin Wheeler, Clive Paul	Virgin Games	£9.95
Flatman	1983	timex zx81	J. Dave Rogers	Hog Rog Prog	
Flee		dragon 32	Colin Hogg, J. Dave Rogers		
Foo Fighters		unreleased	Code Monkeys (Cumron Ashtani)		
Force 21	2000	gbc	Code Monkeys (Alex Crowther, Elliot Simon Gay, Colin Hodd, Patrick Lau, David A. Smith)	Red Storm Entert.	
Garfield	2004	pc ps2	Code Monkeys (Richard Clark, Wayne Ellis, John Lycett-Smith…)	Hip Interactive	
Goldie	2000	ps	Code Monkeys	Midas Interactive	
Goofy's Fun House	2001	pc ps	Code Monkeys (David Blewett, Rory McCarthy)	New Kid Co / Ubisoft	
Guerilla War	1988-1989	c64 cpc zx	Sentient Software (Andrew Postlewhite, Clive Paul), Imagine (Jonathan Dunn)	Imagine (Ocean Software)	£8.95-£14.95
Gunboat - River Combat Simulation	1990	c64 (unreleased) cpc dos turbo grafix 16 zx	The Code Monkeys (Mark Richard Kirkby)	Accolade	£9.99-£29.99
Hate	1989	c64	Sentient Software, Ben Daglish	Gremlin Graphics	
Herkules	2003	ps	Code Monkeys	Phoenix Games	
Hi Rise Hive	1984	timex zx81	Colin Hogg, J. Dave Rogers	Hog Rog Prog	
How to be a Complete Bastard	1987	c64 cpc zx	Sentient Software (Elliot Simon Gay, Allistair Watt)	Virgin Games	£7.95
Hunchback of Notredame	2002	ps	Code Monkeys	Midas Interactive	
International Athletics	2008-2010	ds psp (cancelled) wii	Code Monkeys (Guillermo Dupinet)		£29.99
Jack Charlton's Match Fishing	1985	c64, cpc (unreleased) zx	Elliot Simon Gay, F. David Thorpe	Alligata Software	£6.95
Jump	2006	mobile j2me	Code Monkeys (Mark Sibson)	Disney/Starwave	
Kiddies Party Pack	2006	ps2	Code Monkeys	Phoenix Games	
Legend of Pocahontas	2002	ps	Code Monkeys	Midas Interactive	
Lion and the King	2001	ps	Code Monkeys	Midas Interactive	
Lion and the King 2	2003	ps	Code Monkeys	Phoenix Games	
Live Wire !	1999	arcade n64 (planned) pc ps	Code Monkeys (Colin Hogg, Elliot Simon Gay, Mark Richard Kirkby, Jason Turner, Phil Turnbull, Wayne Grundy, Dominic Hood, Cumron Ashtiani, Alistair Whitehead, Danny Campbell)	Sales Curve Interactve	
Lord of Jungle	2001	ps	Code Monkeys	Midas Interactive	
Mad Miner	1983	timex zx81	Colin Hogg, J. Dave Rogers	Hog Rog Prog	
Manic Monkey Mayhem	2009-2010	iOS psp wii	Code Monkeys	Code Monkeys	
Mean Streets	1990	amiga st	Code Monkeys (Colin Hogg, Elliot Simon Gay, Mark Richard Kirkby, J. Dave Rogers)	US Gold	£19.99

Название игры	Выпуск	Платформы	Разработчик	Издатель	Цена
Mighty Mulan	2004-2005	ps2	Code Monkeys	Phoenix Games	
Missile Command	1992	gb	Code Monkeys (Mark Richard Kirkby, Joe Lewis, Colin Hogg, Elliot Simon Gay, J. Dave Rogers)	Accolade	
Moneygrabber	Jan 1984	timex zx81	J. Dave Rogers	Hog Rog Prog	
Moses Prince of Egypt	2000	ps	Code Monkeys	Midas Interactive	
Motor Massacre	1989	cpc zx	Sentient Software (Andrew Postlewhite, Robert Moneagle), Dennis Turner	Gremlin Graphics	
Neopets: The Darkest Faerie		ps (cancelled)	Code Monkeys	SCEA	
Nice Cats	2000	ps	Code Monkeys	Midas Interactive	
North Star	1988	c64 st	Sentient Software (Steve Kerry, John O'Brien), Ben Daglish	Gremlin Graphics	
Onslaught	1991	smd	Hewson/Code Monkeys (Gary Biasillo, Mike Williams, J. Dave Rogers)	Accolade	
Pinbat	1985	timex zx81	Colin Hogg, J. Dave Rogers	Hog Rog Prog/ Your Computer	
Pippo Giochi Pazzi		ps	Code Monkeys	New Kid Co / Ubisoft	
Postman Pat	2008	nds ps2	Code Monkeys	Blast	
Radzone	1986	cpc	Colin Hogg, J. Dave Rogers	Mastertronic	
Road Rash	1994	gb	Code Monkeys (Mark Richard Kirkby, Colin Hogg, Elliot Simon Gay, Joe Lewis)	Ocean Software	
Scalextric	2006	mobile j2me	Code Monkeys	Kuju/PlayerX	
Shrek Treasure Hunt	2002	ps	Code Monkeys (David Blewett)	TDK Mediactive	
Show Jumping	1986	zx	Elliot Simon Gay, F. David Thorpe	Alligata Software	£7.95
Simpson's Skateboarding	2002	ps2	Code Monkeys (Alex Crowther, David Blewett, Colin Cuthbert, Sam Hackett)	Fox Interactive/ EA	
Sitting Ducks	2004	ps	Code Monkeys	LSP	
Son of Blagger	1984	zx	Elliot Simon Gay	Alligata Software	£5.95
Spectron	1983	zx	The Code Monkeys (Mark Richard Kirkby)	Virgin Games	£5.95
Surgical Strike	1995-1996	Sega CD Sega 32	Code Monkeys (Mark Richard Kirkby, Joe Lewis, Colin Hogg, Elliot Simon Gay, Joe Lewis, James Fisher, Simon Morris)	Sega America	
Tai-Pan	1987	cpc msx? zx	Sentient Software (John Mullins, Clive Paul)/Ocean (Mark R. Jones, Peter Clarke)	Ocean Software	£7.95-/£12.95
The Game of Harmony	1990	gb	Code Monkeys (Mark Richard Kirkby, Colin Hogg, Elliot Simon Gay, Andrew Ingram, Jason Cowling)	Accolade	
The Games: Summer Edition (Go For Gold)	1989-1992	amiga st zx	Code Monkeys (Colin Hogg, Elliot Simon Gay, Mark Richard Kirkby, Daisy Graffix, Dave Lowe), Sentient Software (Robert Moneagle, Flora Stoneman, Clive Paul, Alick Morrall, Dawn Drake)	US Gold/Kixx	
The Games: Winter Edition (Go For Gold)	1988-1989	st zx	Code Monkeys/ Sentient Software (John Mullins, Robert Moneagle, Flora Stoneman, Clive Paul, Alick Morrall)	US Gold/Kixx	
The Golden Compass	2007	mobile j2me	Code Monkeys	Sega Mobile	
The Mouse Police	2004	ps2	Code Monkeys	Phoenix Games	
The Sacred Pools	1996-1997	mac pc sega saturn (all - cancelled)	Code Monkeys		
The Scout Steps Out	1985	cpc	H.R. Software (Colin Hogg, J. Dave Rogers)	Amsoft	
The Simpsons Skateboarding	2002	ps2	Code Monkeys (Patrick Lau)	Fox Interactive/ EA	

Название игры	Выпуск	Платформы	Разработчик	Издатель	Цена
The Sword of Camelot	2001	ps	Code Monkeys	Midas Interactive	
The Toys Room	2006	ps2	Code Monkeys	Phoenix Games	
Tomcat Alley	1994	sega cd	Code Monkeys (Mark Richard Kirkby, Colin Hogg, Elliot Simon Gay, Joe Lewis, Herbie Hancock)	Sega America	
Toys	2004	ps	Code Monkeys	Phoenix Games	
Triple Shot Sports, Triple Jumping Sports, Triple Running Sports, Throwing Sports	2009-2010	iOS wii	Code Monkeys		
Turrican	1991	gb dos? genesis smd turbo grafix 16	Code Monkeys (Mark Richard Kirkby, Joe Lewis, Colin Hogg, Elliot Simon Gay, Joe Lewis, J. Dave Rogers, Paul Kenny)	Accolade	
Universal Soldier	1992	gb genesis smd snes (cancelled)	Code Monkeys (Mark Richard Kirkby, Joe Lewis, Colin Hogg, Elliot Simon Gay, Manfred Trenz, J. Dave Rogers, Paul Kenny)	Accolade	
Voodoo Charms	2010	iOS	Code Monkeys		
Wec Le Mans	1989	cpc msx zx	Sentient Software (Jon O'Brien, Robert Hemphill, John Mullins, Alick Morrall)/ Imagine (Mike Lamb, Bill (William) Harbison, Jonathan Dunn)	Imagine (Ocean Software)	£8.95-£14.95
Winky the Little Bear	2003	ps	Code Monkeys	Phoenix Games	
Wirehead	1995	sega cd	Code Monkeys (James Fisher, Mark Richard Kirkby, Joe Lewis, Colin Hogg, Elliot Simon Gay)	Sega America	
World Championship Games:A Track & Field Event	2009	nds	Code Monkeys	Game Factory	
Worms World Party	2001	ps	Code Monkeys	Ubisoft/Team 17	
X-Bladez: Inline Skater	2002	gba	Code Monkeys (Chris Brown, John Welding, Elliot Simon Gay...)	Crave Entert.	





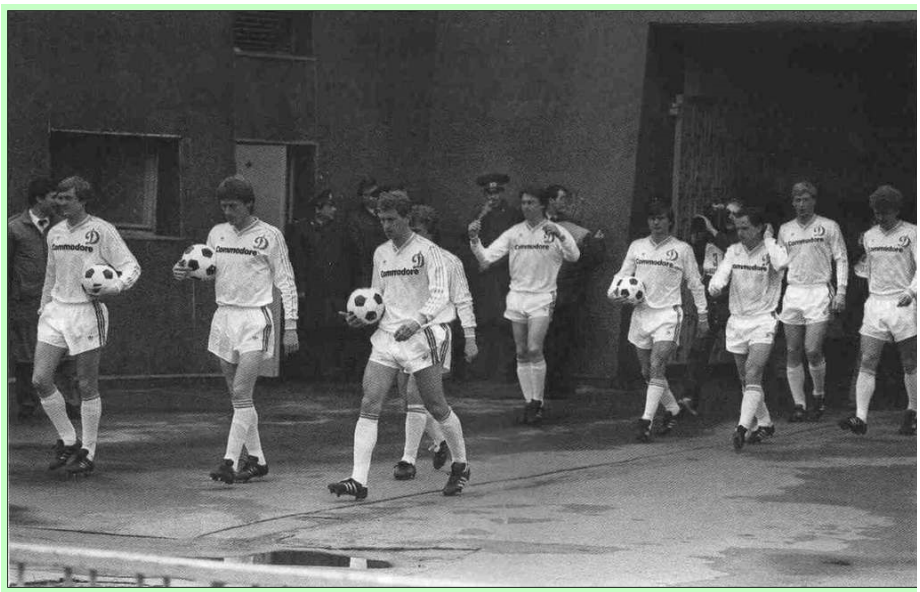




Софтография составлена на основе официальных данных сайта Code Monkeys. По этому она содержит видео игры, сделанные основателями или разработчиками Code Monkeys, в период с 1983 по 1987 год. Некоторые игры были анонсированы на сайте и я не включил их в общий список.

ФУТБОЛ И РЕКЛАМА

Немного об Adidas.
Была первой компанией по производству спортивных товаров, которая работала в СССР. Переговоры состоялись во время Олимпиады 1972 года в Мюнхене.
Adidas представлял **Christian Jannette**, который работал атташе во Французском национальном олимпийском комитете. Он вспоминал, что за период с 1974 по 1980 год, посещал СССР 62 раза. В 1974 году участвовал в подписании аналогичного контракта с Польшей.
Начиная с **Кубка Европы 1972 года**, вся сборная СССР по футболу, носила обувь Adidas. Так началась история отношений Adidas с **Федерацией футбола СССР**.
Пример - по контракту с **Госкомспортом СССР** в 1988 году, Adidas выплачивал 18 миллионов долларов в течении четырех лет. Таким образом, Госкомспорт был полностью независим от госбюджета.
Футболисты Динамо (Киев, Москва и Тбилиси) носили спортивную форму и обувь Adidas. Сборная СССР носила футболки с эмблемой Adidas на всех международных турнирах.
Советские чиновники были приглашены в штаб-квартиру Adidas во Франции (Эльзас) и отель в Париже. Так Adi Dassler, внешне, без видимой выгоды, постепенно вошел на новый рынок.
То же самое было в ГДР, когда Adidas убедило руководство республики в замене обуви Zeha. Тем не менее, Zeha Berlin и сейчас продает спортивную обувь.
Совинтерспорт (бывший Спорт-Альпийский центр) был подконтролен Госкомспорту. Задачей Госкомспорта было создать денежный поток для экономики государства.
Это достигалось через маркетинг советских команд за рубежом и продажи лучших спортсменов. **Совинтерспорт** фактически зарабатывал миллионы, оставляя зачастую спортсменам зарплату не более, чем у посла СССР в государстве, с клубом которого спортсмен «подписал» контракт. Соответствующее законодательство было принято в 1987-1988 годах. Государство получало от суммы продажи игрока за рубеж 40%-50% и иногда выше.
С октября 1987 года были разрешены рекламные щиты. В конце 80-х вся реклама на стадионах согласовывалась с Совинтерспортом (работал с 1987 по 1991 год). Он отвечал так же за спонсорские контракты и управление отдельными стадионами. Стадионы получали процент от продажи билетов.
В 1987 году, первым клубом, который начал профессионализацию и перешел на хозрасчет, стал **Днепр (Днепропетровск)**. Клуб получил контроль над стадионом и доход оставлял себе. Все его игроки подписали контракт на три года. Вскоре, так сделали и игроки других клубов. Эксперимент с хозрасчетом был успешным и другие клубы подали заявки в Госкомспорт, чтобы перейти на хозрасчет. К 1990 году такими стали почти все футбольные клубы.
В следующем году, уже 194 команды перешли на самоотчетность. Самофинансирование предполагалось за счет продажи билетов, рекламы, права на ТВ трансляцию, продажи игроков и государственной лотереи Спортпрогноз. На самом деле, большинство клубов не получили контроль над стадионами до распада СССР. Возможно это было связано с тем, что они должны были сами платить за содержание объектов, а это было доступно не всем клубам.
На примере Динамо (Киев). 30 ноября 1987 года, Щербицкий утвердил план по перестройке клуба. Финансирование на себя брало руководство республики. В итоге, Динамо могло действовать независимо от государства по всем вопросам, касающимся клуба, но всегда имело финансирование инфраструктуры.
Были попытки профессионализировать футбольную лигу, ввести новый руководящий орган - Футбольный союз, который бы стал независимым от Госкомспорта и Федерации футбола.



ФУТБОЛ И РЕКЛАМА

Так же, эта организация берет на себя сборную. За федерацией остается любительский и юношеский футбол.

После 1988 года, между тренером Динамо (Киев), Лобановским и главой Федерации футбола - Колосковым, был конфликт в плане руководства футболом. Клубы считали, что они, а не Федерация должны руководить футбольной лигой. Лобановский хотел полной независимости для клубов и отдельную высшую лигу. Колосков выбирал лигу, в которой было самофинансирование и участие команд, поддерживаемых государством. Причины разногласий были - во влиянии, власти и финансах. Клубы не хотели ограничений в виде госаппарата в виде Госкомспорта. Последний, в 1988 году потратил 1,2 млн рублей на высшую лигу и планировал возвращать часть финансов от самофинансирования клубов. Предложение Лобановского в то время было революционным не только для СССР, но и для футбола в Европе, так как в то время национальные федерации футбола управляли всеми национальными лигами. Например, независимая премьер лига Великобритании была создана только в 1992 году. Цель Лобановского - создать лигу, свободную от бюрократических обязательств, установленных чиновниками, создать новую юридическую концепцию с правами и обязанностями футболистов, тренеров и команд. Клубы могли освободиться от обязательств участия в соревнованиях и могли зарабатывать деньги исключительно через футбол. Иначе говоря, люди в футбольном бизнесе управляют лигой в своих интересах. Профессиональные ко-









О.Блохин в Кубке "Коммодоре" в Мюнхене





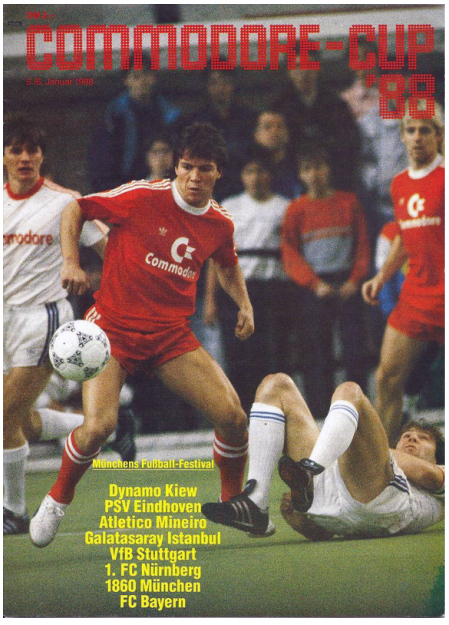




ФУТБОЛ И РЕКЛАМА

манды могли заключать сделки со спонсорами, подписывать сделки по трансляции матчей и полностью контролировать контракты игроков. Независимость от Госкомспорта освободила бы клубы от финансовых отчислений в пользу государства.
Неудивительно, что Колосков не хотел, чтобы Госкомспорт потерял контроль над футбольной лигой. Футбол имел потенциал стать самым прибыльным спортивным бизнесом.
Споры между ними освещались в спортивной прессе и даже в майском выпуске газеты «Известия» за 1989 год.
В январе 1989 года, Динамо Киев стало независимым спортивным клубом и могло финансировать свои операции. Спортивные организации были освобождены от налогообложения.
В. Лобановский и А. Зеленцов - основатели и создатели направления спортивной кибернетики. На то время, это был новаторский и рискованный подход. С 1976 года они обсуждают проблемы с известным академиком из Киева - В. Глушковым, который занимался теорией моделирования футбольной игры. Затрагивались проблемы статистики, моделирования тактики и стратегии игры, развития спортивной медицины.
Лобановский добавил тесты с использованием компьютеров, одним из первых тренеров использовал видео магнитофон и видео записи для анализа игры клуба. Зеленцова приглашали читать лекции во многих странах мира.
Успехи клуба привели к тому, что в 1987 году у него появился спонсор - американская компания **Commodore** (производитель известных компьютеров Commodore 64-128 и Amiga).
В **евро турнире 1986/1987**, за матчи с клубом Бешикташ (Стамбул), команда Динамо (Киев) получила от спонсора - компании Commodore, по шесть тысяч долларов (домашний матч и на выезде). Далее, играя против Порто, сумма выросла до семи тысяч долларов. Спонсором и организатором следующего турнира была компания Commodore Germany.
В 1987-1988 годах Динамо (Киев), участвовало в **турнирах, организованных Commodore**, и стала победителем данного турнира в 1987 году.







А.Демьяненко с Кубком "Коммодор" в ФРГ





ФУТБОЛ И РЕКЛАМА

По контракту, на майках футболистов было название компании - спонсора. Таким образом, первым советским клубом, разместившим у себя на форме спонсорскую рекламу, стало киевское «Динамо». Commodore стала и первым спонсором этого футбольного клуба, хоть и только на один год (матчи в Европе).



CBM in soccer sponsor deal

COMMODORE UK has announced a shirt advertising deal with first division football team Chelsea, worth £1.25 million to the club.

Commodore's name and logo will be featured prominently on the Chelsea team shirts for the next three years according to the terms of the contract.

Commodore UK has been interested in sponsorship involvement in the English football league for some time. It had expressed a wish to promote the Full Members Cup, as well as being linked with the possibility of full league sponsorship, when *Today* newspaper pulled out of its contract.

Commodore Germany already sponsors Bayern Munich, and has a similar contract with the Russian team Dynamo Kiev for its matches played in Europe.

The Chelsea contract follows Commodore's active promotion of the first professional round Britain cycling race. Its new UK managing director Steve Franklin is a keen sportsman, and its sport sponsorship activities may not end here.





Commodore так же спонсировала Баварию (Мюнхен) и Челси (Лондон). Челси получил от Commodore UK 1,25 млн фунтов стерлингов, период - с 1993 по январь 1995 года. На тот момент это было самой большой суммой, которую получала от спонсора футбольная команда из Великобритании. В случаях с Динамо и Баварией (носила футболки в течении 1984-1989 года), речь идет об компании Commodore Germany. Бавария в сезоне 1988/1989 года, за рекламу на футболках, получила два миллиона марок от Commodore. Футболки и сегодня стоят достаточно дорого.



«Великая команда» после победы в мюнхенском турнире «Коммодор», Мюнхен, ФРГ ,1987 год

ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

Hewson Consultants Ltd

(Sales Office, 60A St. Mary's Street, Wallingford, Oxon, OX10 0EL)
1980 - 04.1991, 2013-2018

21st Century Entertainment Ltd

(Box 415, Webster, NY 14580, USA / Westbrook St, Blewbury, Oxfordshire, OX11 9QB, UK)
1991-1999







В 1980 году **Andrew Douglas Hewson** создает компанию **Hewson Consultants**, которая известна сейчас, как издатель наиболее известных видео игр десятилетия, ее видео игры стали классическими хитами - Paradroid, Quazatron, Uridium.



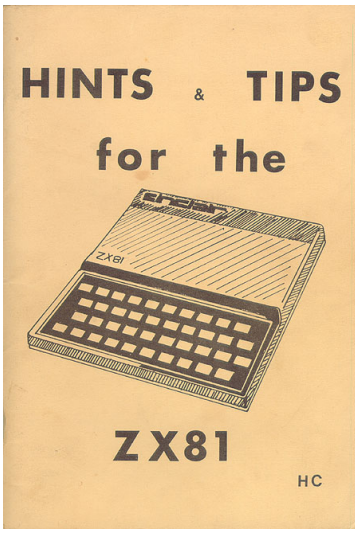
Его первое знакомство с компьютерами произошло в 1972 году, когда в лаборатории, где он работал, появились HP-2100 и он начал программировать на Фортране. В 1979 году, он переехал в Oxfordshire. Вскоре, за £99 начали продавать Sinclair ZX81. Andrew купил подержанный компьютер и решил начать с написания книг. Его жена нарисовала обложку для этой книги. Реклама книги была опубликована в местной прессе и несмотря на то, что уровень книги был любительским, это принесло прибыль и даже новое издание. После успеха первой книги, вторая уже была написана легче и спрос на нее был таким же высоким. Книга была снова напечатана на фотокопировальной машине.

Книги:

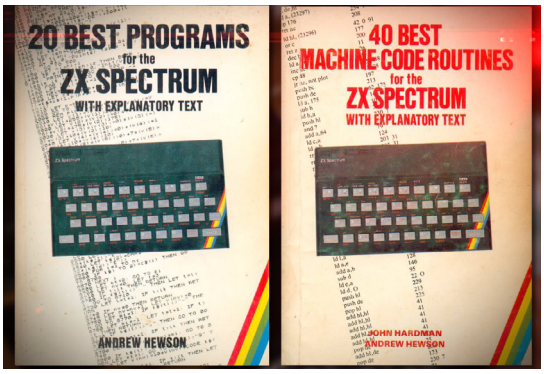
Z80 Op Codes (£1.45 / $2.00).

Hints & Tips for the ZX80 - 1980. Andrew Hewson.

Hints & Tips for the ZX81 - 1981. Andrew Hewson. (£3.95 / $8.50)

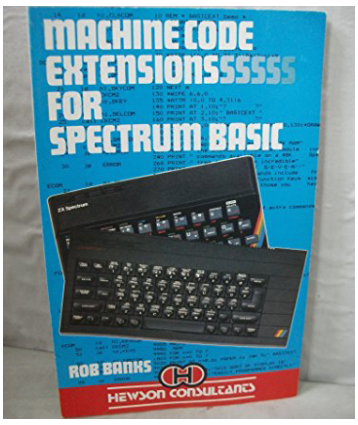


20 Best Programs for the ZX Spectrum - 1982. Andrew Hewson.



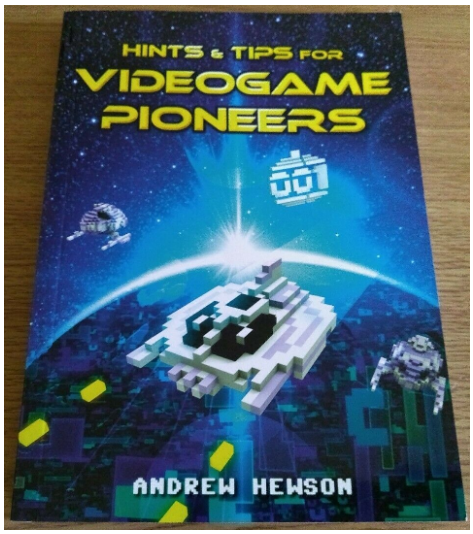
40 Best Machine Code Routines for the ZX Spectrum - 1983. John Hardman / Andrew Hewson (£5.95).

Machine Code Extensions for Spectrum BASIC - 1985. Rob Banks.



Последняя книга - Hints & Tips for Videogame Pioneers - 2016. Andrew Hewson.

ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ



На раннем этапе, Hewson предлагал только книги, некоторые программы для ZX81 и расширение памяти для этого компьютера.

Так как в то время не был специализированных компьютерных магазинов, Andrew Hewson использовал почту для рассылки своей продукции заказчикам.

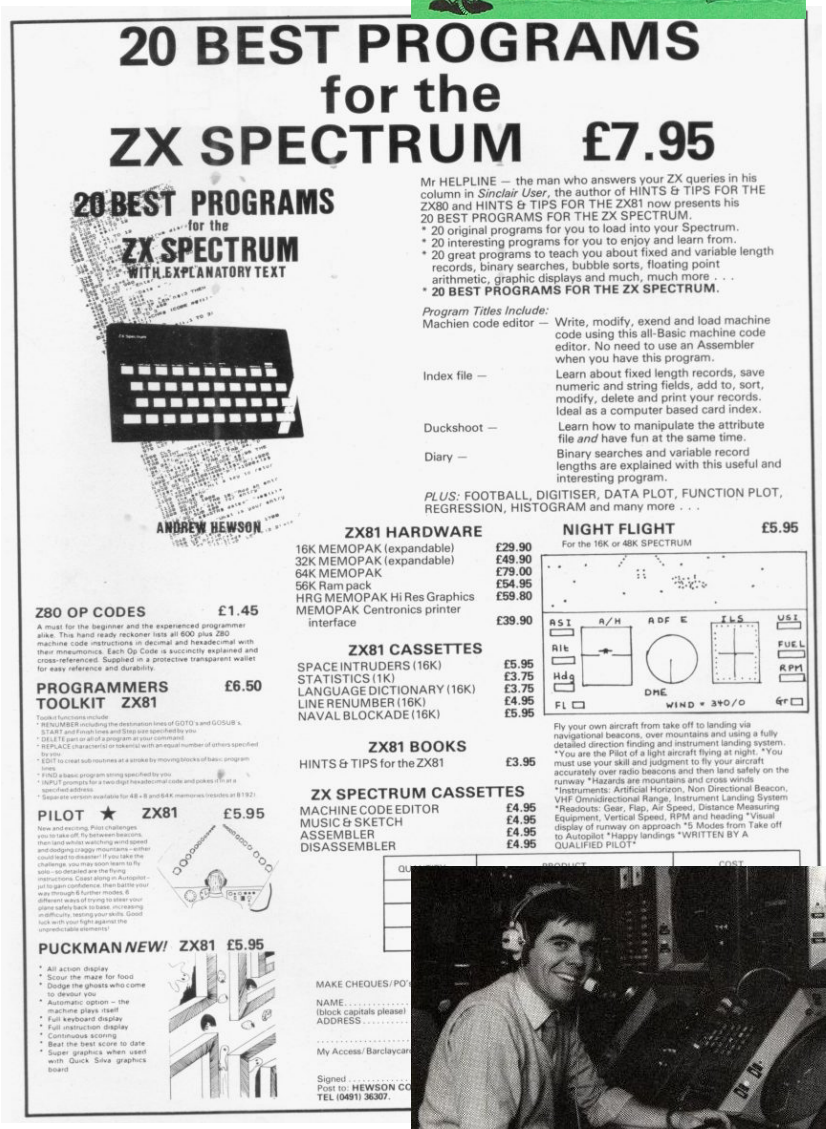
Так же, Andrew вел колонку в компьютерном журнале Sinclair User (**Hewson Helpline**) и достаточно быстро его фамилия стала известна среди читателей. В первое время он использовал свой дом в качестве офиса и со временем



Andrew Hewson говорит о том, что их первой видео игрой была **Lunar Lander**. Он опубликовал ее в своей книге по компьютеру ZX80 и даже продал несколько экземпляров на кассете.

Debbie Sillitoe, директор по маркетингу Hewson в середине 80-х: «Первой программой Hewson стала **Programmers Toolkit для ZX81**».





Mike Male - один из покупателей книги по программированию, которую продавал Andrew Hewson. Первую игру для Hewson - **Pilot** (цена £5.95), Mike Male сделал в 1982 году. Hewson Consultants использовала дупликатор кассет в Лондоне, чтобы сделать около 500 копий игры. С этой игры началось издательское направление видео игр Hewson Consultants. Вторая игра - **Nightflite** (Mike Male, 1982 год, цены £5.95-6.95).



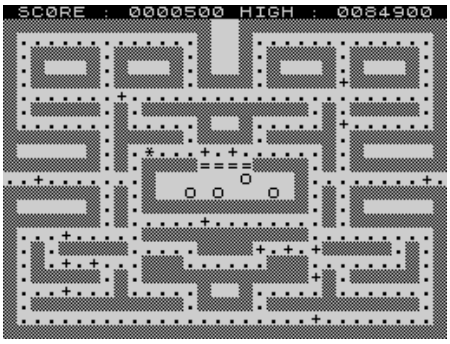
ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

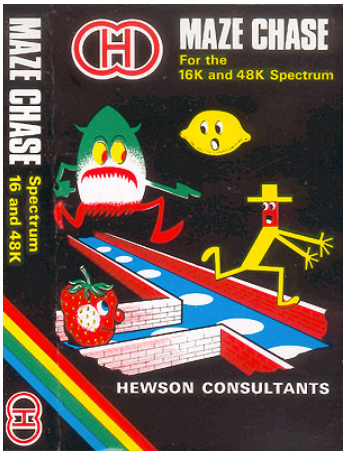
Выходят игры от **John Hardman** для ZX81 и ZX Spectrum 48. John Hardman - со автор вместе с Andrew Hewson книги «**40 Best Machine Code Routines For The ZX Spectrum**».

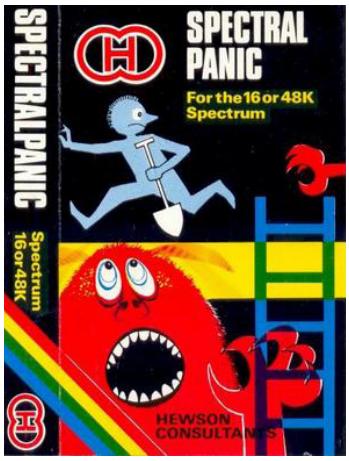
Авторы получили приз за лучшую компьютерную книгу 1984 года.

John Hardman - автор четырех видео игр для Hewson, компьютеры ZX81-ZX Spectrum - **Naval Blockade** (была анонсирована в 1982 году по цене £5.95), **Puckman** (1982 год, цена £5.95), **Maze Chase** (1983 год, цена £4.95), **Spectral Panic** (1983 год, цена £5.95).











Gordon Hewson, Andrew Hewson, Debbie Sillitoe

Директором по продажам до 1987 года работал брат Andrew - **Gordon Hewson**. Andrew Hewson: «Видео игры не были изначально частью долгосрочного бизнеса, так как меня больше привлекали технологии. Без Gordon Hewson мы бы не смогли подписать разработчиков видео игр».

Новая работа занимала все больше времени, в середине 1982 года Andrew Hewson снял офис в Wallingford. В компанию на полставки пришла **Debbie Sillitoe** (директор по маркетингу).



Позже, в компании появилась **Julia Coombs** - менеджер по связям с общественностью.

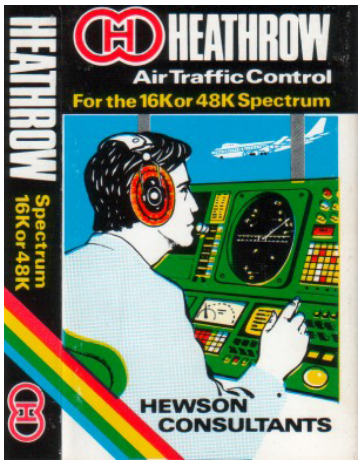


Генеральным менеджером была **Sandra Cousins**.

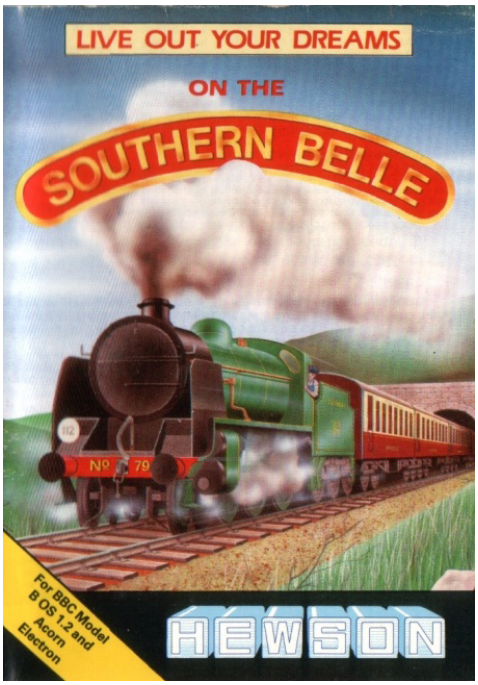


Mike Male работал в аэропорту Heatrow и отвечал за траффик полетов. По этому написание авиасимулятора было вопросом времени. В 1983-1985 годах вышли две части **Heathrow Air Traffic Control** (цены £7.95-£9.95). Кроме этой игры, в 1983 году, он написал **Nightflite II** (цена £7.95), **Backgammon** (цена £5.95), симуляторы поезда - **Southern Belle** (1985, цена £7.95) и **Evening Star** (1987, цена £7.95-£12.95). Его игры были проданы тиражом более ста тысяч копий. Позже, Hewson выпустила компиляцию этих симуляторов поезда.

ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ







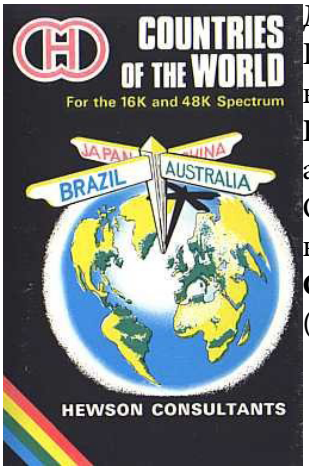












Для компьютера Dragon 32, с 1982 года выходят две части игры **Dragonfly** (цена £6.95), автор **John Fitzgerald**. Он же, написал образовательную программу **Countries of the World** (цена £5.95-£6.95).

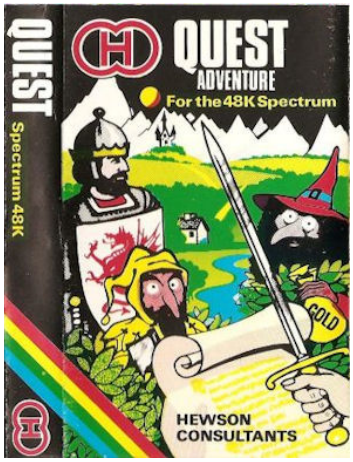


ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

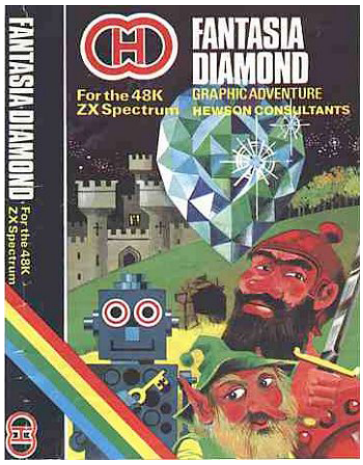
В 1983 году выходит текстовое приключение **Quest Adventure** (цена £5.95), а в 1984 - **Fantasia Diamond** (цена £7.95). Автор - **Kim W. Topley**. В то время он работал программистом в ICL и разработал только эти две видео игры. Сейчас он известен как один из первых сертифицированных Java разработчиков, книгам по Java.











С августа 1983 года с Hewson сотрудничает **Steve Turner** (**ST Software**).



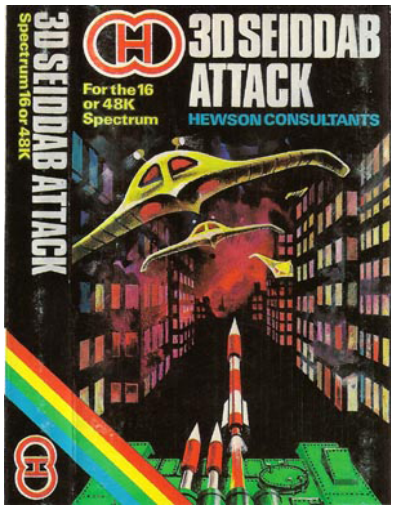
С 1984 года - **Andrew Braybrook**, который нашел свое призвание на C64. Эти разработчики в 1983 году создали свою компанию - **Graftgold**.



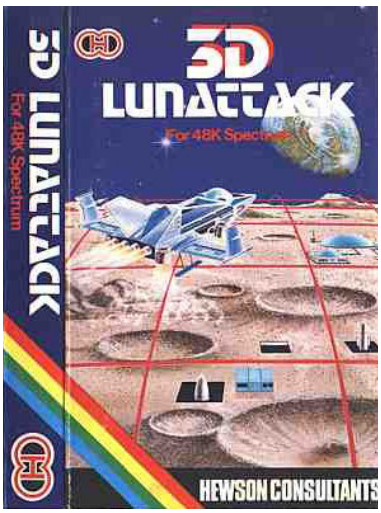
Andrew Braybrook and Steve Turner – the Seiddabs in person.

Первые видео игры - **3D Space Wars**, **3D Seiddab Attack**, **3D Lunattack**. Игра 3D Space Wars стала ключевым событием этого года для компании. Steve Turner написал ее за три месяца, тратя время по вечерам. Цены на эти видео игры - от £5.95 до £7.95.





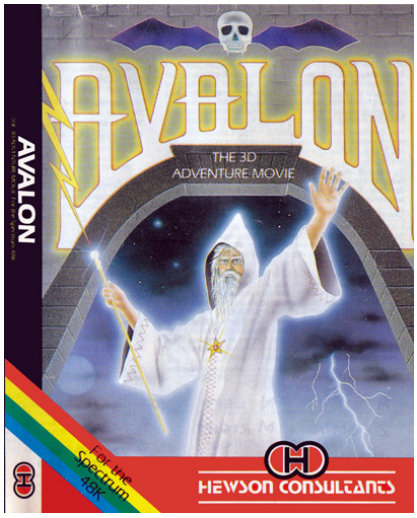




ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

В 1984 году Steve Turner разрабатывает **Avalon** (цена £7.95). Трехмерная, аркадная приключенческая игра для ZX Spectrum.



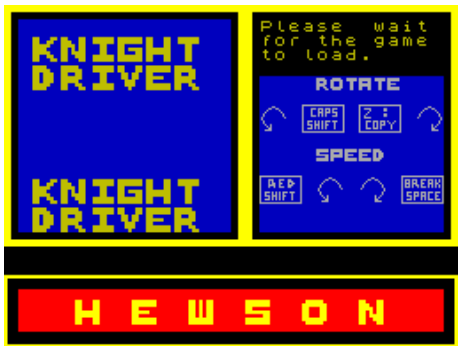


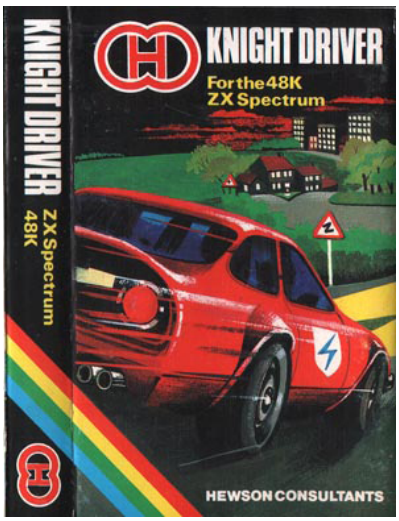
Andrew Hewson: «У нас были классные отношения с Steve Turner с самого начала. Он был оригинальным и креативным разработчиком, создающим ошеломляющие видео игры».
Avalon имел большой успех и после нее Steve Turner в 1985 году сделал продолжение - **Dragontorc** (цена £7.95), которая так же была очень успешна на рынке. Версию для Amstrad CPC сделал **Keith Prosser**.



Первые их игры позволили вложить финансы от роялти в Graftgold. Отмечу, что этот разработчик не делал конверсии для Hewson, этим занимались другие фрилансеры. В конце сотрудничества с Hewson (конец 80-х), каждая новая их игра продавалась все хуже, а переход на новые машины - Amiga/ST со стороны Hewson затягивался.

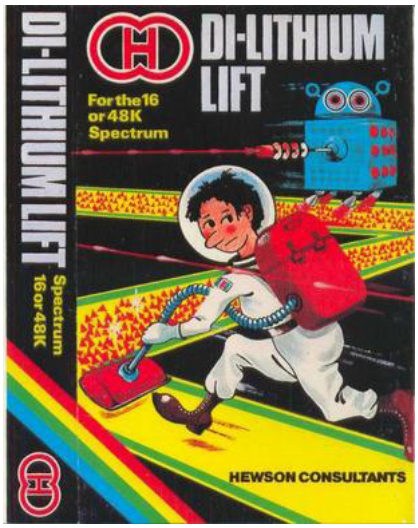
В 1984 году **Clive Brooker** написал игру **Knight Driver** (цена £5.95).



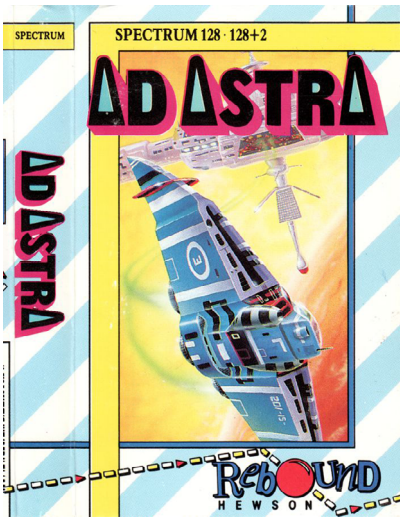


Выходит игра **Di-Lithium Lift** (цена £5.95). Автор - **Simon Cobb**. Он разработал видео игру **Grid Patrol** и первую ее версию отправил Hewson. Они переименовали ее на Di-Lithium Lift. **Вторую версию** этой игры издала компания **Lothlorien**, на которую в то время работал Simon Cobb.





Торговая марка **Rebound** - переиздания с 1984 по 1989 год видео игр Gargoyle Games и Thalamus - Ad Astra, Dun Darach, Gargoyle Classics, Heavy on the Magick, Hydrofool, Light Force, Marsport, Sanxion, Shockway Raider, Sweevo's World, Tir Na Nog...



ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

В 1985 году опубликована игра **Technician Ted** (Amstrad CPC, ZX Spectrum, цены £5.95-7.95). Авторы - **Steve Marsden** и **David Cooke**, разработчики из города Lincoln, Великобритания. Так началось их многолетнее сотрудничество с компанией Hewson.



Computer caper is paying off

TECHNICIAN Ted has spelt computer success for Lincoln buffs Steve Marsden and Dave Cooke.

by Felicity Newson

Their very first computer game to be marketed rocketed to the top of the popularity charts this year.

And now the duo, whose game-writing business Search is established on Newland, are hoping that the follow-up, Costa Capers, in the shops today, will be as big a hit.

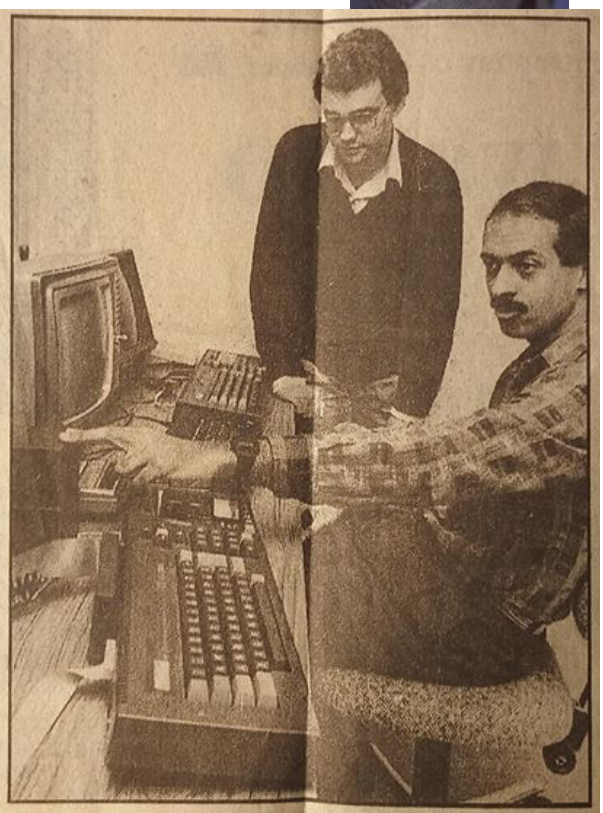
Steve and Dave left steady jobs with Marconi earlier this year to pursue their fascination with computers professionally.

It has taken them almost a year to come up with the intricate programme required to projectCosta Capers onto the screens.

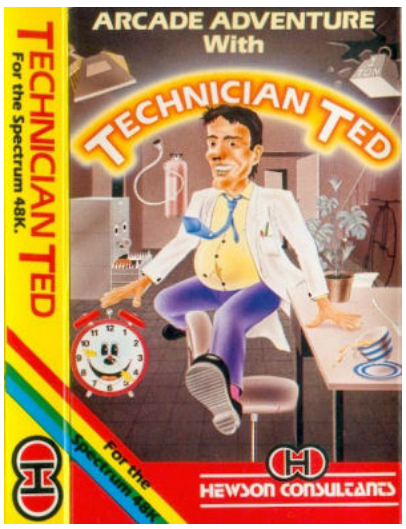
And they already have a new game in the pipeline which they are hoping to secure a deal on very shortly.

Costa Capers follows the hero of Technician Ted off the factory floor and away on his holidays.

Steve says there is nothing new about the game formula, but reckons that the quality of the design has made Technician Ted such a success.



● Computer supremos . . . Programme-writing duo Steve Marsden (right) and Dave Cooke search for another successful formula.



Рост бизнеса привел к тому, что с 1984 года Hewson Consultants переехала в более крупный офис в **Abingdon** (находится в торговом центре), были проведены инвестиции в новое оборудование - дубликатор кассет.



Так же Andrew решил создать внутренних (in-house) разработчиков. Ими стали **Mark Goodall** и **Keith Prosser**, фактически это были разработчики программ. Для разработки на 6502, в начале 1986 года, взяли **John Cumming**,



в апреле - появился **Dominic Flintoff Robinson**.

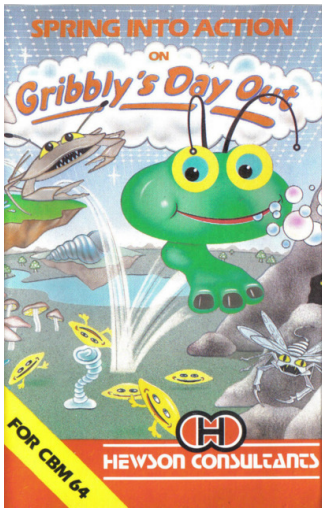


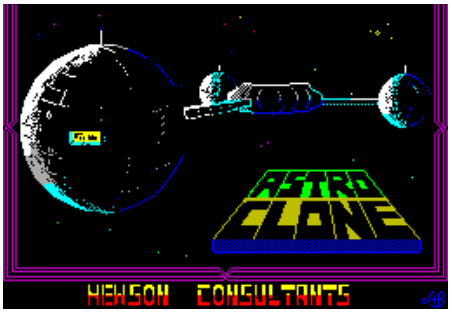
Они уже занимались непосредственно разработкой видео игр. **Dominic Robinson**, программист

Uridium и **Zynaps**: «Я начал программировать на калькуляторах TI 57 и TI 58c, далее - на ассемблере, это были компьютеры Research Machines 380Z и Sinclair ZX81. Z80 не очень сильно ушел вперед после калькуляторов и программирование не слишком отличалось на разных ассемблерах...» Он увидел объявление о работе в Hewson и хотя он был экспертом по Z80, а нанимали программистов со знанием 6502, он решил попробовать себя.

В 1985 году Graftgold (концепция - Andrew Braybrook) сделал для C64 игры **Gribbly's Day Out** (цены - £2.99-£7.95, игра сделана в 1986 году, но лишь в 1989 году вышло продолжение - **Gribbly's Special Day Out**) и **Astroclone** (ZX Spectrum, цена £7.95), концепция - Steve Turner.

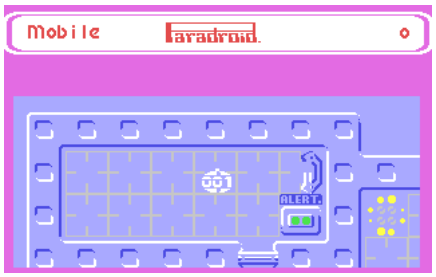








Так же, Andrew Braybrook делает видео игру **Paradroid**: в 1985 году выходит его первая часть на C64 (цены £2.99-£7.95), в 1986 - вторая (**Paradroid: Competition Edition**), и в 1989 - **Paradroid Metal Edition**. Игра была хорошо прорекламирована - в журнале Zzap!64 был опубликован дневник разработчика этой игры. Игра стала очень успешной и программист Andrew Braybrook получил награды.

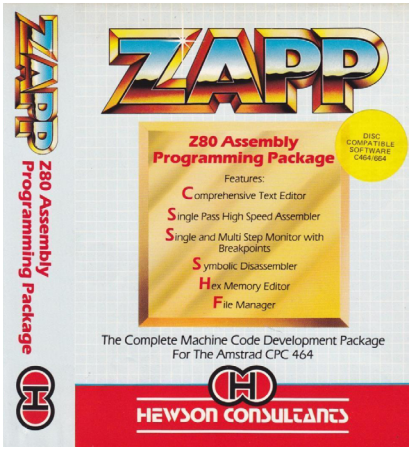








В 1985 году выходит утилита **Zapp** (цены £14.95-19.95) для программирования для Amstrad CPC и ZX Spectrum. Автор - Keith Prosser.



В конце 1985 года из логотипа исчезло слово Consultants, хотя фактически оно присутствовало в названии компании.

Pyracurse (1986 год, ZX Spectrum, цены £2.99-£9.95) - **первая игра, разработанная in-house** Hewson. Идея игры - Andrew

ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

Hewson. Ее начинали делать штатные программисты Hewson - Mark Goodall и Keith Prosser, но в итоге, над ней работал Dominic Robinson: «Я сделал код, графику и дизайн уровней в Pyracurse. После чего, занялся разработкой Uridium».

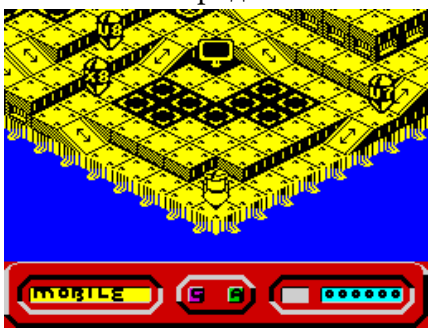
После выхода этой игры, прибыль была меньше затрат на нее. Mark Goodall и Keith Prosser ушли из Hewson.





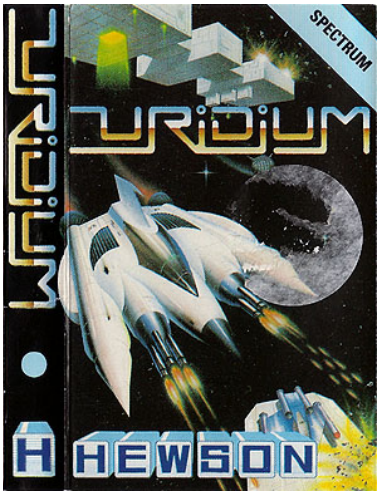
Andrew Hewson: «Эта игра была попыткой создать свою команду разработчиков, для написания оригинальных видео игр. Я думаю, нам удалось сделать это. Бюджет на разработку игры уже выходил за рамки и мне пришлось уволить часть разработчиков».

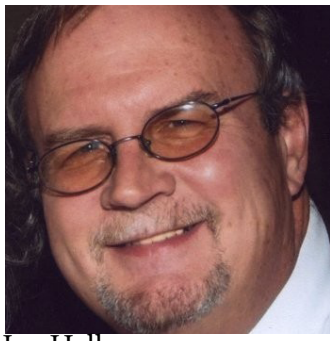
В 1986 году Graftgold сделал игры **Quazatron** (ZX Spectrum, цена £8.95, концепция - Steve Turner) и **Uridium** (концепция и версия для C64 - Andrew Braybrook, название игры придумал **Robert Orchard**). Версию для ZX Spectrum в течении девяти месяцев сделал Dominic Robinson. Версию для Amstrad CPC сделал **Neil Latarche** в 1987 году, для Atari ST - **Joe Hellesen**, для Dos - **John Friedman** и **Joe Hellesen**. Обложку нарисовал **Steve Weston**. Игры стали хитом продаж.









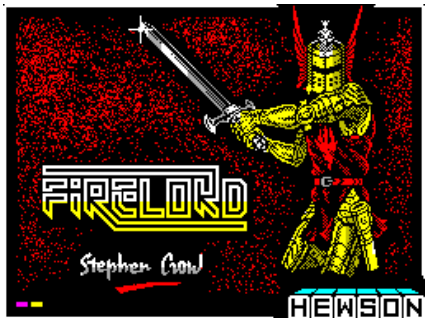


Joe Hellesen

Hewson выпускала впечатляющие видео игры и ее репутация росла. Это помогало привлечь новых талантливых разработчиков.

Hewson планировала выпустить **Firelord** на 8 и 16 битных платформах, но в итоге игра вышла только для C64, Amstrad CPC и ZX Spectrum. Цены: £8.95-£14.95. Концепция - **Stephen J. Crow**.





Игра сделана штатными программистами и фрилансерами. Версию для Amstrad CPC сделал Keith Prosser, версию для C64 - John Cumming. Это была его первая видео игра для Hewson.

Обложку нарисовал **Steve Weston**.

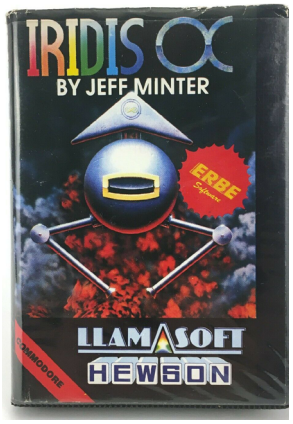
Llamasoft (**Jeff Minter**) сделали игру **Iridis Alpha** для C64 (цены:

£8.95-12.95), а **David Crummack** - игру **Powerama**.

Andrew Hewson: «Jeff Minter жил примерно в двадцати милях от меня и я решил навестить его. Мы так и не могли поладить с ним и в итоге была издана только одна эта игра».







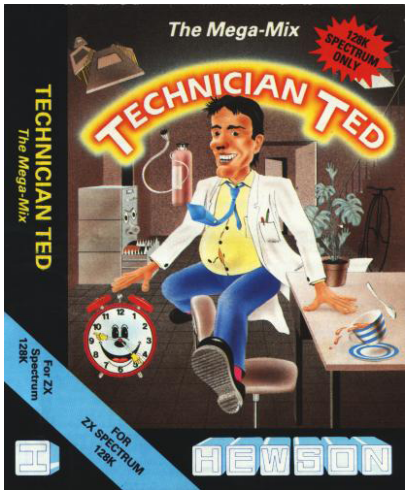


Steve Marsden и Dave Cooke сделали игру **City Slicker** (Amstrad CPC, ZX Spectrum, цена £8.95) и продолжение игры **Technician Ted: The Megamix** (цена £7.95).



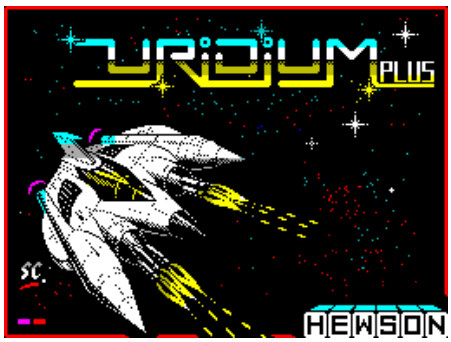






В конце 1986 года, Graftgold сделала **Uridium Plus**. Концепция - Andrew Braybrook (сделал C64 версию вместе с Steve Turner). Версия ZX Spectrum - Dominic Robinson и Stephen J. Crow.





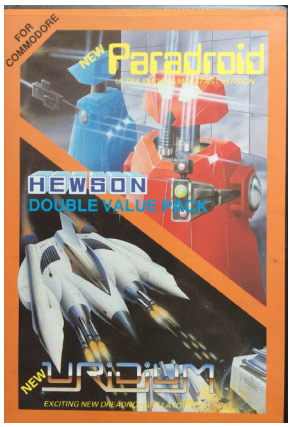
И наконец, в 1986 году вышли три компиляции - две для ZX Spectrum: **Avalon+Dragontorc** (цена £7.95) и **Firelord+Uridium**,



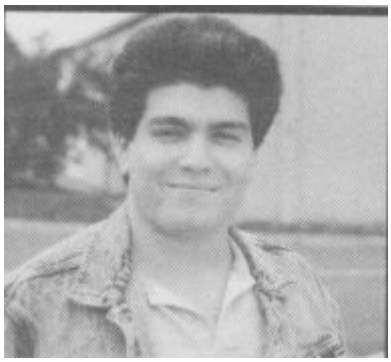


и одна - для Commodore 64 - **Uridium + Paradroid**.

ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ



В 1987 году Hewson начинает сотрудничество с **Raffaelle Cecco**.




Giovanni «GB Max» Zanetti

С 1987 года Hewson выходит на рынок 16 битных компьютеров. К сожалению, их ранние игры для Amiga/Atari ST не использовали все возможности этих компьютеров, что привело к снижению продаж. Это одна из причин того, что Hewson столкнулся с финансовыми проблемами в конце 80-х годов.

В 1987 году опубликована игра **Alleykat** для C64 (цены £8.95-£12.95, разработчик - Graftgold, концепция и программирование - Andrew Braybrook, Steve Turner). Обложка - **Steve Weston**.

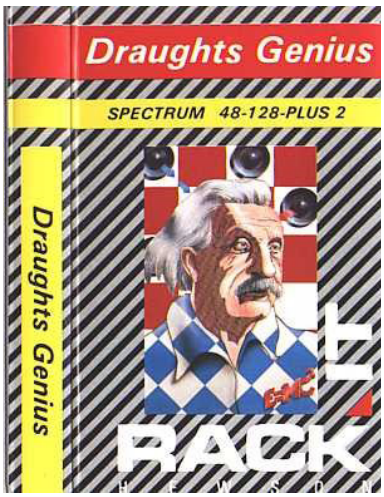




Raffaelle Cecco: «В программирование я пришел после игр на Commodore Pet в школьные годы. Каждый перерыв я тратил на игры вроде Galaxian и Defender, и так у меня возникло желание самому сделать что-то подобное».

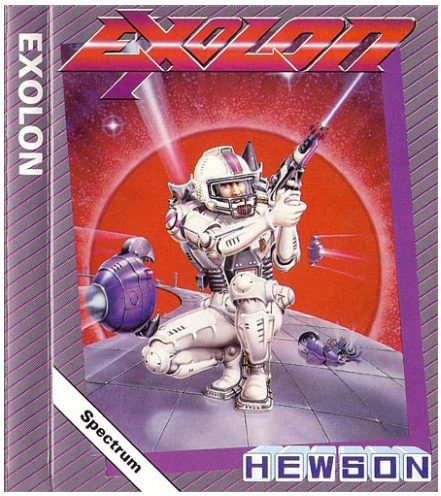
Выходят игры - **Draughts Genius** (авторы - Raffaelle Cecco и итальянские фрилансеры - **Paolo Malnati**, **Giovanni «GB Max» Zanetti**, цена £2.99). **Версию для C64 делал Jonathan Court**, больше о ней нет никакой информации.





В 1987-1988 годах, опубликована успешная игра **Exolon** (для 8 и 16 битных компьютеров, цены £7.95-£19.99). Концепция - Raffaelle Cecco. Для Amiga/Atari ST ее сделал **Martin J. Bysh**, графика - **Gary P. Felix**. Для C64 игру сделал **Nick Jones**, для Amstrad CPC и ZX Spectrum - **Raffaelle Cecco**. Обложку нарисовал **Steve Weston**.





Главные спрайты для видео игры Exolon сделаны в программе Art Studio на Atari ST.

Все данные пересылались через RS232 порт на систему разработчика CPM, которые содержали инструменты, разработанные самим Raffaelle Cecco, для кон-

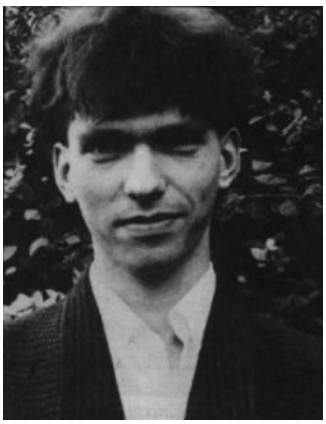
ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

вертации графических данных на ZX Spectrum, Amstrad CPC или Commodore 64. Система разработчика представляла из себя компьютер с двумя дисководами и монитор с зеленым экраном. Далее, создавался Ascii исходник, который можно было редактировать в програме Wordstar или через быстрый CPM ассемблер. Код создавался на ассемблере и снова, через порт RS232, пересылался на ZX Spectrum. Интерфейс в ZX Spectrum был выведен через порт джойстика. Andrew Hewson предложил добавить в игру музыку для 128K и предоставил Raffaelle Cecco Plus 2 модель ZX Spectrum. **Nick Jones** сделал музыкальные эффекты.



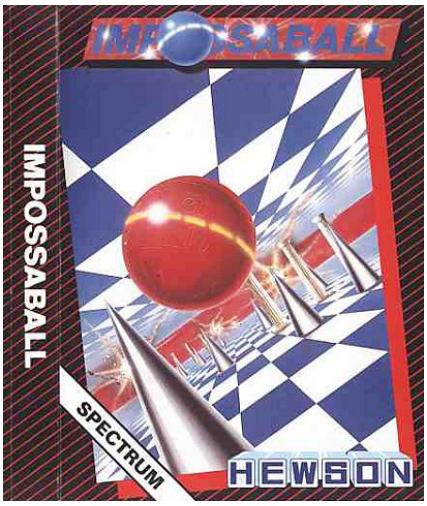
Nick Jones, Raffaelle Cecco

Hewson начинает сотрудничество с программистом **John M. Phillips**.



Выходят игры **Impossaball** (Amstrad CPC, ZX Spectrum, цены £8.95-14.95), **Sunburst** (C64, цена £2.99) и в 1987-1988 годах, опубликован хит **Nebulus** (для 8 и 16 битных компьютеров). Концепция - John M. Phillips (написал Nebulus для Amiga/C64/Atari ST/Speccy, Eliminator для Amiga/Atari ST). Nebulus для Amstrad CPC сделал **Chris Wood**. Nebulus для PC сделал **Ste Cork**. Обложки для Impossabal и Nebulus нарисовал **Steve Weston**.

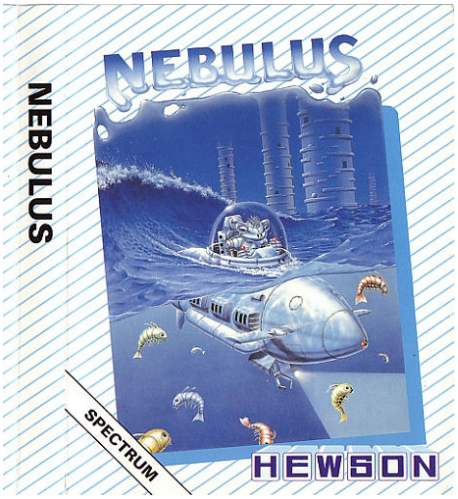














Ste Cork

В 1987-1988 годах, опубликована игра **Ranarama** (для 8-16 битных компьютеров, цены £4.99-£7.95). Концепция - Steve Turner (Graftgold). Версию для C64 сделал **Gary J. Foreman**. Версии для Amstrad CPC и ZX Spectrum - **Steve Turner**. Обложку нарисовал **Steve Weston**.

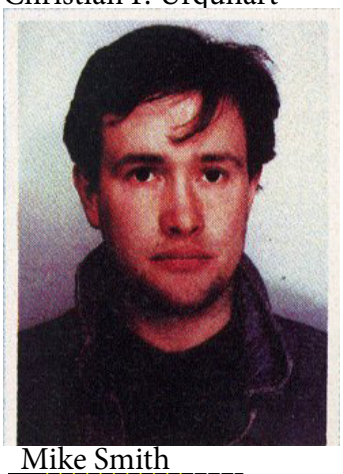


ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

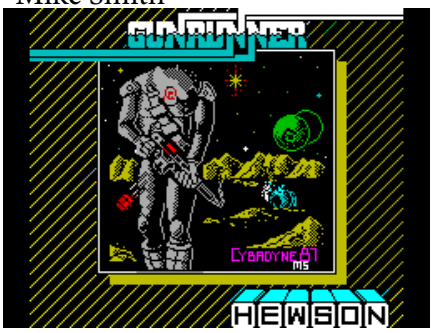
Cybadyne (Christian F. Urquhart, графика - **Mike Smith)** сделала игру **Gun Runner** (ZX Spectrum, цены £2.99-£7.95). Обложку нарисовал **Steve Weston**.

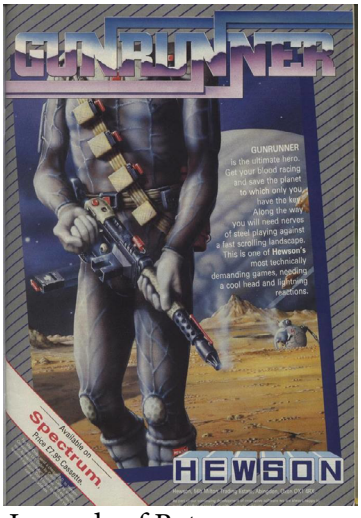


Christian F. Urquhart



Mike Smith





Фрилансеры из Швеции сделали игру **Eagles** (C64, **Danish Designs - Bo M. Nielsen, Per Madsen, Johannes Bjerregård**).

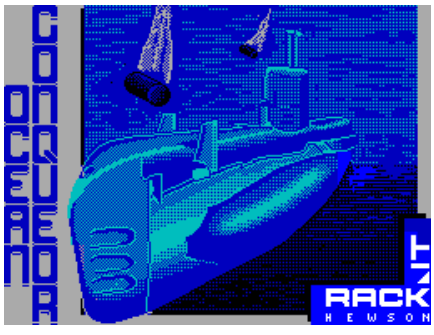


Bo M. Nielsen





Octa Soft (разработчики из Венгрии **Peter Vitray, Lajos Palánki**) - сделали версии Amstrad CPC и ZX Spectrum игры **Ocean Conqueror** (цена £2.99). Hewson переиздала их через Rack-It.

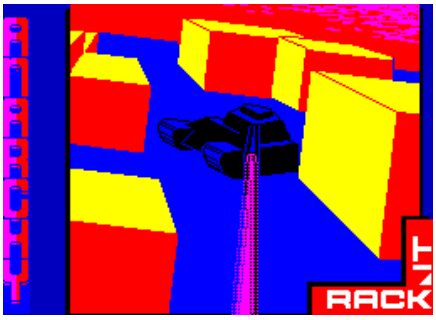


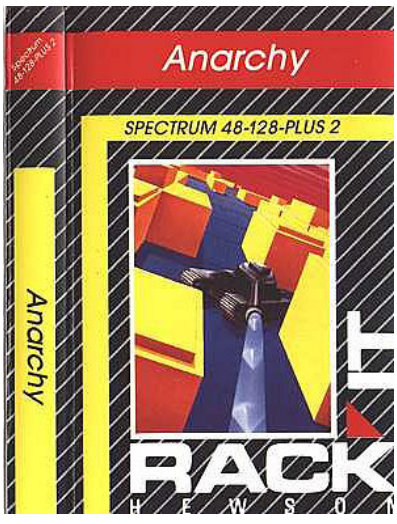
Michael Sentinella (Австралия) и Dominic Robinson сделали игру **Anarchy** (соответственно версии для C64 и ZX Spectrum). **Michael Croucher и John Cumming** сделали версию для Amstrad CPC. Обе игры опубликованы в 1987-1988 годах. Цена £2.99.





Michael Sentinella

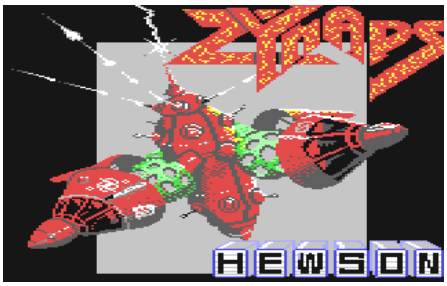


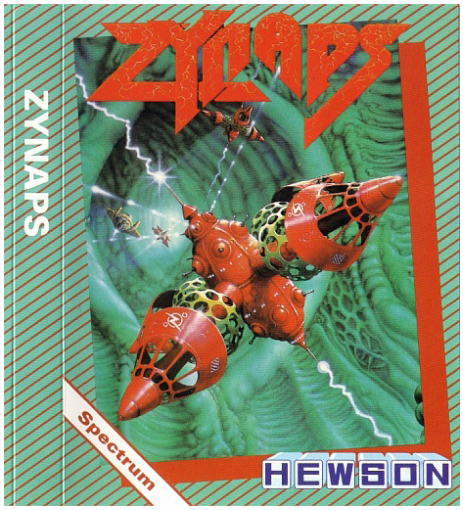


В течении 1987-1988 года для 8 и

ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

16 битных компьютеров выходит новый хит - игра **Zynaps** (концепция и версия для ZX Spectrum - Dominic Robinson и John Cumming). Это - вторая и последняя игра, сделанная штатными разработчиками Hewson (версия **Dominic Robinson и John Cumming**). Цены £7.95-£19.95. Игра была очень успешной, после версии для ZX Spectrum, John Cumming и Stephen J. Crow сделали ее для C64, а Michael Croucher - для Amstrad CPC.





В 1987 году для C64 выходит игра **Tunnel Vision** (версию для C64 сделал **Graham M. Blighe**, для ZX Spectrum - **Ian Cox**). Я написал Ian Cox, но на данный момент от него нет никакой информации, была ли реально игра на ZX Spectrum. Цена - £2.99.

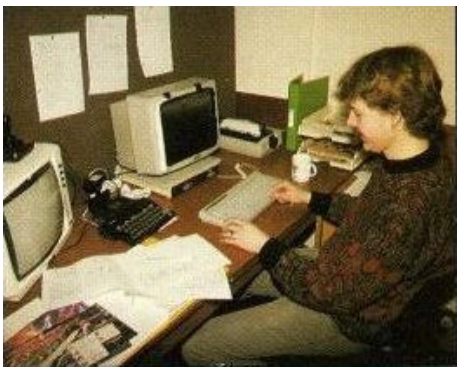




С 17 сентября 1987 года, Hewson запускает бюджетную торговую марку **Rack-It**. Переиздавались уже выпущенные видео игры и выпускали новые. Менеджером по продажам этого направления в Hewson, была **Caroline Fonseca**.



Hewson объединила силы с издателем **Mastertronic и игры продаются по £2.99**. По контракту, кроме игр Mastertronic (Ricochet), так же издаются видео игры US Gold (Americana). Со стороны Mastertronic - ее менеджер по маркетингу **Rachel Davies**, со стороны Hewson - директор по маркетингу **Debbie Sillitoe**. Должны появится продукты - Tunnel Vision (C64), Draughts Genius (ZX), Anarchy (C64), Mr Wino (ZX), Proton (C64), Ocean Conqueror (ZX), Volant (C64), Sunburst (C64), Into Africa (ZX), I-Xera (C64), Herobotix (C64), Super Cup (C64), Powerama (C64). Планировалась игра **Rex Hard**. Игру сделал известный испанский программист **Javier Fáfula**. Hewson купила эту игру фактически за гроши, но игра так и не была выпущена издателем. Кроме того, планировались переиздания релизов для других компьютеров - C16, Atari и MSX. Так как особо это не принесло никакой прибыли обоим компаниям, через пару лет эти торговые марки прекратили использовать и так появились компиляции, содержащие большую часть бестселлеров компании.





Вся разработка в Hewson осу-

ществлялась на Amstrad PCW (CP/M), которые в Европе известны как «Joyce». К ним были подключены через RS232 и другие интерфейсы - Amstrad CPC, ZX Spectrum и C64.





Команда Hewson Consultants в 1985 году

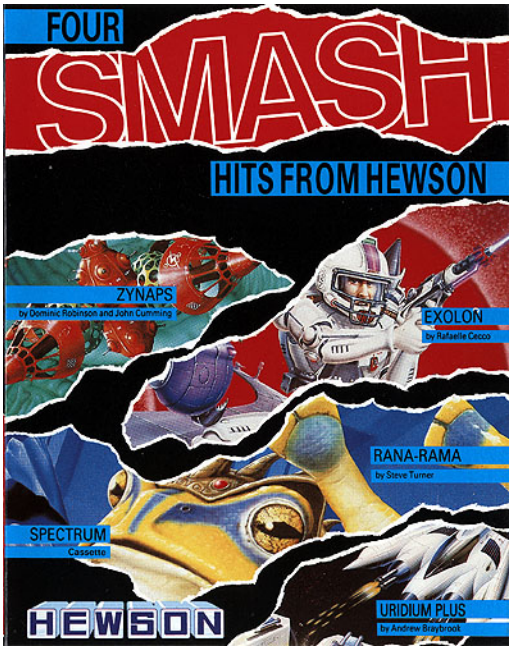
На складе хранятся копии видео игр и программ. Звонят клиенты, которым нужны копии даже ранних программ Hewson. Не смотря на то, что основные продажи идут через магазины, в 1987 году еще достаточно заказов по почте.

Kevin Smith сделал для ZX Spectrum игру **Into Africa** (опубликована в 1989 году, цена £2.99).





Завершает 1987 год компиляция **Four Smash Hits**. Цены £9.95-£14.95. Обложку нарисовал **Steve Weston**.



Steve Turner: «После успеха с Quazatron, я работал над видео игрой Magnetron, Andrew Braybrook дорабатывал игру Morpheus. Мы узнали, что у Hewson проблемы и двое их программистов - John Cumming и Dominic Robinson решили уйти, видя, что компания на грани закрытия. Они набрали меня и я взял их в свою компанию в Withem (Graftgold). Debbie Silletoe так же ушла из Hewson в British Telecomsoft (владела торговой маркой Firebird) и представила нас этой компании. Мы решили сотрудничать с Firebird, так как Hewson не выплатил нам никаких авансов и не предложил контракт. Было судебное разбирательство, но в итоге British Telecomsoft разрешили опубликовать игры, и они с Hewson урегулировали вопрос вне суда».

Речь идет об играх - **Magnetron** (1987, концепция - Steve Turner), **Morpheus** (1987, концепция - Andrew Braybrook) и **Mr. Wino** (1988, автор **Michael Ager**). Данные игры были изданы не Hewson, а компанией British Telecom (торговая марка Firebird).

Andrew Hewson вспоминает:

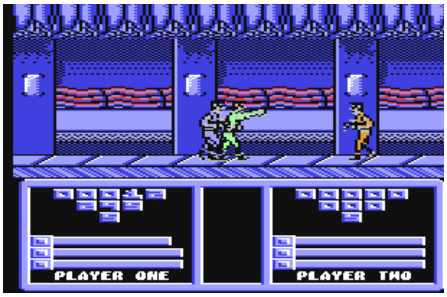


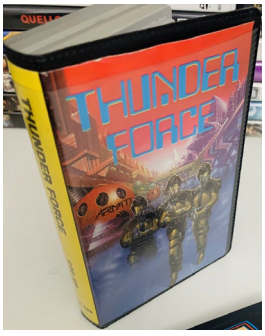
«Когда появилась игра Morpheus, у меня возникли большие сомнения по поводу игры. Я пытался вникнуть в то, что о ней расска-

зывал Andrew Braybrook, но не мог понять, в чем ее перспектива».

1988 год начинается с опубликования игры фрилансеров **Kele Line** (Дания) - **Thunder Force** (C64, авторы - **Eric Bengt Christensen, Peter Uhd Jepsen, Torben Bakager, Johannes Bjerregård**). Цена £2.99.



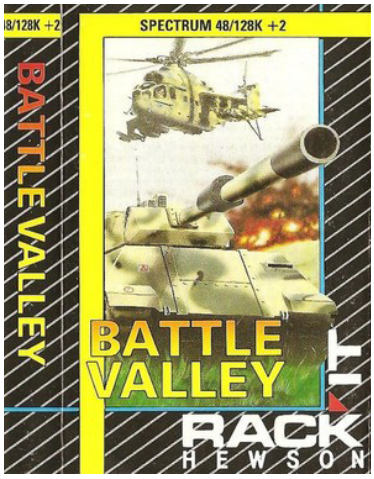




Hewson публикует объявление о найме новых штатных разработчиков. Есть мнение, что ими стали **Chris Wood** и **John Wildsmith**. Первой игрой Chris Wood стал **Nebulus** для Amstrad CPC.

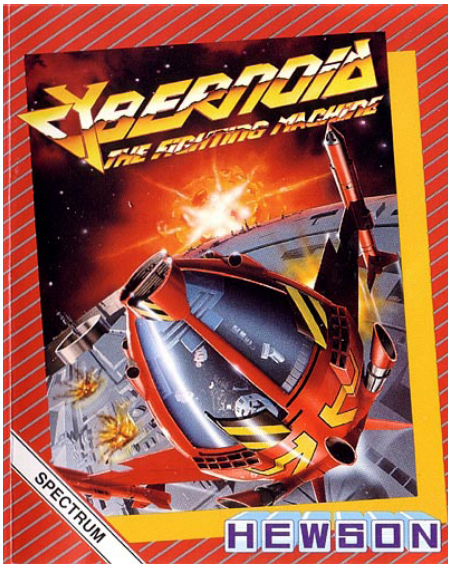
В течении 1988-1989 годов, вышла игра **Battle Valley**. Авторы версии C64 - Simon Welland, Mark Washbrook. Конверсии для Amstrad CPC и ZX Spectrum - John Wildsmith и Chris Wood, для Amiga/Atari ST: Derek Leigh Gilchrist, Joby Wood, Jochen Hippel. Концепция - **Simon Welland**.





В течении 1988-1989 годов, опубликованы две части нового хита Raffaelle Cecco - **Cybernoid** (для 8 и 16 битных компьютеров). Графику для Amiga/Atari ST сделал **Mark K. Jones**. Обложку нарисовал **Steve Weston**. Цены £7.99-14.99.









Steven Collins и фрилансеры **Wise Owl Software (David Ward, Shaun G. Mc Clure, Mark Incley)** делают игру **Herobotix** (C64, Amstrad CPC). Цена £2.99. Версию для **ZX Spectrum делал Mark Incley**, но игра так и не вышла.



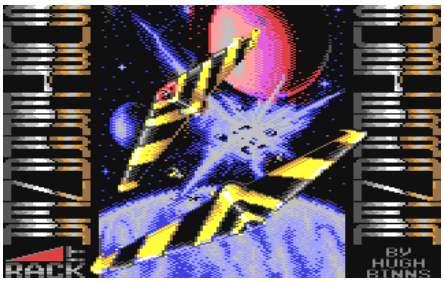


ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

Hugh Binns делает для C64 игру **Subterranea** (цена £2.99).



Hugh Binns





Так же, **Steven Collins** - автор не вышедшей игры **Tran** (1987, Commodore 64). Сегодня можно увидеть ее демо версию.



Marauder, изначально появилась на C64. **Arcanum Software Developments** - молодая команда разработчиков из Glasgow (**Robert McGowan, Mark W.J. Kelly**). Версии для Amstrad CPC и ZX Spectrum - сделал **Keith Burkhill**. Игра была хорошей, но не стала хитом. Цены £7.99-14.99. Обложку нарисовал **Steve Weston**.

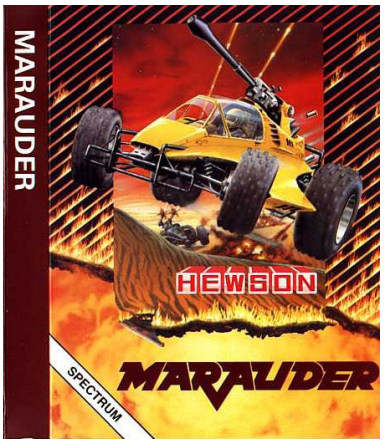


Mark W.J. Kelly



Keith Burkhill





В течении 1988-1990 года, опубликована игра **Super Cup Football**, концепция - **John Connor**. Цена £2.99. Версию для ZX Spectrum сделала **Bedrock Software (Brian Rogers)**.



Brian Rogers





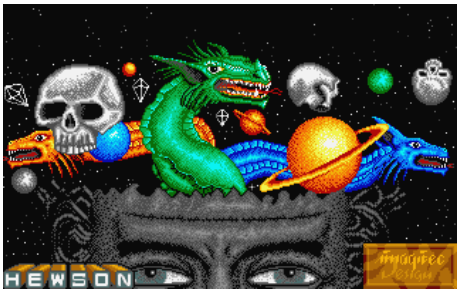
Фрилансер из Финляндии - **Jukka Tapanimäki** делает классную игру **Netherworld** для C64.

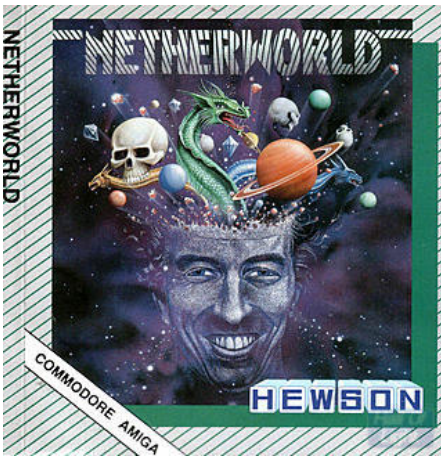


Imagitec Design сделали игру для Amiga/Atari ST. Chris Wood сделал версии для остальных ком-

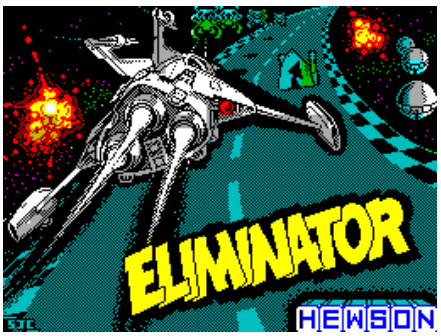
пьютеров (Amstrad CPC, Dos, ZX Spectrum). Игра была очень хорошей, но так и не стала хитом по продажам. Цены £7.99-12.99.



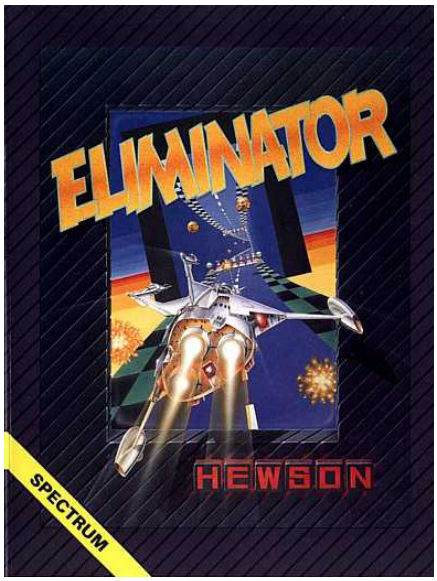




В течении 1988-1991 года, опубликован хит - **Eliminator**. Концепция - John M. Phillips. Фрилансеры сделали игру для 16 битных компьютеров. Версии для Amstrad CPC и ZX Spectrum сделал **John Wildsmith**. Автором обложки для видео игры был **Tim White**. Цены £9.99-£19.99.







В течении 1988-1990 года, опубликована игра **5th Gear** (C64, Amiga, Atari ST). Концепция - **Jeroen Leijten**. Цены £2.99-£19.99.





Завершают 1988 год, игры **Scorpion** (C64), авторы - **Mark Washbrook, Stephen Robertson, Marcel Donné** и **Slayer** (C64, Amiga, Atari ST), концепция - **Gary Biasillo**. Версии Slayer для 16 битных компьютеров (разработчик **Imperial Software Designs**) опубликованы в 1989 году. Обложка - **Pete Lyon**.



Mark Washbrook



Marcel Donné







ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ



1989 год начинается с игры **Custodian**. Концепция - **Chris Hinsley, Nigel Brownjohn**. Игра планировалась для 8 и 16 битных платформ, но вышла только на Amiga и Atari ST. Цена £19.99. Игра не принесла успеха для Hewson.

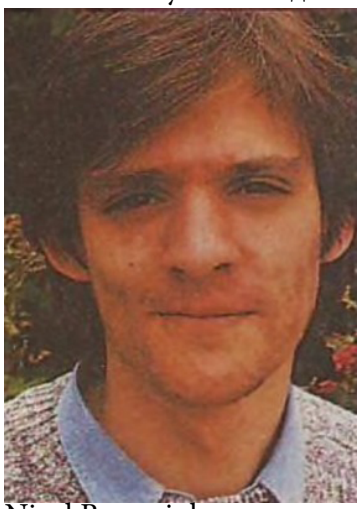




Так же, эти разработчики сделали игру **Onslaught**, которая вышла в конце года (на Amiga, Atari ST и Dos). Dos версию сделала компания **Arc Developments**. Цена £24.95.



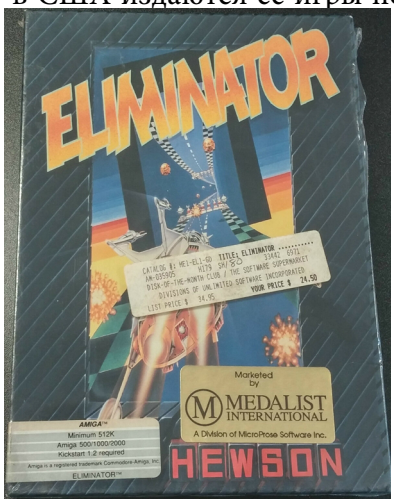
Chris Hinsley. 1985 год.



Nigel Brownjohn



Hewson Consultants заключает лицензионное соглашение с **Micro Prose Software**, по которому в США издаются ее игры под торговой маркой **Medalist**. Первыми играми стали **Eliminator, Exolon** и **Netherworld**.

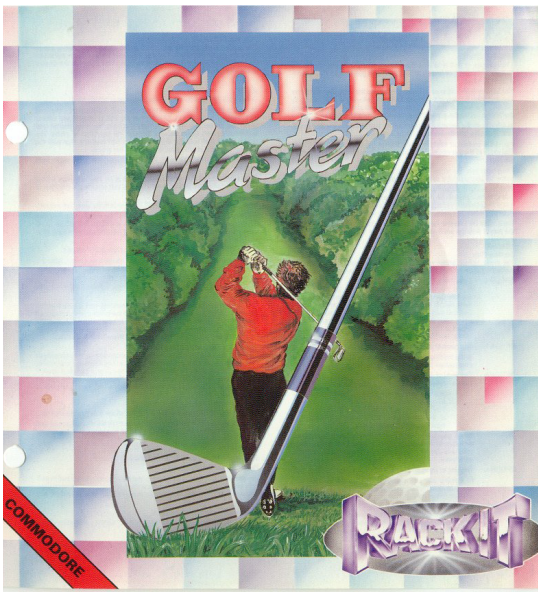


В 1988 году для C64 написана игра **Golf Master** (автор - фрилансер из Финляндии - **Mikko Helevä,** графика - **Stephen Robertson**). Цена £2.99.



Mikko Helevä





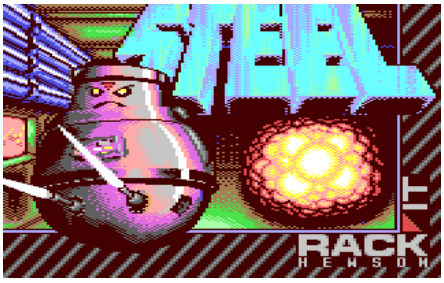
В 1989 году, **Jukka Tapanimäki** делает новую игру для C64 - **Zamzara**. Цена £2.99.

ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ





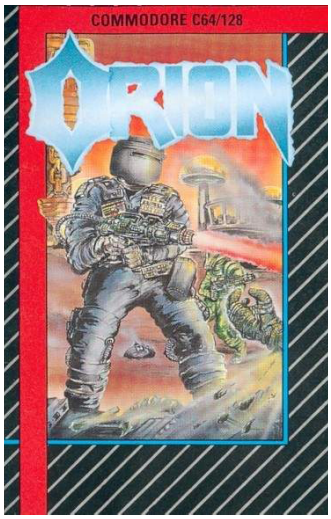
Imperial Software Designs (Garry Biasillo, Mike Williams) сделали игру **Steel** (вышла на C64, Amiga, Atari ST). Цены £2.95-11.99.





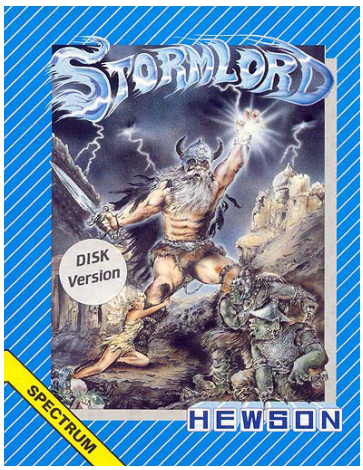
В 1989 году на C64 опубликована игра **Orion**. Концепция - **Gary J. Foreman (Graftgold)**. Разработчики - **Gary J. Foreman, John Cumming, Jason Page**. Цена £2.99.





Raffaelle Cecco выпускает новый хит - **Stormlord**. В 1989 году, игра выпущена для 8 и 16 битных платформ. Графику для Amiga/ Atari ST/PC/Sega Genesis - сделал **Mark K. Jones**. Цена £8.99-12.99.







Опубликованы компиляции хитов, для 16 бит - **Premier Collection I-II** и 8 бит - **Heatwave** и **Christmas Collection**.

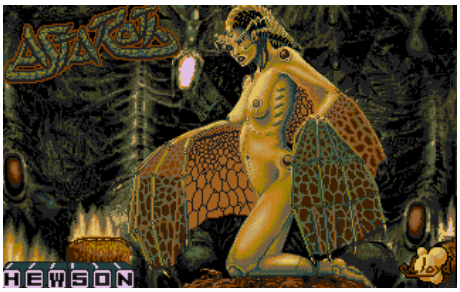


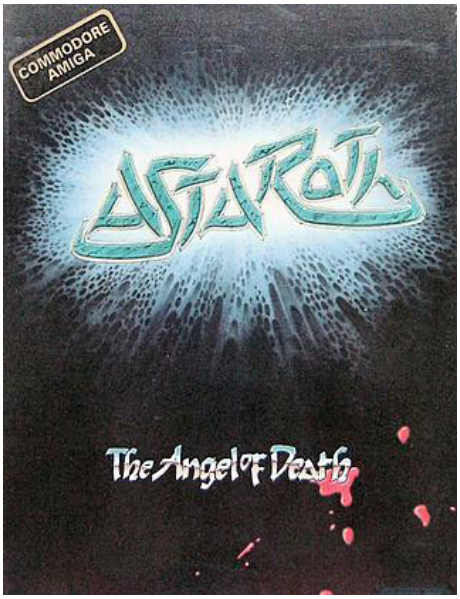




В 1988-1993 годах, на 16 битных компьютерах, опубликована игра **Astaroth - Angel of Death**. Концепция - **Marc Dawson, Pete Lyon** (разработчик **Eldritch The Cat**). Цена £24.99. На платформах C64 и ZX Spectrum - была только объявлена. Игра не принесла успеха для Hewson. Обложку нарисовал **Steve Weston**.

ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

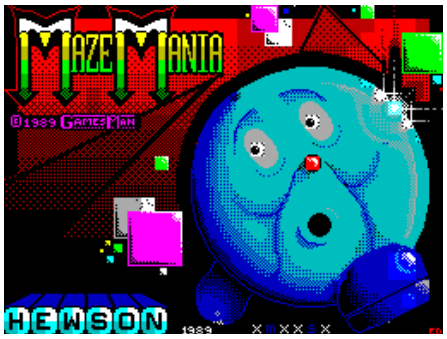




В 1989 году, на C64 **Andrew Parton** сделал игру **Maze Mania**. Она вышла так же на Amstrad CPC и ZX Spectrum. Цены £2.99-£14.99. Обложку нарисовал **Nick Davies**.





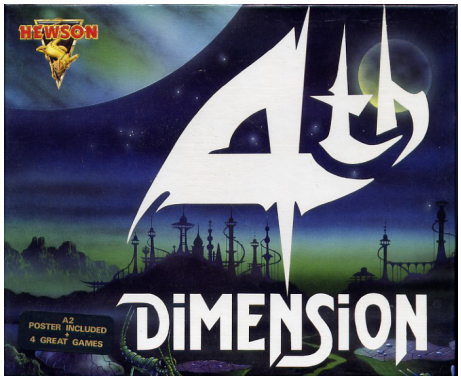


1990 год начинается с выпуска компиляции **Joystick Thunder** (C64, Amstrad CPC, ZX Spectrum). Она была той же, что и Christmas Collection, но в комплекте шел джойстик.

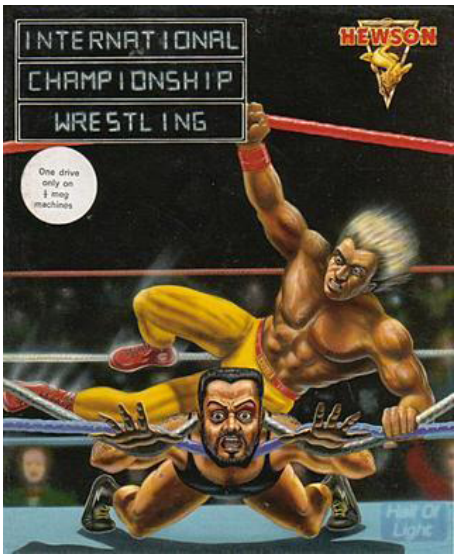


Опубликованы компиляция для 16 бит - **Premier Collection III**, 8-16 бит - **4th Dimension** (цены £12.99-17.99, обложка **Danny Flynn**).





В 1990-1991 годах, опубликована игра **International Championship Wrestling**, авторы - **Digital Wizards (Roger Uzun, Adam Pollack)**. Игра для Amiga опубликована в США и Европе. Цена £24.99.



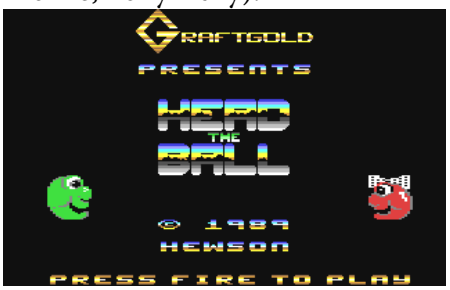
В 1990 году, для C64, опубликованы игры **Cyberdyne Warrior**, автор - **Apex Computer Productions (John Rowlands, Steve Rowlands** - со-автор, графика и музыка), **Mission Impossibubble** - авторы **Matt Sneap, Neil Baldwin**.





В 1990 году, опубликована игра **Head The Ball** для C64 (конверсия - **Graftgold, Jason Page**), которая сделана на основе версии для ZX Spectrum, которая в свою очередь не была завершена **Cybadyne** (**Christian F. Urquhart**, автор

концепции, демо версия появилась в 1992 году - журнал Crash). Игра должна была появится на компиляции 4th Dimension (1990 год, для ZX Spectrum), но так как игра не была сделана в срок, ее заменили на совсем другую игру - **Rollaround** (Steve Parys, Andrew Morris, Tony Kelly).



В 1990 году, опубликована игра **Insects in Space** (**Sensible Software**, концепция - **Chris Yates**), вышла на C64, Amiga, Atari ST. Графику для Amiga/Atari ST сделал Mark K. Jones. Цена для Amiga/Atari ST - £24.99.

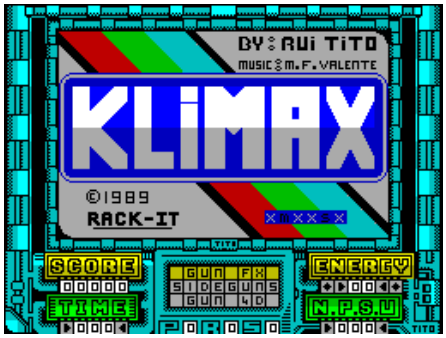




Фрилансеры из Португалии (**Rui Manuel Tito, Carlos Leote, M.F. Valente**). Игры для ZX Spectrum - **Klimax** (цена £2.99) и **Kraal** (**Carlos Leote, Pedro Fortes**).

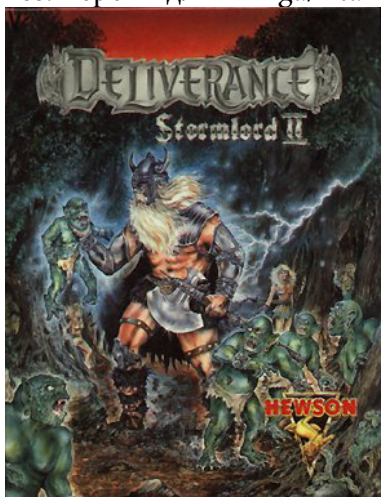


Rui Manuel Tito





Raffaelle Cecco выпускает продолжение **Stormlord II: Deliverance**. Игра снова стала хитом и опубликована на 8 и 16 битных компьютерах в 1990-1993 годах. Версии для Amstrad CPC и ZX Spectrum сделал **Raffaelle Cecco**. Версию для C64 - **Nick Jones**. Версии для Amiga/Atari ST сделал разработчик **Devinart**. Цены £10.99-25.99.



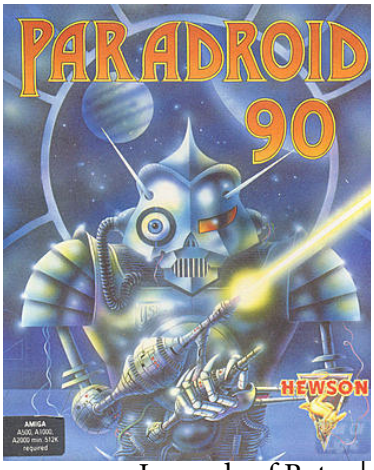


Выходит компиляция хитов Raffaelle Cecco - **Cecco Collection** (Amiga, C64, Amstrad CPC и ZX Spectrum). Публикация была в 1990-1993 годах. Цены £12.99-17.99. Обложка - **Steve Weston**.



Graftgold выпускает игру **Paradroid 90** (концепция - **Andrew Braybrook**) на Amiga, Atari ST. Цена £24.99. Обложка - **Danny Flynn**.





ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

Завершает 1990 год игра **Future Basketball** (авторы - **Gary Biasillo, Mike Williams**), Amiga, Atari ST. Цена £24.99.





В 1991 году под названием **Joystick Lighting** выходит компиляция Premier Collection, платформы Amiga, Atari ST. Цена £24.99.

Для Amiga, разработчик **The Wiz Kiz** (Peter Verswyvelen, Erlend Robaye, Toms Dahlgren), сделал игру **Zarathrusta**. Цена £24.99. Обложка - **Danny Flynn**.





Разрыв с Graftgold, медленная реакция на появление 16 битных компьютеров и слабые продажи видео игр для Amiga/Atari ST так же повлияли на положение Hewson.

Дистрибьютор из Германии давал 40% дохода компании и в начале 1991 года у него начались финансовые проблемы. Andrew Hewson попытался что то сделать, но безуспешно. Другие компании вроде Ocean, сделали ставку на команды своих разработчиков и это дало результат в конце 80-х и начале 90-х. Эра разработчиков в спальнях завершилась.

Тем не менее, именно большая свобода для разработки оригинальных видео игр, привлекла к Hewson многих разработчиков и принесла компании авторитет. В других компаниях зачастую занимались конверсиями с аркадных автоматов или делали игры, основанные на лицензии или фильмах, что означало небольшое пространство для своих идей.

Пик расцвета Hewson Consultants пришелся на период 1985-1987 годов. Игрок, покупающий их видео игру, был практически уверен в ее высоком качестве. Компания успешно взаимодействовала с разработчиками из разных стран - от Европы (Швеция, Дания, Португалия, Венгрия, Финляндия, Бельгия, Шотландия...) до Австралии.

Взаимоотношения с разработчиками координировали: до 1986 года - **Gordon Hewson**, до 1991 года - **Paul Chamberlain**.

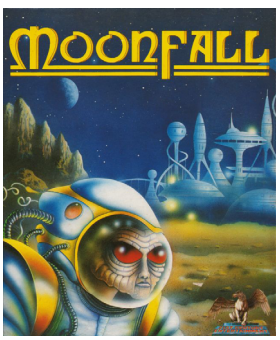


Paul Chamberlain

В апреле 1991 года компания Hewson обанкротилась. Через пару недель, Andrew Hewson создает новую компанию - **21st Century Entertainment**. Основана в 1991 году, находится в Blewbury. Ее подразделение в США возглавляет **Christine Mason**, компания ориентирована на продажи за рубежом. Так же, часть бизнеса - контракты для других разработчиков и бизнес, по разработке и продаже внутри схемных эмуляторов для разработки консольных картриджей.



Игра **Moonfall**, опубликована в 1991 году уже компанией 21st Century Entertainment. Концепция - **Jukka Tapanimäki**. Цены £10.99-£24.99. Обложка - **Danny Flynn**.

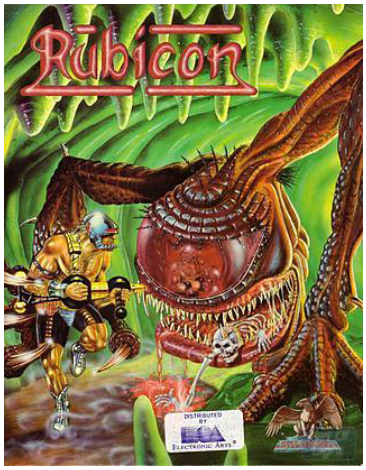




Игры **Rubicon** (разработчик **Twisted Mind**, концепция - **Fredrik Kahl, Joachim Ljunggren**) и **Nebulus 2 - Pogo a Go Go** (платформа Amiga) разрабатывалась еще во времена компании Hewson. В итоге - опубликованы компанией 21st Century Entertainment. Цены £10.99-15.99.

Концепция Nebulus 2 - продюсеры компании 21st Century Entertainment - **Paul Chamberlain** и **Barry Simpsons**. Код - **Infernal Byte System** (**Florian Sauer**, графика - **Tobias Prinz**). Цена - £24.99.





Joachim Ljunggren (графический дизайнер): «Я рисовал монстров для игры Rubicon в программе Sprite Machine. Сначала, я рисовал их на бумаге и затем - в редакторе. Мы более года работали над этой игрой и получили восторженные отзывы в журнале Zzap! 64. Это было мечтой для нас в то время !»



Игра **Rubicon 2**, была в разработке 21st Century Entertainment, но в итоге была отменена.

Успешными играми в мировом масштабе стали игры шведского разработчика **Digital Illusions HB** - **Pinball Dreams** и **Pinball Fantasies** - было продано более 650 000 копий видео игр. Так же, успешной стала игра **Pinball Arcade (Pinball Dreams Deluxe)**.



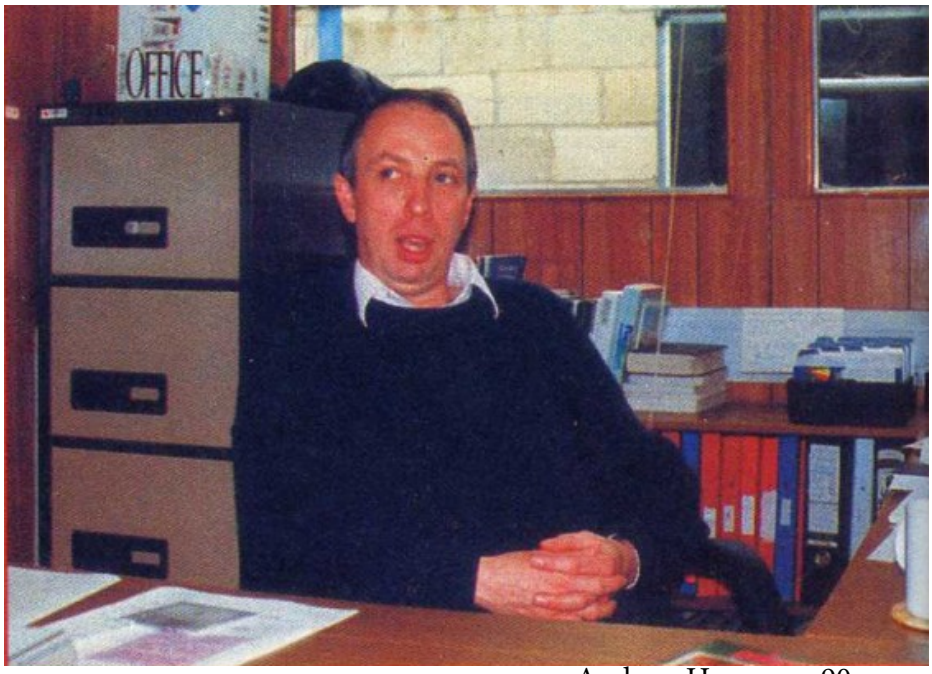


Представитель 21st Century Ent. - Paul Topping: «После закрытия Hewson, мы начали с поиска игр для компьютера Amiga для их дальнейшего издания. Неплохо выглядела оригинальная игра Pinball Dreams, и мы решили начать с нее. Ее раскупали сумасшедшими тиражами. По этому мы никогда не оглядывались назад. Настоящий талант в том, чтобы иметь достойную прибыль и спустя восемь, двенадцать и восемнадцать месяцев. С Pinball Dreams мы нашли именно такой формат. Основными разработчиками стали студенты из Швеции. Было потрачено много усилий на симуляцию шарика, но сейчас это выглядит впечатляюще. В наших играх есть восемь разных поверхностей, которые влияют на то, как шарик будет двигаться. Pinball Fantasies, так же сделана в Швеции. Игра работает и на более слабых компьютерах. Звуковой драйвер для этой игры разработан для обычного динамика компьютера, так как много компьютеров не имеют сейчас звуковой карты. На разработку дизайна стола мы потратили более шести месяцев. Сначала эти игры продавались на рынке США, но позже, они появились в Европе. Мы работаем над улучшением графического движка, использованием SVGA графики и трехмерной перспективы. У нас есть база данных разработчиков и мы связываемся с теми, кто нас интересует. По нашим данным, покупатели наших видео игр для PC, обычно старше, чем обычные покупатели видео игр».

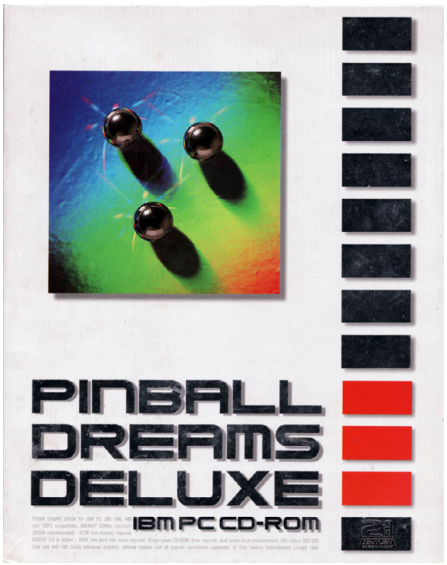
Andrew Hewson: «Мы снова начали искать таланты и нам повезло встретить на выставке в Лондоне пятерых студентов из Швеции. Среди них были программист, дизайнер, крутой композитор и

очень проницательный лидер их команды. Мы увидели их работу - симулятор пинбола и меня впечатлила физика шарика».





Andrew Hewson в 90-е

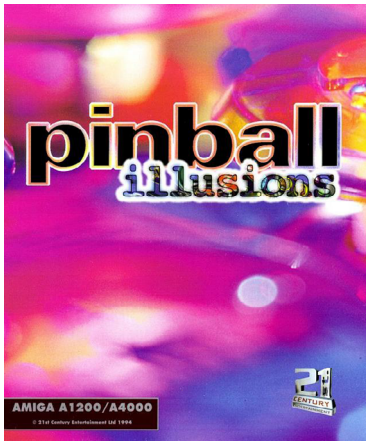


Игру **Pinball Arcade (Pinball Dreams Deluxe)** сделал разработчик **Spidersoft** (возглавлял Steve Marsden, известный уже играми для Hewson в 80-е).

В 1994 году выходят видео игры: **Marvin's Marvellous Adventure** (разработчик **Infernal Byte Systems**, Германия), **Pinball Arcade** и **Pinball Dreams II** (обе сделал разработчик **Spidersoft**), **Pinball Illusions** и компиляция **Special Edition Pinball Dreams Pinball Fantasies** (обе сделал разработчик **Digital Illusions HB**, Швеция).

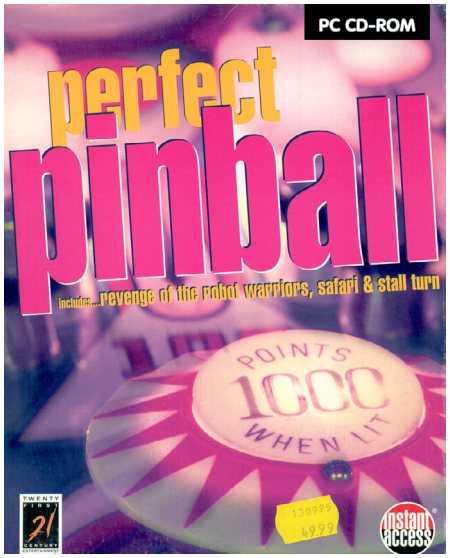






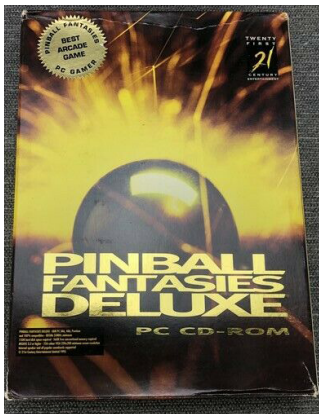


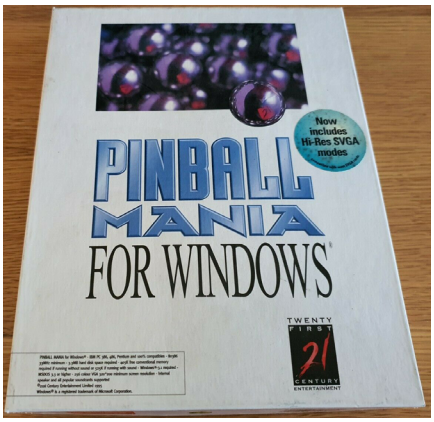
В 1995 году выходят видео игры: **Perfect Pinball** и **Pinball 2000** (обе сделал разработчик Spidersoft), **Pinball Fantasies Deluxe** (разработчик Digital Ilusions HB), **Pinball Mania** и **Pinball World** (обе сделал разработчик Spidersoft).

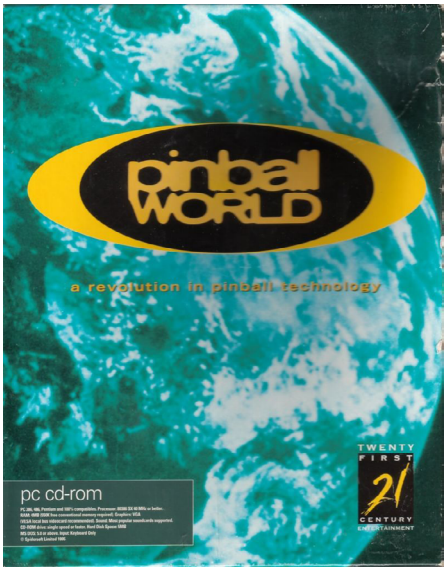


ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ









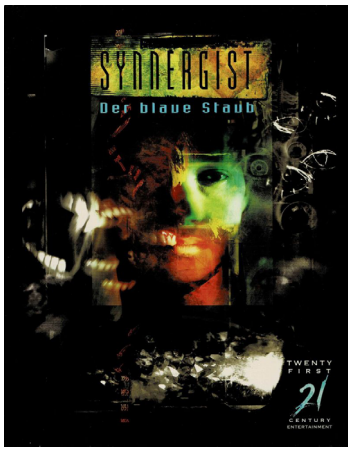
В 1996 году выходят видео игры: **It's a Funny Old Game** (разработчик **Anguilla Software**), **Pinball Builder: A Construction Kit** (Spidersoft), **Pinball Gold Pack** (Digital Ilusions HB, Швеция), **Slamtilt** (разработчик **Liquid Dezign HB**, Швеция), **Synnergist** (разработчик **Vicarious Visions**, США), **Total Pinball 3D** (разработчик Spidersoft).

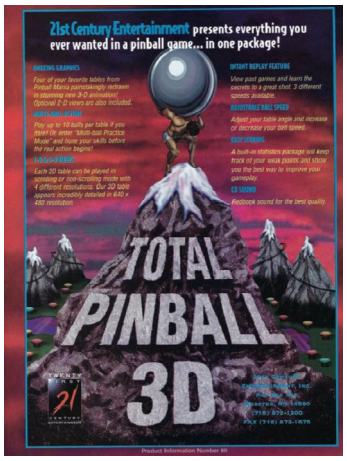




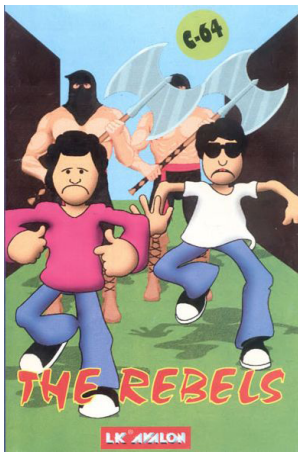


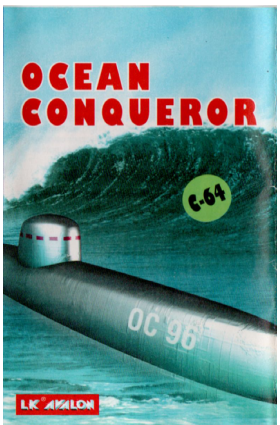






В 1996 году польский издатель **L.K.Avalon** издал игры, разработанные для C64 в 1987- 1988 годах - **The Rebels** и **Ocean Conqueror**.

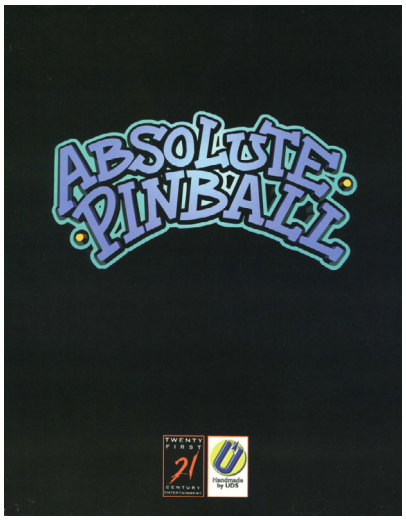




ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

Управляющий директор 21St Century Entertainment - Andrew Hewson: «1996 год был исключительным для нас, как в Европе, так и в Северной Америке. Мы зарекомендовали себя, как мировые лидеры в области симуляции пинбола».

В 1997 году вышла игра **Absolute Pinball**, разработчик Unique Development Studios AB, Швеция.



Успех компании Digital Illusions HB (Швеция), привел к выпуску ею акций на бирже в 1998 году.

В 1999 году вышла игра **SlamTilt Resurrection**, разработчик **Ganymede Technologies S.C.** (Польша).



В планах компании 21st Century Entertainment, был выпуск игры **Electronic Pinball**, игра была в разработке но так и не была издана. В 1998 году ее выпуск был приостановлен и компания перестала существовать.

В октябре 2013 года, Andrew Hewson (вместе с сыном - Rob Hewson и John Ogden) возобновляет компанию **Hewson Consultants Ltd**, которая проработала до 2018 года.



Летом 2015 года, Hewson Consultants Ltd издает CD диск с 10 треками своих видео игр.

В 2016 году компания анонсировала игру для PC и iOS **Hyper Sentinel** (Jonathan Port).



В 2017 году для Амиги вышла модификация игры Stormlord II.



В начале 2000-х права на видео игры Hewson (Nebulus, Uridium, Exolon) были у компании **Ironstone Partners** Ltd (Manchester, UK). Сегодня, владельцем каталога видео игр Hewson является британская студия **Rebellion** (ее создали в 1991 году братья **Chris Kingsley** и **Jason Kingsley**).

Далее - интервью с разработчиками и софтография. Отмечу, зачастую, **год издания игры отличается от года разработки**.



Mike Male - программист. **Bob Hillyer** - программист.



Andrew Hewson и Mike Male. Mike принимает поздравления в связи с продажей ста тысяч кассет его видео игры.


Mike Male и Bob Hillyer.

Разрабатывал видео игры: **Backgammon** (1983), **Evening Star** (1987), **Heathrow Air Traffic Control** (1983-1984), **Heathrow International Air Traffic Control** (1984-1985), **Nightflite I-II** (1982-1983), **Pilot** (1982), **Southern Belle** (1985-1986).

Mike Male и сегодня работает в компании, занимающейся авиационными симуляторами и тренировочными системами. Директор и со-основатель нескольких компаний этого направления.



Kele Line A/S Ltd Inc. Разработчик из Дании.
Thomas Zelikman (программист)**, Bo Reestrup Petersen** (графический дизайнер)**, Torben Bakager Larsen** (графический дизайнер)**, Johannes Bjerregaard** (композитор), **Eric Bengt Christensen** (программист)**, Peter Uhd Jepsen** (программист)**.**


Eric Christensen


Peter Uhd Jepsen


Johannes Bjerregaard


Torben Bakager Larsen

KELE LINE

Разрабатывали видео игры:
The 4th Dimension (C64, 1987, unreleased), **Thunder Force (Force of the Vulcan)** (C64, 1987).

Wise Owl Software. Разработчик из Великобритании.
David Ward (программист, директор отдела разработки)**, Shaun G. Mc Clure** (графический дизайнер)**, David Crummack** (программист), **Mark Incley** (программист).


David Ward


Shaun G. Mc Clure


David Crummack

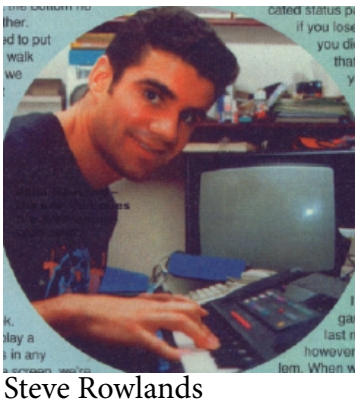

Marc Incley

Разрабатывали видео игры:
Powerama (C64, 1986), **Herobotix** (Amstrad CPC, 1988. Версию для ZX Spectrum делал Mark Incley, но игра так и не была выпущена), **Thunder Force (Force of the Vulcan,** C64, 1987). Mark Incley делал игру **Subterranea** для ZX Spectrum, игра так же не была выпущена.

Apex Computrer Productions (John Rowlands - программист, **Steve Rowlands** - графический дизайнер, композитор). Разработчик из Великобритании.


John Rowlands




Steve Rowlands

Steve Rowlands: «На разработку Cyberdyne Warrior мы с братом потратили около 6-8 месяцев. Брат занимался кодированием, а я - графикой и звуком. В те времена у нас были собственные редакторы графики и музыки. Что касается графики, сначала я рисовал на бумаге концепцию. Для программирования, John использовал PC с PDS системой, что было передовым в те времена».

Разработали видео игру: **Cyberdyne Warrior** (Commodore 64, 1989).

Llamasoft (Jeff Minter) - программист. Разработчик из Великобритании.



Разработал видео игру: **Iridis Alpha** (Commodore 64, 1986).

Stephen Robertson (SIR) - графический дизайнер, фрилансер. Разработчик из Великобритании.



Обычно время создания заставки занимало 4-8 часов, но некоторые - намного больше.
Так как я не мог рисовать с помощью джойстика, для всех свои работ, я использовал сенсорный планшет Koala Pad с программой Koala Painter. Первое, с чего я начинал - это выбор цвета фона, затем - выделял основные контуры рисунка, используя функцию рисования линий на планшете, что было точнее, чем рисование от руки. После этого, основные области рисунка заливались и я переходил в режим масштабирования, чтобы сделать детализацию пиксель за пикселем. Логотипы создавались отдельно, на другом экране (у тех, кто использовал планшет, было два экрана, между которыми можно было переключаться), а затем копировались на основной рисунок. По завершении работы над рисунком, я отправлял диск издателю, который содержал версию для предварительного просмотра.
Моя первая коммерческая заставка была продана за £100, Hewson платил £100 за рисунок, Firebird платил £150. В наше время это эквивалент 200-300 фунтам. Неплохо за 8 часов работы !
Сложнее всего нарисовать оригинальную картинку, так как это сильно зависело от вдохновения и игрового контента.

Сделал заставки к видео играм: **5th Gear** (1988-1990)**, Cybernoid The Fighting Machine** (1988-1990)**, Eliminator** (1988-1991), **Exolon** (1988-1991), **Golf Master** (1988)**, Gribbly's Day Out** (игры 1985 и 1986 года)**, Marauder** (1988), **Nebulus (US Version Tower Toppler)** (1987-1988)**, Scorpion** (1988)**, Slayer** (1988-1989).

Sensible Software (**Chris Yates** - программист. **Martin Galway** - музыкант). Разработчик из Великобритании.



Martin Galway



L-R: Jonathan Hare, Matthew Tims and Christopher Yates

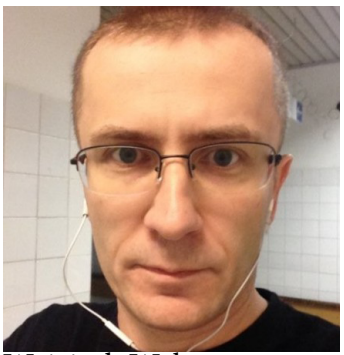
Разработали видео игру: **Insects in Space** (Commodore 64, 1989).

Ganymede Technologies S.C. (**Marek Wylon, Wojciech Wylon**). Разработчик из Польши.

Разработали видео игру: **SlamTilt Resurrection** (PC, 1999).



Marek Wylon



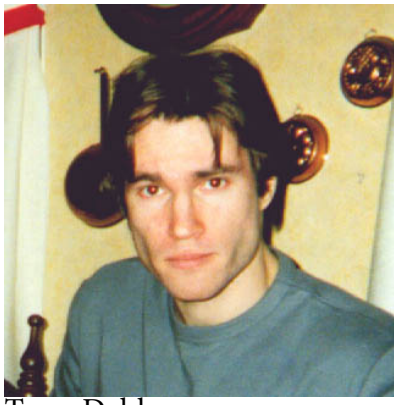
Wojciech Wylon

The Whiz Kidz (**Peter Verswyvelen** - программист, **Erlend Robaye** - графический дизайнер**, Toms Dahlgren** - музыкант). Разработчики из Бельгии и Швеции.




Peter Verswyvelen


Erlend Robaye


Toms Dahlgren

The Whiz Kidz - концепция игры. Разработали видео игру: **Zarathrusta** (Amiga, 1991).

Twisted Mind (**Fredrik Kahl**- программист, **Joachim Ljunggren** - графический дизайнер). Разработчики из Швеции.




Joachim Ljunggren



Разработали видео игры: **Rubicon** (Commodore 64, 1991), **Rubicon II** (Commodore 64, 1992. Версия для Commodore 64 была отменена).

Infernal Byte Systems (**Florian W. Sauer**- программист, **Tobias Prinz** - графический дизайнер**, Manuel Rademacher, Thorsten Noogman, Steffen Buechner, Janine Wagner**). Разработчики из Германии.


Florian W. Sauer, Tobias Prinz


Tobias Prinz

Разработали видео игры: **Nebulus 2 - Pogo a Go Go** (Amiga, 1991-1992), **Marvin's Marvellous Adventure** (Amiga/CD32, 1994).

Jason Page (**Graftgold**) - программист, графический дизайнер, композитор. Разработчик из Великобритании.



До работы в Graftgold, я много лет программировал на C64. Моя музыка и демы были постоянно на Compunet. Для разработки музыки я использовал Sound Monitor, а позже - Rock Monitor. В Graftgold я использовал программу, написанную Steve Turner, параллельно писал свою программу и иногда использовал известный редактор Electro Sound. В те времена, у нас не было большого выбора, кроме трех каналов чипа SID. Дело в том, что SID не очень хорошо звучит, если только редактор не работает с ней по умному (речь об таблицах данных высоты и формы сигнала). Обычно этого не было и результат был хуже. Думаю, что моя лучшая мелодия - для видео игры Head the Ball (1989) или Super Offroad. В игре Head the Ball для Hewson, я программировал, сделал некоторую графику и музыку для игры. В Graftgold мы все играли в наши игры и во время разработки могли просто сказать, - нужен эффект для этого действия...
В Graftgold я работал как фрилансер, в свое свободное время, когда есть вдохновение. В то время я еще жил с родителями, и написание музыки было больше как удовольствие, хотя и были сроки разработки. Когда в 2001 году я принял участие в тусовке Bits Live (London), я был поражен, что столько людей еще слушают музыку на C64 и Amiga, знают о моей музыке.

Разработал видео игры: **Head the Ball** (C64, 1989), **Orion** (C64, 1988, unreleased), **Paradroid 90** (Amiga, Atari ST, 1990).

Digital Illusions HB (**Fredrik Liliegren** - основатель и CEO компании, программист, **Andreas Axelsson** - программист, **Ulf Mandorff** - программист, **Thomas Andersson** - программист, **Stefan Boberg** - программист, **Patrik Bergdahl** - графический дизайнер, **Markus Nyström** - графический дизайнер, **Olof Gustafsson** - композитор). Разработчик из Швеции.


Fredrik Liliegren



Andreas Axelsson


Ulf Mandorff


Thomas Andersson


Patrik Bergdahl


Markus Nyström


Olof Gustafsson

На фото - команда разработчиков в 1993 году: Markus Nyström, Fredrik Liliegren, Andreas Axelsson, Olof Gustafsson и Ulf Mandorff.
Сделали видео игры: **Pinball Dreams** (Amiga, Atari Falcon, 1992), **Pinball Fantasies** (Amiga, 1992), **Pinball Illusions** (Amiga 1994-1995), **Special Edition Pinball Dreams Pinball Fantasies** (Amiga, 1994).







Интервью - Andreas Axelsson.
В подростковом возрасте мы часто играли в разные игры. У нас были свои демо группы и мы общались на вечеринках. Там я и встретил людей, которые в будущем войдут в компанию Digital Illusions - Fredrik Liliegren, Ulf Mandorff и Olof Gustaffson. Один из моих друзей, Olof - очень хорошо играл в пинбол. Один из наших участников как то нарисовал стол для игры в пинбол. Так как я был единственным, кто знал как сделать технически макеты стола, я сделал большую часть этой работы. Markus сделал всю графическую часть видео игры, а Olof - музыку и эффекты к ней.
На разработку Pinball Dreams ушло три года, мы занимались игрой в свое свободное время после учебы и во время каникул. Это дало нам огромный опыт и игра Pinball Fantasies уже была сделана за полгода, игра использовала тот же движок. Большую часть времени мы общались по телефону друг с другом, отправляя готовую работу по модему. Для разработки мы использовали Devpac, Deluxe Paint и несколько версий музыкальных редакторов. У нас был свой музыкальный плеер.
Эти две игры, а так же Pinball Illusions - сделаны участниками нашей демо группы The Silents. Большинство людей говорили, что невозможно продать игру в пинбол. Но, после Pinball Dreams было намного легче продать новые игры из этой серии. Мы не можем узнать, сколько наших игр было продано издателем 21st Century, весь наш доход был роялти или авансы на роялти. Плохой доход был получен от версий для 8 бит, вроде Game Boy. Это одна из причин, почему в будущем мы выбрали другого издателя. Так же, версия **Pinball Dreams для PC** была достаточно дрянной и мы нашли команду разработчиков, которые сделали **Pinball Fantasies**. p.s. это шведская компания **Frontline Design (Gabriel Bergquist, Daniel Forsgren, Johan Lundmark**), их же - PC версия **Pinball Illusions**, аудио драйверы PC версии **Pinball Dreams**). Переход с Амиги на PC для нас был обычным бизнес решением, простым и понятным. Мы несколько лет работали на PS и Sega Saturn, прежде чем перешли на PC. Так как Pinball Fantasies была намного лучше предыдущей видео игры, издатель потребовал исходники PC версии, угрожая прекращением выплат роялти и судебным разбирательством. Но, так как по договору они не имели прав на исходники, мы отказали им.

ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

Steven Collins - программист. Разработчик из Ирландии.



Я был очень доволен игрой Herobotix. Это была моя первая видео игра. На создание игры меня вдохновили дневники Andrew Braybrook. Это было уникально для журнала Zzap! 64, там были статьи о разработчиках, что давало мне много вдохновения. Что касается Tran, по плану Hewson, я сделал графику для игры. Так как у них уже была похожая игра, видимо они отменили издание моего варианта. Другие издатели так же не были заинтересованы в ней и я вернулся к учебе в колледже.



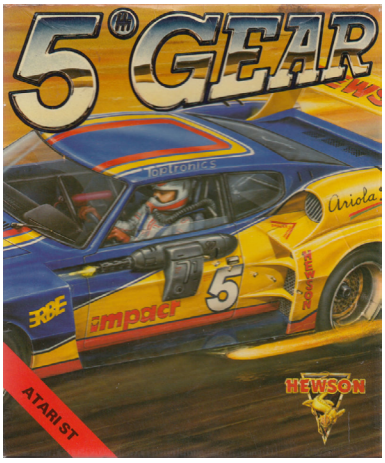
Разработал видео игры: **Tran** (C64, 1987, unreleased & recovered), **Herobotix** (C64, 1988).

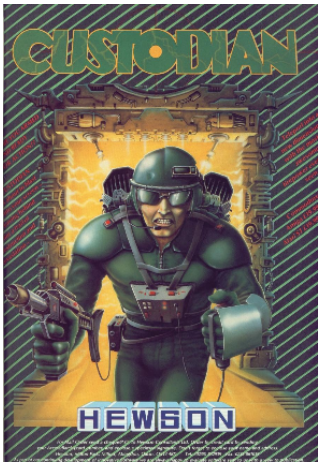
Steve Weston - иллюстратор (1948-29.12.2010, скончался в возрасте 62 лет). Bournemouth, Великобритания.

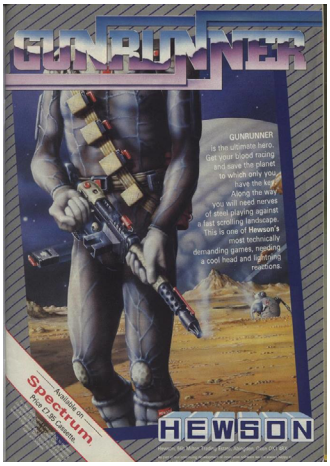


Закончил курс графического дизайна в Оксфордском политехническом университете, после чего начал карьеру внештатным иллюстратором и дизайнером. Так же, он увлекался авиацией, создавал обложки для книг, журналов, музыкальных альбомов и компьютерных видео игр. Занимался восстановлением автомобилей и самолетов.

Сделал обложки к видео играм: **5th Gear**, **Alleykat, Astaroth - Angel of Death, Cecco Collection, Custodian, Cybernoid: The Fighting Machine, Eliminator, Exolon, Firelord, Four Smash Hits, Gun Runner, Impossaball, Marauder, Nebulus (Tower Toppler), Onslaught, Ranarama, Uridium, Zynaps.**









ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

Rui Manuel Tito - программист, **Carlos Leote**, **Pedro Fortes**, **M.F. Valente**. Разработчики из Португалии.


Rui Manuel Tito

Rui Manuel Tito, свою первую видео игру написал в возрасте 15 лет. Игру издала компания Wizard Software (UK). Далее, его игры издавали компании Gremlin Graphics и Hewson Consultants: Mr.Gulp, Alien Evolution, Klimax, Moon Defenders, Megatron, Kraal.



В возрасте 17 лет, написал книгу **Super Programas em Basic e Codigo Maquina** (1986 год). Издатель - Edicoes Socedite.

Так же, писал статьи в португальские и английские журналы по видео играм.

Разработали видео игры: **Klimax** (ZX Spectrum, 1990), **Kraal** (ZX Spectrum, 1990).

Neil C. Latarche - программист. Скончался в октябре 2012 года. Разработчик из Великобритании.



Кроме видео игр для Hewson, известен видео играми: **Airwolf 2** (Amstrad CPC, ZX Spectrum), **Hopping Mad** (Amstrad CPC, ZX Spectrum), **Lil'Alien** (ZX Spectrum), **Metropolis** (Amstrad CPC, ZX Spectrum), **Commando** (Atari ST). Версия Commando для Амиги сделана на основе его кода.

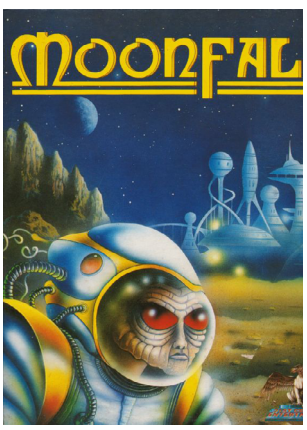
Разработал видео игру: **Uridium** (Amstrad CPC, 1987).

Danny Flynn - иллюстратор. Великобритания.



Сделал обложки к видео играм: **4th Dimension**, **Moonfall, Paradroid 90, Zarathrusta.**







Devinart (**Peter Verswyvelen** - программист, **Kim Goossens** - графический дизайнер). **The Whiz Kidz** (**Hugues de Jonghe** - программист**, Bent Nielsen** - композитор). Разработчики из Голландии, Бельгии и Швеции.


Peter Verswyvelen


Kim Goossens

Команда Devinart:
Peter Verswyvelen - код для Амиги.
Kim Goossens - графика для Амиги.
Оба - концепция игры для Амиги.

Команда The Whiz Kidz:
Hugues de Jonghe - код для Atari ST, Mac.
Bent Nielsen - музыка для Amiga/Atari ST.
Steve Collett - музыка для Atari ST.

Разработали видео игру: **Stormlord II: The Deliverance** (1992, Amiga, Atari ST, Mac).

---

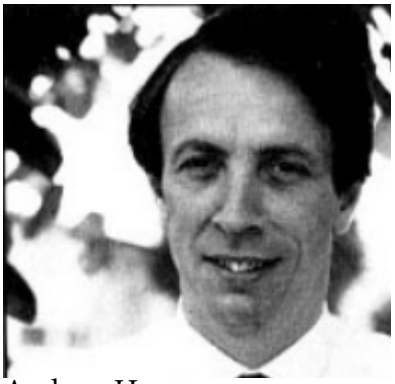
21 st Century - издатель Великобритания / США.



Команда United Kingdom:
Andrew Hewson - управляющий директор.
Peter Howard - продажи Великобритания.
Helen Nicholas - менеджер по маркетингу.
Paul «Sharkey» Chamberlain - продюсер 1986-1991.
Barry Simpson - менеджер по зарубежным операциям, продюсер 1989-1996.
Stewart Gilray - программист, ассистент продюсера 1988-1997.
Brynn Gilmore - бизнес менеджер.
Iain G. Howe - тестирование, служба поддержки.

Команда The United States:
Christine Mason - операции за рубежом.
Brad Brown - продажи США.
Samantha Ryan - менеджер по маркетингу США.

Всю продукцию в США распространяет **The 3DO Company**.

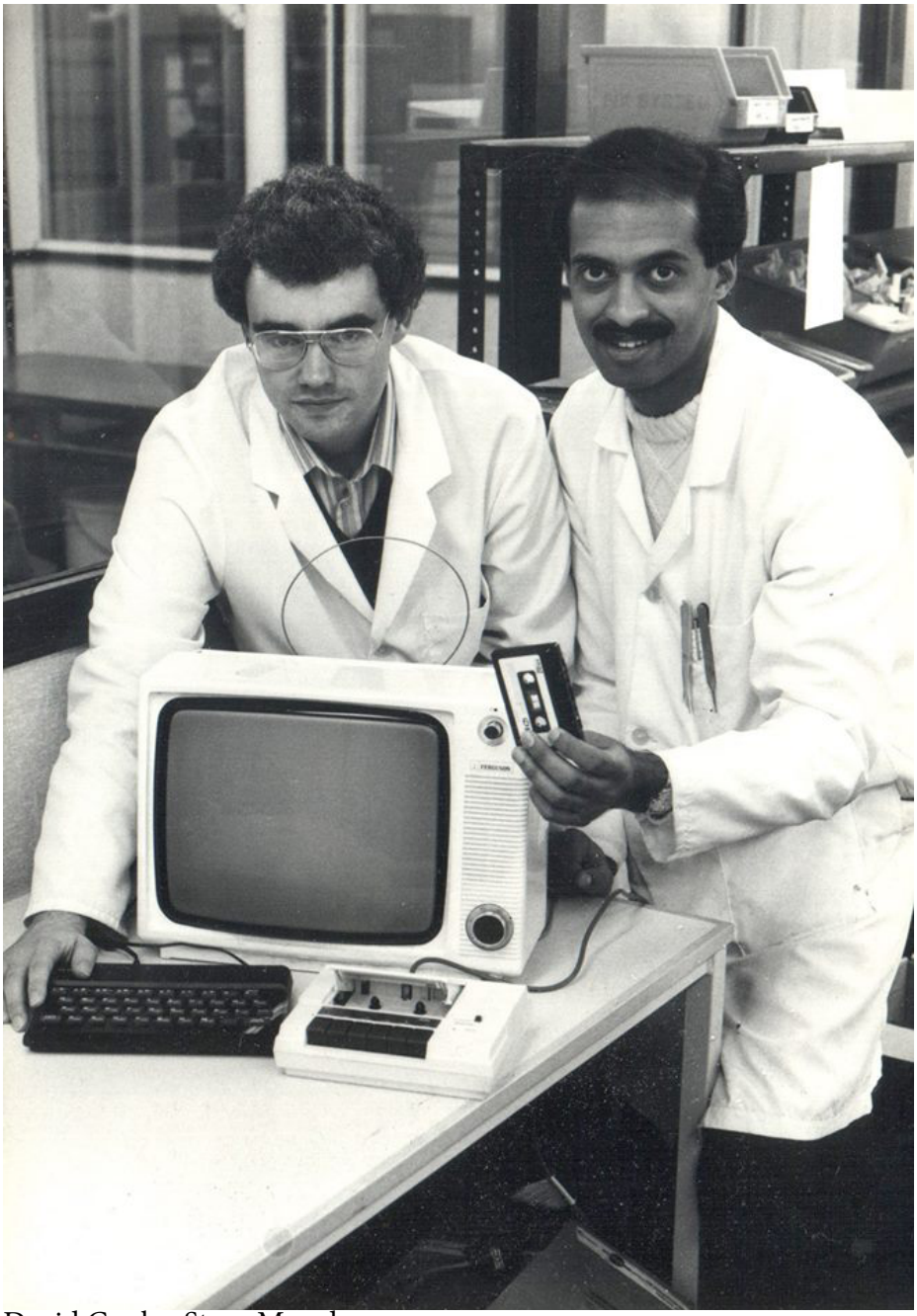

Andrew Hewson


Barry Simpson


Stewart Gilray

У 21st Century Entertainment есть свой разработчик - **Spidersoft**, который возглавляет **Steven Marsden**.

Spidersoft - компания находилась в городе **Lincoln,** Великобритания.
Основатели - **Steve Marsden** (программист 1992-1998), **David Cooke** (программист), **Andrew Hewson** (акционер компании).



David Cooke, Steve Marsden



Steve Marsden

Разработали видео игры: **Pinball Arcade** (Pinball Dreams Deluxe, 1994, PC), **Perfect Pinball** (1995, PC), **Pinball 2000** (1995, PC), **Pinball Builder: A Construction Kit for Windows** (1996, PC), **Pinball Dreams** (1992-1993, Game Boy, Game Gear, PC, SNES), **Pinball Dreams II** (1994, PC), **Pinball Fantasies** (1993-1995, Atari Jaguar, Game Boy, SNES), **Pinball Mania** (1995, Amiga, Game Boy, PC), **Pinball World** (1995, Mac, PC), **Total Pinball 3D** (1996, PC).

Игры для Hewson (**City Slicker, Technician Ted и Technician Ted: The Megamix**) Steve Marsden и David Cooke написали фрилансерами. С 1987 по 1989 году они работали на Gremlin Graphics и сделали порт с Amiga игры **Shadow of The Beast** на ZX Spectrum и Amstrad CPC.

Spidersoft - независимый разработчик, и **основной разработчик 21st Century Ent**. Имел репутацию одной из самых талантливых команд на игровом рынке. Разрабатывала продукты для разных консолей - Amiga, Super Nintendo, Mega Drive, Game Boy, Game Gear, Jaguar и PC. В составе компании было около 20 человек. Steve Marsden: «В конце 1997 года, 21st Century вошли в состав (60%) управления моей компании Spidersoft. Их долг перед мной был около £120,000. Они испытывали финансовые трудности и распродали свои складские запасы по дешевке. Так что мы не могли что либо найти и продать».

Steven Turner (ST Software, Graftgold). Программист, композитор**.**

Я начинал с аркадных игр в пабах. Я думал, что мог бы сделать намного лучше, чем то, что я видел в то время. На компьютерах я начинал с ZX Spectrum и меня всегда интересовал Commodore 64, с его аппаратным скроллингом, звуковым чипом и спрайтами.

Вместе с **Andrew Braybrook,** мы играли в аркадные игры и играли на гитаре в местной рок группе.

Мы всегда вносили идеи в наши игры и технически подталкивали друг друга, оба выбирали названия для видео игр и иногда было сложно подобрать оригинальное название. Речь идет об избежании любых вопросов, связанных с лицензией.

Сроки разработки были от шести недель до девяти месяцев - видео игра для C64. В первое время код был полностью записан на бумаге, так как у нас не было места для записи исходного кода.

Мы разрабатывали свои собственные инструменты разработки, первый редактор спрайтов был написан на Dragon (Motorola 6809). Я написал наш первый звуковой драйвер, много инструментов, мы продавали их другим компаниям.

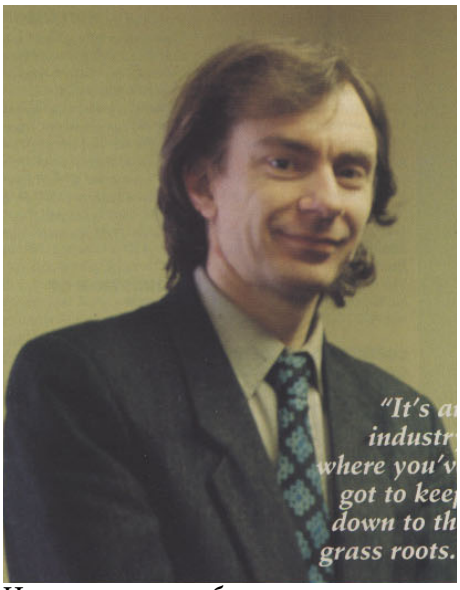
Сначала, я делал мелодии на гитаре, а затем создавал их в музыкальном редакторе, позже я использовал клавиатуру.

С появлением Amiga, мы начали использовать сэмплы. Они занимали много места и по этому мы не использовали их на 8-битных компьютерах, отдавая предпочтение игровому процессу, а не графике или музыке.

Самой большой технической проблемой было соединение ZX Spectrum и C64 с PC для работы кросс ассемблера. Я получил описание процессоров и решал задачу разработки аппаратных средств и драйверов.

Рабочий день начинался с выгуливания собаки, я обычно начинал в девять утра и завершал работу в пол-шестого вечера. Andrew Braybrook начинал позже и любил работать по вечерам. Моя жена готовила нам чай. Очень часто мы просто сидели с ручкой и бумагой, пытаясь что то придумать.

Разработка была напряженной, пока игра не начинала обретать форму. Мы часто играли в наши игры и критиковали друг друга.



Что касается обложек для видео игр, это был выбор издателя. Мы ненавидели некоторые работы и могли предложить свои идеи.



Andrew Braybrook, Steve Turner



ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

Andrew Douglas Hewson.

В 1980 году я занимался статистикой наводнений в институте Гидрологии. Тогда были обычные компьютеры тех лет. Но, когда Sinclair показал ZX80, я решил купить этот компьютер и захотел проверить, смогу ли я на нем заработать.

Название **Hewson Consultants** я использовал еще в конце 70-х, когда занимался консультациями.

На рынке не было книг о работе ZX80 и я решил написать об этом. Через год упорной работы, я написал и опубликовал книгу «Hints and Tips for the ZX80» сам и отправлял ее по почте клиентам. С появлением в следующем году ZX81, я выпустил книгу и для этого компьютера. Эта и последующие книги были изданы WH Smith. В со-авторстве были написаны четыре книги. Последние две книги были переведены на разные языки.

Мои книги привлекли внимание издателей журнала Sinclair User и они попросили вести у них ежемесячную колонку. Так мое имя стало известным среди широкой аудитории и я начал получать кассеты от авторов программ, которые хотели опубликовать свою работу.

Мы арендовали трехкомнатный офис над типографией, которая издавала мои первые две книги. В 1984 году мы переехали в здание площадью 200 кв. метров. У нас была офисная часть и часть для производства программ.

Я благодарен своему брату Гордону, который проработал в Hewson до 1986 года и людям, которые работали с ним. Их влияние на продажи сложно оценить, но хорошая упаковка и оформление всегда привлекают покупателей и розничные магазины.



В первые годы очень хорошо продавалась игра **Nightflite**. В последующем, более важным стали конверсии, игры, основанные на лицензиях, компиляции...

В ранние годы компании, я написал несколько очень простых видео игр. Нам постоянно предлагали свои работы, но большинство из них не были достаточно хороши для издания.

Что касается моего любимого 8-битного компьютера, сердце выбирает ZX Spectrum, ум - Commodore 64. Amstrad CPC появился довольно поздно на рынке, он был гораздо надежнее чем ZX Spectrum, с лучшей клавиатурой и графикой, но в нем не было таких чипов, как в Commodore 64. Мы никогда не делали игры для 8 битных компьютеров Atari, так как мне казалось, что это шаг назад.

На начальном этапе, мы не занимались тестированием наших продуктов, а видео игры Graftgold, уже были более менее готовы к изданию. Но, со временем мы перешли к тестированию игр и не издавали видео игры, пока нас не устраивало качество. Мне всегда было понятно, что важно продвигать программистов, как разработчиков. С нами начали связываться Steve Turner и Andrew Braybrook, Raffaelle Cecco... так мы окружили себя многими талантливыми людьми. В те времена работа дома была обычной, но в наше время, я не думаю, что это сработает. Я был разочарован, когда мы перестали сотрудничать с Graftgold, но никогда не ссорился с Steve Turner.

Мы наверное немного ошиблись, делая наши игры слишком сложными, но это было в нашем плане.

Что касается сроков разработки, я не устанавливал конкретные сроки. Серьезные разработчики сами контролировали все это. Единственное, были важны игры, сделанные к Рождеству.

Версия Nebulus для Atari 7800 была изданной компанией US Gold под названием Tower Toppler. Это было предложение нам от US Gold. Для них это была очередная игра, не более чем.

Переход с 8 на 16 бит.

Я помню, как была выпущена видео игра Paradroid 90 для Amiga и Atari ST. Между платформами произошла битва, в которой в итоге проиграл Atari ST.

Версия игры Ranarama - не вышла для Amiga, так как скорее всего мы не нашли разработчика на этой платформе.

Когда появились игровые консоли, меня не заинтересовал этот рынок, так как намного интерес-

нее был PC. Кроме того, одной из причин отказа от него, стал контроль производителей консолей. Здесь исчезает место для творчества, а это - не мой стиль.

Я помню время, когда пришлось закрыть Hewson Consultants. Наш дистрибьютор из Германии, пригласил меня в Лондон и сказал, что не может оплачивать счета, и это приведет к банкротству. Я не был в настроении в то время и решил не бороться за компанию. Не лучшее время для меня.

21st Century - моя вторая компания. Dice прислали нам демо Pinball Dreams и мы увидели, что это интересно.

После подписания контракта на издания Pinball Dreams, я придумал и постоянно работал над «стратегией пинбола». Разработка и издание только оригинальных продуктов - очень тяжелая работа, и так как видео игры серии Pinball хорошо продавались, мы сосредоточили свои усилия на этом направлении.

После закрытия 21st Century Entertainment, я работал еще пару лет где-то. Затем, пару лет ничего не делал и после этого, основал бухгалтерскую компанию.

В 2016 году я опубликовал книгу «**Hints & Tips for Videogame Pioneers**», в которой рассказал о своем опыте в индустрии видео игр. Мой сын, **Robert**, настаивал на этом. Время показало, что он был прав.


Rob Hewson

Ретро сцена - это удивительное и интересное явление. Меня интересует не столько ностальгия, сколько то, что может появится в будущем.

Imperial Software Designs (**Gary Biasillo** - программист, музыкант, **Mike Williams** - графический дизайнер). Разработчик из Великобритании.


Mike Williams, Gary Biasillo

Gary Biasillo: «Я сделал код, музыку и звуковые эффекты к видео игре **Slayer**. Эта игра была первой для нашей компании Imperial Software Designs, которую я основал вместе со своим другом - Mike Williams. Я многому научился у коллег, во время работы в Ocean Software и использовал все это в этой игре (32-х спрайтовая мультиплексия, почти полноэкранный цветной скроллинг и сэмплированный звук). Видео игра **Steel**. Я так же сделал код к ней и музыку. Наша компания работала с разными компаниями - Hewson Consultants, Interceptor Micros и Accolade.


Gary Biasillo

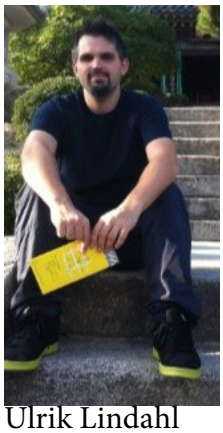
Работа над музыкой обычно занимала от двух до шести недель. Программирование длилось намного дольше, три-четыре месяца. На C64 я использовал Zeus Assembler в Interceptor Micros. В Ocean, у нас была своя крутая система - Atari ST был подключен к C64. Это было очень удобно, иметь внешнюю систему для написания и компиляции кода - если C64 зависает, вы просто перезапускаете его. Позже, у меня появилась система PDS, которая работала на PC. У нас было восемь файлов и было ограничение в 32K для каждого файла, который нельзя было переименовать». p.s. Gari Biasillo участвует в разработке видео игр для Spectrum Next.

Разработали видео игры: **Future Basketball** (Amiga/Atari ST, 1990), **Slayer** (C64, Amiga/Atari ST, 1988-1989), **Steel** (C64, Amiga, Atari ST, 1989).

ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

Unique Development Studios AB (Ulrik Lindahl - программист**, Carl Lundqvist** - программист**, Oskar Burman** - программист**, Tord Jansson** - программист**, Michael Brunnström** - программист, **Jimmy Gustafsson** - графический дизайнер**, Klaus Lyngeled** - графический дизайнер, **Mikael Emtinger** - аниматор**, Per Almered** - музыкант). Разработчик из Швеции.




Ulrik Lindahl


Carl Lundqvist


Oskar Burman


Tord Jansson

Разработали видео игру: **Absolute Pinball** (PC, 1997).

Vicarious Visions (Karthik Bala - концепция**, Guha Bala** - графический дизайнер). Разработчик из США.




Karthik Bala


Gula Bala

Разработали видео игру: **Synnergist** (PC, 1991-1996).

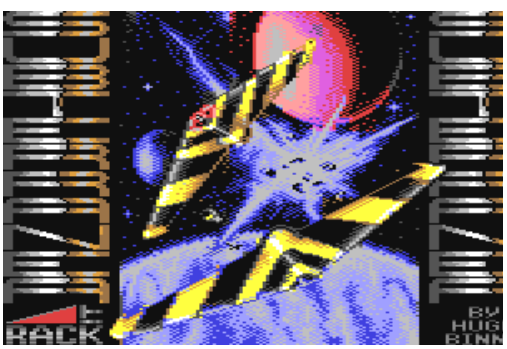
Hugh Binns - программист, графический дизайнер. Великобритания.















Hugh Binns, Raffaelle Cecco, Nicholas A.Jones

Работал над видео играми: **Custodian**, **Cybernoid II: The Revenge, Eliminator, Heathrow International Air Traffic Control, Nebulus, Stormlord, Stormlord II: The Deliverance, Subterranea.**

Nicholas A. Jones - программист, музыкант. Великобритания.
Hewson 1987-1990.



Работал над видео играми: **Cybernoid** (C64, ZX Spectrum), **Cybernoid II: The Revenge** (C64)**, Eliminator** (ZX Spectrum)**, Exolon** (C64)**, Stormlord** (C64)**, Stormlord II: The Deliverance** (C64)**.**

Mark K. Jones - графический дизайнер Amiga / Atari ST. Великобритания.
Hewson 06.1987-06.1992.



Работал над видео играми: **Cybernoid II: The Revenge**, **Insects in Space**, **Rubicon**, **Stormlord**.

Hewson Consultants/21st Century Ent. softography

Название игры	Выпуск	Платформы	Разработчик	Издатель	Цена
3D Lunattack	1984-1985	c64 dragon 32 zx	Graftgold (Andrew Braybrook, Steve Turner)	Hewson	£7.95
3D Seiddab Attack	1984	dragon 32 zx	Graftgold (Andrew Braybrook, Steve Turner)	Hewson	£5.95
3D Space Wars	1983	dragon 32 zx	Graftgold (Andrew Braybrook, Steve Turner)	Hewson	£5.95
4th Dimension	1990	c64 cpc zx	compilations, Danny Flynn	Hewson	£12.99-17.99
5th Gear	1988-1990	amiga c64 st	Microwish Software (Gary S. Wood, Neil Metcalfe, Pete Petriv, Jochen Hippel)/Jeroen Leijten, Marco Scheepers, Stephen Robertson, Theo Hongens, Renier Hongens, Paul Chamberlain, Steve Weston	Hewson, Rack-It	£2.99-£19.99
Absolute Pinball	1997	pc	Unique Development Studios AB (Ulrik Lindahl, Carl Lundqvist, Michael Brunnström, Oskar Burman, Tord Jansson, Jimmy Gustafsson, Mikael Emtinger, Per Almered, Klaus Lyngeled), Barry Simpson	21st Century Entertainment	9,99 DM
Airport 97 (Airport Manager)	1997	pc (planned)		21st Century Entertainment	
Alleykat	1986	c64	Graftgold (Andrew Braybrook, Steve Turner, Paul Hughes), Steve Weston	Hewson	£8.95-£12.95
Alliance	1988	c64 (unpublished)	Bouncy Bytes (Matt Mitchell), Thomas Egeskov Petersen	Hewson	
Ammotrack	1988	st (unreleased)	John M. Phillips	Hewson	
Anarchy	1987-1988	c64 cpc zx	Michael Sentinella, Nigel Grieve/ Michael Croucher, John Cumming, J. Dave Rogers/ Dominic Robinson	Hewson, Rack-It	£2.99
Astaroth - Angel of Death (Azimodius)	1989-1993	amiga c64 (unreleased) st zx (unreleased)	Eldritch The Cat (Marc Dawson, Pete Lyon, Lloyd Baker), Jochen Hippel, Sandra Cousins, Paul Chamberlain, Steve Weston, Nick Davies	Hewson/21st Century Ltd	£24.99
Assembler/ Disassembler	1982	zx	utility	Hewson	£8.95
Astroclone (Seiclone)	1985	zx	Graftgold (Steve Turner, Andrew Braybrook)	Hewson	£7.95
Avalon	1984	cpc zx	Graftgold (Steve Turner)	Hewson	£7.95
Avalon + Dragontorc	1986	zx	compilations	Hewson	£7.95
Backgammon	1983	zx	Mike Male	Hewson	£5.95
Battle Valley	1988-1989	amiga c64 cpc st (announced) zx	Derek Leigh Gilchrist, Joby Wood, Jochen Hippel/Simon Wellard, Mark Washbrook, Jeroen Tel, Charles Deenen/ John Wildsmith, Chris Wood, J. Dave Rogers, Paul Chamberlain	Hewson, Rack-It	£2.99-19.99
Cecco Collection	1990	amiga c64 cpc zx	compilations, Paul Chamberlain, Nick Davies, Steve Weston	Hewson	£12.99-17.99
Christmas Collection	1989	c64 cpc zx	compilations	Hewson	£12.99-17.99
City Slicker	1986	cpc zx	Steve Marsden, David Cooke	Hewson	£8.95
Countries of the World	1982-1983	bbc (announced) zx	John Fitzgerald	Hewson	£5.95-£6.95
Custodian	1988-1993	amiga c64 (cancelled) st zx (unreleased)	Chris Hinsley, Nigel Brownjohn, David Whittaker/Vakis Paraskeva, Hugh Binns, Grant Harrison, Paul Chamberlain, Steve Weston	Hewson/21st Century Ltd	£19.99
Cyberdyne Warrior	1989	c64	Apex Computrer Productions (John Rowlands, Steve Rowlands)	Hewson	
Cybernoid: The Fighting Machine	1988-1989	amiga c64 cpc st zx	Tony Cooper, Tony West, Gary Knight, Jochen Hippel/Raffaele Cecco, Nick Jones, Stephen Robertson, J. Dave Rogers, John M. Phillips, Paul Chamberlain, Steve Weston	Hewson	£7.99-14.99

ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

Название игры	Выпуск	Платформы	Разработчик	Издатель	Цена
Cybernoid II: The Revenge	1988-1989	amiga c64 cpc st zx	Tony Cooper, Mark K. Jones, Frederic Hahn, Jochen Hippel/Nick Jones, Jeroen Tel/Raffaele Cecco, Hugh Binns, J. Dave Rogers, Paul Chamberlain	Hewson	£7.99-12.99
Di-Lithium Lift	1984	zx	Simon Cobb	Hewson	£5.95
Dragonfly I-II	1983	dragon32	Eric Ratcliffe	Hewson	£6.95
Dragontorc of Avalon	1985	cpc zx	Keith Prosser/Graftgold (Steve Turner)	Hewson	£7.95
Draughts Genius	1987	c64 (unreleased)? zx	Jonathan Court/Raffaele Cecco, Paolo Malnati, Giovanni Zanetti	Hewson, Rack-It	£2.99
Eagles	1987	c64	Danish Designs (Bo M. Nielsen, Per Madsen, Johannes Bjerregård)	Hewson	
Eliminator	1988-1991	amiga c64 cpc st zx	Tim Rogers, Darrin Stubbington, Stephen Robertson, Hugh Binns/John M. Phillips, Pete Lyon/John Wildsmith, Stephen J. Crow, Nick Jones, Paul Chamberlain, Steve Weston, Tim White	Hewson/21st Century Ltd/Digital Integration	£9.99-£19.99
Evening Star	1987	acorn bbc c64 cpc zx	Mike Male, Bob Hillyer	Hewson	£7.95-£12.95
Evening Star + Southern Belle		zx	compilations	Hewson	
Exolon	1987-1988	amiga c64 cpc st zx	Martin J. Bysh, Gary Felix, J. Dave Rogers/Nick Jones, Stephen Robertson/ Raffaele Cecco, Nick Jones, Nigel Brownjohn, Paul Chamberlain, Steve Weston	Hewson	£7.95-£19.99
Fantasia Diamond	1984	acorn bbc cpc enterprise zx	Kim W. Topley	Hewson	£7.95
Fast Paradroid/ Uridium	1986	c64	compilations	Hewson	£8.95
Firelord	1986	amiga (unreleased) c64 cpc st (unreleased) zx	Micro Wish Software (Neil Metcalfe)/ John Cumming, Ben Daglish/Keith Prosser/Stephen J. Crow, Steve Weston	Hewson	£8.95-£14.95
Firelord + Uridium	1986	zx	compilations	Hewson	
Four Smash Hits	1987	c64 cpc zx	compilations, Steve Weston	Hewson	£9.95-£14.95
Future Basketball	1990	amiga st	Imperial Software Designs (Gary Biasillo, Mike Williams), Sound Images (Tony Williams), Paul Chamberlain, Barry Simpson	Hewson/21st Century Entertainment	£24.99
Gargoyle Classics	1989	cpc zx	compilations	Hewson, Rebound	
Golf Master	1988	c64	Mikko Helevä, Stephen Robertson, Paul Chamberlain	Hewson, Rack-It	£2.99
Grand Prix	1983	bbc zx (both - unreleased)		Hewson	£6.95
Gribbly's Day Out	1985	c64	Graftgold (Andrew Braybrook, Stephen Robertson, Steve Turner)	Hewson, Rack-It	£2.99-£7.95
Gribbly's Special Day Out	1986	c64	Graftgold (Andrew Braybrook, Stephen Robertson, Steve Turner)	Hewson, Rack-It	£2.99
Gun Runner	1987	zx	Cybadyne (Christian F. Urquhart, Mike Smith), Steve Weston	Hewson, Rack-It	£2.99-£7.95
Hangman	1980	zx80	Andrew Hewson	Hewson Consultants	
Head the Ball	1989-1992	c64 zx (unfinished)	Graftgold (Jason Page, Michael Field, John W. Lilley)/Cybadyne (Christian F. Urquhart)	Hewson	
Heathrow Air Traffic Control	1983-1984	acorn amstrad pcw bbc zx	Mike Male	Hewson	£7.95
Heathrow International Air Traffic Control	1984-1985	c64 cpc zx	Mike Male, Hugh Binns	Hewson	£7.95-9.95
Heatwave	1989	c64 cpc zx	compilations, Nick Davies	Hewson	£12.99-£17.99

Название игры	Выпуск	Платформы	Разработчик	Издатель	Цена
Herobotix	1988	c64 cpc zx (only begin the development)	Steven Collins/Wise Owl Software (David Ward, Shaun G. Mc Clure, Mark Incley), J. Dave Rogers	Hewson, Rack-It	£2.99
Hyper Galactic Warrior	1987	c64 (unreleased)	Ian Moran	Hewson	
I-Xera	1987	c64 (planned)		Hewson, Rack-It	£2.99
iF-22 / Pinball Builder: A Construction Kit	1998	pc	compilations	21st Century Entertainment	
Impossaball	1987	cpc zx	John M. Phillips, Steve Weston	Hewson	£8.95-14.95
Insects in Space	1989	amiga c64 st	Dave Cantrell, Mark K. Jones, Charles Deenen, Jochen Hippel/Sensible Software (Chris Yates, Martin Galway)	Hewson	£24.99
International Bowles	1987	planned		Hewson, Rack-It	£2.99
International Championship Wrestling	1990-1991	amiga	Digital Wizards (Roger Uzun, Adam Pollack)	21st Century Entertainment/ Avatar Consulting	£24.99
Into Africa	1987	zx	Kevin Smith	Hewson, Rack-It	£2.99
Iridis Alpha	1986	c64	Llamasoft (Jeff Minter), Steinar Lund	Hewson	£8.95-12.95
It's a Funny Old Game	1996	pc	Anguilla Software	21st Century Entertainment	
Joystick Thunder	1990	c64 cpc zx	compilations	Hewson	
Klimax	1990	zx	Rui Manuel Tito, Carlos Leote, M.F. Valente	Hewson, Rack-It	£2.99
Knight Driver	1984	zx	Simon Micro-Soft (Clive Brooker)	Hewson	£5.95
Kraal	1990	zx	Rui Manuel Tito, Carlos Leote, Pedro Fortes	Hewson	
Language Dictionary	1982	zx81	utility	Hewson	£3.75
Line Renumber	1982	zx81	utility	Hewson	£4.95
Lunar Lander	1980	zx80	Andrew Hewson	Hewson Consultants	
Machine Code Editor	1982	zx	utility	Hewson	£4.95
Mad Mission	1988	c64 (unpublished)	Lars Sneftrup, Jeroen Kimmel	Hewson	
Magnetron	1987-1988	c64 cpc zx (**all planned Hewson, but Firebird published**)	Graftgold (Steve Turner), Drew Northcott	Firebird	
Marauder	1988	c64 cpc zx	Arcanum Software Developments (Robert McGowan, Mark W.J. Kelly), Stephen J. Crow, Stephen Robertson, Steve Day, Barry Leitch/Keith Burkhill (Casey Bee Games), Rory C. Green, J. Dave Rogers), Steve Weston	Hewson	£7.99-14.99
Marvin's Marvellous Adventure	1994	amiga, cd 32	Infernal Byte Systems (Florian W. Sauer, Manuel Rademacher, Tobias Prinz, Thorsten Noogman, Steffen Buechner, Janine Wagner), Barry Simpson	21st Century Entertainment	£29.99
Maze Chase	1983	zx	John Hardman	Hewson	£4.95
Maze Mania	1989	c64 cpc zx	Andrew Parton, Matt Gray/Jim McLeod, Martin Godbeer/ Games Man Software (Ray Jones, Ed Campbell), MAK Computer Graphics (Mark A. Jones), Nick Davies	Hewson, Rack-It	£2.99-£14.99
Mini Space Intruder	1981	zx81	Andrew Hewson ?	Hewson	
Mission Impossibubble	1989	c64	Matt Sneap, Neil Baldwin	Hewson	
Moonfall	1990-1991	amiga c64 st zx (unreleased)	Ian Walkley, Martin Griffiths, Mike Williams, Tony Williams/ Jukka Tapanimäki, Danny Flynn	21st Century Ent.	£10.99-£24.99

Название игры	Выпуск	Платформы	Разработчик	Издатель	Цена
Morpheus	1987-1988	c64 (**planned Hewson, but Firebird publish**) zx (unreleased)	Graftgold (Andrew Braybrook, John Cumming, Steve Turner)	Firebird	
Mr. Wino	1988	c64 (**planned Hewson, but Firebird publish**)	Michael Ager, David Whittaker	Firebird (Silverbird)	
Music and Sketch	1982	zx	utility	Hewson	£4.95
Naval Blockade	1982	zx81 (announced)	John Hardman	Hewson	£5.95
Nebulus (Tower Toppler)	1987-1988	amiga c64 cpc dos st zx	Chris Wood, J. Dave Rogers/Ste Cork, Stephen Robertson/John M. Phillips, Hugh Binns, Paul Chamberlain, Steve Weston	Hewson/Atari	£7.95-£19.95
Nebulus 2 - Pogo a Go Go	1991-1992	amiga	Infernal Byte System (Florian W. Sauer, Tobias Prinz), Barricade Software, Paul Chamberlain, Barry Simpson	21st Century Ent.	£24.99
Netherworld (Abyss Zone)	1988	amiga c64 cpc dos st zx	Jukka Tapanimäki, Jari Olkkonen/ Imagitec Design Ltd (Mark Barker, Mark Mason, Nigel Cook, Adrian Waterhouse, Nigel Pritchard)/Chris Wood, Stephen J. Crow, J. Dave Rogers, Jas. C. Brooke, Paul Chamberlain	Hewson	£7.99-12.99
Nightflite	1982	bbc zx	Mike Male	Hewson	£5.95-6.95
Nightflite II	1983	zx	Mike Male	Hewson	£7.95
Night Flight		zx		Hewson	£5.95
Ocean Conqueror (Nautilus)	1987-1988	c64 cpc msx zx	OCTA Soft (Peter Vitray, Lajos Palánki)	Hewson, Rack-It, LK Avalon (publish in 1996)	£2.99
Onslaught	1989-1990	amiga dos st	Chris Hinsley, Nigel Brownjohn, Tony Williams/Arc Developments (Stuart Middleton, Paul Walker, Sound Images), Steve Weston, Nick Davies, Paul Chamberlain	Hewson	£24.95
Orion	1988	c64 cpc (unreleased)	Graftgold (Gary J. Foreman, John Cumming, Jason Page)	Hewson, Rack-It	£2.99
Paradroid (Techno Bot)	1985	c64 dos (unreleased) cpc (unreleased)	Graftgold (Andrew Braybrook)	Hewson, Rack-It, Thunder Mountain (USA)	£2.99-£7.95
Paradroid: Competition Edition	1986	c64	Graftgold (Andrew Braybrook)	Hewson	
Paradroid: Heavy Metal Edition	1989	c64	Graftgold (Andrew Braybrook)	Hewson, Rack-It	£2.99
Paradroid 90	1990	amiga st	Graftgold (Andrew Braybrook, Dominic Robinson, John Cumming, John Field, Michael Field, John W. Lilley, Jason Page), Danny Flynn	Hewson	£24.99
Perfect Pinball	1995	pc	Spidersoft (Andrew Taylor, Kevin Howe, Steve Marsden, David Cooke, Matthew Butler, Simon Britnell, Anthony N. Putson, Andrew Barnabas, Anthony Bowker, Matthew Simmonds), Barry Simpson	21st Century Entertainment	
Pilot	1982	zx81 zx (unreleased)	Mike Male	Hewson	£5.95
Pinball 2000	1995	pc	Spidersoft/21st Century Ent-t	Expert Software, Inc (USA)	
Pinball Arcade (Pinball Dreams Deluxe)	1994	pc	Spidersoft	21st Century Entertainment	$14.99
Pinball Builder: A Construction Kit for Windows	1996	pc	Spidersoft (Chris Jones, Martin McKenzie, James Whitfield, Dean Atkin, Steve Alford, Robin Taylor, Anthony Paton, Steve Marsden), Barry Simpson	21st Century Entertainment	$19.99

Название игры	Выпуск	Платформы	Разработчик	Издатель	Цена
Pinball Dreams	1992-1995	amiga atari falcon gb gg pc snes	Digital Illusions HB (Andreas Axelsson, Ulf Mandorff, Stewart Gilray, Markus Nyström, Olof Gustafsson)/Frontline Design/Spidersoft (Chris Jones, David Cooke, Robert Lever, Martin Walker, Kevin Howe, Andrew Taylor, Paul Hodgson, Steve Marsden), Barry Simpson	21st Century Entertainment/ Gametek	$19.95-£25.99
Pinball Dreams II	1994	pc	Spidersoft (Andrew Taylor, Kevin Howe, Steve Marsden, David Cooke, Matthew Butler, Simon Britnell, Anthony N. Putson, Andrew Barnabas, Anthony Bowker, Matthew Simmonds), Barry Simpson	21st Century Entertainment	
Pinball Fantasies	1992-1995	amiga, cd 32 atari jaguar gb pc snes	Digital Illusions HB (Andreas Axelsson, Markus Nyström, Olof Gustafsson, Fredrik Liliegren)/Frontline Design/ Spidersoft Ltd (Chris Jones, Martin McKenzie, Robert Lever), Stewart Gilray, Barry Simpson	21st Century Entertainment/ Gametek// Computer West	$29.95-£27.99
Pinball Fantasies Deluxe	1995	gb pc	Digital Ilusions HB, Barry Simpson	21st Century Entertainment/ Gametek	$49.95
Pinball Gold Pack (Pinball Power Pack)	1996	mac pc	Digital Ilusions HB	21st Century Entertainment	$19.99
Pinball Illusions	1994-1995	amiga, cd 32 pc	Digital Illusions HB (Andreas Axelsson, Thomas Andersson, Markus Nyström, Olof Gustafsson, Patrik Bergdahl, Stefan Boberg, Fredrik Liliegren)/Frontline Design (Gabriel Bergquist, Daniel Forsgren, Johan Lundmark), Barry Simpson, Stewart Gilray, Justin Brown	21st Century Entertainment	£29.99-$49.95
Pinball Madness 4	2002	pc	21st Century Entertainment	Encore, Inc	
Pinball Mania	1995	amiga gb pc	Spidersoft Ltd (Dave Cooke, Matt Taylor, Robert Lever, Matt Butler, Martin Walker, Steve Marsden)	21st Century Entertainment/ Gametek	£29.99
Pinball World	1995	mac pc	Spidersoft Ltd (David DePauw, Martin McKenzie, David Cooke, Simon Britnell, Robin Taylor, Steve Alford, Anthony N. Putson, Otto Chrons, Steve Marsden), Barry Simpson	21st Century Entertainment	$49.99
Planet Lander		zx81	compilations	Hewson	
Powerama	1986	c64	Wise Owl Software (David Crummack)	Hewson	
Premier Collection (Joystick Lighting)	1988-1991	amiga st	compilations	Hewson	£24.99
Premier Collection II	1989	amiga st	compilations	Hewson	69DM
Premier Collection III	1990	amiga st	compilations	Hewson	69DM
Programmer's Toolkit	1981	zx81	utility	Hewson	£6.50
Proton	1987	c64 (planned)		Hewson, Rack-It	£2.99
Puckman	1982	zx81	John Hardman	Hewson	£5.95
Pyracurse (Sphinx)	1986-1988	zx	Mark Goodall, Keith Prosser, Dominic Robinson, Andrew Hewson	Hewson, Rack-It	£2.99-£9.95
Quazatron (Ziggurat)	1986	zx	Graftgold (Steve Turner)	Hewson	£8.95
Quest Adventure	1983	zx	Kim W. Topley	Hewson	£5.95
Ranarama	1987-1988	c64 cpc st zx	Graftgold (Gary J. Foreman)/James Hutchby, Kevin Chamberlain, J. Dave Rogers/Steve Turner, Peter Austin, Steve Weston	Hewson	£4.99-£7.95
Rex Hard	1987-1988	c64 cpc zx (**planned Hewson, but Mister Chip published**)	Javier Fáfula	Mister Chip	

Название игры	Выпуск	Платформы	Разработчик	Издатель	Цена
Rubicon	1991-1992	amiga c64 st	Twisted Mind (Fredrik Kahl, Joachim Ljunggren), Jeroen Tel, Reyn Ouwehand/Andrew J. Buchanan, Paul A. Hodgson, Keith McMurtie, Martin Griffiths, Mark K. Jones, Steve Collett, Charles Deenen	21st Century Ent./Digital Marketing	£10.99-15.99
Rubicon 2	1992	amiga c64 (cancelled)	Twisted Mind (Fredrik Kahl, Joachim Ljunggren)	21st Century Ent.	
Scavenger	1989	st (cancelled)	John M. Phillips	Hewson	
Scorpion	1988	c64 zx (announced)	Mark Washbrook, Stephen Robertson, Marcel Donné	Hewson, Rack-It	£2.99
Skyway	1987	zx (unpublished and recovered)	Visual Concepts (Chris D. Smith)	Hewson	
Slamtilt	1996	amiga pc	Liquid Dezign (Daniel Strandgren, Klaus Lyngeled, Christian Björklund), Barry Simpson	21st Century Entertainment/ Expert Software, Inc (USA)	£29.99
SlamTilt Resurrection	1999	pc	Ganymede Technologies S.C. (Poland) - Marek Wylon, Wojciech Wylon	21st Century Entertainment	$19.99
Slayer	1988-1989	amiga c64 st	Microwish Software (Howard Ball), Imperial Software Designs (Mike Williams, Gary Biasillo), Stephen Robertson, Pete Lyon	Hewson, Rack-It	£2.99-£19.99
Sleepwalker/Pinball Fantasies	1993	amiga cd 32	compilations	21st Century Entertainment/ Ocean	
Sophistry	1987	c64 (cancelled)	Arcanum Software Developments (Robert McGowan, Mark Kelly, Alan Mac), Barry Leitch	Hewson	
Southern Belle	1985-1986	acorn amstrad pcw bbc c64 cpc zx	Mike Male, Rob Hillyer/Bob Hillyer	Hewson	£7.95
Space Intruders	1981	zx81	Andrew Hewson ?	Hewson	£4.95
Special Edition Pinball Dreams Pinball Fantasies	1993	amiga pc	Digital Illusions HB	21st Century Entertainment	£34.99
Spectral Panic	1983	zx	John Hardman	Hewson	£5.95
Specvaders	1983	zx		Hewson	£4.95
Statistics	1981	zx81	utility	Hewson	£3.75
Steel	1989	amiga c64 st	Imperial Software Designs (Gary Biasillo, Mike Williams), Paul Chamberlain	Hewson, Rack-It	£2.95-11.99
Stormlord	1989	amiga c64 cpc genesis pc st zx	Keith McMurtrie, Mark K. Jones, Charles Deenen, Jochen Hippel/Nick Jones, Johannes Bjerregård, Jeroen Tel/ Dave Collins, Tony Williams/Raffaele Cecco, J. Dave Rogers, Nick Jones, Hugh Binns, Nick Davies, Paul Chamberlain	Hewson	£8.99-12.99
Stormlord II: The Deliverance	1990-1993	amiga c64 cpc dos genesis (cancelled) mac st zx	Devinart (Peter Verswyvelen, Kim Goossens)/Nick Jones, Mark Washbrook, Martin Godbeer, Matt Gray/Inline Softw./The Whiz Kidz (Hugues de Jonghe, Bent Nielsen), Steve Collett/Raffaele Cecco, J. Dave Rogers, Hugh Binns, Barry Simpson, Paul Chamberlain, Nick Davies	Hewson/21st Century Ltd	£10.99-25.99
Subterranea	1988-1992	c64 zx (unreleased)	Hugh Binns, Jonathan Dunn/Wise Owl Software (Mark Incley)	Hewson, Rack-It, Prism Leisure	£2.99
Sunburst	1987	c64	John M. Phillips, Nigel Grieve	Hewson, Rack-It	£2.99
Super Cup Football	1988-1990	c64 cpc zx	John Connor, Nigel Grieve, Kevin Grieve/Bedrock Software (Brian Rogers), Antony Scott	Hewson, Rack-It	£2.99
Synnergist	1991-1996	pc	Vicarious Visions (Karthik Bala, Guha Bala, USA)/Barry Simpson	21st Century Ltd	
Technician Ted	1984	cpc zx	Steve Marsden, David Cooke	Hewson, Rack-It	£5.95-7.95

ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

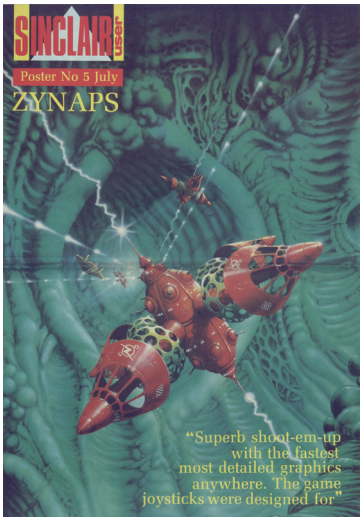
Название игры	Выпуск	Платформы	Разработчик	Издатель	Цена
Technician Ted: The Megamix	1986	zx	Steve Marsden, David Cooke	Hewson	£7.95
The 4th Dimension	1987	c64 (cancelled)	Kele Line (Thomas Zelikman, Bo Reestrup Petersen, Torben Bakager Larsen, Johannes Bjerregaard)	Hewson	
The Rebels	1988	c64 (planned)	Christian Nørbygaard, Martin B Nielsen	Hewson/21st Century Entertainment/ L.K. Avalon (publish in 1996)	sale LK Avalon 1996
The Seiddab Trilogy		zx	compilations	Hewson	
Thunder Force (Force of the Vulcan)	1987	c64	Kele Line (Eric Bengt Christensen, Peter Uhd Jepsen, Torben Bakager Larsen, Johannes Bjerregård)	Hewson, Rack-It/Armati Soft (Italy)	£2.99
Total Pinball 3D	1996	pc	Spidersoft (David Cooke, Steve Alford, Anthony Paton, Steve Marsden, Robin Taylor, Martin McKenzie)	21st Century Entertainment	$29.99
Tran	1987	c64 (unreleased & recovered)	Steven Collins	Hewson	
Tunnel Vision	1987	c64 zx (**not any info from Coxsoft**)	Graham M. Blighe/Coxsoft (Ian Cox)	Hewson, Rack-It	£2.99
Uridium	1986	bbc c64 cpc dos st zx	Graftgold (Andrew Braybrook, Steve Turner)/Neil Latarche/John Friedman, Joe Hellesen/Dominic Robinson, Stephen J. Crow, J. Dave Rogers, Robert Orchard, Steve Weston	Hewson, Rack-It/Mindscape	£2.99-£8.95
Uridium 2	1986	c64 (unpublished)	Andrew Braybrook, Steve Turner	Hewson	
Uridium + Fast Paradroid (Double Value Pack)	1986	c64	compilations	Hewson	£8.95
Uridium Plus	1986-1987	c64 zx	Graftgold (Andrew Braybrook, Steve Turner)/Dominic Robinson, Stephen J. Crow	Hewson	
Volant	1987	c64 (planned)		Hewson, Rack-It	£2.99
Zapp (programming utility)	1984-1985	cpc zx	Keith Prosser	Hewson	£14.95-19.95
Zamzara	1989	c64	Jukka Tapanimäki, Charles Deenen, Paul Chamberlain	Hewson, Rack-It, Prism Leisure	£2.99
Zarathrusta	1991	amiga	The Whiz Kidz (Peter Verswyvelen, Erlend Robaye, Toms Dahlgren), Paul Chamberlain, Danny Flynn	Hewson	£24.99
Zynaps	1987-1988	amiga c64 cpc st zx	Neil Metcalfe, Giulio Zicchi/ Howard Ball, Pete Lyon/John Cumming, Dominic Robinson, Michael Croucher, Stephen J. Crow, Mark A. Jones, Steve Turner, J. Dave Rogers, Kevin Greave, Nigel Greave, Steve Weston	Hewson/Ariola	£7.95-£19.95/44,95 DM







Maciej Stawicki - иллюстратор из Польши. Делал свой вариант заставок к видео играм.



НОВЫЕ ИГРЫ

Название игры	Выпуск	Платформы	Разработчик	Издатель	Цена
16K Life	2020	zx	MonkZy		
Abyssus	2019	atari	Frantisek "Fandal" Houra, Zdenek "PG" Eisenhammer		
Advanced Lawn Mower Sim	**2020**	**next**	**Dean Swain/Retroasylum**		
Adventure Ponies	2019	atari	Daniel Blevins, Krzysztof "Kaz" Ziembik		
Africa Gardens	2020	plus4	Róbert K.		
After Party	2020	plus4	Ryan Liston		
Air Mail	2020	amiga	Irongate Studio (José A. Gonzáles, Ricardo Vieira)		
Alice Escape from Wonderland	2020	c64	Wil, Woz, ComSha, Logiker		
Alien 8	**2020**	**plus4**	**Emu, IstvanV, TLC and Mariusz Wojciesze**		
American Civil War	2020	cpc	Poliyo		
Amok	2020	c64	Phil64, Richard Bayliss		
Amsdoku	2020	cpc (utility)	Benjamin Fournier		
Angie Puffy Quest	2020	c64	Retrogamer1975		
Angry Betty	2020	atari	Michał Jaskuła		
Arisa - 8 bit android	2020	zx	Manoel Carvalho	Neco 8 Bits	
Atic Atac	2020	c64 plus 4	Tom-Cat, Saul Cross. STE'86/P.G. Stinaris		
Avery Breakout 2012	2020	atari	Pawel Kalinowski		
Baby Berks	2020	atari	Jon Williams		
Barsak The Dwarf	2020	plus4	Róbert K.		
Beatnik Bert	2020	c64	MoSoft		
Behind Closed Doors 8 The Pandemic	2020	cpc plus 4	Gareth Pitchford/John Wilson	Zenobi Software	
Big Ma's House	2020	cpc	Ross Simpson		
Binary Land	2020	zx	Joflof		
Biscuits in Hell !	2020	atari	Paul Lay, Darryl Guenther, Jaden		
Bitfactory	2020	zx	Juan Antonio Fernández		
Black & White	2020	zx	Antonio J. Pérez, Jarlaxe, Sergio Balsalobre		
Blaster Pilot	2020	cpc	Jose Javier Garcia Aranda		
BlockZ	2020	zx	Raymond Russell, @SpectrumNez		
Bonnie and Clyde	2020	zx	Zosya Entertainment		
Boulder Dash Junior	2020	c64	Holy Moses of Raiders of the Lost Empire, Willi		
Boulder Dash Mugen 21	2019	atari	Eduardo "Doctor Mugen" Aranda		
Boxy Moxy	2020	c64	Antonio Savona, Lobo, Aldo Chiummo	RGCD	
Break Out 20	2020	c64	Cout Games		
Bucket Wars	2020	c128 plus4	Oziphantom, Mibri, Robin Levy		
Castle Defender	2019	atari	Martin "MatoSimi" Simeček, Piotr "Piesiu" Radecki, Michał "stRing" Radecki		
CAVOID-64	2020	c64	Smasher		
Caveman	2020	vic 20	Nick Sherman		
Cheril of the Bosque En Otro Bosque	2020	cpc zx	Mojon Twins		
Chimaera	2020	amiga	Chris Newall		
Chips	2020	amiga	Sandro Sabene, Zbigniew Pożoga, Simone Bernacchia		
City Bomber	2020	c64	Docster, Scrol, Rotteroy, Magnar Harestad		
Cocoa and the Time Machine	2020	zx	Minilop		

НОВЫЕ ИГРЫ

Название игры	Выпуск	Платформы	Разработчик	Издатель	Цена
Colonos	2020	zx	Jose Manuel Gris Umpierrez		
Color Selection Basic	2020	c64	Steveboy		
Coloristic	2020	enterprise 128 zx	Daniel Krautwurst, Sindikat/solaris104, Daniel Krautwurst		
Corey Coolbrew	2020	zx	Jason Oakley, Mike Richmond	Blue Bilby	
Covid Breaker	2020	c64	Naufr4g0		
Creatures PETSCII	2020	c64	aNdy, Steve Rowlands		
Crossfire	2020	enterprise 128	geco		
Cross the Ferry	2020	cpc	Ross Simpson		
Danterrifik	2020	zx	David Gracia, Ariel Endaraues, Igor Errazking, Sergio thEpOpe, Ilya Abrosimov		
Dark Fortress	2020	atari st	Herb Flower		
Dashing Ant	2020	c64	MoSoft		
Death Valley	2020	plus4	Róbert K., Tamás T.		
Devil's Island	2020	plus4	Róbert K.		
Devil's Quest	2020	zx	Octocom		
Diaboliques Couleurs	2020	cpc	Rétro Poke (Philippe Moulin)		
Diamond Trail	2020	plus4	Róbert K.		
Dirk Headstrong and the Martian Madness	2020	cpc	Zoe Kirk-Robinson		
Donkey Kong Junior	2020	enterprise 128	geco		
Dot Attack	2020	msx	N.O.P.		
Drag & Drop	2020	amiga	Electric Black Sheep (Imre Sövény)		
Drive Me Crazy!	2020	zx	Marco Varesio		
Drunken Chopsticks	2020	c64	q0w, DivertigO, Lobo, Bugjam		
Dungeon Hunt II	2019	atari	Jim „Jacobus" Wilkinson, Daniel Wilkinson, Bob Follett		
Eight Feet Under	**2020**	**c64 plus4 zx cpc msx amiga st pc**	**Pond Soft (Stefan Vogt)**		
Enigma Adventure	2020	plus4	Róbert K.		
Engeton Story	2020	atari	Jaroslav Bubenik		
Escape to Freedom	2020	plus4	Róbert K.		
Feels Like A City	2020	plus4	RoePipi		
Fish Pond - Robo Vox	2020	c64	Pinov Vox		
Fix-It Felix Jr.	2020	c64	Antonio Savona, Steven Day, Saul Cross		
Fred & Journey	2020	amiga	Chrisanth Lederer, Hannes Sommer, Jonathan Dodd, Dietmar Gösseringer/ Cosmos Designs, Retroguru		
From Out of a Dark Night Sky - The Second Night	2020	cpc	Gareth Pitchford	Zenobi Software	
Fruity Pete	2019	atari			
Funky Fungus Reloaded	2019	zx	Alessandro Grussu		
Fuss!	2020	enterprise 128	geco		
Gelatino Al Rescate de los Burbujos	2020	msx	José Luis Salguero, José Luis Salguero, Nik-O	Physical Dreams	
Ghosts'N'Goblins	2020	cpc	Frederic Poesy, Thomas Ferte, Julien Riet		
Ghost Town 64	2020	c64	Awsm, Spider Jerusalem		
Ghost Town Plus	2020	c64 plus4	Ingo Hinterding		
Gluf	2020	smd	Denis Grachev, Oleg Nikitin		
Godkiller 2 Exile - New Timeline Edition	2020	zx	Maxi Ruano, Agod, Neil Parsons/APSIS		
Gravity Worms	2019	atari	Krzysztof "xxl" Dudek, Jakub "Aceman" Szeląg, Kamil "Vidol" Walaszek		

НОВЫЕ ИГРЫ

Название игры	Выпуск	Платформы	Разработчик	Издатель	Цена
Great Green Adventure 2 Prologue	2019	atari	Daniel Koźmiński, Aleksander Kozmiński, Jakub Machnio		
Green Beret	2019	enterprise 128	geco		
Grelox - Colony 7	**2020**	**next**	**Paul Weller, Gari Biasillo**	**Sunteam**	
Grid Iron v1.2	2020	vic 20	Stinaris		
Hampstead	2020	plus4	Róbert K.		
Hearts	2020	vic 20	Victragic		
Hibernated 1	**2018**	**amiga c64 dos msx plus 4 st zx**	**Pond Soft (Stefan Vogt)**		
High Low Equal Poker Card	2020	amiga			
Hired Sword 2	**2020**	**c64**	**Roy Riggs, Mike Richmond, Ten Chu**	**Double Sided Games**	**CAD$ 12.99 – 49.99**
Hungry Snake	2020	c64	Richard Bayliss		
Imogen	2019	atari	Frantisek "Fandal" Houra, Petr "HardCore" Postava, Lukas Bezdek, Jose Pereira		
J.E.R.O.	2002	c64	MoSoft		
Jet Set Willy	2019	atari	Terence "Tezz" Derby		
Journey To The Centre Of Eddie Smith's Head	2020	plus4	Róbert K.		
Jumpin' Jupiter Prelude	2019	zx	Quantum Sheep (André Luna Leão)		
Jungle Queen	2020	zx	Gabriele Amore		
Kitsune's Curse	2020	cpc	Juan J. Martínez		
La Isla Del Tesoro	2020	zx	Gusmanb		
Land Of The Purple Sea	2020	plus4	Róbert K.		
Las Aventuras de Rudolphine Rur	2020	c64 cpc	Errazking/Dwalin		
Laberinto	2020	zx	Carlos Pérezgrín		
Laserbirds	2020	zx	Wilton, Andy Green, Ricardo Nunes, Richard Atkinson	Teknamic Software	2,99 euros
Lasermania 2020	2020	atari	Miroslaw Liminowicz, Martin Simeček, Janusz Pelc, Zdeněk Eisenhammer, Daniel Kleczynski		
L'Ile Au Tresor	2020	cpc	Eric Boulat, Bruno Louche, Benjamin Gilles, Jean-Baptiste Ciepielewski		
Logi Jump	2020	cpc	Logiker		
Lord of the Orb XaVer 2020	2020	atari	Marcin" XaVeR" Kasztelan		
Lord of the Orb XaVer 2019	2019	atari	Marcin" XaVeR" Kasztelan		
Luma	2020	c64	Shallan, HelpComputer0, RichmondMike, Stepz, Chiswicked, Colt45Rpm, MrG8472, Airjuri, Akmafin, Amok, Eldritch, Furroy, OldSkoolCoder, Phaze101, SpiritHund, Void, Waulok, WizardNJ, ZooperDan		
Madam Blavskja's Carnival Macabre	2020	zx	Adban De Corcy		
Magenta Jim And The Coins Of Doom	2020	zx	Gaz Marshall		
Magic Able	2020	zx	Packobilly		
Magicable	2020	zx	F.J. Urbaneja	Packobilly	
Major Blink	2020	atari	Jon Williams		
Manic Miner	2020	apple II	Stefan Wessels		
Manic Miner 2020 Special Edition	2020	zx	Andy Ford		

НОВЫЕ ИГРЫ

Название игры	Выпуск	Платформы	Разработчик	Издатель	Цена
Mario's Cement Factory	2020	c64	Nintendo R&D1		
MatchSCII	2020	c64	Wil, Logiker		
Matchic	2020	amiga	Tunermaxx (Kalle Max Hofmann, Sebastian M. Haberey)		
Mazist	2020	cpc	Geoff Camp		
Mediterranean Mission	2020	plus4	Róbert K.		
Mega Tank Blasta	2020	c64	Martin Piper, Richard Bayliss, Alf Yngve		
Merge 64	2020	c64	Arla Games, Richard Bayliss		
Millie and Molly	2020	c64	Below the Tower – Carleton Handley	Bitmap Soft	
Millionaire	2019	atari	Marek "MaPa" Pavlik, Zdenek "PG" Eisenhammer, "HardCore"		
Mindbender I-II	2020	plus4	Róbert K.		
Mines+	2020	cpc	Fabrizio Caruso		
MiniChess	2020	atari	Peter R. Jennings, Krzysztof Dudek, Pawel Kuczmanski		
Mini Zorro	2020	amiga	Irongate Studio (José A. Gonzáles, Ricardo Vieira)		
Misifu Gatita	2020	zx	Joboi Software	Matranet	
Missile Command	2020	amiga	Towerbyte Developments		
MonTENzuma	2020	cpc	Francesco Fiorentini		
Monty on the Run	2019	atari	Krzysztof "Rastan" Wróbel, Marek "Konop" Konopka, Michał "Miker" Szpilowski		
Moon Ranger	2020	zx	Gabriele Amore		
Moritz on the Autobahn	2020	zx	Sebastian Braunert, Uwe Geiken, Andy Green		
Moritz the Striker	2020	zx	Sebastian Braunert, Rich Hollins, Lobo		
Multi 10	2019	atari	Frantisek "Fandal" Houra, Conan, Hein, Marek "Poison" Pesout		
My Home, My Space, My Planet	2019	atari	Tomasz "TDC" Cieślewicz, Krzysztof "Kaz" Ziembik, Krzysztof "Kapitan" Żubil, Roman Fierfas		
Not The Scorpions	2020	cpc	Ross Simpson		
Noddy	1994-2020	atari	Tomasz Boksa, Jacek Boksa		
Novawolf	2019	atari	Peter J. Meyer, Lang Ringqist		$39.95
Nucleo 448	2020	c64	Leonardo Vettori, Richard Bayliss		
Oblyblam	2020	c64	Pinov Vox, Richard Bayliss, Martin Piper, Joonas Lindberg		
Old Tower	2020	c64	Denis Grachev, Oleg Nikitin, Ivan Seleznev	RetroSouls	
On the Queen's Footsteps	**2019-2020**	**amiga c64 cpc dos mac vic 20 zx**	**Davide Bucci**		
One Block Racer	2020	c64	Thundax		
Pack Hack	2020	zx	Stuart Campbell		
Pacman - The Curse of the Slimers	2020	zx	Stephen Coppack	DEFB Studio	
Paco El Bombas	2020	msx	José Luis Salguero, Sergey Kosov	Physical Dreams	
Papyrus - Mummy's Legacy	2020	zx	F.J. Urbaneja		
Peiselgames	2020	c64	Peiselulli		
Phoskito Y La Especia Dorada	2020	zx	Raúl Piqueras		
Pi-Dentity	2020	zx	Sebastian Braunert, Uwe Geiken, Rich Hollins, Andy Green		
Popeye Hack	2019	atari	Konstantinos "TIX" Giamalidis, Paul „Playsoft" Lay		

НОВЫЕ ИГРЫ

Название игры	Выпуск	Платформы	Разработчик	Издатель	Цена
Puzzle Pool	2020	zx	Mr. Rancio		
Quiltrex64	2020	c64	Buck		
Raid Over Moscow	2020	amiga	Erik Hogan		
Rat a Tat	2020	zx	Joesoft		
Raymaze 2000	2020	atari	Nelson Ramirez, Paul Fisher, Bobby Clark, Vins Cool		
Reflectron	**2020**	**next**	**Paul Weller**	**Sunteam**	
Renegade	2020	enterprise 128	John Brandwood		
Reverse Pong	2020	zx	Miguetelo		
Rhino 20	2020	c64	Cout Games		
Robbo Galtron	2019	atari	Przemysław Galanciak		
Rocket Rescue	2020	atari	Jan Johnsen		
RodMän	**2020**	**c64 vic 20 zx**	**Misfit**		
Roque Y Sus Bloques	2020	zx	Druida		
Rotator	**2020**	**amiga**	**Midnight Banana (Timothy Jon Gilbert, Shaun Watters)**	**Psytronik**	
Raymaze 2000	2020	atari	Nelson Ramirez, Paul Fisher, Bobby Clark, Vins Cool		
Runner Bear	2020	atari	Paul "Playsoft" Lay, Darryl Guenther, Rob Schlortt		
Russian Railway Magnat	2020	zx	Andrew 771		
Sardonic	2020	st	José Mário Machado		
Sector Wars	2020	atari	Victor L. Thorn		
Sekaikei Girl	2020	msx	MSX Tensei Kobo		
Sir Ababol NES-On edition	2020	cpc	Mojon Twins		
Sliding Blocks	2020	zx	Sanyok Duryagin		
Sorcerer	2020	plus4	Cout Games		
Space Fighter	2020	c64	Pinov Vox		
Spider-Mami	2020	zx	Rafa Vico, Sergio thEp0pE		
Spooky Tales by Candlelight	**2020**	**next**	**Paul Weller, Richard Faulkner, Gari Biasillo**	**Sunteam**	
Springbot - Mars Attack !	2020	zx	Andy Farrell		
Spy-Plane	2020	plus4	Róbert K.		
Squadron	2020	plus4	Henner Kessler		
Star Vagrant	**2019**	**atari**	**Rafał "Madrafi" Czemko, Krzysztof "Kaz" Ziembik, Rafał "Broniu" Broniarek, Michał "Caruso" Brzezicki**		**30-120 zl**
Storm Chase	2020	c64	Richard Bayliss		
Subsunk	2020	plus4	Róbert K.		
Survival Messenger	2020	c64	Logiker, Wil, ComSha		
Swidron	2020	amiga	Bisoft (Maciej Gulda, Michal Mielczynski, Jared Quinert)		
Temporal	2020	plus4	Róbert K.		
The Cidatel of Yah-Mon	2020	plus4	Róbert K.		
The Curse	2020	plus4	Róbert K.		
The Curse of Rabenstein	**2020**	**amiga cpc plus 4 st**	**Puddle Soft (Stefan Vogt), Dylan Barry**	**Puddle Soft**	
The Forever Extending Hungry Snake	2020	c64	Richard Bayliss		
The Golden Wing – Deluxe Collectors Edition	**2020**	**amiga**	**Fernando Cabrera, Toni Galvez, DJ METUNE / Estrayk**		**£25**

НОВЫЕ ИГРЫ

Название игры	Выпуск	Платформы	Разработчик	Издатель	Цена
The Great Washing Machine King	2020	zx	Joonas Lindberg/Madsoft		
The Isle of the Cursed Prophet	**2020**	**c64**	**Achim Volkers, Trevor Storey, Jason Page, Saul Cross, Richard Bayliss, Martin Piper, Kenz**	**Psytronik**	
The Last Disk +	2019	atari	Mariusz "Mq" Ejchsztet, Krzysztof "Kaz" Ziembik, Krzysztof "KK" Kaźmierczak		
The Lighthouse	2020	plus4	Róbert K.		
The Lost Treasures of Tulum	2020	zx	Retro Works (Sejuan, Wyz, Utopian, Metalbrain, Mikomedes)		
The Magic Journey	2020	plus4	Róbert K.		
The Perils of Willy ZX	2020	zx	highriser		
The Rescue Expedition	**2019**	**atari**	**Kamil "Gorgh" Trzaska, Krzysztof "Kaz" Ziembik, Michał "Caruso" Brzezicki**		**149 zl**
Trailblazer 20	2020	c64	Cout Games		
Tre Robbo 54 Kraina Śrubek 2	2019	atari	Michał Kowalski		
The Elfin Wars 2	2020	zx	John Wilson	Zenobi	
The Second Night	2020	plus4	John Wilson	Pension Productions	
Timeslip	2020	atari	Jon Williams		
Tiny Galaga	2020	amiga	Pink / Abyss		
Tiny Invaders	2020	amiga	Pink / Abyss		
Tiny Little Slug	2020	amiga	APC&TCP		19-32 Euros
Toilet Paper Stacker	2020	c64	Richard Bayliss		
Torreoscura	2020	c64	Bieno64, Baron Ashler, Rulas International, Karmic, Errazking, Josepzin		
Toxic	2020	c64	Richard Bayliss, Shaun Pearson		
Train 3	2019	atari	Michael "Baktra" Kalous, Petr "HardCore" Postava		
Trashman Crisis Time	2020	zx	Antonio Roman, Andy Green		
Toofy's Nutty Nightmare	2015-2020	zx	Paul Jenkinson		
Turtle Rescue Bot	2020	vic 20	Jason Justian		
Vampire Vengeance	2020	zx	POE Games, Ariel Endaraues, Beyker, Juan Antonio Fernandez		
Virus Invaders	2020	atari	Tomasz Cieslewicz, Jerzy Kut, Krzysztof Ziembik		
Wild Wafers Deluxe	2020	c64	Mo Dernart		
Wasteland	2019	atari	Michael Jaskula		
Who Done It ?	2020	plus4	Róbert K.		
Wonderboy	2020	atari	Yaron Nir		
Wudang	**2020**	**zx**	**World XXI Soft**		
Yazzie	**2020**	**genesis smd**	**Denis Grachev**	**RetroSouls**	
Z-Riot	2020	vic 20	Ryan Liston		
ZGR3D	2020	amiga	Project R3D (Pawel Nowak, Krzysiek Matys, Simone Bernacchia)		
Zambeezi	**1985**	**c64 (unpublished)**	**Tony Kelly**	**Mr Chip**	

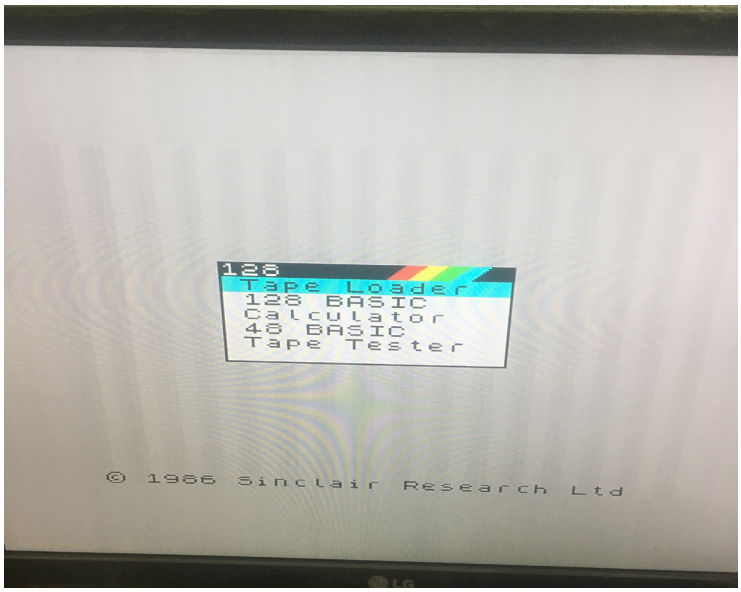
ОТ РЕДАКТОРА

Время верстки - две с половиной недели. Использовано более семисот заставок и фотографий.
Andrew Hewson и его сын, Rob, знают о журнале и я отправлю им этот номер.
Вопрос с софтографией Hewson, решен не полностью и на форуме spectrumcomputing обсуждали авторов видео игр и обложек этой компании. Сам босс, уже не очень помнит нюансы, а бывший продюсер Paul Chamberlain - не горит желанием обсуждать такие темы.
Историю компании, неплохо описывает книга **Hints & Tips for Videogame Pioneers** (Andrew Hewson, 2016 год). Цена на нее варьируется от £9.99 до £14.99.

Что касается футбола. Так как я с детства увлекаюсь футболом, играю сам и когда то болел за Динамо (Киев), я слежу за новостями спорта. На одном из сайтов, посвященных истории футбольных команд, я обнаружил футболки с эмблемой Commodore. Далее, есть книги, посвященные рекламе в спорте (издания на английском и немецком языках). Эта тема показалась мне интересной и я в кратце изложил ее. Тема обсуждалась на сайтах Commodore и это не новость для многих, что компания была спонсором разных команд.

Есть очень качественные фото футболистов Динамо (Киев), с эмблемой Commodore на футболках. На сайтах я видел ограничения по авторскому праву на воспроизведение таких фотографий, по этому эти фото я не выставлял.

В предыдущем номере журнала, я рассказывал об комании Dalali. На днях мне ответил **Keith A. Goodyer**, автор видео игры **Dynamite Dan 2** (версия для Amstrad CPC). Он сказал, что работал фрилансером над этой игрой, у себя дома. Он напрямую отчитывался перед John Norton (издатель Mirrorsoft) и у него не было никаких отношений с компанией Dalali. Таким образом, эту версию сделал фрилансер для Mirrorsoft.
Информацию по играм для ZX Spectrum - Heroborix и Subterranea (Wise Owl Software, программист **Mark Incley**), мне сообщил его коллега - **Shaun G. Mc Clure**, автор книги **Video Game Development - The Rock and Roll Years: My Life in Pixels**. Mark Incley - автор известного эмулятора ZX Spectrum - **InkSpector 2.0**. Последний релиз - май 2020 года, disassembler **dZ80** (Z80/Z180/Z80GB). Сайт - **http://www.inkland.org.uk/**.



Наверное многие заметили, что я очень мало рассказываю о самих видео играх.
Я очень редко играю в них, в основном запускаю новинки или демы на разных компьютерах. На данный момент, это Commodore 128 и Amstrad CPC 128 Plus. На днях, я получил кабели, которые позволили мне подключить через скалер ZX Spectrum 128 (один из них с чипом, так называемый Active Sync кабель, второй - Scart). Цены впечатляют конечно, при возможности, купил дешевле.

Часть разработчиков в наше время работает совсем в других сферах. В этот раз, даже был однофамилец человека, которого я искал. Так как в детстве он играл на ZX Spectrum, он заинтересовался ссылками на современные ретро видео игры.

Проблема полной информации об разработчиках видео игр не решена на данный момент и я вместе с другими людьми занимаюсь этим вопросом.