ЛЕГЕНДИ БАЙТІВ 9

ЖУРНАЛ ПО ИСТОРИИ ВИДЕО ИГР



GARGOYLE GAMES

GRAFTGOLD



Введение

Приветствую Вас. Издатель видео игр - **Oxford Computer Publishing** и разработчик **Malcolm James Hutchby**. История компании. Краткий рассказ о компании **Graftgold**. Известные компании - **Gargoyle Games** и **Automata UK**. Я опишу их историю и добавлю софтографию игр. Один из руководителей компании Commodore - **Петро Тищенко**.

Игры, вышедшие на ретро платформах в период с **июля по август 2020 года**. Свою работу предлагаю Вашему вниманию в виде списка в алфавитном порядке. В процессе создания номера, мне помогали разработчики: Malcolm James Hutchby, Jason Austin, Steve Wilcox (Elite Systems), Jon Simcox, Barry Leitch, Drew Northcott, David Etheridge. На первой странице обложки - Петро Тищенко. Подробнее - в журнале.

Содержание

2 Введение
3-5 Новости
6-14 OCP/James Hutchby
15-43 Graftgold
44-48 Петро Тищенко
49-54 Gargoyle Games
55-70 Automata UK
71-74 Новые игры
75 От Редактора





30 июля 2020 года, исполнилось 80 лет известному изобретателю из Великобритании - **Сэру Клайву Синклейру**. Из его интервью 2010 года, он не пользуется компьютером, а электронную почту ведет сотрудник его компании. Он предпочитает созвониться с собеседником.

Три года назад, он развелся с известной танцовщицей **Lady Angie Sinclair**, которая была младше него на 36 лет.

В 1985 году, Sir Clive Sinclair, сделал C5 - трехколесный велосипед в пластиковом корпусе (имел электродвигатель и 12V аккумулятор).



С 2017 года, его племянник, **Grant Sinclair**, продает **IRIS eTrike** через компанию **Grant Sinclair Design** (http://www.grantsinclair.com).

Цена - **£4,999**. Вес - 60 кг, водитель сидит выше, чем на предыдущей модели.

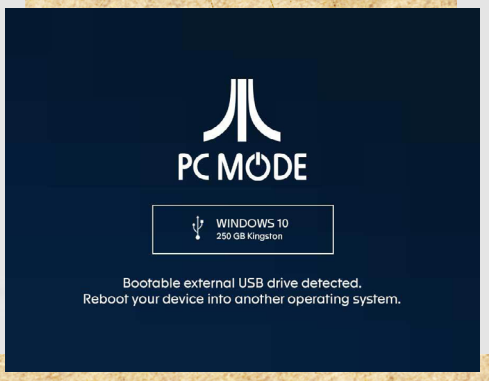
Скорость - до 48 км/ч. Аккумулятор 48V, 20 Ah. Запас хода - 80 км. Мотор 250 Ватт. Время зарядки - около часа.

НОВОСТИ

ATARI VCS

Известная компания Atari продает свою новую игровую консоль, цена $389,99 (в комплекте с классическим джойстиком и контроллером). Консоль поддерживает режим работы обычного PC компьютера. В наличии две модели, которые отличаются объемом оперативной памяти. https://shop.atarivcs.com







MICRO PROSE

В 2019 году, торговая марка Micro Prose (американского издателя и разработчика), была куплена **David Lagettie**. Сейчас, компания **MicroProse Software Pty Ltd** находится в Австралии (Unit 2/8 Shearwater Drive, Taylors Beach). Она подписала договор с разработчиком **Drakeling Labs** об издании видео игр **Operation Harsh** (много пользовательская игра, сюжет - противостояние между войсками СССР и НАТО, летом 1991 года) и **Warfare 1944** (тактическая военная игра). David Lagettie раньше работал в чешской компании **Bohemia Interactive**. https://www.microprose.com



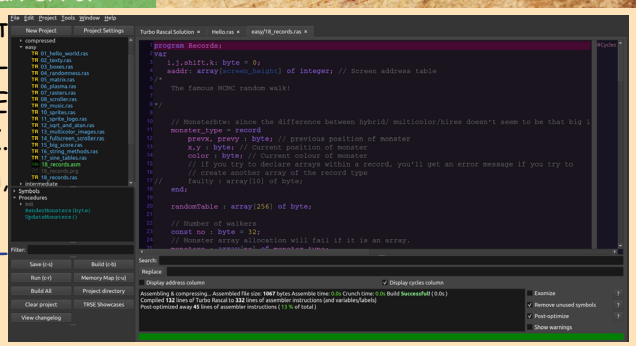




MICRO PROSE®

Turbo Rascal Syntax error

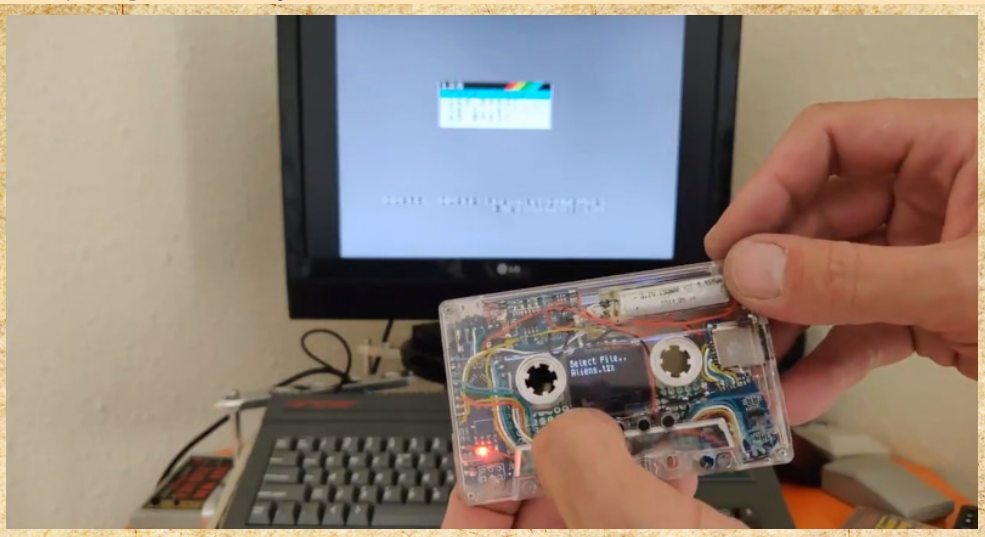
Nicolaas Ervik Groeneboom (Норвегия), сделал инструмент для разработки игр и демо для 8/16-битных компьютеров - MOS 6502, Motorola 68000, (GB) Z80 и X86. TRSE работает на 64-битной Windows, 64-битной Linux и OS X. В комплекте - IDE, компилятор, язык программирования, редактор ресурсов уровня и спрайтов изображений.
https://lemonspawn.com/turbo-rascal-syntax-error-expected-but-begin/
https://www.facebook.com/groups/742955836046459



НОВОСТИ

TZX Duino

Концепция и поддержка - **Andrew Beer** и **Duncan Edwards**.
Используются Arduino Nano v.3.0, SD Card Reader, PAM8403 2x3W усилитель и 0,96" 128x64 дисплей, что в итоге дает виртуальный кассетный плеер для загрузки программного обеспечения на ZX Spectrum. **Jamhamster (Stuart Brand),** объединил все это в корпусе аудио кассеты, добавил датчик перемещения головки воспроизведения внутри кассеты. Благодаря прошивке, TZXDuino можно использовать с другими компьютерами. https://github.com/jamhamster/TZX-Cassette-Mod



Twin Tiger Shark

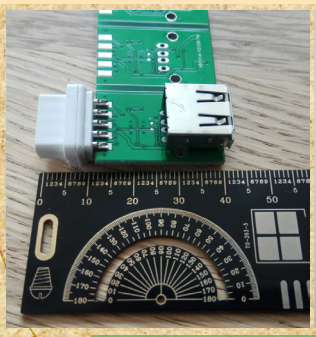
Известная аркадная игра **Flying Shark** вышла для PC, MAC и Android. Разработчик - **Wide Pixel Games (Mikael Tillander, Marek Barej, Hans Axelsson)**. https://mix256.itch.io/twin-tiger-shark Разработчик - из Швеции (2009 год - игра для C64 Knight 'n' Grail, изданная Psytronik Software, 2018 год - выпустил новую игру - Pains 'n' Aches). Сейчас делает игры для XBOX и консоли Ouya. http://www.widepixelgames.com/

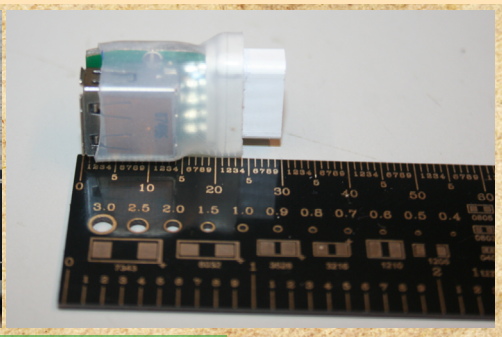


НОВОСТИ

MouSTer

Willy/Lamers работают над проектом универсального контроллера для ретро компьютеров, позволяющего подключать через USB любую мышь или контроллер (геймпад, джойстик), в том числе от Play Station 4. https://retrohax.net/project-mouster-the-ultimate-mouse-adapter-for-retrocomputers/





Saboteur SiO

Первого сентября 2020 года, **Clive Townsend,** разработчик известных видео игр для **ZX Spectrum - Saboteur** и **Saboteur II: Avenging Angel**, сделал новую игру для PC - **Saboteur SiO**.
https://store.steampowered.com/app/1296430/Saboteur_SiO/

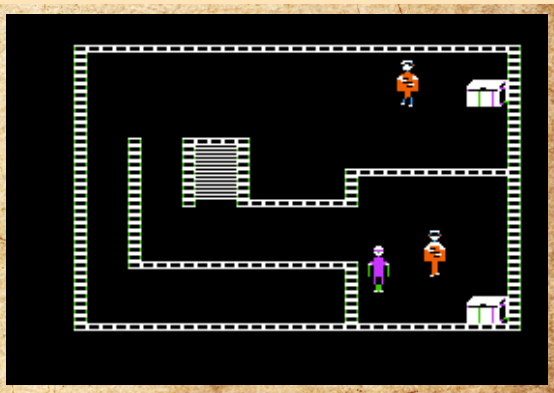




John ROMERO

25 мая 2020 года, на аукционе Ebay были проданы личные копии видео игр **Джона Ромеро** (iD Software) - Castle Wolfenstein (Apple II, 1982) - за $1025, флоппи диск Doom II - за $3150, копия iD Anthology - за $1130. Castle Wolfenstein - была источником вдохновения для создания игры Wolfenstein 3D.
iD Anthology (1996 года) было продано всего лишь десять тысяч копий.







Oxford Computer Publishing

(P.O. Box 99, Oxford.)

03.06.1982 - май 1986



William Newall Richardson





Родился 18 апреля 1918 года в East Riggs, на Solway Firth (Шотландия). Вскоре, семья переехала в Swinton в Lancashire. Учился в английской школе, по этому у него не было шотландского акцента. В школе, он преуспел в математике, изучал электротехнику и машиностроение в техническом колледже города Salford (сейчас уже университет) - великолепное здание, похожее на музей естествознания в Лондоне.



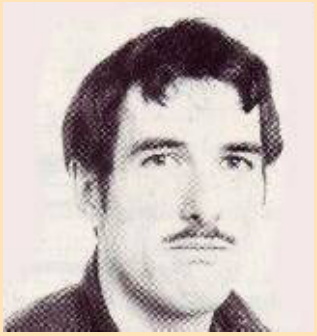
Во время второй мировой войны, он занимался инженерными работами для Королевского флота. В 1947 году, женился, через год, родилась дочь и семья переехала на 6 Ravensmead, Chalfont St Peter, Bucks. Через пять лет, родился сын.

У него была длительная и разнообразная карьера в бизнесе. Он три раза выходил на пенсию, но ему всегда скучно было заниматься садоводством и гольфом. **Bill** работал в ряде международных компаний - Plessey, GEC и Hughes Aircraft Company. Создал свой первый бизнес по дистрибьюции полупроводников и продал его в 1969 году. Позже, работал управляющим директором международной юридической издательской компании. Далее, основал свою компанию по производству программного обеспечения и издательства книг - **Oxford Computer Publishing (OCP)**, которая находилась в старом здании, на участке подержанных автомобилей в Chalfont St Peter.

Когда была готова **OCP Art Studio** (для ZX Spectrum, C64, Amstrad CPC, цена - £24.95), Bill связался с **Tony Rainbird** (торговая марка **Rainbird**, компания **British Telecomsoft**) и они заключили соглашение об издании программы и выпуске версий для других платформ.



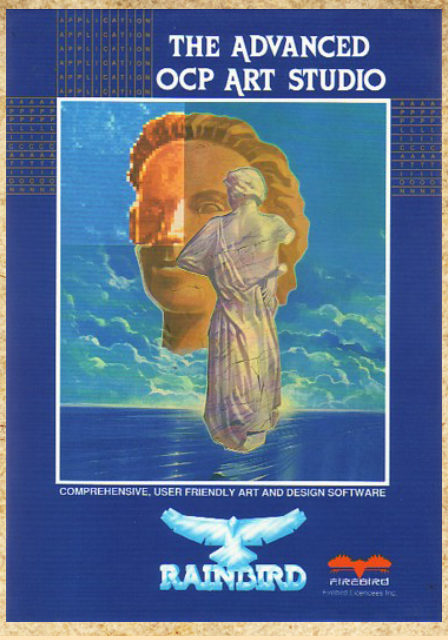
James Hutchby, разработчик **Art Studio**: «**British Telecomsoft** не требовал никаких изменений, кроме добавления системы защиты от копирования **Lenslok**».



ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

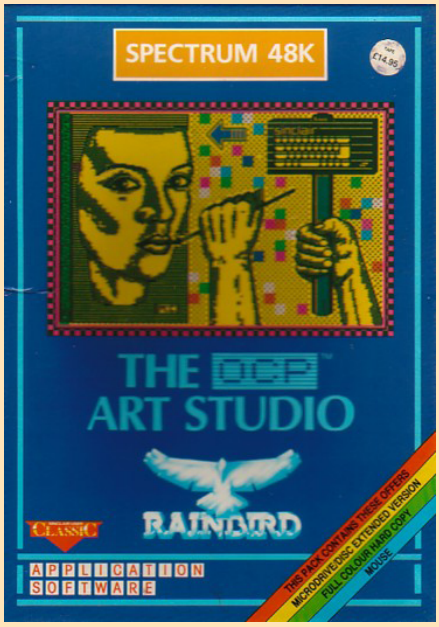
Rainbird так же, издала «расширенную» версию редактора для 128K (версии для C64, Amstrad CPC). Версия для ZX Spectrum 128K, была сделана **Dimitri Koveos**.







Версию для Atari ST в США, издавала **Firebird** (так же, торговая марка British Telecomsoft), цена $39.95. **Dimitri Koveos** сделал графические редакторы для Atari ST - Hyper Paint I-II (1989-1990).



Tony Rainbird: «Это были завершенные программы, но они страдали от высокой маржи, которую ожидали в то время дистрибьюторы и розничные продавцы. По этому в сравнении с видео играми, продажи были низкими. Отличные продукты для создания репутации Rainbird, но не так хороши для получения прибыли».

Это сказалось на работе компании и летом 1986 года, вскоре, после издания программы, компания была закрыта.

OCP goes into liquidation

SOFTWARE publisher Oxford Computer Publishing has gone into liquidation. According to OCP's boss, Bill Richardson, the company suffered badly when French distributor Direco went down, and has experienced further difficulties in obtaining money from a number of outlets on the continent, which accounted for a great deal of its business.

This, coupled with the difficulties it encountered in getting serious software distributed in this country, meant that it couldn't continue without further finance. The creditors' meeting is scheduled for this week, and although Richardson hopes to be able to find a buyer for the company and its stock, no offers have so far been forthcoming.

После закрытия этой компании, в середине 80-х, Bill Richardson, создал новую - **E.E.C. & WN Richardson & Co**, по которой многие и помнят его сегодня. Он занимался компьютерами Sinclair QL, Z88 и Sinclair ZX Spectrum - у него были связи с **Sinclair Research** и **Cambridge Computing (Z88)**.

После прекращения их бизнеса, он выкупил большую часть их склада. Там были в основном возвращенные компьютеры, многим из которых не хватало только новой мембраны для клавиатуры. По оценкам Билла, процент возврата был от 8 до 15 процентов. Таким образом, они наладили производство мембран для QL и продали тысячи новых компьютеров.

В 2008 году, он прекратил заниматься бизнесом и ушел не пенсию, занялся путешествиями. Склад его компании перешел к **RWAP Sofware**.

Bill Richardson, скончался 3 января 2013 года, в возрасте 94 лет.

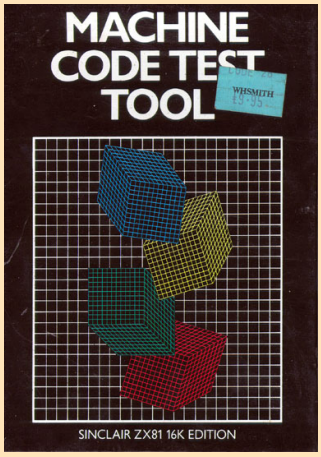
sinclair
W.N. RICHARDSON & CO.
6 Ravensmead, Chalfont-St-Peter, Buckinghamshire, SL9 0NB. ENGLAND
Telephone / Fax: 01494 871 319 Mobile: 0850 597 650

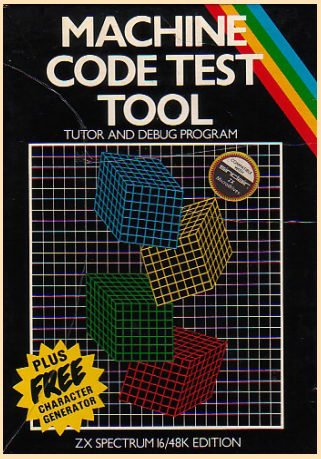


ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

Кроме самой известной их программы - графического редактора **Art Studio, OCP** издавала и разрабатывала и другие программы, несколько видео игр.

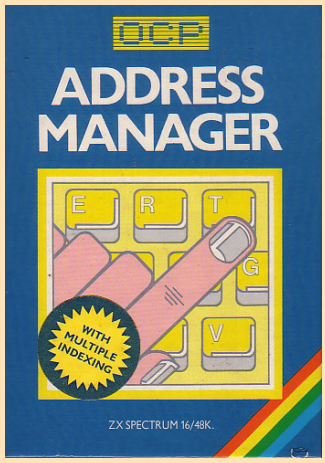
Со-учредителем **OCP** и разработчиком на начальном этапе, был **Francis O. Ainley**. Его программы: 1982 год - **Machine Code Test Tool** (цена £9.95) и **Used Defined Graphics**.







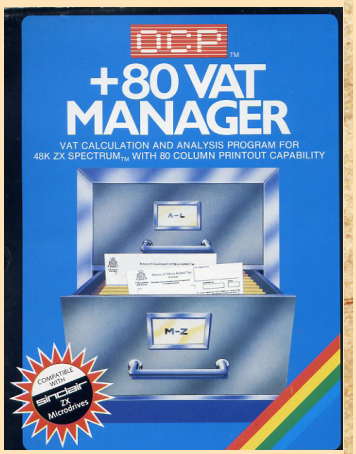
1983 год - **Address Manager** (цены £8.95-£29.95), **Finance Manager** (цены £8.95-£29.95), **Plus 80 Finance Manager** (цена £19.95).

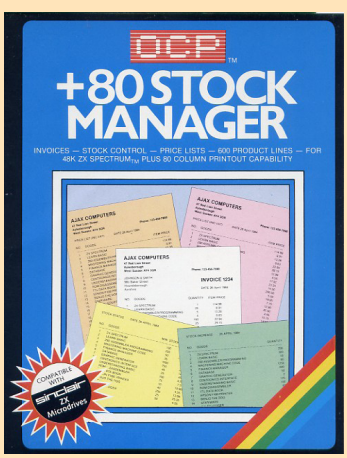




1984 год - **Plus 80 Address Manager** (цена £19.95), **Plus 80 Vat Manager** (цена £19.95).

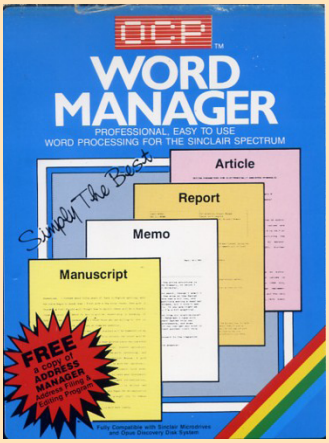


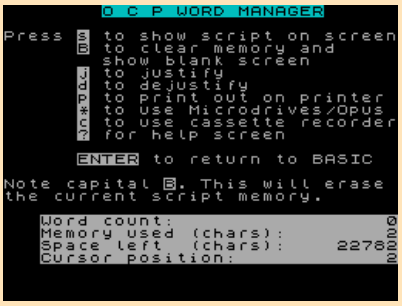




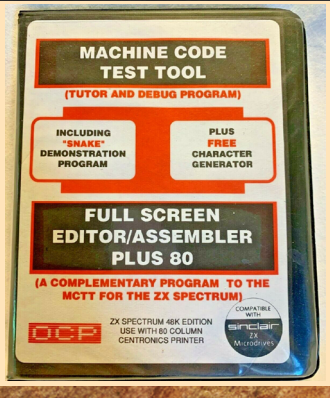
Программист из Дании, **Palle Norman**, сделал программу **Plus 80 Stock Manager** (цена £19.95, 1984 год).

Программист **Francis G. Miles**, сделал программу **Word Manager** (цена £12.95-£19.95, 1985 год).



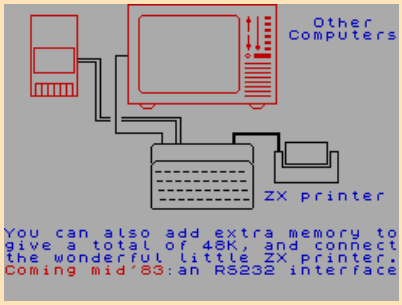




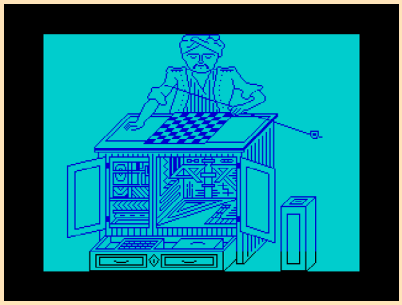


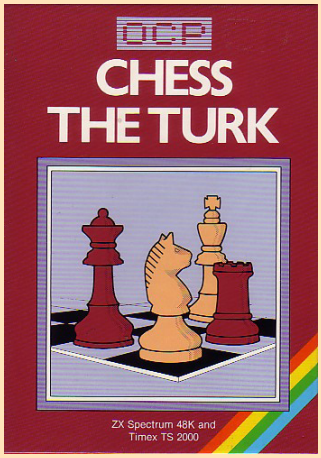
ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

Вторым, основным разработчиком **OCP**, был **Malcolm James Hutchby**. Он написал программу **Spectrum Demonstration** (1982 год).

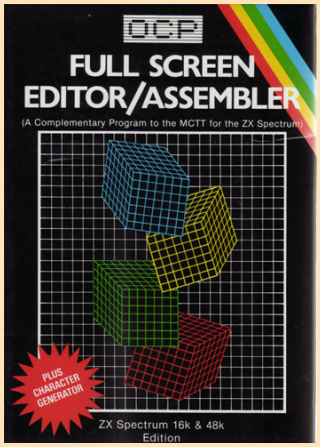


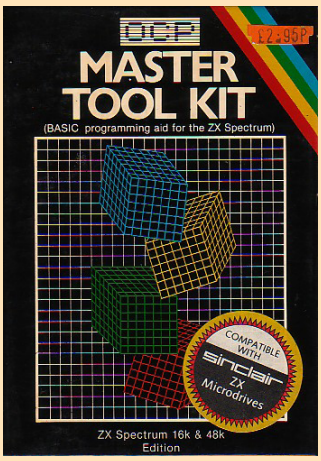
Появляется первая игра, **Chess - The Turk** (£8.95).



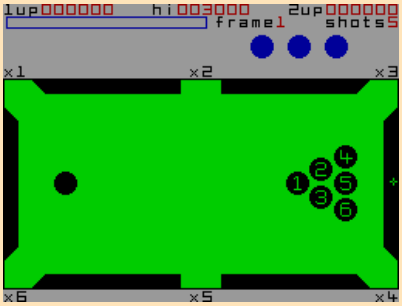


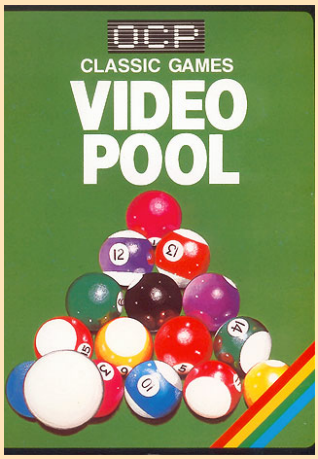
В 1983 году, появляются программы **Full Screen Editor / Assembler** (цены £9.95-£29.95) и **Master Toolkit** (цена £9.95).





В 1984 году, выходят программа **Plus 80 Full Screen Editor / Assembler** (цена £19.95) и наверное, самая известная игра компании **OCP** - симулятор бильярда **Video Pool** (цена £5.95).





В 1985 году, выходят графические редакторы - **Art Studio**, а в 1986 году - **Advanced Art Studio** (цена £24.95).

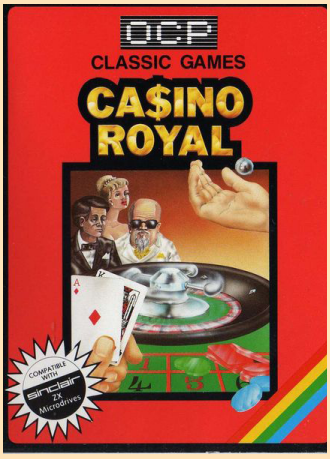




В 1984 году, в со-авторстве с **Andrew J. Parish**, сделаны игры **Pontoon** и **Roulette**, которые вошли в компиляцию **Casino Royal** (цена £5.95). Обе игры поддерживают систему **Currah Microspeech** (голос).







Malcolm James Hutchby, вместе с **Herman Serrano** сделали игру **Weird Dreams** (1989, издатель **Rainbird**. Платформы **Amiga, Atari ST, PC**). В 1990 году вместе с **Kevin Chamberlain**, сделал видео игру Ranarama для **Atari ST** (издатель - Interceptor Micros/Smash 16).

James Hutchby

Эти две последние игры - сделаны уже не для издателя **OCP**.

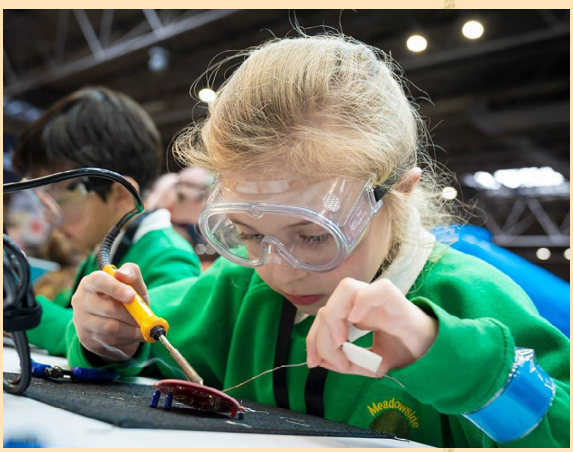
После ухода из индустрии видео игр, **Malcolm James Hutchby** работает в компании **Mad Lab**, занимается обучением детей и взрослых электронике (пайка электронных компонентов, разработка и продажа электронных наборов). Компания участвует в научных фестивалях в Европе и по всему миру.

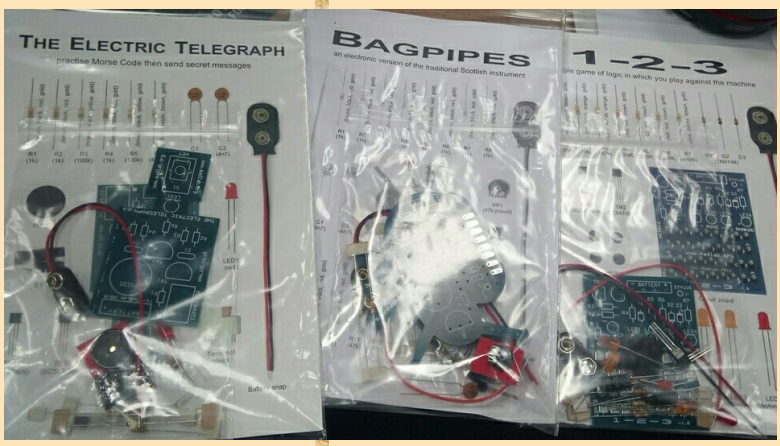
Вы видите фото с ним, часть его разработок и работу его компании. Я публикую первое интервью с ним, которое он дал впервые за много лет.















James Hutchby

Malcolm James Hutchby рассказывает: «Идею придумал мой друг, который хотел получить четыре набора классических схем, для работы с детьми. Первая презентация состоялась на Международном фестивале науки в Эдинбурге (1989 год). В наши дни, у нас большой выбор наборов для детей, большая часть из них, содержит микроконтроллеры.

Вообще, я изучал естественные науки в университете, физику, по этому у меня нет официальной квалификации по электронике. Там, я проводил много времени с компьютерами и после учебы моя карьера была связана с ними. В основном, я писал видео игры и приложения для домашнего рынка и не имел ничего общего с оборудованием.

Сейчас - взаимодействие с детьми - самое веселое в моей работе. Нужно уделять внимание одновременно дюжине людей и хитрость в том, чтобы расставить приоритеты и никого не забыть.

Mad Lab призывает студентов всех возрастов заниматься электроникой. Люди под впечатлением от нагревания припоя, видя, как он тает, а когда оживает ваша поделка, которую вы только что создали, это реально приятный момент. Я все еще испытываю такое чувство каждый раз, когда у меня появляется что-то простое, например, мигает один светодиод.

Хотя, пайки нет ни в одной школьной программе, это очень увлекательное занятие. В мастерской подается ток, протекающий через цепи и основные электрические компоненты. Маленькие пальцы - преимущество для такой работы и способность детей сконцентрироваться - замечательна».

1. **William Richardson** создал компанию **Oxford Computer Publishing** в 1982 году. Как Вы начали сотрудничать с ним ?

Я написал несколько демонстрационных программ для **ZX Spectrum** для WH Smith и именно через эту компанию я встретил **Билла** (управляющий директор WH Smith был его зятем). Он предложил мне работу и я согласился.

2. Перед работой на **OCP**, Вы имели IT образование ? Какой Ваш первый компьютер ? Почему Вы выбрали **ZX Spectrum** для ваших первых видео игр для **OCP** ?

На самом деле это была физика. Моим первым компьютером был **Commodore PET**, так же у меня был **Tandy / Radio Shack TRS-80**. В последнее лето - в Кэмбриджском университете я работал фактически стажером в **Sinclair Research** в King's Parade. **ZX Spectrum** разрабатывался в здании, в котором я работал, так что я очень рано получил доступ к нему. У меня все еще где-то есть один из прототипов **ZX Spectrum**. Так что, для меня было естественным продолжить работать с ним. Это был самый успешный компьютер в Великобритании в то время.

3. Вы обычно работали в **OCP** - в офисе или дома ?

Дома, тогда я жил в квартире в Оксфорде, на верхнем этаже этого здания.

4. Вы были in-house (внутренним) разработчиком ? В целом, кто-то работал так в OCP ? Речь идет об компании **OCP** (1982-1985) и компании **EEC** (1986).

В **OCP** я был наемным сотрудником. В **EEC** - как фрилансер.

5. В начале 80-х было мало инструментов разработчика.
Какие инструменты Вы сделали и какое железо использовали для работы ?
Вы использовали известную систему PDS (PC или другие не восьми битные системы) ?

Я использовал клон **TRS-80**, у которого были дискеты для хранения файлов и набор для подключения и загрузки на **ZX Spectrum**. Клон **TRS-80** имел хороший ассемблер и компоновщик для работы, все выглядело достаточно профессионально.

6. Ваш графический редактор был очень популярен в бывших республиках СССР. Мы использовали кассеты и пяти дюймовые дискеты для сохранения картинок. Так же, у нас была дисковая система TR-DOS из Великобритании. Откуда появилась идея создать такой графический редактор ?

От Макинтоша. У меня не было доступа к Маку, по этому я имел только поверхностное знакомство с графическим редактором Mac Paint. **Art Studio** - свободная интерпретация Mac Paint.

7. В 1986 году продажи программ **OCP** были не очень хорошими и компания **OCP** прекратила свою работу. Что Вы можете сказать по этому поводу ?

Все пришло к своему естественному завершению, я так думаю. Все было хорошо до этого момента.

8. Вы общались с разработчиками **Art Studio** (1985) для других компьютеров (**C64, Amstrad CPC**) ?
Так же, я имею ввиду версию для **Atari ST** (**Chris Hinsley**).

Я сделал версию для **Amstrad CPC**. Она имела больше возможностей, чем версия для **ZX Spectrum**. Версию для **Commodore 64** поручили сделать другому разработчику. Версия для **Atari ST** не имела ничего общего с моей версией. Было использовано название программы **Art Studio** для совсем другой программы.

9. Сотрудничали ли Вы с **Dimitri Koveos**, который сделал версию **Advanced Art Studio** ?
Какова его и Ваша роль в разработке этой версии **Art Studio** ?

Да, я работал с ним. У него была небольшая роль в этом. Я забыл о

James Hutchby

том, что он сделал точно, но вероятно он добавил работу с флоппи дисками. А так, почти все это - моя работа. Дополнение к Advanced версии появилось в виде возможности работать с Микро Драйвом и дискетами и больше поддерживаемых принтеров. Я сделал поддержку Микро Драйва.

10. На сайте World of Spectrum была информация об игре **Billardo** (ZX Spectrum), которую должна была издать **OCP**. Вы знаете что то о ней ?

Первоначальное название **Video Pool** и я сделал его. **Billiardo** - испанское название бильярда, то же самое что и **Pool**.

11. Я составил список софтографии OCP. У меня нет полной информации об программах **Oxford Pascal** (1985), **Stock Manager** (год и разработчик) и **Spectrum Demonstration** (1982, разработчик неизвестен). Знаете ли Вы что-то об этих программах ?

Я думаю, **Oxford Pascal** не издавала компания **OCP**, просто совпало название. **Francis Ainley** жил в Оксфорде, слово Oxford было использовано в названии компании - Oxford Computer Publishing. О программе Stock Manager, я не помню. **Spectrum Demonstration** - сделал я. Первоначально это было по заказу WH Smith (сеть магазинов в Великобритании), которая начала продавать **ZX Spectrum** в своих магазинах и хотела программу для их демонстрации.

12. В моем списке софтографии OCP есть отсутствующие программы ?

Я думаю, нет.

13. Что Вы можете сказать об других разработчиках **OCP** - это **Andrew J. Parish, Francis O. Ainley, Francis G. Miles** ?

Francis O. Ainley был соучредителем **Oxford Computer Publishing**, вместе с **Bill Richardson**. Но, они поссорились и через пару лет, Francis ушел из компании (я думаю, **Bill** выкупил компанию).

14. Что Вы можете сказать об руководстве OCP / EEC (**Bill Richardson**) ? Как Вы общались с ним во время разработки ? Были ли Вы довольны роялти или вознаграждениями за свою работу ?

Я очень хорошо работал с Биллом. Мы много путешествовали по Европе. Он был настоящим бизнесменом и любил заключать контракты. В основном, я сам работал за компьютерами над программами. Билл доверял мне в плане конечного результата разработки, который бы устраивал всех. Да, роялти были хорошими.

15. Как Вы перешли на 16-битные компьютеры (**Amiga / Atari ST**) ? Я знаю об Ваших двух видео играх для них - **Weird Dreams** и **Ranarama**.

Сначала, со **Спектрума** я перешел на **Amstrad CPC**, и далее - на **Atari ST**.

16. Сотрудничали ли Вы с компанией **Graftgold** (**Steve Turner** - автор концепции игры **Ranarama**) ? Довольны ли Вы были сотрудничеством с издателем **Interceptor Group** ?



Ranarama была результатом прямого портирования на **Atari ST** с некоторой улучшенной графикой. Для меня это было как урок обучения на **Atari ST**. На сколько я помню, первым издателем была **Hewson Consultants** (**Andrew Hewson** все еще участвует в ретро играх).

17. Кто предложил портировать эту игру на **Atari ST** ? Как Вы сотрудничали с **Kevin Chamberlain** ? Игра хорошо продавалась ?

Это была просто работа для меня. Я просто сделал ее и больше не возвращался к ней.

Конвертация чужого кода мне не очень нравилась и я больше не занимался этим.

18. Ваша игра **Weird Dreams**. Как Вы сотрудничали с испанским разработчиком - **Herman Serrano** ? Довольны ли Вы сотрудничеством с издателем - **Rainbird (British Telecomsoft)** ? Игра хорошо продавалась ? Были ли версии для **Amiga, Atari ST** и **PC** ?

Herman (он был британцем, хотя имя испанское) сделал графику, а я - программировал игру. Игра была сделана по заказу **Rainbird**, но во время разработки, издатель был продан американской компании **Micro Prose**. По этому игра не очень подходила **Micro Prose**. По контракту, они были обязаны издать ее, но не прилагали усилий к поддержке разработчика или в маркетинге. Все это привело к не очень хорошим продажам игры. Я сделал версии для **Atari ST** и **Amiga**, а кто-то другой - для **PC**. В целом, могу сделать вывод, что в игру было очень сложно играть.





James Hutchby

19. Были ли у Вас другие игры или программы ? Я не нашел ничего в интернете.

Я думаю, ваш список охватывает все.

20. У Вас есть старые фото до 1990 года, когда Вы работали в индустрии видео игр ? Были ли у вас интервью в журналах по видео играм ? Я уверен, что у нас каждый пользователь **ZX Spectrum** (мы использовали клоны этого компьютера, так как оригиналы не были доступны в то время) середины 90-х, знал об Вашем графическом редакторе и Ваша программа используется и в наше время.

Мне действительно приятно слышать, что это все еще используется.

21. Вы пересекались с Bill Richardson после 1990 года ? Вы знаете о его бизнесе, связанном с компьютерами Sinclair QL/Z88 ?

Это были пару звонков в 90-е. Я знал об его увлечении **QL**, но никогда не занимался этими вещами.

22. Мой отец, так же, увлекался электроникой, паял и собирал простейшие схемы. Далее, он сделал карьеру в этой сфере и работал на радио заводе, после чего на заводе Ротор - собирал клоны ZX Spectrum - Робики. Так я, в начале 90-х познакомился с компьютерами и ZX Spectrum.

В наше время, у нас в городе производят ZX Spectrum в виде карты DivGMX.

С 1990 года, я работаю в новой сфере - компания **Mad Lab**, мы занимаемся электроникой и учим детей этому. Вы можете увидеть некоторые из наших наборов по ссылке - https://www.tindie.com/stores/madlab/

23. Я думаю, Вы занимаетесь очень важным делом в наше время, когда многие дети заняты исключительно интернетом и почти ничего не читают. У нас очень мало кружков для молодежи и это очень грустно.



Дом, в Оксфорде, в котором жил в то время James Hutchby, на верхнем этаже этого здания.
Folly Bridge House, Oxford.

Есть только высшие учебные заведения в этой сфере. По этому, Ваш труд очень важен для всех, так как увлекаясь электроникой с детства, дети пронесут эту любовь через всю свою жизнь.

Спасибо.

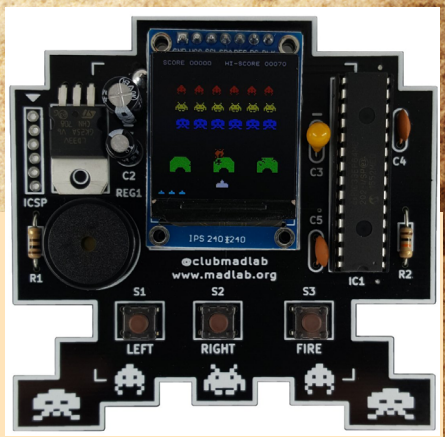
24. Я не являюсь программистом или электронщиком, меня с детства интересовал футбол, я все еще играю с друзьями. Я знаю, что Вы путешествуете с компанией по всему миру. Современные дети отличаются от тех, которые были в 70-е и 80-е ?

В начале 90-х, я посетил Украину. Это был 36 часовой поезд из Праги в Киев. У меня приятные воспоминания об этой поездке, и впечатления от сала в поезде, когда там ехали украинцы.

25. В наше время хорошо развивается сцена ретро компьютеров и сами компьютеры (появились дисководы на чипах и Wi-Fi), на Амигах - платы акселераторов Vampire и современные операционные системы.

Некоторые бывшие разработчики сейчас делают видео игры для ZX Spectrum Next (Jim Bagley, Gari Biasillo, Simon Butler). Много тем о ретро компьютерах в Фейсбуке. Вы что-то слышали об этом ? Запускаете ли Вы игры в эмуляторах ?

Я ничего не делал в области видео игр с 80-х годов. Я работал в сфере электроники в это время. Могу сказать, что я только что закончил один проект, который подпадает под категорию ретро-игр.



Как вы можете увидеть, речь идет об игре **Space Invaders**.

26. Вы что-то слышали об **ZX Spectrum Next** ? Или об операционной системе **SymbOS** для восьми битных компьютеров ?

Да, я видел некоторые из таких машин.

27. Есть ли у Вас не изданные видео игры или программы ?

Нет, все было издано.

28. Большое Вам спасибо за интервью. Думаю, многим будет интересно узнать о Вас спустя тридцать лет, после выхода ваших видео игр.

Пожалуйста. Всего наилучшего.

Oxford Computer Publishing softography

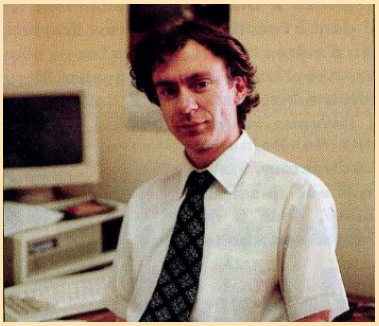
Название игры	Выпуск	Платформы	Разработчик	Издатель	Цена
Address Manager	1983	zx	Francis O. Ainley	Oxford Computer Publishing	£8.95-£29.95
Advanced Art Studio	1986-1987	c64 cpc st zx	EEC (Chris Saunders)/Realms Software Concepts (Chris Hinsley), Neil Strudwick, Nigel Brownjohn, James Hutchby, Grahan Wayne/OCP (James Hutchby), EEC (Dimitri Koveos)	Rainbird (British Telecom)/Firebird	£24.95-$39.95
Art Studio	1985	c64 cpc zx	OCP (James Hutchby)	Rainbird (British Telecom)	£24.95
Casino Royal	1984-1985	zx	compilations - OCP (James Hutchby, Andrew J. Parish)	Oxford Computer Publishing	£5.95
Chess - The Turk	1982-1983	zx	OCP (James Hutchby)	Oxford Computer Publishing	£8.95
Finance Manager	1983	zx	Francis O. Ainley	Oxford Computer Publishing	£8.95-£29.95
Full Screen Editor / Assembler	1983	zx	OCP (James Hutchby)	Oxford Computer Publishing	£9.95-£29.95
Machine Code Test Tool	1982	ts1000 zx81 zx	Francis O. Ainley	Oxford Computer Publishing	£9.95
Master Toolkit	1983	zx	OCP (James Hutchby)	Oxford Computer Publishing	£9.95
Plus 80 Address Manager	1984	zx	Francis O. Ainley	Oxford Computer Publishing	£19.95
Plus 80 Finance Manager	1983	zx	Francis O. Ainley	Oxford Computer Publishing	£19.95
Plus 80 Full Screen Editor / Assembler	1984	zx	OCP (James Hutchby)	Oxford Computer Publishing	£19.95
Plus 80 Stock Manager	1984	zx	Norman Data (Palle Norman)	Oxford Computer Publishing	£19.95
Plus 80 Vat Manager	1984	zx	Francis O. Ainley	Oxford Computer Publishing	£19.95
Pontoon	1985	zx	part of compilations Casino Royal	Oxford Computer Publishing	
Roulette	1985	zx	part of compilations Casino Royal	Oxford Computer Publishing	
Spectrum Demonstration	1982	zx	OCP (James Hutchby)	Oxford Computer Publishing	
Stock Manager		zx		Oxford Computer Publishing	£19.95-£29.95
The Art Studio	1985	cpc zx	OCP (James Hutchby)	Rainbird (British Telecom)	£14.95-£24.95
User Defined Graphics	1982	zx	Francis O. Ainley	Oxford Computer Publishing	
Vat Manager	1984	zx	Francis O. Ainley	Oxford Computer Publishing	£8.95
Video Pool	1984-1985	zx	OCP (James Hutchby)	Oxford Computer Publishing	£5.95
Word Manager	1985	zx	Francis G. Miles	Oxford Computer Publishing	£12.95-£19.95

Graftgold Limited

(2 Freebournes Court Newland Street, Witham Essex CM8 1AE)

1983 - май 1998

История **Graftgold** начинается с компании **Steve Turner - ST Software** (апрель 1983 года - по апрель 1984 года), когда он начал сотрудничать с издателем **Hewson Consultants**.



Игры, сделанные для **Hewson** (**3D Space Wars, 3D Seiddab Attack, 3D Lunaatack**...), 1983-1984 год, для ZX Spectrum, Dragon 32, C64.







К нему присоединился другой разработчик - **Andrew Braybrook**, использовавший **Commodore 64**.



Все их доходы шли только от роялти за разработку видео игр для издателя. Для сохранности разработанного кода для **ZX Spectrum**, Steve Turner использовал 5 копий на кассетах. Этот вариант был надежнее Микройдрайва, который они использовали.

Почему они выбрали **Hewson** ? Это был небольшой издатель, у которого был дубликатор кассет, что позволяло быстро выполнять заказы в небольших объемах. Так же, издатель давал им полную творческую свободу, что было важно для небольшого разработчика.

В 1983 году, **Steve Turner** основал **Graftgold Ltd**. Первые их игры - **Avalon** (**ZX Spectrum**, 1984, цена £7.95) и **Paradroid** (C64, 1985, цена £2.99) были очень успешны и хорошо продавались.





В то время, **Graftgold** не делала портирование своих игр, просто разрабатывала оригинальные, а **Hewson** нанимала для этого других разработчиков. Оглядываясь сейчас, это было ошибкой в то время. Рынок становится все более похож на индустрию и деньги все больше влияют на продажи. Доход начинают приносить лицензированные продукты, оригинальные - постепенно становятся все более рискованными. Со временем, **Graftgold** начала самостоятельно заниматься портированием, были ошибки и лишь изучив все возможности новых компьютеров, игра могла получится хорошей.

Для **Commodore 64** использовалась защита **Freeload**, разработанная будущим разработчиком **Ocean Software** (**Paul Hughes**).



Это касалось игр Graftgold: Gribbly's Day Out, Uridium,

ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

Paradroid, Alleykat и Morpheus. **Paul Hughes**: «**Andrew Braybrook** - мой хороший друг. Вместе с ним, мы потратили много времени над идеями ленточных загрузчиков и защитой его игр. Его игры первыми использовали первоначальный вариант защиты **Freeload**. В **Ocean** эту систему используют где-то с 1987-1988 года, вместе с игрой Wizball».

В 1985 году, выходят видео игры **Astroclone** (ZX Spectrum, цена £7.95), **Dragontorc of Avalon** (ZX Spectrum, цена £7.95) и **Gribbly's Day Out** (C64, цена £2.99). Заставку для последней игры, и ее







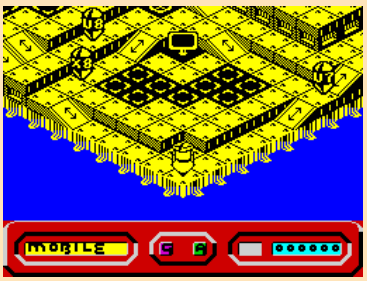
продолжения - **Gribbly's Special Day Out** (C64, 1986 год), сделал **Stephen Robertson**, который работал фрилансером.

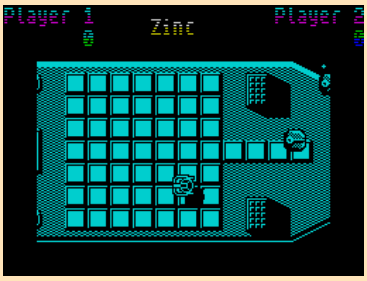


В 1986 году, выходит продолжение игры **Paradroid - Competition Edition** (**C64**).



В 1986 году, **Gragtgold** сделал игры **Quazatron** (ZX Spectrum, цена £8.95, концепция - **Steve Turner**) и **Uridium** (концепция, версия для C64 - **Andrew Braybrook**, название придумал **Robert Orchard**). Версии **не Graftgold**: порт с C64 на ZX Spectrum сделал **Dominic Robinson** (как разработчик Hewson, затратил на это девять месяцев). **Neil Latarche**, сделал версию для Amstrad CPC. Обложку для кассеты сделал **Steve Weston**.

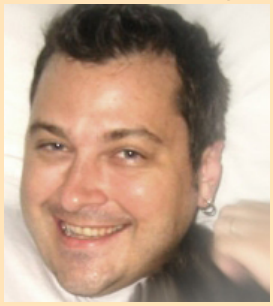




В конце 1986 года, **Graftgold** сделала игру **Uridium Plus** (для C64). Для **Hewson** (версия ZX Spectrum), в 1987 году ее сделали **Dominic Robinson** и **Stephen J. Crow**.



В 1987 году, издана игра **Alleykat** (C64, цены £8.95-£12.95). Концепция и код - **Andrew Braybrook**, заставка - **Matt Stubbington**.





Matt - автор многих заставок к играм на **C64**. Он скончался 22.01.2011 года, в возрасте 39 лет. В 1987-1988 годах, издана игра **Ranarama** (цены £4.99-£12.95). Концепция - **Steve Turner**, код для Amstrad CPC и ZX Spectrum. Версия C64 - **Gary J. Foreman**. Заставку сделал **Steve Weston**.



Во время работы над игрой **Magnetron** (1987 год, цены £7.95-£14.95), у **Hewson** начались проблемы. Их разработчики - **Dominic Robinson** и **John Cumming**, созвонившись с **Graftgold**, получили работу в этой компании.



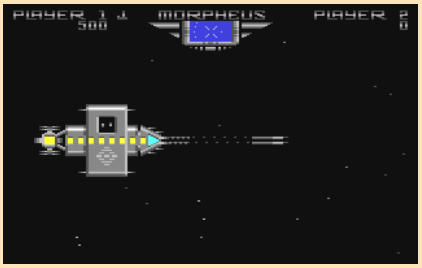


Заставки к обеим версиям сделал **Drew Northcott**. Он работал фрилансером на компанию **Firebird**.

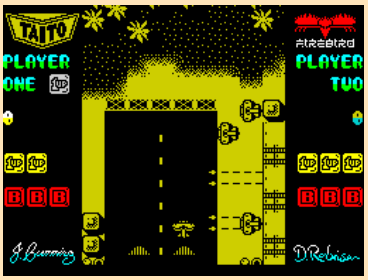


Drew Northcott

Игра **Morpheus** (концепция и код для C64 - **Andrew Braybrook**, графика - **John Cumming**, цены £9.95-£12.95). Версия для ZX Spectrum была в планах.



Так, **Graftgold** сменила издателя на **British Telecomsoft** (торговые марки Firebird, Silverbird и Rainbird). Игры 1988 года. Конверсия Taito - **Flying Shark** (ZX Spectrum, Amstrad CPC).



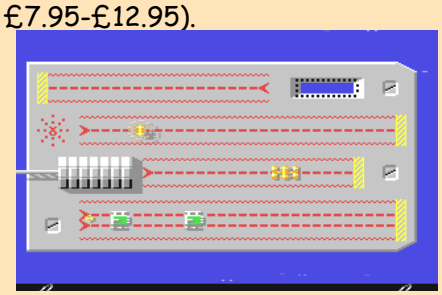
Отметим, что первую версию **Flying Shark** для ZX Spectrum разрабатывала компания **Catalyst**. В итоге, они сделали версию для C64, версии для Amstrad CPC и ZX Spectrum - сделала **Graftgold**.

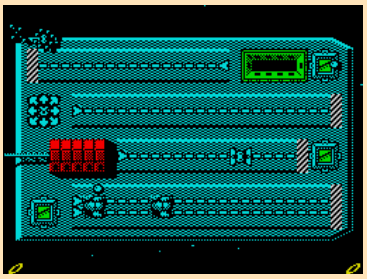


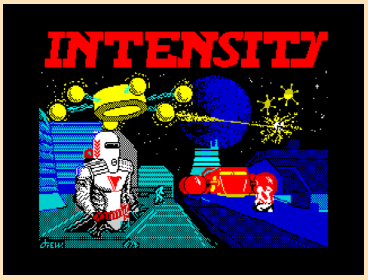


Цены - £7.95-£12.95. Код для ZX Spectrum - **Dominic Robinson**, графика - **John Cumming**. Заставку для ZX Spectrum сделал **Drew Northcott**. Код для Amstrad CPC - **Steve Turner**, графику - **Gavin Wade**. Обложку для кассеты сделал **David John Rowe**.

Игры **Intensity** (C64, ZX Spectrum, цены £7.99-£12.99) и **Soldier of Fortune** (C64, ZX Spectrum, цены £7.95-£12.95).







Intensity - Концепция и код для C64 - **Andrew Braybrook**, графика - **Steve Turner**. Так же, идеи для игры - **John Cumming**, **Dominic Robinson**. Код ZX Spectrum - **Steve Turner**, заставку сделал - **Drew Northcott**.









Soldier of Fortune. Код ZX Spectrum - **David O'Connor**, графика - **Brendan O'Connor**, музыка - **Steve Turner**. Код C64 - **John Cumming**, заставка - **Paul Docherty**.



Paul Docherty

Продажи этих игр были низкими,

в добавок - **Micro Prose** покупает компанию **British Telecomsoft** и издает игру **Bushido** (C64, цены £9.99-£12.99). Код и графика - **Steve Turner**, музыка - **Jason Page**.



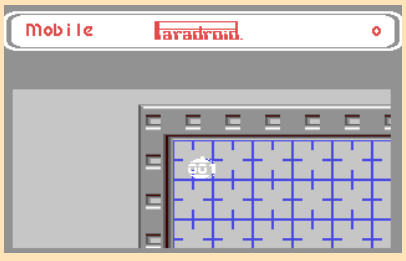


В начале 1989 года, **Hewson** издает игру **Orion** (C64, цена £2.99). Концепция, код - **Gary J. Foreman**, графика - **John Cumming**, музыка - **Jason Page**. Версия для **Amstrad CPC** была в планах.



Игры для C64: **Head The Ball** и **Paradroid: Heavy Metal Edition**.





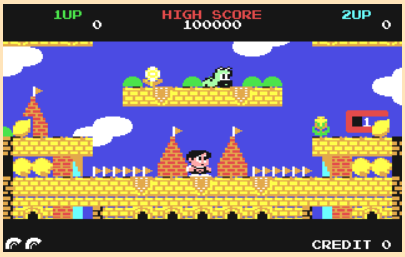
Head The Ball - код, графику и музыку сделал **Jason Page**. Так же, графику к игре делали **Michael Field** и **John W. Lilley**.

Paradroid: Heavy Metal Edition сделал **Andrew Braybrook**.

Graftgold начал работать с новыми компьютерами - **Amiga** и **Atari ST**.

Самой успешной игрой **Graftgold**, с которой была связана British Telecom, стала **Rainbow Islands**. (1988-1989, цены £9.99-£19.99). Движок для 16-битных компьютеров написал **Dominic Robinson**, портирование сделал **Andrew Braybrook**. **Gary J. Foreman** - версия для C64, **David O'Connor** - версии **ZX Spectrum** и **Amstrad CPC**. Права на игру купила и планировала ее издать - компания **Micro Prose**. Возник спор с Taito, в итоге, игру издала компания **Ocean**.







Кассетную обложку нарисовал **Bob Wakelin**.

Игра **Simulcra** - последняя работа **Dominic Robinson** в **Graftgold**.

Игра вышла для **Amiga** и **Atari ST** (цена £24.95, издатель **Micro Style - Micro Prose**). Графику сделал **John Cumming**, музыка - **Jason Page**, музыкальные эффекты - **Steve Turner**.





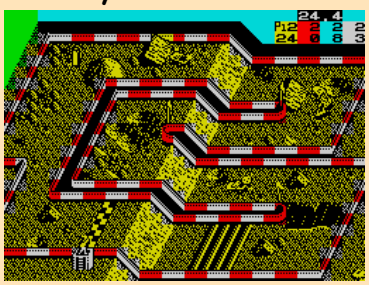
Игра **Paradroid 90** (цена £24.99), разработана для **Hewson**, **Graftgold** снова сотрудничает с ними в разработке графики и музыки. Игра должна была быть первым продуктом **Graftgold** для консоли (**PC Engine** или **Turbo Grafx 16**). Движок для **PC Engine** сделал **Gary J. Foreman**, но игра так и не вышла. Права на издание игры получила **Activision**, а **Hewson** постепенно ушла с рынка видео игр. Обложку сделал **Danny Flynn**.



Начинается сотрудничество с издателем **Virgin Games**.

Virgin Games издает следующую игру - **Super Off Road** (1989, цены £9.99-£24.99). Код **Amiga, Atari ST - Gary J. Foreman**. Код **PC - David O'Connor**. Код **C64 - Jason**

Page. Код **ZX Spectrum** и **Amstrad CPC - Steve Turner**. Код **Sega Master System - Darran Eteo**.







Graftgold разрабатывает трех мерную стратегическую игру **Realms** (цена £29.99, концепция - **Steve Turner**) для **Activision**, но и этот издатель в итоге не издал игру. **Hit Squad - Virgin Games** издает ее для **Amiga, Atari ST** и **PC**. Версию **PC** сделали **David**





O'Connor и **Steve Turner**. Версия для **Atari ST** сделана **Jason Page, Gary J. Foreman, Steve Turner**. Графику сделали **Michael A. Field** и **John W. Lilley**. Обложка сделана **Dermot Power**.

Оригинальный продукт становится все дороже в разработке, это было очень рискованным делом, издатели не были заинтересованы в инвестиции в этот продукт, если он не был уже завершен. **Graftgold** тратила свои финансы на разработку этих игр. С помощью **Virgin Games**, у **Activision** были выкуплены права на **Realms**, получена лицензия на игру. **Graftgold** осталась на плаву, но это уже целиком зависело от финансирования со стороны издателя.

Эра консолей стремительно захватила рынок. **Graftgold** полностью пропустил бум консолей **Nintendo** из-за обязательств перед текущими издателями и политики лицензирования, по которой не все могли быть разработчиками для этих консолей. С помощью **Virgin Games, Graftgold** стала разработчиком для **Sega** (**Sega Master System** и **Sega Game Gear**). Выходит игра **Mick & Mack as the Global Gladiators** (1992, **Sega Master System**) и игра





Fire and Ice (1993-1994, **Sega Master System**, цена £29.99).

Игра **Fire & Ice** (версия для **Sega Master System** издана только в Бразилии и отменена для Европы).

Игра **Superman: The Man of Steel** (1992-1993 годы, **Sega Master System**).



Это успешный период для компании, которая закупила новые 486-е компьютеры и новые системы разработчика.

Конверсии позволили **Andrew Braybrook** заняться оригинальными играми. Издание и частичное финансирование взяла на себя компания **Mirrorsoft**. Но, она не смогла выполнить свои обязательства, у **Graftgold** осталось две игры: **Fire & Ice** и конверсия для консолей **Total Recall**. Разработка последней была прекращена.

Graftgold повезло, **Renegade** захотела издать **Fire & Ice**. Игра стала бестселлером на **Amiga**, были версии для **Atari ST** и **PC**. Цена - £25.99. Со временем, **Sega, Renegade** и **Virgin Games** договорились выпустить версию для **Sega Master System**, а версия для **Sega Mega Drive**, хоть и была завершена, так и не вышла. Так началось их сотрудничество. Концепция игры - **Andrew Braybrook** и **Phillip Williams**. Музыка - **Jason Page**. Графика -



Phillip Williams, **John W. Lilley** и **John Kershaw**. Код **Sega Master System - Darran Eteo**.
В 1993 году выходит игра **Gods** (код для **Sega Mega Drive - Gary J. Foreman**).



Graftgold сделала **Nipper Versus The Kats** (код - **Jason Page**).



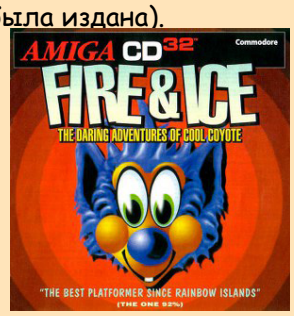
Для **Sega**, сделана игра **Ottifants** (код - **Kevin P. Holloway**, графика - **John W. Lilley, John Kershaw**).



Graftgold поздно вышел на рынок **Nintendo**. В планах была игра **Empire Soccer** для **SNES, Acorn, Amiga** и **PC**. Версия для **SNES** так и не появилась. Сделали версию для **PC** (цена £25.99). Издатель - **Empire Interactive**. Версию для **Acorn** разрабатывал **Simon Clay**.



Продолжается сотрудничество с **Renegade - игра Fire & Ice** (**Amiga CD 32**, 1994-1995 годы, но - не была издана).



Игра **Uridium 2** (цена £25.99). Версия для **Amiga** - опубликована **Renegade/Mindscape**, версий для **Amiga CD32** и **C64** - нет.
Концепция **Andrew Braybrook**.





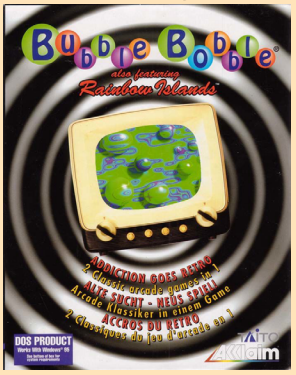
Игра **Virocop** (**Amiga**, цена £34.99. код - **Iain Wallington**). Версия для **Sega Mega Drive** не была издана. Концепция - **Iain Wallington, John Kershaw, Steve Turner**.



Это последняя игра **Graftgold** для Амиги, так как рынок потерял интерес к этой платформе, хотя игровая общественность еще была заинтересована в новых играх. Из-за неизданных видео игр, доходы **Graftgold** падали.
На рынке появляются компакт диски, это позволило резко увеличить количество графики, появляются рабочие станции. Наконец, появляется новая консоль - **Sony Play Station**. **Graftgold** хотела разрабатывать для нее игры, но стоимость набора разработчика была непосильна для компании.
По этому, ресурсы компании были сосредоточены на разработке игры **MotoX** (для **PC**), основанной на игровом процессе известной их игры **Avalon**. **Graftgold** без помощи издателя могла финансировать только одну разработку. Многие сотрудники уходят в другие компании, издатель **Renegade** отказался от вложения в разработку видео игр и был куплен компанией **Warner**.
Игра заинтересовала издателя **Warner**, **Graftgold** наняла дополнительных разработчиков. В итоге, после сокращения финансирования от издателя, игра была опубликована как **International MotoX** (PC, 1996 год). Издатель минимально вложился в маркетинг, но, **Graftgold** была довольна доходом от продаж.



Началась разработка игры **Rainbow Islands** для **PC** и **Sega Saturn**.



Начались проблемы с получением лицензии и в итоге, вышли только версии для **PC** и **PS** (1996 год, издатель **Acclaim Entertainment**). Версию для **Sega Saturn**, разрабатывал **Simon Clay**.
С издателем **Coconuts of Japan**, был подписан контракт на разработку **MotoX** для **PS**.



Первоначально, игра имела название **MBT** и представляла собою трех мерный танковый бой. Издатель сократил финансирование разработки и **Steve Turner** принял решение по максимуму уволить сотрудников, оставив лишь костяк компании. И вдруг, его набрал директор издателя **Perfect Entertainment**.
Компания уже зарекомендовала себя известной серией **Discworld** и могла инвестировать в **Graftgold**. **Steve Turner**, продает большую часть компании им и издатель начинает переговоры с **Coconuts of Japan**. **Graftgold** убрала из проекта своего графического дизайнера и музыканта. Издатель два года финансирует будущую игру **Hard Cops** (1996-1998 годы, для **PS**) и снова, началось сокращение финансирования проекта, что привело к отмене издания этой игры.

Graftgold участвовала в индустрии видео игр пятнадцать лет и компания заработала неплохие деньги. По словам руководства, основной проблемой было - найти издателя для вашего проекта.



На фото, слева направо - **David O'Connor, Gary J. Foreman, Dominic Robinson, Steve Turner, John Cumming, Andrew Braybrook**.

Далее - интервью с разработчиками компании **Graftgold**.

Julie Dawn Turner - жена **Steve Turner** - секретарь и директор компании с 1991 по 1996 год.

Steven Roy Turner. Владелец, управляющий директор, дизайнер, программист и музыкант компании **Graftgold**.

1.Почему вы прекратили заниматься коммерческим программированием и основали **ST Software** ?

Я перешел от программирования к системному анализу. Я начинал программировать дома и меня интересовала работа микрокомпьютеров. Это было удивительно, раньше компьютеры занимали целую комнату. Было приятно сразу видеть результаты вашего программирования. Когда я увидел, что люди делают деньги на играх, я увидел способ избежать своей прежней работы. Мне было уже под 30, я хотел что-то поменять в своей жизни. Я дождался, когда получу первые чеки и быстро решил, что или сейчас или никогда.

2. Как крах производителя **Dragon Data** повлиял на ваш выбор платформы ?

Мы начали с нее, так как **Andrew Braybrook** игрался с ней, мы думали, что она была профессиональна в то время. **Andrew** напи-



сал нашу первую программу для этого компьютера. До нее, мы переносили все вручную, с бумаги. Нас застал врасплох крах этого компьютера. **Andrew Hewson** сообщил нам, что магазины просто возвращали предыдущие заказы, не покупали новые игры. Продажи шли на сотни, это была катастрофа. Это заставило меня через силу портировать наши игры на другие платформы. Мы выбрали **Commodore**. Как только появилась **Amiga**, мы хотели перейти на нее, но **Hewson** хотела, чтобы мы продолжили работу на **ZX Spectrum** и **C64**. Именно требования издателей, с которыми мы работали, доминировали в нашем выборе платформ.

3. Как сложились ваши отношения с **Hewson** ?

В начале, когда мы получали роялти, мы доверяли их рекламе и издательству, делали для них видео игры. Зачастую, мы не были уверены, куда идем. В основном, мы делали то, что хотели. Мы не получили никакого успеха, так как Hewson не заботился о продажах видео игр по правилам коммерции. Одним из секретов **Hewson**, было то, как компания позволяла разработчикам развивать свои идеи для видео игр.

4. Как **ST Software** стала компанией **Grafgold** и откуда название ?

Игра **Avalon** - была нашим первым хитом, но я посчитал, что мы много потеряем из-за налогов на роялти. Роялти были важны для нас в первое время, чтобы раскрутиться, когда мы были еще мало кому известны. Мой бухгалтер, посоветовал мне создать компанию с ограниченной ответственностью и предложил мне на выбор две компании разработчика. **Graftgold** - просто название, под которым у нас была зарегистрирована компания. У нас было пару недель на создание названия и **Graftgold** - лучшее, из того, что мы выбрали. Наша идея - сохранить гонорары в компании с ограниченной ответственностью, для финансирования будущих игр и выплаты нам стабильной заработной платы.



5. В период с 1984 по 1986 год, **Hewson** издала ряд хитов на **ZX Spectrum** и **Commodore 64** (**Avalon, Quazatron, Dragontorc, Paradroid, Uridium** и **Ranarama**). Что повлияло в то время на разработку стольких известных видео игр компанией **Graftgold** ?

В это время у нас было достаточно финансов для финансирования новых проектов, по этому мы имели полную творческую свободу и могли разрабатывать все, что хотели. В этот период коммерциализация уже начала влиять на разработчиков видео игр, но еще не стала доминирующим фактором.

6. Ограничения железа **ZX Spectrum** влияли на вашу разработку ?

Вы должны просто заниматься творчеством и я чувствовал только физические ограничения. Вы могли добиться очень многого с графикой и звуком, используя хитрые уловки кода.

7. Почему **Graftgold** расстался с **Hewson** и начал сотрудничать с **Telecomsoft** ?

Мне позвонил один из руководителей компании, сказал, денег нет и компания может закрыться. Нас предупредили, что наши видео игры не будут опубликованы и они будут проданы за наличные, по этому для нас лучше расстаться с ними. После звонков другим сотрудникам, мы получили, такое же подтверждение. Через время, нам позвонили из **Telecomsoft** и пригласили нас. У нас не было никаких авансов или контракта от **Hewson** и нужно было продолжать разработку видео игр.

8. Когда появились **Amiga** и **Atari ST**, **Graftgold** продолжил разработку для восьми битных компьютеров. Было ли выгодно сразу перейти на эти платформы ?

Мелкие издатели, вроде **Hewson**, неохотно переходили на новые компьютеры из-за отсутствия рынка. **Hewson** работал для рынка бюджетных видео игр и хотел, чтобы мы выпускали такие видео игры. По этому, у нас не было достаточно времени на разработку для этих платформ. В результате, мы использовали те же игры, с измененной графикой. На это потребовалось пару месяцев, после выпуска игры для восьми бит. Чтобы получить оплату от издателя за бюджетные игры, мы должны были продавать их тиражом не менее ста тысяч копий или должны были выпускать их каждый месяц. Эта формула просто не могла сработать.

9. Для перехода на эти платформы, нужно ли было вносить изменения в организацию компании **Graftgold** или процесс разработки видео игр ?

У нас появились два хороших программиста **Hewson**, один из которых был очень хорош в графике. Мы быстро поняли, что нам нужна специализация и впервые начали работать командой. Мы

наняли человека для разработки музыки и звука.

Rainbow Islands.

10. В сравнении с разработкой оригинальной видео игры, было ли успешным портирование этой игры на несколько платформ ?

В то время наши оригинальные видео игры даже не покрывали расходы на их разработку. По этому разработка оригинальных видео игр финансировалась наличными. Первой такой видео игрой, стала **Flying Shark**. Далее, это **Rainbow Islands** и **Iron Man's Offroad Racer**.

11. Почему **Rainbow Islands** издала **Ocean**, а не **Telecomsoft** ?

Telecomsoft продал свой бизнес **Micro Prose** и я могу предположить, что Taito оспаривал передачу лицензии на издание этой игры. Нас никто официально об этом не уведомлял.

12. **Rainbow Islands** занимала высокие рейтинги в **Amiga** журналах. Насколько важным для вас был такой результат и следили ли вы за обзором ваших видео игр ?

Обзоры в прессе были очень важными для нас, так как подтверждали, что мы все делаем правильно, когда по разным причинам издатели не продавали наши игры. Если я правильно помню, сначала вышел обзор **Rainbow Islands**, а потом она была издана. Это сыграло важную роль в ее издании.

Simulcra.

13. Как был разработан 3D движок для **Simulcra** ?

Когда мы начали сотрудничать с **Telecomsoft**, **Dominic Robinson** интересовался трехмерными графическими движками. Он экспериментировал с разными техниками, которые мы позже использовали в наших играх (генератор фрактальных ландшафтов). Результатом стал этот движок, который был разработан им, чтобы превзойти все остальные такие движки.

14. Были ли какие то преимущества или недостатки, когда вы использовали для игры тот же движок ?

Мы старались разделять графический движок и игру. По этому, движок можно было использовать для новой игры. Мы всегда развивали движок и в каждая игра была лучше старой.

15. Сколько времени вы потратили на оптимизацию движка ?

Dominic сделал редактор объектов, который использовал 3D движок. Это было круто, так как мы могли видеть объекты так же, как они появлялись в игре. **John Cumming** сделал редактор уровней, можно было размещать объекты на карте и рисовать пути прохождения.

Paradroid 90.

16. Почему **Graftgold** снова обратился к **Hewson** для ее издания ?

Andrew хотел разработать версию для 16 бит и по этому мы сотрудничали с ними.

17. Как будущее закрытие **Hewson** повлияло на **Paradroid 90** и **Graftgold** ?

Самым большим разочарованием стала версия для японской приставки **PC Engine**. Их представители не дали нам доработать игру и мы пытались доказать, что игру делала не **Hewson**, а наша компания. Нам нужно было получить письмо от **Hewson**, что они не были заинтересованы в ее разработке. Спустя пару месяцев, я получил письмо, но было уже поздно.

18. Каковы были продажи игры для **Amiga** и **Atari ST** ?

Продажи были хорошие, но меньше, чем мы ожидали.

Ivan "Ironman" Stewart's Super Off Road.

19. **Graftgold** снова портировал игру с аркадной машины после успеха **Rainbow Islands** ?

Это было стратегическое решение - поддержать часть компании, которая работала за наличные. С другой стороны, роялти позволили нам разбогатеть. Успех **Rainbow Islands** показал издателям, что мы можем выполнить работу и сделать качественный продукт.

20. Как гонщик, «Ironman» Stewart мало известен в Европе. Вы рассматривали вопрос отказа лицензировать имя для названия игры или вы не влияли на это ?

Это определял издатель. Все ограничения устанавливала лицензия.

21. Насколько важным был мультиплеер для игр **Graftgold** ?

Мы часто добавляли в наши игры эту опцию, но обычно это были игры для одного игрока. Это было вызвано ограничениями устройств ввода первых компьютеров. В офисе мы играли в многие игры, поддерживающие мультиплеер, начиная с **Iron Man**.

Realms.

22. Почему **Realms** издала Virgin, если первоначально должна была **Activision** ? Как это повлияло на ее разработку ?

У нас было такое часто с издателями. Я думаю, что дизайн игры был сделан до начала сотруд-



ничества с **Virgin** и они просто предложили свои услуги. С ними было очень легко работать.

23. Как вы пришли к тому, чтобы выпустить **Realms** на разных компьютерах ?

Когда делали портирование для разных компьютеров с аркадных машин. Секрет был в том, чтобы держать разные компоненты отдельно. Графические движки были полностью настроены для компьютера, но код игры был очень схож и иногда его преобразование было построчно.

У нас был универсальный игровой движок, который можно было запускать через скрипт. Сценарии могут быть очень похожи для разных платформ. **Realms** использовал как раз такой движок. Разные люди создавали графику под каждую платформу, потом преобразовывали код. Когда то, я сам делал преобразования кода, так как очень быстро мог переходить с одного языка на другой. Я использовал клавиатурные макросы, вырезал, вставлял и конвертировал большие куски без изменения в плане функциональности. Я научился это делать на 8-битных компьютерах, иногда конвертируя целые игры за пару недель.

24. В интервью, вы сказали, что попробуете сделать стратегическую игру для людей, которые не любят стратегические игры. Удалось ли достичь это с **Realms**, была ли чертой **Graftgold** доступность ее игр ?

Мне нравились экшн - игры, так же нравилось, когда игра содержала глубину. Большинство стратегических игр - пошаговые. Мне нравились такие игры, как **Civilization**, я не видел причин ограничивать их статическим гэймплеем. Когда вы играете в аркадную игру в реальном времени, это вносит напряженность, так



как игрок должен действовать быстро, чтобы выжить.

25. Сколько времени было потрачено на создание игрового мира ?

Сначала, мы попробовали увидеть рост населения в простой программе и увидели, как это работает. Это позволило показать издателю, на что будет похожа игра. Обычно это были визуальное представление, а не подробное описание игрового процесса.

26. Как разработали ландшафт ?

Это было сочетание техник - **Dominic** сделал генератор фрактальных ландшафтов, который выводил реалистичный трехмерный ландшафт. **Iron Man** ландшафт состоял из многоугольников. Я объединил эти варианты и мы могли автоматически получать ландшафты в стиле **Iron Man** из цветной контурной карты. Сначала, генерировались детали и объединялись все типы ландшафта. Мы буквально пересчитали все машинные циклы для каждого графического цикла и все работало очень быстро.

Fire & Ice: The Daring Adventures Of Cool Coyote.

27. Была ли эта игра успешной ?

Да. С нами заключила контракт компания **Renegade** (ее создал разработчик **Bitmap Brothers**) и он был лучшим по распределению прибыли, из всех, которые мы когда-либо заключали.

28. Как вы связались с издателем **Renegade** ?

Мы сотрудничали с **Bitmap Brothers** при разработке одной из наших видео игр. Когда **Mirrorsoft** отказался от ее издания, **Renegade** сделала нам очень хорошее предложение. Так началось сотрудничество с ними в плане издания наших видео игр.

29. Что вы можете сказать об этом издателе ? Как он повлиял на издание игр **Graftgold** ?

Мы почувствовали освобождение от коммерческих рамок и по этому смогли снова разрабатывать оригинальные видео игры. Они были очень заинтересованы в **Andrew Braybrook** и я начал работать над идеями оригинальных игр, но было уже поздно. Игры нуждались в командном подходе и команда должна иметь управление. Это оставляло нам мало времени для программирования. В конце концов, я нанял человека, чтобы он взял на себя эту функцию, а я смог уделить время разработке. Но, времена разработки одним человеком, прошли.

30. Мы знаем об версии **Fire & Ice** для **Amiga CD32** и других играх

для **Амиги** на дисках. **Graftgold** занималась исследованием потенциала CD дисков ?

На самом деле, нет. У нас было мало средств для разработки версии на CD. Формат исчез раньше, чем был получена прибыль от издания такой игры.

Nipper Versus The Kats.

31. На сколько успешной стала эта игра для **Амиги** ?

Это работа за фиксированную оплату, которая принесла дополнительный доход. Мы использовали уже существующий игровой движок и сделали небольшую игру за очень быстрое время, чтобы получить прибыль. По этому игра стала успешной. Работа над такими проектами была намного успешнее, так как разработка больших проектов растягивалась на год и более. Эта игра была написана за 4 недели. **Jason Page** был очень крут в разработке таких небольших видео игр.

Uridium 2.

32. В 1986 году, **Mindscape** опубликовал порт **Uridium** для **Atari ST**. Была ли версия для **Амиги** ?

Я думаю они планировали издать такую версию, некоторые люди видели ее. Но я не знаю, сделал ли это **Mindscape**. Мы были очень разочарованы такими результатами. **Hewson**, так же заказал для **Atari Dragonwrath**, это был прямой порт, он не был опубликован. В качестве эксперимента, они издали для **Atari ST** игру **Ranarama** (порт с **Amstrad CPC**, не очень хорошо использующий возможности нового компьютера). Программист просто преобразовал код, даже не изменил время анимации. Я думаю, **John Cumming** добавил немного графики, я не был впечатлен игрой. Разве что, нам бы предложили сделать эту версию. Это портирование научило нас, что нельзя просто перенести игру на новую платформу, мы должны использовать ее возможности. В будущем, делая портирование, мы не повторяли ошибок.



Я купил пару **8086** компьютеров, кросс ассемблеры для **Z80** и **6502**, сделал интерфейс, подключил эти компьютеры к **ZX Spectrum**, (интерфейс принтера **Kempston**), который мог работать на ввод-вывод. С **C64** было проще - он имел параллельный интерфейс. Мы использовали параллельный выход на **PC** для передачи кода на эти компьютеры. Это огромный шаг вперед, наша работа перешла на новый качественный уровень.

Hewson убедила нас заняться разработкой новых видео игр. Издатель позаботится о портировании игры.

33. Была ли опасность краха технически впечатляющих игр для 8 бит, после их появления на новых компьютерах ?

Все журналы захотели увидеть игры для этих компьютеров. Очень мало 8-ми битных игр впечатляло. Я помню, как сделал для **C64** игру **Bushido**. Там, я использовал новую технологию, когда ближние спрайты перекрывали дальние. Я не знаю ни одной игры для **C64**, которая использовала это раньше. Технология осталась незамеченной и появилась слишком поздно.

Empire Soccer 94.

34. Повлиял ли Чемпионат мира по футболу 1994 года на ваше решение сделать эту игру ?

Издатель **Empire** обратился к нам с просьбой сделать игру для Чемпионата мира. Участвовала **Nintendo**, по контракту по распределению прибыли, мы могли заработать очень хорошие роялти. У нас были хорошие отношения с этим издателем.

35. Была ли версия для **SNES** оригинальной, почему ее не издали ?

Это вопрос к издателю. Я думаю, это вызвано коммерческим риском из-за необходимости заказа огромного количества картриджей у **Nintendo**. Каждую игру они должны были согласовывать с ними и вероятно, что они не смогли договориться. Мы не получили все запланированные роялти и были разочарованы издателем.

36. **Empire Soccer** использует необычный аркадный подход к футболу, включает ряд особенностей. Откуда появились эти вещи ?

Мы хотели сделать игру, похожую на аркадные игры, а не на

симуляторы футбола, которые начинали появляться в то время. Так же, это было более веселей. Мы использовали увеличенные спрайты, чтобы игра не была похожей на версию **Sensible Soccer**.

Virocop.

37. Персонаж «D.A.V.E» в игре **Virocop** - «KLP2» из **Quazatron** ?

Игра была основана на этом. Мы начинали с танка, но издатель **Renegade** не задумывался об оригинальном дизайне этой танковой игры.

38. Название этой игры было заменено с **Virus Alert** на **Virocop** ?

Это было решением издателя, чтобы имя не было созвучно с антивирусной программой. Нам никогда не нравилось это название.

39. Как **Iain Wallington** начал сотрудничать с **Graftgold** ?

Он пришел к нам вместе с графическим дизайнером - **John Kershaw**, у них была игра на продажу. Я был впечатлен их талантом и нам показалось выгодно сотрудничать с ними.

40. Планировали ли вы сделать игру для других платформ ? Игра была успешна ?

Нет. Издатель **Renegade** обсуждал с **Sega** разные варианты, но это могло произойти только в случае, если бы игра была хитом.

Нет и это было очень обидно. В то время не замечали оригинальные видео игры, намного больше внимания было у видео игр, сделанных по лицензиям.

41. Как вы выбирали, какие игры для 8 бит, портировать на компьютеры 16 бит и были ли не осуществленные планы в этом роде ?

Мы всегда старались продать все наши успешные игры издателю. Нам не всегда это удавалось. Например, издатель **Renegade**, заключив контракт с гонщиком мотокросса, захотел сделать такую игру, спонсировали его, новые



идеи сложно воспринимались.

42. Были ли у **Graftgold** неизданные проекты ?

Я сделал несколько уровней игры **Magic Pockets** для **Sega**. Издателем должна была быть **Renegade**, у них что-то не получилось. Еще, мы работали над версией **Fire & Ice** для **Sega**. Я работал над многими видео играми на стадии проектирования, которые так и не переросли стадию разработки графики. Раньше, мы работали над графической частью игры, чтобы издатель имел полное представление о будущей игре. Но продать идею игры было сложно, если игра не вписывается в известный издателю жанр. **Тогда и наступил момент, когда все начали делать схожие друг с другом видео игры**.

43. Был ли сложным переход на консоль **PS** (игры **International MotoX, Rainbow Islands/Bubble Bobble**) для **Graftgold** ?

Мы научились разрабатывать видео игры для нескольких платформ и имели общую форму, которая работала на любой платформе, нужно было лишь написать под-программы для взаимодействия с оборудованием. В этом была прелесть языка C, когда вы могли фактически использовать один и тот же код на 90%. Какое то время, мы писали на C для **PC** и **Acorn Archimedes**.

44. Были ли проблемы с издательствами причиной вашего ухода из игровой индустрии ?

Это был только гвоздь в гроб. Если бы у меня была идея, по которой мотокросс станет одной из наших самых успешных видео игр, я бы не продал основную часть компании. Началом конца стала отмена игры **Dragonwrath**. Это была наибольшая сделка нашей компании и ее отмена не могла быть заменена моментально.

45. Что вы расскажете об игре **Hardcops** ?

Мы использовали движок игры **MotoX** и придали сцене трехмерный вид. В игре могли быть один или два игрока, которые управляли танком. У нас были разные идеи в этой игре и я думаю, что концепция могла бы сработать.

46. Каким был последний день компании **Graftgold** ?

Забавно, что я уже не очень помню этот день. Я рассказал сотрудникам, что 2-й месяц подряд не получал финансы от нашей основной компании. Сотрудники были готовы работать просто так, но я, как директор, мог получить проблемы с банком, так как речь шла об кредитах. Я вряд ли бы мог повлиять на нашу основную компанию и вопрос с финансами оставался бы открыт. Я неделями работал в офисе, привел все наши дела в порядок и после этого испытал чувство глубокой утраты. Мы с женой быстро нашли новую работу, нам повезло, так как у нас не было других источников дохода и мы были совсем без финансов. После завершения истории с компанией, мы сдали офис в аренду и я все еще получаю деньги с этого.

47. Как **Jester Interactive** купила права на видео игры **Graftgold** ?

Они пришли к кредиторам, как только узнали о нашем закрытии. Они встретились с Andrew. Мы обсудили возможную работу на эту компанию. На тот момент у нас обоих была постоянная работа, мы взяли время подумать, если нам будут платить постоянное жалование. Нас не устраивал доход после того, как игры будут проданы.

48. Были ли проблемы у **Graftgold** из-за пиратства на **Амиге** ?

Вероятно нет, я всегда думал, что программы были завышены в цене, возможный доход был где-то посередине. Больше повлиял рост несоответствия между прибылью издателей и нашей. Стоимость разработки видео игр росла в геометрической прогрессии. Даже, если бы мы вложили наш доход от всех предыдущих видео игр, этого все равно бы не хватило для разработки игры. Так мы становились все более зависимы от финансов издателя и менее способны разрабатывать свои оригинальные видео игры.

49. Была ли эра 8 и 16 битных компьютеров уникальной для **Graftgold** ?

Я думаю, небольшие компании могут использовать возможности в быстро меняющейся ранней индустрии видео игр. На позднем этапе, индустрия выбирала крупные компании, с хорошими финансами. Один издатель рассказал мне, что они специально финансировали в 5 раз больше небольшие компании, чем планировали издать. Они знали, что игры четырех из пяти компаний они не будут издавать, так как скорее всего это не принесет прибыли. Небольших компаний оставалось все меньше. Нас устраивало, что мы можем разрабатывать оригинальные игры, нам просто нужен был издатель, который мог бы хорошо выполнять свою работу. Со временем, у всех издателей появились свои разработчики, которые обычно вели себя так, как будто имели большой опыт в разработке видео игр.

50. Жанры ваших видео игр для **Амиги** - платформеры, гонки, 3D стрелялки, спортивные и стратегические игры. Вы намеренно каждый раз меняли тип игры ?

Мы писали игры, в которые хотели играть сами и думали, что это будет хорошо продаваться. **Andrew**, никогда не следил за тем, что получится в итоге.

Мы не занимались коммерцией,



Steve Turner и **Andrew Hewson**

но, реально писали много кода. Если бы какая-то из наших игр стала очень успешной, мы бы сделали ее продолжение.

51. Какие игры **Graftgold** вам больше всего нравятся ?

Paradroid - одна из самых моих любимых видео игр. Мне нравится, как сделан игровой процесс в этой игре. Для **Probe**, мы сделали игру под рабочим названием «**Bobo**» и мы счастливы, что не указали в ней свои инициалы. Я думаю, ее сделал **Jason Page**. Так же, я выделяю **Rainbow Islands**. Я не думаю, что когда-либо была конверсия, лучше нашей.

52. Вы играете в игры на компьютере или в видео игры ?

Как ни странно, сейчас я играю больше, чем когда-либо. Раньше, я был настолько занят, что занимался разработкой игры до пяти или шести утра. И все это - чтобы ее продать. Сейчас, я отдыхаю на самом деле. В основном, я играю в стратегические игры, такие как **Total War**. Я разработал очень похожую игру **Realms 2**, но потом я потерял к ней интерес, так как все было сделано очень хорошо. Сей-

час я играю в он-лайн игру **Evony**.

53. Чем вы занимаетесь сегодня и планируете ли вернуться к написанию видео игр ?

Когда мы с Andrew ушли из **Graftgold**, я работал с ним в одной компании. Я занимаюсь исследованиями в отделе разработки и часто думаю об возвращении к программированию. В ближайшее время я могу уйти на пенсию и мне нужно чем-то занять себя.

Andrew Braybrook. Программист, графический дизайнер, сделал аудио движок для PC. Работал в компании **Graftgold** с сентября 1983 по май 1998 года.



1. Как вы появились в компании **ST Software (Steve Turner)** ?

Steve оставил свою стабильную работу в середине 1983 года и в сентябре этого же года, пригласил меня работать в его компанию. Это был вечер пятницы и обычно мы встречались у меня дома, перед тем, как пойти выпить. Он знал, что я не был доволен своей работой и его «интервью» состояло из трех частей: Ты хочешь работать вместе со мной ? Да, Окей, пошли на пиво.

2. Как вы работали с ним дома, можно ли это сравнить с работой в офисе ?

Мы работали на кухне у Стива, работая в больших компаниях - работали в таком же стиле. Я приходил к нему домой и мы работали с 9 до 5 вечера. Так как мы работали днем, это сильно отличалось от работы программистов в то время, которые предпочитали работать в ночное время.



3. Вы создавали свои инструменты разработчика ?

Да. В первое время у нас не было богатого выбора инструментов разработчика - программирование, графика и звук, мы разрабатывали все, что нам нужно. Я купил ассемблер для компьютера **Dragon 32** и это мне очень помогло с конверсиями **ZX Spectrum**, которые писал Стив. На Basic, я написал графическую программу для рисования графики. До этого момента, мы все рисовали на бумаге в клетку и вручную преобразовывали все в коды. Моя программа ускорила работу с графикой.

Позже, на **C64**, я использовал его ассемблер и 5,25" дисковод, который был ужасно медленным. Сборка игры занимала полчаса, по этому у нас был второй компьютер **C64**, для разработки графики, пока на первом шла компиляция. Там мы использовали существующие инструменты для графики.

Через год или позже, у нас появился **PC**, с соответствующими программами. С него, мы передавали код на **ZX Spectrum** или **C64** - через параллельный интерфейс, который сделали сами.

4. С 1984 по 1986 год, были разработаны очень известные игры, изданные **Hewson (Avalon, Quazatron, Dragontorc, Paradroid, Uridium, Ranarama)**. Что повлияло на этот результат ?

В те времена, мы делали все, что хотели. Мы не задумывались об доходах и получали только роялти за разработку видео игры.

Я всегда хотел сделать что-то новое, лучшее в каждой новой игре.

5. Аппаратные ограничения на **C64** позитивно или негативно влияли на ваше творчество ?

Разрабатываемые нами игры соответствовали таким ограничениям. По графике, ранние компьютеры были разочарованием, но **C64** был менее ограничен в этом плане, в сравнении с другими компьютерами. К примеру, мы разработали способы повторного использования 8-ми аппаратных спрайтов для движения большего количества объектов.

Машины были такими, какие есть. Мы смотрели работы других разработчиков, чтобы увидеть их трюки в играх. Это стимулировало креативность и только когда в конце 80-х начали конвертировать новые трехмерные игры, требования к таким компьютерам превысили их возможности.

6. Как вы перешли с 8-ми на 16-битные компьютеры, это повлияло на процесс разработки ?

Возможно это произошло немного поздно. Это было где-то в 1988 году, когда я разрабатывал новую игру для **C64**. **Graftgold** начал разработку для **Atari ST**. Программное обеспечение было очень похоже на то, что было на 8-ми битах, так как мы уже использовали для этого **PC**. Все началось с контракта на портирование игры с аркадной машины **Rainbow Islands** на **Amiga** и **Atari ST**. Я отложил разработку для **C64** и занялся этим. Я изучал ас-

семблер 68000, у нас были книги по этим компьютерам. Так как в то время **Atari ST** превосходил **Амигу**, мы начали разработку на нем. Мы знали, что **Амига** лучше, но нам пришлось подождать это.

7. Simulcra.

Это 3D игра, сделанная **Dominic Robinson**. Он не закончил игру и ушел. Я в основном занимался тестированием игры. **Steve Turner** занимался ее доработкой. **Dominic** хотел сделать такую 3D игру. Мы пробовали сделать что-то похожее в наших ранних разработках, но в итоге, перешли на использование аппаратного обеспечения с использованием 2D графики и набора символов. Мы занялись 3D, как только это позволило аппаратное обеспечение.

8. Rainbow Islands.

Dominic Robinson разработал систему Core, что позволило писать игры для **Amiga/Atari ST** с минимальным изменением кода. Этот подход подходил для 3D игры, так как аппаратный скроллинг и спрайты на **Амиге** не очень помогали с этим, но для вертикального скроллинга **Rainbow Islands** это работало. Эта система была объектно-ориентированной, похожей на современные. Благодаря этой системе, портирование с **Atari ST** на **Амигу**, занимало три недели. Тогда у нас работало 6 или 7 человек в офисе компании и из-за требований издателя по времени разработки, мы не могли делать все то, что хотели.

9. Отличался ли метод конверсии от процесса разработки оригинальных видео игр ?

Нам очень повезло, что нам прислали огромную папку от компании **Taito**, которая содержала документы по их дизайну видео игр. Мы меньше занимались дизайном и больше - разработкой видео игры, стараясь получить как можно более похожую игру.





10. Был ли у вас доступ к аркадным машинам **Rainbow Islands** ?

Да, нам прислали аркадную машину с игрой. Сначала мы все поиграли на ней. Нашим лучшим игроком на таких машинах был **David O'Connor**. Однажды, мы поставили камеру и снимали его на протяжении всей игры. Есть три разных окончания игры и по этому он должен был пройти все три варианта. Это заняло примерно три часа видео кассеты. Это видео помогло **John Cumming** точно воссоздать фоны всех уровней игры. Он сделал редактор, а мы - компрессор для упаковки данных.

11. Многим разработчикам аркадных конверсий не удавалось перенести масштаб игры на компьютер. Как **Graftgold** удалось это сделать с **Rainbow Islands** ?

Нам очень повезло, что у аркадной машины был фон с 16-ю цветами, как на **Амиге** и **Atari ST**. Так же, машина содержала 16 цветных аппаратных спрайтов, чего у нас не было. По этому, наибольшим успехом **Коннора**, было создание палитры из 16 цветов, которая позволила скопировать все спрайты и фоны, адаптация графики к его палитре. Мы боялись, что у нас не хватит мощности процессора для обработки всех спрайтов на поздних уровнях.

Для начала, мы немного уменьшили некоторые спрайты - они были в ширину не более 32 точек. Но, увидев, что компьютер справляется, мы сохранили размеры оригинальной графики.

При разработке видео игры **Rainbow Islands** использовали два компьютера **Atari ST**. Один - для разработки, второй - для тестирования игры. Программа была написана на черно-белом мониторе высокого разрешения, что менее сказывалось на зрении. Ко второму компьютеру был подключен цветной монитор. **Andrew** использовал **HiSoft Assembler**, **HiSoft Monitor** и **Metacomco** дизасемблер. **Dominic Robinson** добился плавного скроллинга: 21 строка на экране в 16 цветах, движение в основном 25 кадров в секунду и 60 спрайтов за раз. В любое время можно получить около 50 кадров в секунду. Кроме того, **Dominic Robinson** написал свою мульти-задачную операционную систему, которую можно было использовать и на **Амиге**.

12. **Paradroid 90**. Как вы перенесли эту игру с 8 на 16 бит ?

Мы планировали обновить успеш-

ные старые видео игры. Сначала, я сделал демо-версию игры. На **Atari ST** было сложно сделать горизонтальный скроллинг. Если все же это не будет приемлемого качества, придется пожертвовать цветами фона, использовать память для хранения дополнительных данных или уменьшить размер экрана прокрутки. Для демо, мы выбрали уменьшение цветов и получили игру со скроллингом в любую сторону, что было легко сделать на **Амиге**. Но, нам нужно было решение для обеих платформ. По этому, мне не понравилось решение с цветом.

Для получения всех цветов, пришлось использовать систему вертикального скроллинга **Rainbow Islands**. В версии для **C64**, карты были не особо большими, поворачивая их на 90 градусов, мне не нужно было прокручивать их по горизонтали, игра использовала почти весь экран. Этот компромисс показался мне приемлемым.

13. Графика была взяла из **C64** или нарисована заново ?

Мы отказались от оригинальной четырехцветной графики и сделали все с нуля. Я хотел добавить глубину и реальных роботов, добавить металлическую графику.

14. На финальном экране написано, что ключ... что должно было быть в продолжении ?

На каждом корабле был ключ **Graftgold**, некоторые из них скрыты, их нужно собирать. Есть секретный уровень и если вы соберете все шесть ключей, то откроется седьмой корабль.

15. **Ivan «Ironman» Stewart's Super Off Road**. Как вы повлияли на разработку этой игры ?

Я думаю, **Dominic Robinson** уже ушел из **Graftgold**, и я изучал его наработки. У нас был весь исходный код для оригинальной аркадной машины, в **Z80**. Мы модифицировали оригинальные алгоритмы. **Gary Foreman** сделал версию для **Амиги**.

16. Это ваша очередная удачная игра, хорошо портированная с аркадной машины. Использовали ли вы опыт с **Rainbow Islands** ?

Мы работали в одном офисе и по этому мы учились друг у друга. Все наши игры сделаны командными усилиями, я могу надеяться, что мои усилия были полезными для всей команды.

17. **Realms**.

Я не думаю, что много работал над ней. Мы со **Стивом**, редко работали над 16-битными проектами друг друга. Даже для 8-битных игр, мы редко вместе работали над нашими играми, **Стив** обычно делал музыку и звуковые эффекты для моих видео игр. Мы привыкли тестировать игры друг друга после их разработки.

18. Была ли доступность игр **Graftgold** общей чертой игр вашей компании ?

Мы, как поклонники аркадных видео игр, хотели, чтобы в наши игры можно было играть сразу. Я предпочитаю только быстрые аркадные видео игры, я слишком нетерпелив.

19. **Fire & Ice: The Daring Adventures Of Cool Coyote**.

Игра начиналась как часть **Gribbly's Day Out**. Мне нравилась идея шустрого персонажа. Издатель **Renegade** убедил нас изменить его на ходячего и скользящего.

На меня произвела большое впечатления игра **Turrican** и мы провели несколько встреч с ее разработчиками. Мы ввели их систему скроллинга, которая была очень хорошей и экономичной, но не могла использовать необходимое количество объектов. В итоге, игра была скорее платформером чем стрелялкой.

Игра была сделана для **Амиги** и



PC. Часть игровой философии и механизмов была введена с **Rainbow Islands**. В версии **Amiga CD32** было добавлено около 16 цветных фонов, игра работала и на **Amiga 1200**.

20. **Nipper Versus The Kats**.

В основном ее сделал **Jason Page**. Я работал над некоторыми алгоритмами кошек. Код игры представлял собою урезанную версию **Fire & Ice**. С нее были взяты алгоритмы движения и определения фона. У нас было очень мало времени на ее разработку и мы не могли все сделать с нуля. Я думаю, ребята справились с задачей - менее чем за 10 недель.

21. **Uridium 2**. В 1986 году **Mindscape** издала достаточно точный порт **Uridium** для **Atari ST**. Почему не было сделано игры для **Amiga** ?

Я думаю, в их планах была такая версия. Они портировали код с **C64** и пробовали просто запустить код на **Atari ST**. Я думаю, они не сделали плавный скроллинг на Амиге в тот раз. И игра точно не была сделана в Великобритании.

22. Была ли вероятность краха технически впечатляющих 8-битных видео игр при их портировании на 16 битные компьютеры ?

Я не думаю, на **Амиге** мы использовали для фона блоки шириной в два раза больше и мы переделали графику, используя сильные стороны этого компьютера. Мы потратили время на освоение плавного скроллинга большого растрового изображения, не тратя на это много времени основного процессора и сотрудничали в этом с командой разработчиков Turrican.

У нас была система скроллинга **Fire & Ice**, мы хотели ее развить в новой игре. У нас получилось использовать 64 цвета на **Amiga 1200**, сделали версию для **CD32**.

23. Дизайн **Uridium 2** был взят с версии для **C64** или вы все сделали с нуля ?

Я хотел использовать такое же управление, чтобы не было отличий в новой версии. Мы решили улучшить игру - добавили больше оружия, режимы двух игроков и кораблей и вертикальный скроллинг. Мы сделали новую графику для каждого набора из четырех кораблей. **Steve Rushbrook** сделал много графики, очень похожей на оригинальную. Издатель хотел выпустить одну версию для **Amiga**. Мы могли сделать версию для **CD 32**, но в итоге на разработку бы ушло полтора года, нужно было привлечь два-три графических дизайнера, что принесло дополнительные расходы. В итоге, к концу разработки мы занялись другим проектом.

24. **Empire Soccer 94**.

José Doran был основным программистом версии для **Amiga**, сделал некоторую графику. Я работал над алгоритмами голкипера. **Lee Banyard** сделал музыку. **José** хотел сделать забавную аркадную игру, которая по стилю отличалась от других видео игр того времени и показать, на что реально способна **Amiga**. Он любил делать то, что по нашему мнению было невозможно, придумывал эти дурацкие эффекты, издеваясь над со-процессором **Амиги** (Copper). Очень оригинально получилось.

25. **Virocop**.

Это игра **Iain Wallington**. Я осуществлял техническую поддержку. Наша финальная игра для **Amiga**. Уход компании **Commodore** был печален, нового оборудования не производилось и можно было ожидать сокращение рынка.

26. Сильно ли страдала **Graftgold** от пиратства на **Амиге** ?

Мы никогда не знали полную статистику и могли знать только количество проданных копий игры. Продажи не покрывали длительное время разработки. У нас были авансы на разработку, но нужна была еще прибыль, чего на самом деле, не было.

27. Сложен ли был переход для **Graftgold** на разработку для **Play Station** (**International MotoX** и **Rainbow Islands**) ?

У нас было постоянное движение программистов, новые люди начинали на новых платформах. Мы имели хороший опыт на консолях, когда делали работу на **Sega Mega Drive** и **Master System**. Мы сменили язык с ассемблера на C и это было наибольшим изменением. Я разрабатывал версию **Rainbow Islands** для **PS**, которую делали на основе версии для **Амиги**. По этому для меня переход на новую консоль произошел плавно.

28. Как выглядел ваш последний день работы в **Graftgold** ?

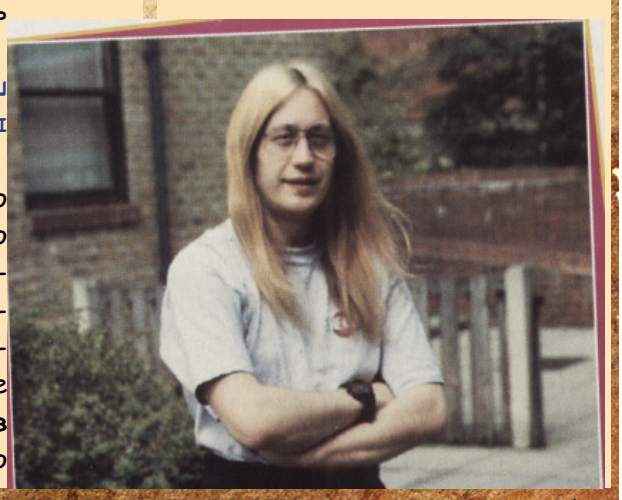
Это было достаточно сложно. Мы знали, что это когда-то произойдет, я даже зарегистрировался в центре вакансий и вернулся после этого в офис ! **Стив** владел зданием, нужно было решить вопрос с передачей здания. Я без проблем нашел работу программистом - разработчики видео игр были известными людьми.

29. Были ли эпохи 8-бит и 16-бит уникальными для вашей компании **Graftgold** ?

Первые компьютеры, безусловно подходили для индивидуалистов, тогда не нужны были команды разработчиков. К моменту появления 16 бит, я знал свои ограничения по графике и нам уже понадобились графические дизайнеры. Я все еще мог разрабатывать большую часть кода, но звук и музыку делал **Jason Page**. Это было приятное время в плане творчества. К сожалению, я не вижу причин, чтобы такое время наступило снова, хотя наверное, есть небольшие компании, которые разрабатывают что-то для PC. Сегодня, я вижу несколько хороших игр в старом стиле, мне хотелось, чтобы мы могли делать графику, подобной той, что была 25 лет назад.

30. Какие из игр **Graftgold** вам нравятся больше всего ?

Я не могу быть чем-то не доволен, так как были причины, по которым каждая игра получилась такой, какая она есть. Меня никогда не заставляли завершать что-то, пока я не чувствовал, что игра готова. Хорошей была **Fire & Ice** для **Amiga CD32**. Среди не



вышедших игр, была **Uridium 2 (Amiga CD32)**. Наша последняя 3D игра, была для **PC** и **PS**, но так и не была завершена.

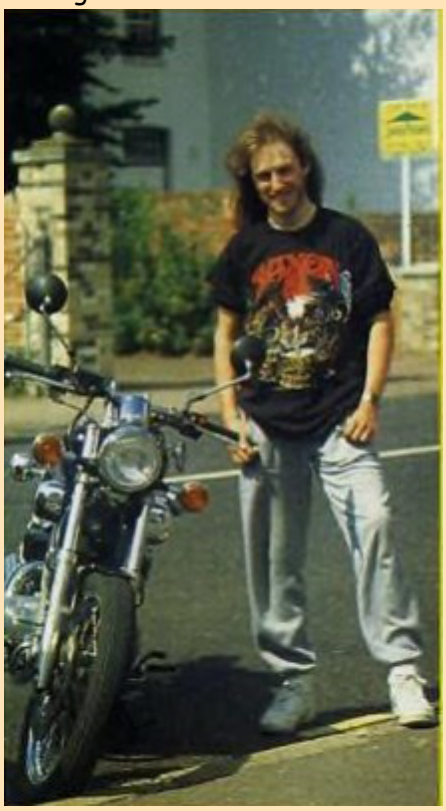
31. Вы играете в современные видео игры на PC и консолях ?

Да, у меня есть PC и Nintendo Wii, так что я все еще играю в некоторые игры, предпочитаю 2D ретро видео игры. Если бы у нас в 1985 году, были такие компьютеры, как сегодня, вы бы увидели некоторые невероятные вещи.

32. Чем вы занимаетесь сегодня ?

Я программирую на PC, в основном на C, могу проверить код другого программиста и использовать наши программные системы. Я бываю в разных странах по делам - немного путешествую.

Iain Wallington. Программист Graftgold 1992-1998.



Я начал программировать в школьные годы, примерно в 1983 году, это были простые программы для **ZX Spectrum**. Когда появилась **Amiga**, я приобрел 500-ю модель и руководства к ней. Я немедленно начал изучать 68000 ассемблер и начал писать графические процедуры.

1. Как вы начали работать в **Graftgold** ?

После школы, в 1990 году, я захотел разрабатывать игры профессионально, но не знал, как начать в индустрии. Работая над несколькими проектами, я вышел на школьного друга **John Kershaw**, помогая ему в плане графики.



John Kershaw (графический дизайнер Graftgold, 1992-1996)

Ранее, я не слышал об этой компании. Мы с **Джоном**, пришли в их офис, увидели там картинки их известных видео игр, полученных наград и продемонстрировали **Andrew Braybrook** и **Steve Turner** наши проекты, обсудили с ними видео игры и музыкальные группы. Так мы начали работать в индустрии.

2. Разработка конверсии **Super Off Road** для **Sega Master System**.

Я начал работать в старом офисе **Graftgold** на месяц раньше, чем **John Kershaw**, так как тогда там было место только для одного человека. Через месяц, мы переехали в новый, более просторный офис (**Witham**). В мой первый день, **Steve** дал мне какую-то миллиметровую бумагу, объяснил, как создаются карты для видео игр. Моя первая работа была не программирование, а связана с разработкой дизайна треков для этой игры. Сначала, я все сделал на этой бумаге, далее - использовал редактор на **ZX Spectrum** для построения карт и размещения объектов и так далее. После этого, все перенесли на **PC**, и далее - на **Sega Master System**. Я думаю, что в финальную версию вошли три моих трека, что неплохо для программиста.

3. Ваша роль в разработке **Empire Soccer**.

Игра написал мой другой друг - **José Doran**, которого я рекомендовал **Steve Turner**. Моя роль была очень небольшой - тестирование игры и очень редко - отладка. Отладка кода **José Doran**, была как путешествие в другой мир. Он использовал все приемы, чтобы выжать все циклы из **Амиги**. Он делал невероятные вещи с со-процессором **Copper**.

4. Ваша роль в **Virocop**.

В то время у нас не было таких официальных названий, сейчас это звучит как ведущий программист и дизайнер. В компании все участвовали во всех играх, но это было мое дитя. Это была первая видео игра, над которой я работал полностью от начала до конца.

Концепция игры начинается с другой игры - **Tanky 2**, которую для **Sega Mega Drive** написал **Jason Page**. По какой то причине он прекратил ее разработку и мне поручили сделать версию для **Amiga**. Через пару месяцев мы приняли решение полностью изменить дизайн игры, чтобы она перестала использовать танки. Я был большим поклонником игры **Quazatron**, и хорошо воспринял предложение **Стива** сделать похожим главного персонажа игры на того, что был в этой игре. Игра была разработана на Amiga 500 со-



вместно с **Andrew Braybrook**, на финальной стадии разработки мы использовали **Amiga 1200** (дополнительные уровни для нее).
Я ушел из компании в 1998 году, после 6,5 лет работы, в конце работы компании. У меня приятные воспоминания об тех временах, и я работал бы там и сейчас, если бы компания выжила.
Секрет компании был в выпуске видео игр, которые давали веселье (и геймплей, и графика).

Gary J. Foreman. Программист, руководитель проектов для Genesis, Nec Turbografx, Atari ST, Amiga, C64, PC. Работал в Graftgold с 1988 по сентябрь 1992 года.



Я начал работать в **Graftgold** на 8-ми битных компьютерах. Далее, мы перешли на **Амигу**, на которой я участвовал в нескольких проектах, среди которых я участвовал в **Super Off Road**.
Я связался с **Hewson Consultants** в 1986 году, и хотел поработать внештатным разработчиком. Я жил недалеко от их офиса и **Andrew Hewson** представил меня **Steve Turner**. Наша встреча произошла в доме **Стива**, так как они тогда работали там. Со временем, я начал работать с бывшими разработчиками **Hewson - John Cumming и Dominic Robinson**, а так же - **David O'Connor** и **Jason Page**.
Секрет качества видео игр **Graftgold** заключался в разработке оригинальных видео игр, когда всегда присутствовало внимание к деталям. Иногда мы тратили время на такие мелочи, которые мало кто из людей найдет, но для нас это было естественным. Это круто, когда вы играете неделями и месяцами и находите все новые и новые вещи. Нам нравилось это и мы думали, что игрокам будет нравится тоже.

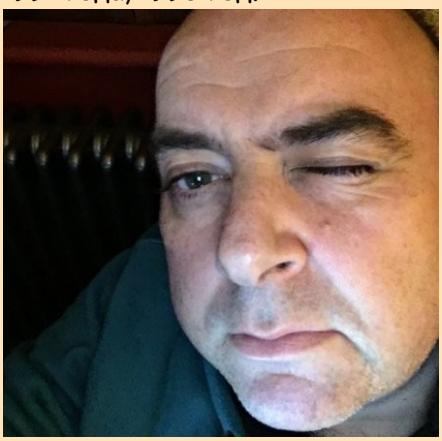


На фото - **Gary Foreman, Andrew Braybrook, Michael Field**

Simulcra. Изначально ее разработал **Dominic Robinson**, с использованием объектно-ориентированного ассемблера, большинство файлов напоминало заполнение макросами и были интересны для изучения. В те времена, я потратил много времени на обсуждение этих странных новых концепций. **Стив** отделил игровой рендерер от реального кода игры, игровой логики и так далее.
Ivan «Ironman» Stewart's Super Off Road. Многим разработчикам аркадных конверсий не удалось сохранить оригинальный масштаб игры. Как **Graftgold** удалось это сделать, причем сохранялась высокая скорость ?
Аппаратная часть в аркадной машине, была очень высокотехнологична и было нереально добиться того же на компьютерах. Но, так как были доступны оригинальные ресурсы и код, это облегчало нам задачу. Мы использовали большую часть их наработок, просто конвертируя все в нужные форматы. Мы использовали их карты для треков и наш код был в основном конверсией (в Z80 ассемблере). Мы исправляли некоторые ошибки и сделали оптимизацию, но смогли полностью передать оригинальную игру, благодаря их оригинальному коду. Нам было сложно сделать что -то не так.
Realms.
Я потратил много времени на рендеринг игрового мира, особенно это касалось карты игры, кода игры и ее уровней.
Мульти платформенная разработка таких видео игр. Как когда-то для восьми битных компьютеров, мы использовали **PC** и по этому не было никаких проблем в этом. Совместное использование кода между платформами (даже с восьми битными компьютерами) было очень простым, так как мы разрабатывали игры и активно использовали некоторые сценарные языки, большая часть работы была распределена.
После этой игры, мы разработали прототип игры в гольф, но мы не нашли издателя для нее.
Так же, я работал над игрой **Paradroid 90** для **PC Engine/Turbo Grafx**. Игра была фактически уже готова, но так и не была опубликована японскими издателями. **Sega Mega Drive** и **PC Engine** - были отличными машинами для разработки.
В **Graftgold** я начинал с работы внештатным сотрудником и проработал там четыре с половиной года. Работая на **PC Engine** и **Mega Drive**, я познакомился с миром консолей и через хорошего друга, узнал о работе в **Sega**. Эта возможность была слишком хороша, чтобы ее упустить.
Я был третьим человеком в **Graftgold**, после **Steve** и **Andrew**, и никогда не поднимался выше, у

меня были некоторые вещи, которые я бы хотел сделать и я ушел.
Сравните игровую индустрию видео игр США и Великобритании.
Возможность достичь большего в видео играх. Культура, которая существует в Европе, делает человека просто другим. Европейские разработчики являются одними из лучших в мире.

Jason Page. Программист, музыкант Graftgold с 1988 года по май 1991 года, 1995 год.



Сцена **Commodore 64/Amiga** дала мне умение кодировать и создавать музыку. Было проще взломать демо и узнать как это работает, чем ломать и смотреть всю игру. Я не входил ни в одну демо группу, это был тогда единственный способ чему-то научиться. Без этого, я бы не начал заниматься профессионально. С этого времени, я писал музыку для **Amiga, CD32, ST, Mega Drive, SNES, PC, PS 1-2**.
В **Graftgold**, я появился в нужном месте, в нужное время. Я начинал стажером в 16 лет, программировал на **C64**, и так перешел на компьютеры **Amiga/Atari ST**.
Я начал заниматься музыкой в **Graftgold**, так как у **Steve Turner** было слишком много других дел в компании - он был и программистом, и управлял компанией.
1. Игра Rainbow Islands.
Мы использовали очень много коротких, зацикленных сэмплов, что позволило воспроизвести звук оригинального FM синтеза. По моему, наибольшим сэмплом был фактически белый шум, который мы записали с **C64** ! Было приятно иметь 4 канала и стерео, которое мы использовали для панорамирования звука, синхронно с сообщением «**Hurry Up**!» в игре. У нас была аркадная машина, **Dave O'Connor**, разработал версию для **ZX Spectrum**, играл в нее от начала и до конца. Мы записали его на видео и аудио и использовали в разработке. Звуки для игры - генерировались с нуля.
2. Стимулировали ли ваш творческий подход ограничения на 8-ми или 16-битных компьютерах из-за аппаратного обеспечения или нехватки места для видео игры ?
Да. 16 бит были лучше восьми. Память была очень важна, когда я делал музыку для **Амиги**. Мне так же не очень нравилось звучание восьми битных сэмплов, не было возможности получить что-то, что имело «душу».
3. Ivan «Ironman» Stewart's Super Off Road.
У нас был аркадный автомат. Снова, нехватка памяти в версии для **Amiga**. Я преобразовывал ноты в **Sound Tracker**. И оттуда брал информацию для сборки игры.
4. Какой компьютер подходил вам больше для написания музыки - Amiga или Atari ST ?
Amiga... хотя, я предпочел бы вместо них **Mega Drive**. Я сделал для нее игры **Gods, Sensible World of Soccer, Chaos Engine**. У **Atari ST** были свои моменты. Я предпочитаю звук видео игры **Paradroid 90** для **Atari ST**, так как у микросхемы **AY** была какая-то безумная кольцевая модуляция, которая каким-то образом, производила нечто, похожее на настоящий шум электрической дуги.
5. Realms.
Steve Turner разработал оригинальную систему, в которой мне приходилось вводить в игру вручную информацию об нотах, длительности и инструментах. Этот медленный процесс не позволял мне проявить изобретательность. Обычно, я пишу в **Sound Tracker**, затем - конвертирую. Я придумал свой формат, который позволял мне очень легко создавать музыку для многих платформ. Музыкальные данные остаются одинаковыми для всех платформ (мой редактор, похожий на **Sound Monitor** на **C64**) и в зависимости от формата, я мог уменьшить или увеличить количество аудио каналов. Тогда мне нужно было создать инструменты для каждой платформы. Такой редактор инструментов был системой, основанной на сценариях (схож с **TFMX** с **Amiga**). Это позволило создать много сложных типов звуков, что было хорошо, если у меня не было достаточно оперативной памяти - я не тратил впустую данные сэмпла. На **PC**, я сделал инструмент, позволяющий подключаться к разным компьютерам и консолям.
6. Empire Soccer 94.
Это проект для **SNES**. Автор - **Rod Mack**. Игра была превосходна и мы играли в нее каждый обед в течении длительного времени. Я сделал восьми канальную музыку для игры. Но, по какой то причине, игра не была издана. Я не помню музыку для **SNES** или для **Amiga**, так как ушел из **Graftgold** примерно в 1994-1995 году.
Я дважды уходил из компании, вернулся в 1994 году, вместе с **Richard Joseph**, я работал внештатным музыкантом. У меня в работе было более 20 игр в году. В конце этого периода индустрия изменилась. Игры для **PC** стали огромными, а разработчики стали профессиональными. Появились музыкальные студии и работа

внештатным музыкантом на дому - исчезла. Это был странный период, когда я впервые получил столько игр, но было мало отзывов. Честно говоря, я вообще не наслаждался процессом. Я на год вернулся в **Graftgold**, в 1996 году, ушел работать в **Sony** (недавно выпустила **PS**). Так как в игровой индустрии произошли очень большие изменения, у меня были сомнения по поводу длительности выживания **Graftgold** (в основном неудачи с издателями).
Сложнее всего было - заставить хорошо звучать музыку на **Амиге**. Издатели хотели музыку с качеством CD, чтобы она одинаково звучала на **SNES**, **Mega Drive** или **Amiga**. Объемы памяти стали меньше, а ожидания стали выше. Мне не очень нравился этот период и я думаю, что качество моей музыки в этот период показывает мое разочарование. Я сделал музыку для **Amiga CD32** - игры **Fire & Ice** и **Uridium 2**.
Я все еще кодирую сегодня (звуковые утилиты и подобное). Ребята, если вы когда-то захотите получить игровой звук, никогда не привязывайтесь лично к музыкальному произведению. Будьте критичны, профессиональны и изобретательны - но, будьте готовы к тому, что кто-то другой скажет об этом последним.

David O'Connor. Программист Graftgold с июня 1988 года по май 1991 года.





На фото, слева на право, стоят - **Gary Foreman, Jason Page, Steve Turner, Dominic Robinson, David O'Connor**, сидит **Andrew Braybrook**

Я был настолько беден, что не мог позволить себе покупать видео игры, по этому решил начать писать их !
В 1984 году, я начал изучать **ZX Spectrum** и быстро освоил ассемблер. Переломным моментом стала публикация в журнале **Your Spectrum** - ассемблера **Champ**. Я смог писать большие программы, которые завершились игрой **Zythum** для **ZX Spectrum** (издатель **Mirrorsoft**).
Я работал над своей третьей игрой для **ZX Spectrum** и так увлекся программированием, что забросил учебу. Я увидел объявление **Graftgold**, по-моему в **Popular Computing Weekly** и быстро отправил им копию своей незавершенной игры. **Steve Turner**, посмотрел мою работу и набрал меня. Мы обсуждали мои наработки в игре. Я думаю, что ему понравились мои ответы, так как через пару недель, я прошел собеседование и получил у них работу.

1. Когда вы делали конверсию Rainbow Islands для Amstrad CPC и ZX Spectrum, вы использовали игровой автомат непосредственно или наработки из похожих конверсий ?

Честно говоря, я не помню уже. Первую конверсию я сделал для **PC**, но мы часто писали кусочки кода для разных платформ. Я помню, как делал конверсию трека из игрового автомата, в формат, подходящий для домашних компьютеров, так что, вполне возможно, что так и было с кодом игры.
Иногда, портирование было сложнее, чем разработка оригинальной видео игры. Нашу игру всегда сравнивали с оригиналом, который работал на более быстром оборудовании, так же, мы были ограничены предоставленными данными. Например, в **Ironman Offroad Racer** - были ошибки в данных, которые не отображались в игровой машине, но работали для нас. Мы были ограничены в возможностях их редактирования и разрабатывали различные обходные ходы. Для оригинальных видео игр, мы разрабатывали свои инструменты и имели намного больше свободы для творчества. Тем не менее, я очень горжусь нашими конверсиями с аркадных машин, особенно

игрой **Rainbow Islands**.

2. Realms.

Я был ведущим разработчиком версии для **PC**, разработал генератор фрактальных карт, который использовали потом во всех версиях игры. Мои коллеги, так же написали большие куски кода, такие как игровой AI.

Steve Turner и **Andrew Braybrook**, были настоящими гениями, когда речь заходила об игровой механике. Их игровые проекты были очень умными.

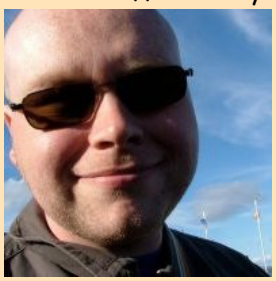
Кроме разработки вышеуказанных трех игр, я сделал **Soldier of Fortune** для **ZX Spectrum** (издана в начале 1988 года). **John Cumming** сделал версию для **C64**.

Секрета игр **Graftgold** нет. Многие из их вещей очень применимы и в наши дни, если вы найдете лучших людей. Качество получится само по себе, если хорошие люди ежедневно принимают правильные решения. У меня прекрасные воспоминания об моих коллегах, я многому научился у них, как создавать отличные игры.

Я ушел из Graftgold в мае 1991 года и с тех пор живу в **Сан-Франциско**. Я работал в **Electronic Arts** в начале 90-х, а сейчас являюсь главным технологическим директором **EA Games Label**. Большую часть времени, я работаю совместно с нашими студиями, занимаюсь управлением рисками в разработке и взаимодействием между студиями.

В наше время, планка качества растет ежедневно и вам необходимо постоянно развиваться и внедрять новое, чтобы оставаться конкурентно способным. Я до сих пор поражаюсь отличным идеям, которые вижу в играх.

Lee Banyard. Музыкант Graftgold - с июля 1994 года по август 1996 года.



Я пришел в индустрию после разработки треков для **Амиги**, где-то в возрасте 11 лет. Я был очарован теми возможностями, которые давала **Амига**. У меня был **ZX Spectrum**, он не вызывал никакого интереса к аудио - к нему почти не было никакого музыкального оборудования. Я начинал с творчества в демо группах, так постепенно оказался в **Graftgold** - отправил им диск с треками и наверное это им понравилось. Меня набрал **Steve Turner**, предложил во время школьных каникул поработать над разработкой музыки для игры на **Амиге - Virocop**. Сначала, я работал в одном офисе со **Стивом**, мы использовали наш редактор, написанный **Jason Page**. Я придумывал треки в **Pro Tracker**, и вручную конвертировал их в формат **Graftgold Sound Ed**. Я уговорил их взять меня на полный рабочий день. Я не могу сказать, что заменил **Jason Page**, так как он был намного более опытнее меня, и так же был аудио программистом. **Steve Turner** пытался меня научить ассемблеру для PC, но это не зацепило меня.

Empire Soccer.

Я работал над версией для **Amiga 1200**. Так же, у нас была версия для **Risc PC (Acorn)**, я не знаю, была ли она издана. **Jason Page** сделал оригинальную музыку и SFX эффекты. Я работал над игрой вместе с программистом **José Doran**.

Я не знаю, почему версия игры для **AGA** не была издана издателем **Empire**. Эта версия была готова на 90 процентов. Над ней снова работал **José Doran** и точный ответ знает только **Empire**.

Virocop.

На самом деле, именно я придумал название к этой игре. Среди придуманных мною имен, я склонялся к варианту **Viracop**, но **Andrew Braybrook**, выбрал вариант **Virocop**. Для этой игры, мы использовали **Pro Tracker** на **Амиге** и **Graftgold Sound Ed** для **PC**. На мой взгляд, это была не самая лучшая музыка **Graftgold** для **Амиги**, лучшей была в **Fire & Ice**. В какой-то период, **Amiga** и **Atari ST** занимали нишу между консолями и **PC**, но как только появилась **Play Station** и **PC** улучшил свои игровые возможности, рынок игр был разделен по новому.

Для меня это означало использование компьютеров **Mac** и секвенирование с **MIDI**. У меня появился приличный синтезатор, сэмплер **Akai**, секвенирование через **Cubase**. Для **MotoX (PS)**, у нас было мало ресурсов и я использовал дешевые компакт диски с библиотеками SFX. Музыка для **Rainbow Islands (PS)** была собрана из того, что я мог извлечь из вечно глючащего программного обеспечения для **Mac**.

Мой последний день в **Graftgold** начался с объявления новости о ее покупке компанией **Perfect Entertainment**, или как она там называлась. Они использовали торговую марку **Graftgold**, у них был свой аудио отдел. Так как это было мое первое увольнение в индустрии, у меня не было никакого разочарования из-за этого.

Graftgold сделала неплохой переход с 8 на 16 бит, но по моему, они так и не закрепились с появлением **Play Station**. Они были очень хороши в том, что они делали - на своем уровне. Я думаю, они не совсем знали, в каком направлении

двигаться, когда появились трехмерные игры. Когда я ушел из компании, они все еще передавали данные на компьютер друг друга через дискеты ! Через некоторое время, когда я их посетил, у них уже была локальная сеть, хотя это вряд ли было оправдано из-за малого количества сотрудников. Они не совсем шли в ногу со временем, и в итоге - исчезли. Это конечно, грустно, так как они делали отличные игры в свое время, которые заслуженно помнят и сейчас.

José Doran.

Программист Graftgold.

Где-то, в конце 1989 года, я начал заниматься программированием на **Amiga 500**. В первых ее играх, у них всегда были странные палитры, как будто люди выбирали четыре ужасных цвета и делали восемь градаций интенсивности для каждого из них.

Empire Soccer 94.

Я начал сотрудничать с **Team 17**, и несколько недель спустя, меня набрал **Steve Turner**. Они искали разработчика футбольной игры для **Амиги**. Когда я появился в **Graftgold**, большая часть игры уже была сделана **Родом** и **Мартином**. Они ушли из компании вскоре. **Graftgold** была небольшой компанией и поэтому все разработчики работали над всеми проектами.

Мы отлично сотрудничали с издателем **Empire**, периодически отправляя им готовые сборки игры. К концу проекта, они были готовы помочь с финальным тестированием, чтобы убедиться в отсутствии ошибок в игре. Версия для **SNES** была оригинальной и мы сделали ее полностью. Я не знаю, почему издатель не выпустил ее. Так как игра шла на картридже 8 мегабайт, что обходилось дороже, возможно из-за этого, **Empire** посчитала, что они не получат достаточной прибыли на переполненном рынке **SNES** и издала версии для **PC** и **Amiga**.



Игру разрабатывали через **Амигу**, подключенную к **PC**, при отладке, вы устанавливали точку остановки в игре, и когда игра достигала ее, на экране **Амиги** все прекращало движение. Просто останавливался процессор **Амиги**. Я сделал это, чтобы избавиться от постоянной смены взгляда на оба монитора каждого компьютера.

AGA версия игры была готова на 100%. Так как уже не было рынка для этой модели **Амиги**, издатель не выпустил эту версию. Набор микросхем **AGA** был достаточно мощным и при правильном использовании был схож с уровнем **Mega Drive** и **SNES**. Но, с появлением **Sony PS**, это железо уже устарело. Это было обидно, так как **Амига 1200** была хорошим компьютером, но она должна была появится в 1991 году, вместо **Amiga 500+**. **Amiga 600** только запутала все. С точки зрения издателей, нет смысла делать версию для дорогого компьютера **Amiga 1200**, если пойдет версия для **Amiga 500**. Я предполагаю, что из-за этого большинство игр **Amiga 1200/CD32** были только более красочными версиями оригинальной версии для **Amiga 500**. С точки зрения программирования, в отличии от **PC**, игровые приставки похожи на **Амигу**, так как они имеют схожее железо, и хотя **Амиги** уже давно нет, приставки предлагают аналогичный опыт программирования.

Компания **Graftgold** была небольшой и по этому все участвовали по мере возможности в текущих проектах. Последние мои проекты - **MotoX** и **Rainbow Islands** для **PS**. Должна была выйти компиляция **Bubble Bobble, Rainbow Islands** и **Liquid Kids (Probe)**. Я ушел из **Graftgold** в 1996 году.

Darran Eteo. Программист Graftgold с января 1993 по сентябрь 1994 года.



Перед тем, как начать работу в **Graftgold**, я программировал на ассемблере (компьютеры **Dragon 32** и **Sinclair QL**) и получил ученую степень по компьютерным наукам. Я нашел там работу через объявление в газете о наборе программистов. Я учился в университете и как и многие студенты, нуждался в работе.

Над игрой **Simulcra**, я работал под руководством **Steve Turner**, мы работали все ночи, включая субботу. **Dominic Robinson** разработал игровой движок и я уже начал работать над игрой, когда он ушел из компании. Движок был сырой и мы медленно доводили его до ума.

Тогда, 3D было в новинку и процессоры не справлялись. Частично, из-за этого не могли справиться и программисты, так же, отсутствовали необходимые инструменты или что то в этом роде. Где то в 1991-1992 году, я ушел из **Graftgold**. У нас была неизданная игра, использующая воксельный движок - мотогонки. С этой технологией никогда не было успеха. Поработав над пару играми, я ушел из этой индустрии, и сейчас я работаю по контракту в телекоммуникационной индустрии.

Dominic Robinson. Программист, графический дизайнер Graftgold с 1988 по 1993 год.



Dominic, отправил в **Hewson** некоторые процедуры для **ZX Spectrum**. Его работу одобрили и он получил работу. Как штатный разработчик **Hewson**, сделал **ZX Spectrum** конверсию **Uridium** (оригинальный разработчик **Graftgold - C64**) . Сделать аналогичную игру с горизонтальным скроллингом для **ZX Spectrum**, считалось невозможным. **Dominic** блестяще справился, игра получила высокие оценки в игровых журналах. Далее - **Anarchy** и **Zynaps**. Играми для **Hewson**, он получил известность и признание, после ухода из **Hewson**, без проблем перешел в **Graftgold**. Проекты: **Flying Shark** (ZX Spectrum), **Off Road Racer** (технический консультант), **Rainbow Islands** (движок игры), **Paradroid 90** (o.o.p.s. kernel), **Simulcra** (движок игры). **Paradroid 90** разрабатывали для издания **Hewson**. Но, **Hewson** продает права на публикацию игры **Activision**.

Michael A. Field. Графический дизайнер **Graftgold**.



Simon Clay. Программист Graftgold с 1993 по 1995 год.

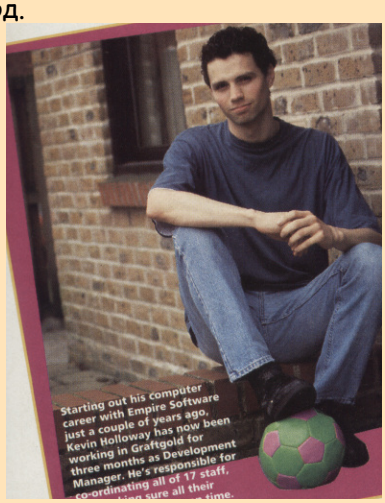


Проекты: **Rainbow Islands** (**Sega Saturn**), **MotoX** (**Sega Saturn, PS**), **Empire Soccer** (**Acorm Archimedes**).

Steve Wilkins. Графический дизайнер **Graftgold**.



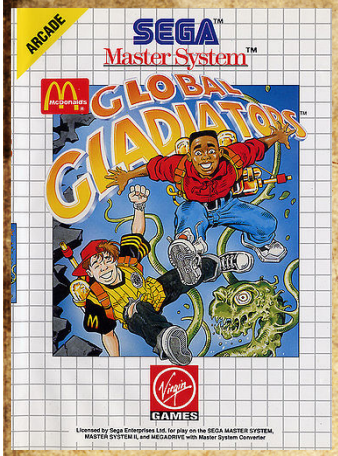
Kevin Philip Holloway. Программист, менеджер по разработке и связям с издателями, 1990-1996 год.



ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

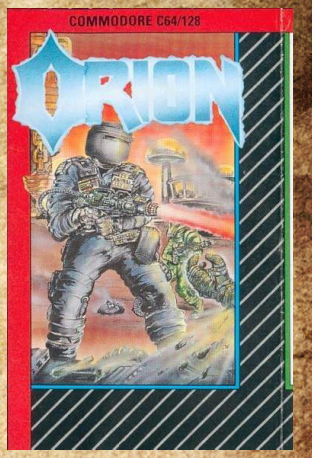


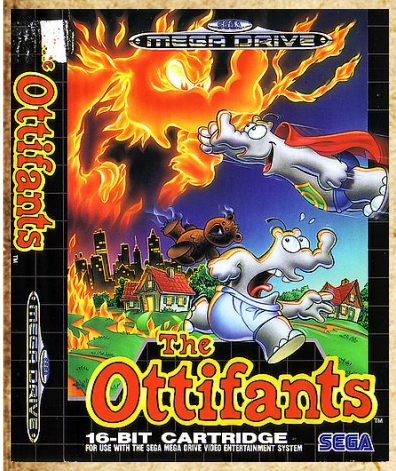
ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ



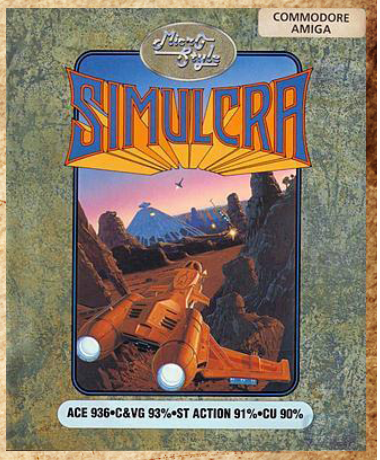






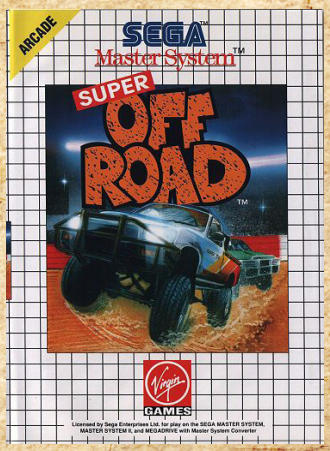


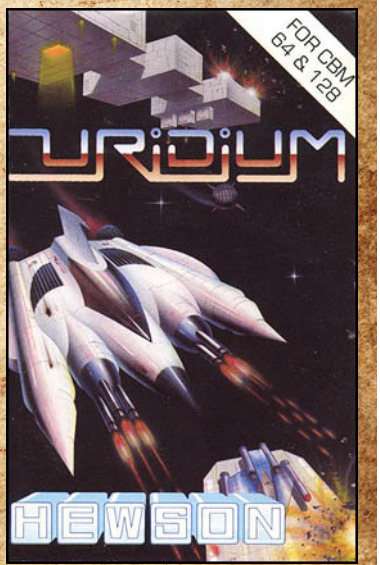


















Graftgold Ltd softography

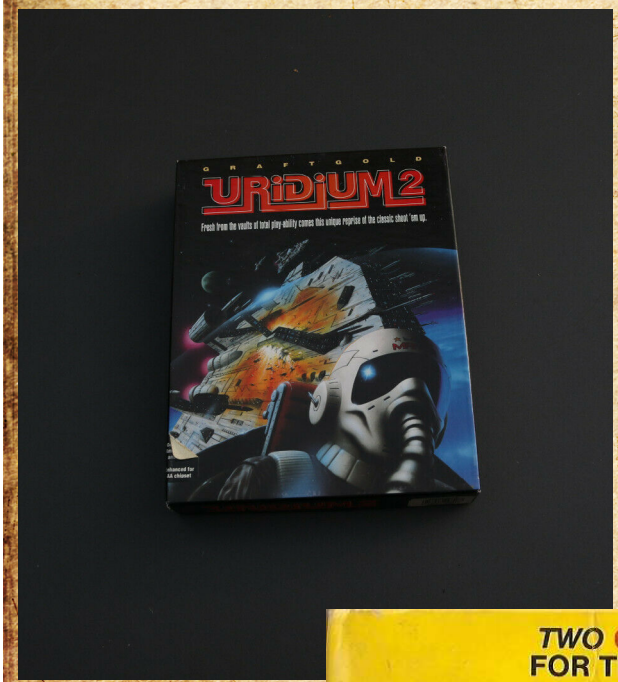
Название игры	Выпуск	Платформы	Разработчик	Издатель	Цена
3D Space Wars	1983	dragon 32 zx	Graftgold (Andrew Braybrook, Steve Turner)	Hewson	£5.95
3D Seiddab Attack	1984	dragon 32 zx	Graftgold (Andrew Braybrook, Steve Turner)	Hewson	£5.95
3D Lunaatack	1984	c64 dragon 32 zx	Graftgold (Andrew Braybrook, Steve Turner)	Hewson	£7.95
Alleykat	1986	c64	Graftgold (Andrew Braybrook, Steve Turner, Matt Stubbington), Paul Hughes, Steve Weston	Hewson	£8.95-£12.95
Astroclone (Seiclone)	1985	zx	Graftgold (Steve Turner, Andrew Braybrook)	Hewson	£7.95
Avalon	1984	zx	Graftgold (Steve Turner)	Hewson	£7.95
Avalon + Dragontorc	1986	zx	compilations	Hewson	£7.95
Bushido	1988-1989	c64	Graftgold (Steve Turner, Jason Page)	Firebird/Micro Prose	£9.99-£12.99
Dragontorc of Avalon	1985	zx	Graftgold (Steve Turner)	Hewson	£7.95
Dragonwrath	1995	pc ps st (all cancelled)	Graftgold (Matthew Whitton…)	Renegade/Hewson	
Empire Soccer	1993-1994	acorn (unreleased) amiga (aga version unreleased) dos snes (unpublished)	Graftgold (Steve Turner, Kevin P. Holloway, John Kershaw, Lee Banyard, Simon Clay, José Doran, Colin Seaman, Iain Wallington, Andrew Braybrook, Steve Wilkins, Chris Wood, Matthew Grandy, James Robinson, Rod Mack, Jason Page, Julie Turner)	Empire Interactive	£25.99
Fire & Ice	1990-1992	amiga dos gg smd (unreleased) sms st	Graftgold (Andrew Braybrook, Phillip Williams, Darran Eteo, John W Lilley, Jason Page, Gary J. Foreman, John Kershaw, Steve Turner)	Renegade/ Mindscape	£25.99
Fire and Ice	1994-1995	amiga cd 32 (unpublished)	Graftgold (Andrew Braybrook, John W. Lilley, Philip Williams, Jason Page)	Renegade	£24.99
Fire and Ice	1993-1994	gg smd (both cancelled) sms	Graftgold (Andrew Braybrook, Darran Eteo, Steve Turner, John W. Lilley)	Virgin	£29.99
Flying Shark	1988	cpc zx	Graftgold (Dominic Robinson, John Cumming, Steve Turner), Drew Northcott, Gavin Wade, David John Rowe	British Telecomsoft (Firebird)	£7.95-£12.95
Gods	1993	smd	Graftgold (Gary J. Foreman, Jason Page, John Foxx, Mark Coleman, Eric Matthews, Philip Williams)	Renegade	
Gribbly's Day Out	1985	acorn (unreleased) c64	Graftgold (Andrew Braybrook, Steve Turner), Stephen Robertson	Hewson, Rack-It	£2.99-£7.95
Gribbly's Special Day Out	1986	c64	Graftgold (Andrew Braybrook, Steve Turner), Stephen Robertson	Hewson, Rack-It	£2.99
Hardcops (MBT)		ps (cancelled)	Graftgold (Alex Martin, Iain Wallington)/ Perfect Entertainment	Coconuts/ Psygnosis	
Head the Ball	1989	c64	Graftgold (Jason Page, Michael Field, John W. Lilley)	Hewson	
Intensity	1988	c64 zx	Graftgold (Andrew Braybrook, Steve Turner, John Cumming, Graeme Ashton, Dominic Robinson), Drew Northcott	British Telecomsoft (Firebird)	£7.99-£12.99
Magic Pockets		Sega (cancelled)	Graftgold (Steve Turner)	Renegade	
Magnetron	1987-1988	c64 zx	Graftgold (Steve Turner, Andrew Braybrook), Paul Docherty, Drew Northcott	British Telecomsoft (Firebird)	£7.95-£14.95
Mick & Mack as the Global Gladiators	1992	sms	David Leitch, Graftgold, Krisalis	Virgin Games	

ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

Название игры	Выпуск	Платформы	Разработчик	Издатель	Цена
Morpheus	1987-1988	c64 zx (unreleased)	Graftgold (Andrew Braybrook, John Cumming, Steve Turner)	British Telecomsoft (Firebird)	£9.95-£12.95
MotoX (International…)	1996	pc ps	Graftgold (Andrew Braybrook, Kevin Holloway, Jason Page, Iain Wallington, Simon Clay, José Doran, Daniel Leslie, Matthew Whitton, Steve Wilkins, Colin Seaman, Mike McGregor, John Kershaw, Lee Banyard)	Coconuts of Japan/Warner/GTI	
Nipper Versus The Kats	1993	amiga	Graftgold (Jason Page, Colin Seaman, Emma Cubberley, John Kershaw, John W. Lilley, Mark Bentley, Simon Sheridan, Steve Wilkins, Andrew Braybrook)	Amiga Power	
Off Road Racer	1989	amiga c64 cpc dos sms st zx	Graftgold (Gary J. Foreman, David O'Connor, Jason Page, Andrew Braybrook, John Cumming, Steve Turner, John W. Lilley, Michael Field, Darran Eteo, Dominic Robinson), Words and Pictores	Virgin Games	£9.99-£24.99
Orion	1988	c64 cpc (unreleased)	Graftgold (Gary J. Foreman, John Cumming, Jason Page)	Hewson, Rack-It	£2.99
Ottifants	1993	gg smd sms	Graftgold (Kevin P. Holloway, John W. Lilley, John Kershaw, Jason Page, Eldon Lewis, Colin Seaman, Emma Cubberly, Steve Turner)	Sega	
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	1989-1990	amiga pc engine (unreleased) st	Graftgold (Andrew Braybrook, Dominic Robinson, John Cumming, Gary J. Foreman, John Field, Michael A. Field, John W. Lilley, Jason Page), Danny Flynn	Hewson/Activision	£24.99
Quazatron (Ziggurat)	1986	zx	Graftgold (Steve Turner)	Hewson	£8.95
Rainbow Islands	1988-1989	amiga c64 cpc st zx	Graftgold (Andrew Braybrook, Dominic Robinson, Gary J. Foreman, John Cumming, Jason Page, David O'Connor, Steve Turner), Ocean (D.C. Ward), Bob Wakelin	British Telecomsoft (Firebird)/Micro Prose/Ocean	£9.99-£19.99
Rainbow Islands	1996	pc ps sega saturn (unreleased)	Graftgold (Steve Turner, Julie Turner, Andrew Braybrook, Kevin Holloway, Charles Knight, José Doran, Iain Wallington, Dan Leslie, Simon Clay, Colin Seaman, Jeffrey Miranda, Steve Wilkins, Mike McGregor, Lee Banyard)	Acclaim Entertainment	
Ranarama	1987-1988	c64 cpc zx	Graftgold (Gary J. Foreman, Steve Turner), Peter Austin, Steve Weston	Hewson	£4.99-£12.95
Realms	1990-1991	amiga dos st	Graftgold (Steve Turner, Andrew Braybrook, Gary J. Foreman, David O'Connor, Jason Page, Eldon Lewis, Michael A. Field, John W. Lilley), Dermot Power	Virgin Games/Hit Squad	£29.99
Simulcra	1989-1990	amiga st	Graftgold (Andrew Braybrook, Dominic Robinson, Darran Eteo, Steve Turner, John Cumming, Jason Page)	Micro Prose (Micro Style)	£24.95
Soldier of Fortune	1988-1989	c64 zx	Graftgold (John Cumming, David O'Connor, Brendan O'Connor, Steve Turner), Paul Docherty	British Telecomsoft (Firebird)	£7.95-£12.95

ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

Название игры	Выпуск	Платформы	Разработчик	Издатель	Цена
Superman: The Man of Steel	1992-1993	gg sms	Graftgold (Rod Mack, Steve Turner, John W. Lilley, Jason Page)	Virgin Games	
Super Offroad	1991	gg sms	Graftgold (Darran Eteo, Rod Mack, Steve Turner, John W. Lilley, Iain Wallington)	Virgin Games	
The Seiddab Trilogy		zx	compilations	Hewson	
Uridium	1986	c64 st zx (port from C64)	Graftgold (Andrew Braybrook, Steve Turner), Robert Orchard, Steve Weston/ Hewson (Dominic Robinson)	Hewson	£2.99-£8.95
Uridium 2	1986-1993	amiga amiga cd 32 (cancelled) c64 (unpublished)	Graftgold (Andrew Braybrook, Steve Turner, Mark Bentley, Stephen Rushbrook, Simon Sheridan, John W. Lilley, Colin Seaman, Martin Sawkins, Jason Page, Emma Cubberley)	Renegade/ Mindscape	£25.99
Uridium Plus (part of compilations with Fast Paradroid)	1986-1987	c64 zx	Graftgold (Andrew Braybrook, Steve Turner)/Dominic Robinson, Stephen J. Crow	Hewson	
Uridium + Fast Paradroid (Double Value Pack)	1986	c64	compilations	Hewson	£8.95
Virocop (Virus Alert)	1995	amiga smd (unreleased)	Graftgold (Iain Wallington, Steve Turner, Andrew Braybrook, Colin Seaman, Stephen Rushbrook, John Kershaw, Terry Cattrell, Steve Wilkins, Lee Banyard, Julie Turner)	Renegade	£34.99







Petro Taras Tyschtschenko.

Петро Тищенко. У него украинские корни. Его отец - **Борис**, родился **в Украине**, на берегу Черного моря, а мама - **Магдалена**, из Австрии, родилась в Вене.

Во время Первой мировой войны, отец **Бориса** - эмигрировал с Украины в Прагу и Вену. Борис - закончил факультет журналистики в Праге, имел свое издательство, женился в 1941 году. Его сын - **Петро** родился в Вене, 16 апреля 1943 года, когда еще шла война. В 1945 году, они планировали эмигрировать в США, но после создания Борисом бизнеса в Мюнхене (продажа марок и монет, управлял им до самой смерти в 1985 году), они остались в Германии.

Петро закончил начальную и среднюю школу в Мюнхене, получил диплом по работе в промышленности. В это время он интересуется электротехникой и электроникой, транзисторными радиоприемниками, занимался их продажей. С 1964 по 1982 год он занимается организацией производственных процессов и логистикой на предприятиях. Женат с 1970 года, у него двое детей - дочь **Таня** и сын **Тарас**. Он уже трижды дедушка.

Работу в **Commodore, Петро** нашел по вакансии в газете. Компания искала администратора для бизнеса. С первого раза его не взяли, но позже с ним созвонился директор немецкого филиала **Commodore** (**Harald Speyer**) и так все началось 01 октября 1982 года.

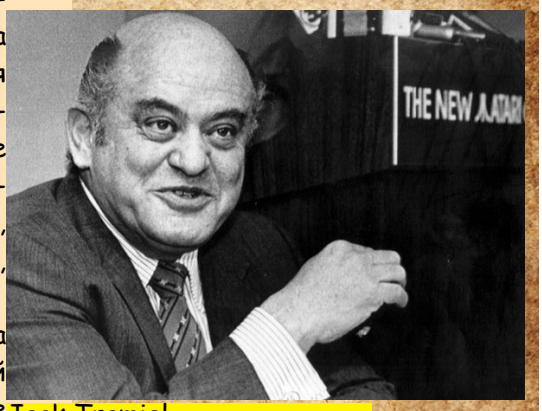
Петро начал работать в **Deutsche Commodore GmbH** (Германия) во Франкфурте на Майне, отвечал за закупки, обслуживание и логистику в качестве директора по логистике (**Commodore VIC-20, Commodore 64, Amiga**). Петро: «Первые четыре года я отвечал за **логистику** в немецком подразделении, с 1986 по 1990 год - стал **директором по логистике** в Европе». Он построил центральный склад в Нидерландах, откуда компьютеры шли в **11** европейских филиалов компании и до банкротства компании отвечал за логистику компании в мировом масштабе. Он участвовал в переговорах по планированию и закупках в Гонконге и Тайване, организовал доставку запчастей в Европу. В 1990 году, он стал **директором по международной логистике** и отвечал за глобальные поставки продукции **Commodore International**. Он напрямую подчинялся Mehdi Ali - президенту всех компаний **Commodore** (который работал на этой должности с февраля 1989 года).





Mehdi Ali, Mr Irving Gould





Jack Tramiel

Петро: «За это время мы все очень упорно работали и были сверх мотивированы. **Atari** для нас не была конкурентом, скорее это была Apple, которая в то время была не очень сильна и боролась за выживание. Apple всегда нам создавала трудности с ценообразованием, мы не хотели терять деньги, а Apple шла на это».

Петро: «Вся разработка **Amiga** была революционной в то время, когда никто не мог конкурировать с нами в области операционной системы и работы с видео.

Самый смешной момент, когда я познакомился с **Jack Tramiel**. У нас сложились очень хорошие отношения и мы много раз ужинали вместе. Как и моя семья, он так же приехал из Восточной Европы... хорошие времена, и **Jack** был хорошим другом.

Самый печальный момент, когда **Mehdi Ali** сообщил мне, что компания скоро обанкротится... мы ужинали тогда в Нью-Йорке, было почти все высшее руководство и я не мог в это поверить.

Если бы я мог что то изменить, так это наша разработка **PC**. Я бы отказался от линейки PC намного раньше и сосредоточился только на **Amiga Line** и **Commodore 64**. Кроме того, я бы более активно поддерживал разработку программного обеспечения с привлечением сторонних разработчиков. Программное обеспечение было слабой стороной в истории **Amiga** и **Commodore**».

29 апреля 1994 года, **Commodore** объявила себя банкротом. Петро был доверенным лицом Mehdi Ali во всех филиалах компании при взаимодействии с ликвидатором и был назначен управляющим директором для завершения процедур ликвидации. Это было непросто, так как еще в 2008 году были судебные заседания по иску филиалов из Испании и Нидерландов к главной компании.

Петро Тищенко все время пытался сохранить жизнеспособность компании. В 1995 году, немецкая компания **Escom AG** планировала купить ее целиком. **Manfred Schmitt** был директором **Escom AG** и являлся потенциальным дистрибьютором из Германии.

Петро: «Когда-то, я помог ему с партией **C64** и это принесло ему хороший доход. Он помнил об этом и всегда уважал меня. Мы созвонились и он попросил поработать вместе над сделками с судами о банкротстве в Нью-Йорке. Так как банкротство компании означало потерю работы, я согласился».

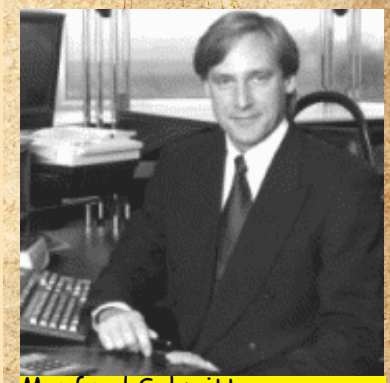
Петро: «Результатом переговоров стал перенос долгов и приобретение **Escom AG** (за 10 млн. долларов) патентов и права на линейку **Amiga**. **Escom AG**, как основная компания - занималась линейкой продуктов **PC Commodore**, по этому мы основали вторую компанию. Так, я стал президентом **Amiga Technologies GmbH**, дочерней компанией **Escom AG**. **Amiga Technologies** предоставляла лицензию на свое оборудование другим компаниям.

Я прилетел на Филиппины и привез туда запасные части компьютеров, далее - для производства **Amiga**, нанял французскую компанию **Solectron**».

Новая компания представила новый логотип и выпустила комплект **Amiga Magic Pack** (**Amiga 1200** по цене £400, в комплекте с двумя видео играми, графическим редактором **Deluxe Paint AGA**, текстовым редактором **Wordsworth 2** и программой для печати). Комплект за £500, включал винчестер и дополнительное программное обеспечение. Опустим здесь проблемы с новыми PC дисководами.






Manfred Schmitt

Петро: «Моим достижением было увеличение производства **Amiga 1200** для европейского рынка и производство **Amiga 4000** для рынка США. Благодаря моим знаниям, я успешно с этим справился и получил большую прибыль для компании».

Петро: «В июле 1996 года, через год, как **Escom AG** приобрела активы Commodore, ее так же настигло банкротство. Я так же объявил о банкротстве своей компании, хотя мог продолжать свой бизнес без **Escom AG**. Я заключил



соглашение с ликвидатором и пообещал ему приносить доход. В этот период, я продолжал поиски инвестора и провел сделку по продаже активов с **Gateway 2000**».

Gateway 2000, имела мало патентов, а **IBM** в то время - зарабатывала на лицензии и продавала ее желающим производить клоны. **Jim Collas** отвечал за патенты в **Gateway 2000** и давно знал об компании **Amiga**. **Gateway** приобрела всю компанию, включая интеллектуальную собственность, мою часть компании, права на линейку **Amiga** и все оборудование - за 14 млн. долларов США. Сделка была завершена в начале 1997 года.

Петро: «В **Gateway 2000**, я работал в период с 1996 по апрель 2001 года управляющим директором **Amiga International** (в Langen, Германия) и отвечал за текущую линию **Amiga**. Я отчитывался перед президентом и главным исполнительным директором **Gateway Amiga Technologies** - **Jim Collas** (San Diego, США). Мы надеялись на него и **Amiga** могла воскреснуть. Самым важным вопросом стал поиск новой технологии для **Amiga**, инвесторы выбирали **Power PC**, я лишь занимался развитием операционной системы с 3.1 до версии 3.5. Компания предоставила лицензии компании **Haage & Partner** - на разработку **Amiga OS** 3.5 и 3.9. Мы проверили презентацию в Австралии». Так же, появились клоны Amiga под новым логотипом - «**Powered by Amiga**», которые просто были переупакованы в корпус **Tower**.

В середине 90-х, концепция 80-х о «домашнем компьютере», как отдельном классе компьютеров, перестала существовать. **PC** компьютеры - превзошли **Amiga** в ее традиционно сильных областях - графике и звуке, на **Amiga** не было браузера, а консоли - захватили рынок недорогих видео игр. А **Amiga** так и не смогла определить свой рынок.

Если в 80-е, нестандартные чипы **Amiga**, давали ей преимущество в звуке и видео, то в 90-е, они уже были помехой, так как можно было получить то же самое - через обычные микросхемы, а для обратной совместимости можно было оставить один, недорогой чип. У них был шанс обойти **Apple**, но **Apple** выручила **Microsoft** - в августе 1997 года, **Bill Gates**, друживший со **Steve Jobs**, инвестировал в **Apple** $150 млн., чем спас ее от банкротства.

В 1998 году, появился интернет, все популярнее становились ноутбуки, появляются первые поколения и стандарты Wi-Fi. **Jim Collas** увидел, что перспектива только в компьютерах PC.

Все это требовало радикального отхода от традиционной архитектуры и программного обеспечения **Amiga**.

Прототипом нового компьютера был **Amiga MCC**. Было два варианта - игровая приставка, подключенная к телевизору или компьютер, к которому подключали обычный монитор. Так же, был прототип планшета. Все это не было совместимо с традиционной архитектурой **Amiga** и вызывало обеспокоенность у компаний, производящих акселераторы на базе **Power PC**.

В итоге, эти компании сами, начали сотрудничать в разработках для классической **Amiga**.

В октябре 1999 года, появляется **Amiga OS** 3.5, официальное обновление для классической **Amiga**, но рынок для этих компьютеров продолжал уменьшаться.



Jim Collas







Далее, **Jim Collas** шокирует всех, планируя перевести ядро **Amiga OS** с **QNX** на **Linux**. Возможно, это был правильный ход в то время, но фанатам это показалось не приемлемым. Планировался новый компьютер на базе **QNX - Amirage K2** (процессоры **Power PC G4**, до 2 GB память, поддержка сети, **TNT2** графическая плата, мультимедийный сопроцессор и полнокадровое воспроизведение **DVD**). Цена варьировалась от $1,000 до $2,500.

CEO **Gateway 2000 - Jeffrey Weitzen**, скептически относился к этому и сообщил Джиму о планах продать **Gateway Amiga Technologies**. **Jim Collas** продал свои акции и ушел из компании. Через пару кварталов, акции компании рухнули в три раза и **Jeffrey Weitzen**, так же был уволен со своей должности.

С 1992 года, кроме акселераторов на **базе Power PC**, не было произведено нового оборудования, а компьютер **Amiga 4000**, оснащенный видео картой и платой акселератора на базе 68060, был не дешев, не было гарантий по поддержке **Power PC** на уровне операционной системы. Производитель **Video Toaster - Newtek**, перевел все под **Windows**.

Петро: «Но, через некоторое время, **Jim Collas** - расторгнул контракт, **Gateway** попросила меня найти нового инвестора. Сначала я согласился сам, хотя не мог вкладывать большие инвестиции, и мы нашли **Bill Mc Ewen**. Со временем, **Bill Mc Even** не хотел, чтобы **Amiga International** работала в одной организации и я ушел. Это был мой последний контакт с **Amiga**».

Gateway 2000 продала **Amiga** другому инвестору, который управлял компанией из США.

В этот раз желающих купить компанию было намного меньше, так как **Gateway 2000** хотела сохранить патенты **Commodore**. В конце 1999 года, стартап **Amino Development** (бывшие сотрудники **Gateway 2000 - Bill Mc Ewen** и **Fleecy Moss**), получил от инвесторов $5 млн. долларов и купил не патентную часть **Amiga Technologies** у **Gateway 2000**. Так появилась **Amiga Technologies, Inc**. По их подсчетам, основное сообщество **Amiga** в Европе, насчитывало в то время от 350 до 500 тысяч человек.

В 2003 году, его компания продала компании **KMOS, Inc** все права на операционную систему Amiga OS, а летом 2004 года, **KMOS Inc**, купила компанию **Amiga Inc**.

Петро: «После банкротства **Escom**, всех интересовали лицензии, мне же остались их склады с **Amiga 1200**. **Gateway 2000**, так же не интересовали компьютеры **Amiga**, они считали их устаревшими и не имевшими перспективы в продажах. Так, я начал продавать компьютеры в Германии и даже в Индии, где их использовали для работы на телевидении. Мы продали их около 10-15 тысяч, менее чем за $100 за единицу. Они продавались где-то до 2012 года».



Bill Mc Ewen


Amiga Walker



Что вы можете рассказать об Amiga Walker ? У вас есть прототип этой последней, «настоящей» Amiga ?

Для выживания нам нужен был новый компьютер, разработка началась еще во времена **Escom AG**, в конце 1996 года. Компьютер был тот же, что **Amiga 1200**, но с добавлением привода компакт дисков, **USB** и процессора 68030/33 MHz. Из-за банкротства, этот проект не мог быть запущен в производство.

Без новых разработок, даже лучшая система быстро устаревает, что и привело к сегодняшнему

положению этого компьютера. Основной причиной банкротства компании **Commodore**, был быстро растущий рост **PC** компьютеров, которые производились на Тайване и дефицит продуктов для **Amiga CD 32** или **CDTV**. Железо появилось намного раньше программного обеспечения и из-за отсутствия прогноза продажи компьютеров, нельзя было планировать производственные заказы. Мы каждую неделю меняли или сокращали планы сборки компьютеров. **Commodore** потратила миллионы на запуск всего лишь трех программ в **Carnegie Hall (New York)**. В отличии от рынка США, мы были очень популярны в Германии и Великобритании (**David Pleasance** 1983-1995). Без дополнительных затрат на рекламу продажи в США не могли быть лучше и по этому они не изменились. В то время у нас была возможность купить **Acer** и руководство только посмеялось тогда над моей идеей.

Я удивлен, что есть **Cloanto** и **Hyperion** и не знаю, как у них с лицензиями.

Сегодня, **Amiga** - это ретро-компьютер, предназначенный для небольшого сообщества, это приятное хобби. Для ведения бизнеса - время прошло. Любой бизнес - это получение прибыли, а из-за маленькой базы пользователей продуктов, которые не являются массовыми, в наше время - это сложно. Не думаю, что будет инвестор, который потратит много финансов на возрождение **Amiga**. Массовое производство можно запустить только при большой базе пользователей. То же самое касается игровой индустрии, без инвестиций ничего не получится. По моей задумке, операционная система **Amiga** - с открытым кодом, но у нас ничего не вышло из-за банкротств и смены инвесторов. Участвовало слишком много людей, у которых были разные идеи.

Я считаю несерьезным сейчас развитие **Amiga** - кроме, как ретро-компьютера, но может быть, появится инвестор, которого она заинтересует. Сообщество **Amiga** не растет и я не думаю, что будет много народу, которые будут бороться, как когда то это делал я.

Сегодня, у меня небольшой экспортный бизнес (**Power Trading HK Ltd**) в Южную Корею (немецкая продукция - измерительное оборудование) через мою компанию **Power Service GmbH**. Это специализированные инструменты, которых нет в Южной Корее. Так же, чтобы помочь больным раком, я бесплатно доставляю по всему миру стволовые клетки для больниц и связан с большими промышленными компаниями. Это не приносит много финансов, просто я не могу без работы. На **Amazon**, с июня 2014 года, я продаю свою книгу - «**Мои воспоминания Commodore и Amiga**» (Meine Erinnerungen an Commodore und Amiga), цена



David Pleasance







24,90 евро. Книга на немецком языке и в планах - выпустить на английском. В книге много информации, полные финансовые отчеты **Commodore**, с точными цифрами продаж компьютеров от **Commodore 64** до **Amiga 4000**. По ним можно увидеть, когда компания начала сбавлять обороты.

Пару цифр из книги - в 1992 году было продано 3,7 млн. компьютеров **Amiga**. До 1993 года, по всему миру - было продано более 17 млн. компьютеров **Commodore 64**.

Завершу статью известной пасхалкой из **Kickstart 1.2 (33.166)**: **We made the Amiga, they fucked it up**. В то время разработчики уже видели, что компания движется в неправильном направлении.



Gargoyle Games Limited

(4 North Western Arcade, Birmingham, B2 5LH, England)

1984 - 17.06.1997

Greg Follis и **Royston Carter**, начали заниматься программированием профессионально еще в начале 70-х. В те времена были мэйнфреймы **ICL 1901**, язык программирования **DPL-1** и мониторы **CP/M**. Постепенно, они начали разрабатывать программное обеспечение, но не было успеха с издателями, разве что, продали базу для микро систем. Дела не продвигались далее обычной зарплаты. Так они проработали вместе 15 лет.

В начале 80-х, появился **ZX Spectrum**, по слухам, подростки начали зарабатывать целые состояния на видео играх и они решили начать коммерческую разработку и параллельно с основной работой, занялись созданием приключенческих видео игр.

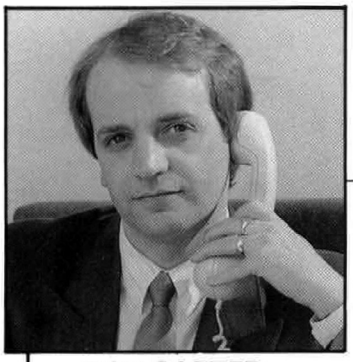
Greg Follis: «Мы оба начинали, как программисты, но Roy - лучше меня и я сосредоточился на графическом дизайне». В компании появился давний друг Грега - **Ted Heathcote**. Офис компании **Gargoyle Games** находится на King Street, Dudley, на третьем этаже четырех этажного офисного здания. **Ted Heathcote** - занимается маркетингом и рекламой, во второй комнате сидят разработчики - **Greg Follis** и **Roy Carter**, третья - отдана под склад видео игр.



Первая их видео игра - **Ad Astra** (**ZX Spectrum**, 1984, £5.95) - разрабатывалась в свободное от основной работы время, по этому на разработку ушло девять месяцев. Это была обычная, космическая стрелялка. Игра получила высокую оценку журнала Crash, ее графика понравилась всем.



Они интересовались научной



ROY CARTER
DIRECTOR



GREG FOLLIS
DIRECTOR



TED HEATHCOTE
DIRECTOR

фантастикой и в этот раз занялись кельтской мифологией. Через день, после выпуска игры **Ad Astra**, **Roy** сделал прототип уже известной анимации главного персонажа и прокрутку фона. Это выглядело хорошо и они начали искать сценарий для главного героя игры. Так они вышли на **Cuchulainn** и появилась приключенческая игра **Tir Na Nog** (1984, £9.95). Это первая игра из вышедшей трилогии. Во всех этих играх - тщательно продуманные сюжеты, что придает этим играм свою уникальную атмосферу.

Greg, тестируя эту игру, прошел ее за шесть часов. При этом, он знал, куда двигаться и где находятся необходимые предметы в игре. Первой, была сделана версия для **ZX Spectrum**, далее - для **C64**, и последней сделали - для **Amstrad CPC**. Было продано более 35000 копий игры.

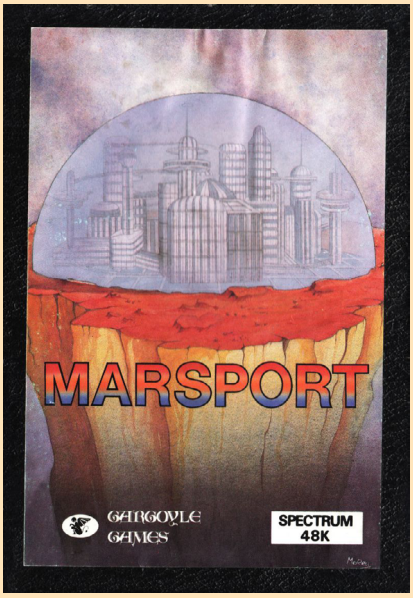
Так же, в будущем компания планирует заняться программным обеспечением для малого бизнеса, под другой торговой маркой.

4 февраля 1985 года, была зарегистрирована компания **Gargoyle Games Limited**.

10 февраля 1985 года, начали разрабатывать **Dun Darach** (**Amstrad CPC**, **ZX Spectrum**, 1985, £9.95). Код для этих платформ сделал **Roy Carter**, графику сделал - **Greg Follis**. Графическая система в игре превосходна и она отличается от всего, что было ранее. Анимация, так же была очень привлекательной для всех. Объем глубины игрового процесса был намного больше, чем у других видео игр такого плана. Постепенно, игровой процесс улучшался в их играх, а персонажи в игре были более интерактивными. Разработчики уделили много внимания деталям в игре.

Намного большим был мир в следующей, научно-фантастической игре - **Marsport** (**Amstrad CPC**, **ZX Spectrum**, 1985, £9.95). Город состоит из 10 уровней и соединен лифтами, игра содержит множество локаций и головоломок, можно было стрелять в инопланетян. Эта трилогия из игр вдохновлена играми известной компании **Level 9**. Это одна из немногих компаний, которой они восхищаются. Слабое место их видео игр - звуковые эффекты и разработчики принимают эту критику.

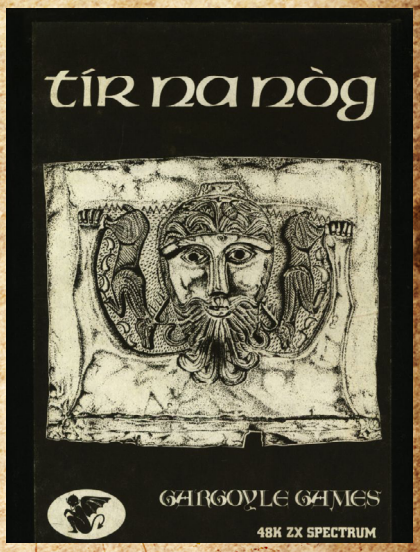


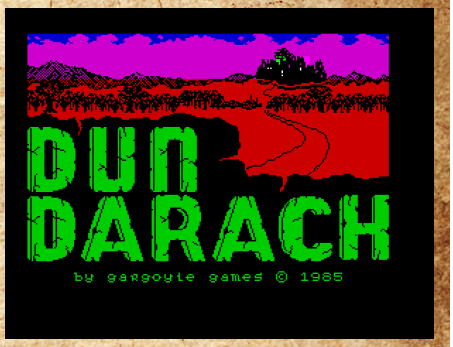


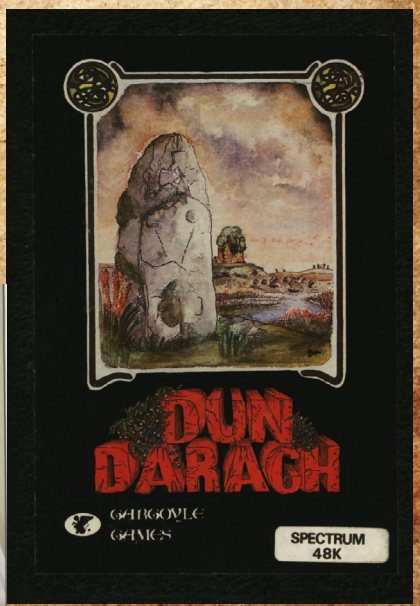


После нее, для **Amstrad CPC** и **ZX Spectrum**, в январе 1986 года,









должно было выйти продолжение игры **Marsport - Fornax**, с обновленной графической системой, а затем, в апреле - третья игра из этой серии - **Gath**. Но, **Gargoyle Games** так и не выпустила эти видео игры.

Новая игра - **Sweevo's World** (**Amstrad CPC, ZX Spectrum,** 1986, £7.95) аркадная приключенческая игра, в ней нет головоломок, это просто развлечение. Игрок управляет маленьким роботом Sweevo.

С появлением **ZX Spectrum 128**, была выпущена улучшенная версия - **Sweevo's Whirled** (1986, £9.95). Она включала в себя больше комнат, объектов и графики. Игра вышла для ZX Spectrum, версия для Amstrad CPC была анонсирована.

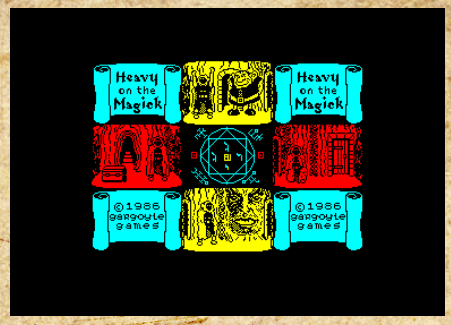
Игра **Heavy of The Magick**. **Gargoyle Games** изменила вид в игре, исчезла прокрутка, спрайты стали больше и разработчик сосредоточился на сценарии классической **Dungeon and Dragons**, с навыками игрока, заклинаниями и боевыми возможностями. Впервые, они использовали текстовый парсер. Нужно выбраться из подземелья, решая головоломки и сражаясь с монстрами, наращивать свои способности. Вышли версии для **Amstrad CPC** и **ZX Spectrum**, цена - £9.95. **Jon Simcox** и **Stuart Cox**, разрабатывали ее для **C64** в 1986 году.



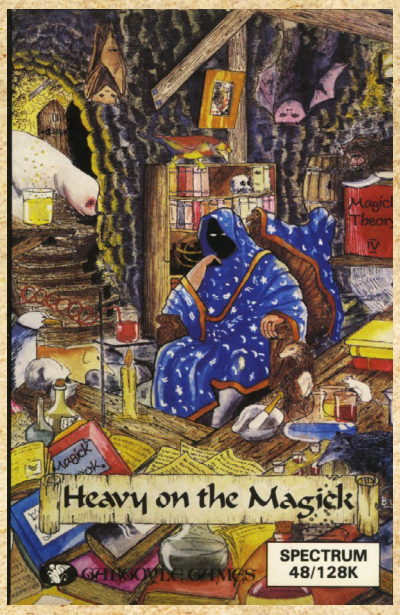
Игра была фактически завершена, но из-за введения новой торговой марки **Faster Than Light (FTL)**, игра была отменена для **C64**. Это подтвердил в 2017 году программист - **Jon Simcox**.

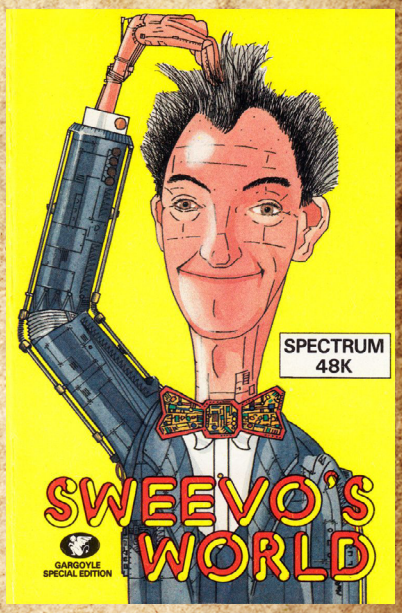
В конце 1986 года, в журналах появилась реклама торговой марки **Faster Than Light**. Ее опубликовала группа компаний **Carter Follis (Sedgley Road East, Tipton, West Midlands DY4 7UJ)**. Цель - выход на рынок аркадных видео игр.

Первым ее продуктом, стала игра **Light Force**. Снова, космическая стрелялка, игра вышла для **C64, Amstrad CPC и ZX Spectrum** (цены £7.95-£8.95). Пять уров-















GARGOYLE Games' new label, due for launch this Autumn, is to be called FTL (Faster Than Light), and will specialise in arcade games.

The new label's first products will be *Lightforce*, a space battle game; *Shockway Rider*, involving street fighting on moving walkways in the 21st Century, and *Samurai Dawn*, which is described as "a tale of Eastern mystery and decapitation".

All good clean family entertainment . . .





ней, игра стала популярной и получила высокие оценки в игровых журналах.

Второй игрой, серии **FTL** стала аркадная игра **Shockway Rider** (1987, цены £7.95-£8.95). Игра для Amstrad CPC, C64 и ZX Spectrum. Средние оценки в журналах.

Последней игрой серии, стала игра **Hydrofool** (1987, цены £7.95-£8.95), для **Amstrad CPC** и **ZX Spectrum**. Снова **Sweevo** и аквариум - Чаша Смерти, который нужно очистить. Более двухсот комнат.





С 1986 года, **Gargoyle Games** разрабатывала игры для компании **Elite Systems**. Пример - игра **Scooby-Doo** (C64, Amstrad CPC, ZX Spectrum, Commodore Plus 4, цены £6.95-£8.95). Первую версию этой игры для ZX Spectrum разрабатывали **Andy Williams** и **Jon Harrison**, но босса **Elite Systems (Richard Wilcox)** этот вариант не устроил.

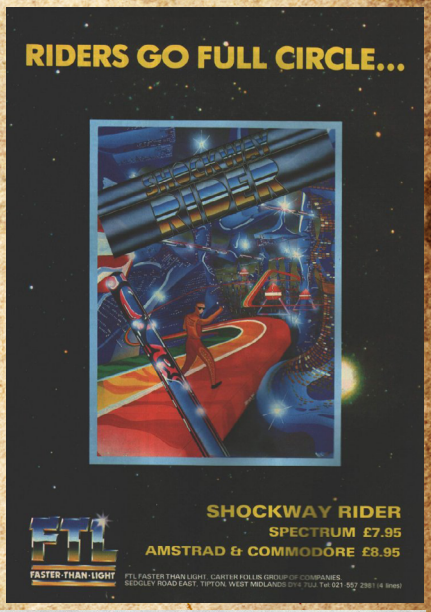


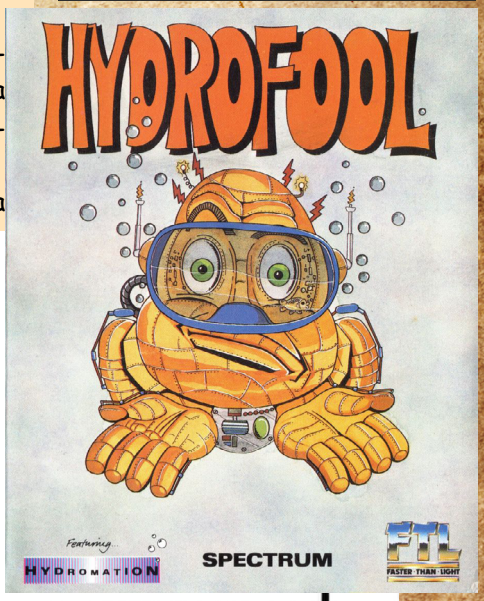
На фото - **Steve Wilcox** (продажи и маркетинг в Elite Systems)

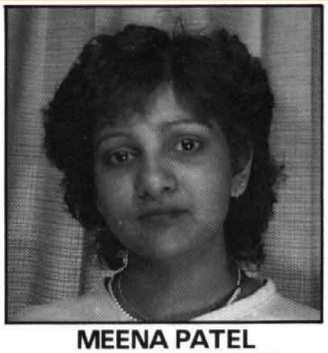
Новый вариант, сделали разработчики **Gargoyle Games**. Игра была посредственной и не отличалась от подобных.

Разработчик **Mark Haden**: «Игра

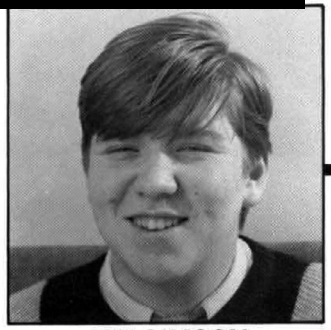




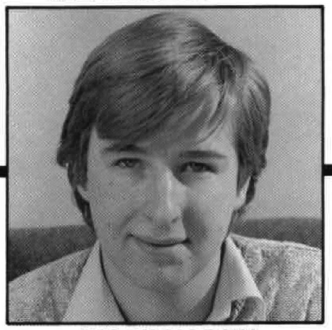




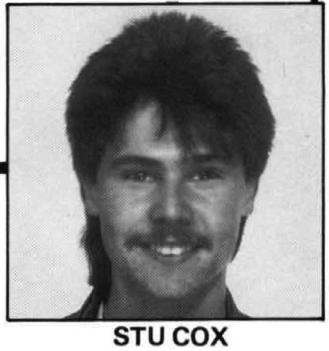
MEENA PATEL
RECEPTIONIST/SECRETARY



JON SIMCOX
PROGRAMMER



MARK HADEN
PROGRAMMER



STU COX
PROGRAMMER

была сделана быстро, так как в **Gargoyle Games** было много готовых подпрограмм для разработки видео игр. В основном, мы использовали исходный код предыдущих игр, **Amstrad PCW** и компилятор **CP/M**, сложные текстовые редакторы, последовательный интерфейс для загрузки кода непосредственно на **ZX Spectrum**».

Для прорисовки уровней игры, **Greg Follis** предпочитал использовать миллиметровую бумагу, а графический дизайнер **Stuart Cox**, предпочитал цифровые инструменты вместо аналоговых - в **Gargoyle Games** был свой графический редактор Bin Image, так же для заставки использовали Melbourne Draw. **Stuart Cox** портировал графику с ZX Spectrum на Amstrad CPC. Разработка для ZX Spectrum заняла всего лишь 12 недель и разработчики получили фиксированную сумму от Elite Systems.

Гораздо лучшей игрой, оказалась **Thunder Cats** (1987, цены £7.95-£14.95), основанная на популярном мультфильме. Здесь было все, что должно быть в играх **Gargoyle Games** - отличная графика, плавная прокрутка, внимание к цветам и деталям. Изначально, игру разрабатывала **Paradise Software** для **Elite Systems**, но не успевала ее завершить к срокам.

Gargoyle Games заканчивала работу над игрой **Samurai Dawn**. **Elite Systems** купила ее и переименовала на **Thunder Cats: The Lost Eye of Thundera**. Версия же игры **Paradise Software**, вышла позже, под названием **Beyond The Ice Palace**.

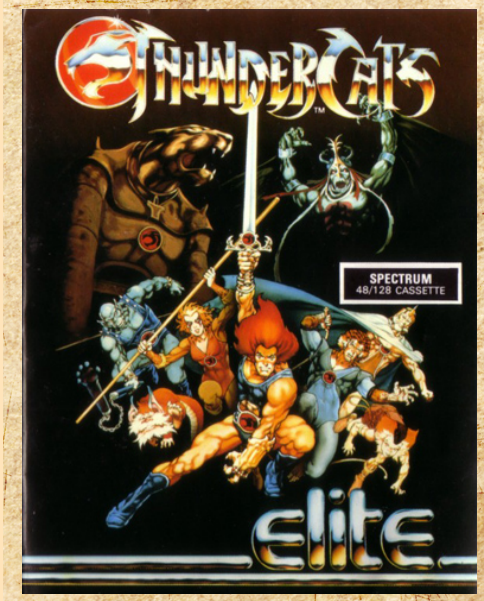
Сегодня, нет точной информации, сделала ли **Gargoyle Games** ее для 16 битных компьютеров. **Steve Wilcox (Elite Systems)**, ответил мне, что разработчик - **Gargoyle Games**. Последней игрой, в разработке которой участвовала **Gargoyle Games**, стала спортивная игра **Super Trux** (1988, цены £7.99-£14.99). Кроме автора музыки - **Jason C. Brooke**, точных данных об авторах нет. Вполне возможно, что ее (или часть версий) разработали собственные программисты **Elite Systems**. **Jon Simcox**, ответил мне, что по его мнению, последней игрой компании была **Super Trux**.



Roger Kean, Greg Follis, Matthew Uffindell и Ted Heathcote







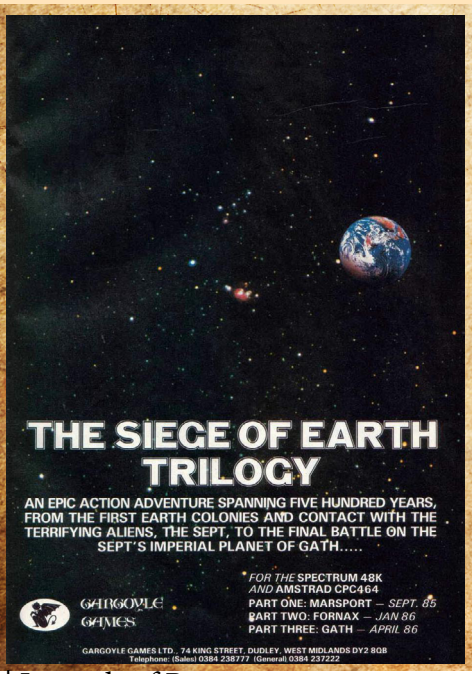


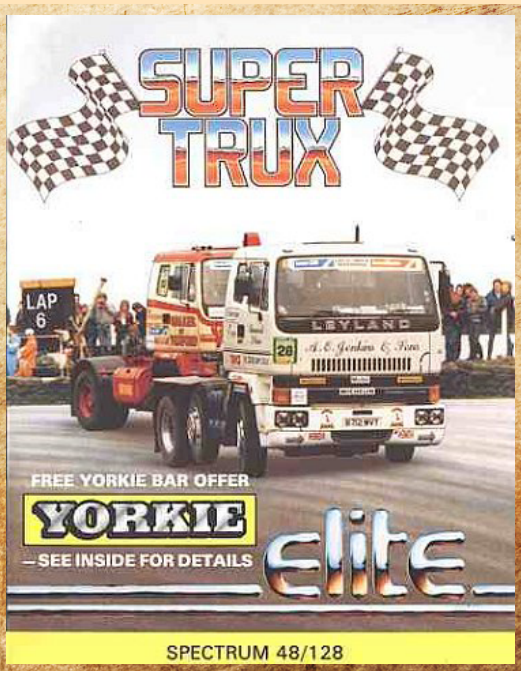


Gargoyle Games Ltd softography

Название игры	Выпуск	Платформы	Разработчик	Издатель	Цена
Ad Astra	1984	zx	Greg Follis, Roy Carter	Gargoyle Games	£5.95
Dun Darach	1985	cpc zx	Carter Follis Software Associates (Greg Follis, Roy Carter), Roger Kean, Fritz Lieber, Stuart Hoggard, Martin Croft, S.B. Graphics Ltd	Gargoyle Games	£9.95
Heavy in the Magick	1986	c64 (cancelled) cpc zx	Jon Simcox, Stuart Cox/Carter Follis Software Associates (Greg Follis, Roy Carter), S.B. Graphics Ltd	Gargoyle Games	£9.95
Heavy in the Magick II		zx (unreleased)	Greg Follis	Gargoyle Games	
Hydrofool	1987	cpc zx	Carter Follis Software Associates (Greg Follis, Roy Carter), Rob Hubbard	Faster Than Light	£7.95-£8.95
Light Force	1986	c64 cpc sms? zx	Jon Simcox, Roy Carter, Stuart Cox, Rub Hubbard/Carter Follis Software Associates (Greg Follis, Roy Carter)	Faster Than Light	£7.95-£8.95
Marsport	1985	cpc zx	Carter Follis Software Associates (Greg Follis, Roy Carter), Martin Croft, S.B. Graphics Ltd	Gargoyle Games	£9.95
Scooby Doo	1986	cpc zx	Carter Follis Software Associates (Greg Follis, Mark Haden, Stuart Cox)	Elite Systems	£6.95-£8.95
Shockway Rider	1987	c64 cpc zx	Jon Simcox, Roy Carter, Stuart Cox, Rub Hubbard/Carter Follis Software Associates (Greg Follis, Roy Carter)	Faster Than Light	£7.95-£8.95
Super Trux	1988	c64 cpc zx	Gargoyle Games/Elite in-house (Jason C. Brooke)	Elite Systems	£7.99-£14.99
Sweevo's World	1985-1986	cpc zx	Carter Follis Software Associates (Greg Follis, Roy Carter), Mark Time, S.B. Graphics Ltd	Gargoyle Games	£7.95
Sweevo's Whirled	1986	cpc (unreleased) zx	Carter Follis Software Associates (Greg Follis, Roy Carter), Mark Time, S.B. Gr. Ltd	Gargoyle Games	£9.95
The Siege of Earth Trilogy	1986	cpc zx (both - unreleased)	compilations	Gargoyle Games	

Через время, **Psygnosis** разрабатывала **Tir Na Nog** для **Atari ST** и **PC**, но проект был отменен. В 1989 году, компания **Gargoyle Games** прекратила заниматься видео играми. Окончательно была закрыта 17.06.1997 года. Вторая попытка заняться видео играми - была с 1991 по 1998 год, когда **Greg Follis** и **Roy Carter** создали компанию **Cafcom**. Они и сегодня работают в IT индустрии.







From left — Roy Carter, Ted Heathcote, Greg Follis.

Automata Cartography Ltd

(65A Osborne Road, Portsmouth, PO5 3LR)

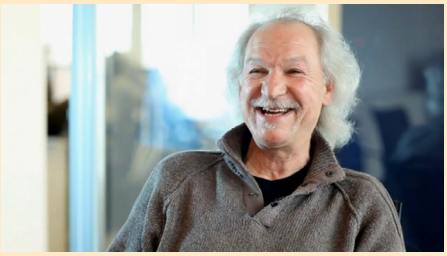
Automata U.K. Limited

(27 Highland Road, Portsmouth, Hants, PO4 9DA)

19.11.1977 - 1987



Mel Croucher начинал с разработки музыки, так как ему нравилось это намного больше, чем разработка игры. Первую вещь он запрограммировал в 1955 году, в возрасте семи лет - это был металлический секвенсор **Sooty Xylophone**, с цветными клавишами и простой и скучной возможной последовательностью. По этому, он создавал свои варианты. Позже, он играл в блюз группах.



В январе 1977 года, появился компьютер **Commodore PET**. **Mel Croucher** начал с его изучения. Все говорили о компьютерах, но никто не имел их. **Mel** решил, что компьютеры предназначены для людей, которые хотят играть в видео игры.

19 ноября 1977 года, в день своего рождения, Mel Croucher создает компанию **Automata Cartography Ltd**. Сначала, она продавала путеводители и аудио гиды для компании Sealink на кассетах.

В то время не было клубов, журналов или программного обеспечения, но было радио. **Mel** придумал идею, по которой владельцы компьютеров будут принимать сигналы его видео игр через свои радиоприемники, захотят связаться с ним и на этом он сможет заработать деньги.



На фото, слева направо - **Robin Evans , Mark Bardell, Mel Croucher, Christian Penfold, Silas Minkey**

Компания начинала с передачи программного обеспечения через **AM/FM** радио. Концепция была новаторской на то время. Первая его видео игра, транслировалась в прямом эфире в диапазоне 257FM поздно ночью, 15 декабря 1977 года. После первого эфира, он получил три ответа. Постепенно, количество радиослушателей, имеющих доступ к компьютеру, росло и он по четвергам выходил в эфир.

Первым, в компанию наняли графического дизайнера - **Robin Grenville Evans**. **Robin** познакомил босса с продавцом подержанных авто - **Christian Penfold**. Он работал сначала в **Automata Cartography Ltd**, а позже, стал автором первых программ компании, **Mel Croucher** - создавал идеи для этих игр.

Есть мнение, что это первая зарегистрированная компания по разработке программного обеспечения в Великобритании. Управление компанией началось с его дома.

Mel Croucher: «У нас был обычный дубликатор кассет, за час, мы могли сделать три десятка копий коммерческих видео игр с самоклеющимися этикетками и кассетными обложками. Компьютерные данные занимали только одну сторону кассеты и я не мог понять, зачем оставлять чистой вторую половину кассеты. Так, я решил записывать на вторую сторону комедийные скетчи и у каждой игры была своя музыкальная тема, содержащая подсказки к игровому процессу. В то время это называлось идиотизмом, а спустя много лет назвали транс-

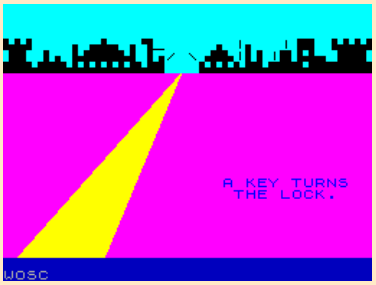
медиа. В 1981 году, в Великобритании начался компьютерный бум и я впервые лично познакомился со своими игроками. Я понял, что пишу игры для детей. Было хорошо их рассмешить, но не менее хорошо было бы заставить их задуматься».

Mel Croucher купил компьютер **ZX81**. С выпуском **ZX81**, начали производство видео игр для него. Компиляция **Can of Worms** (восемь игр и восемь комедийных аудио треков)... **Love and Death**, **The Bible**... последние две программы для **ZX81** еще не найдены сегодня, хотя реклама была и цены известны. Это были их первые коммерческие программы.

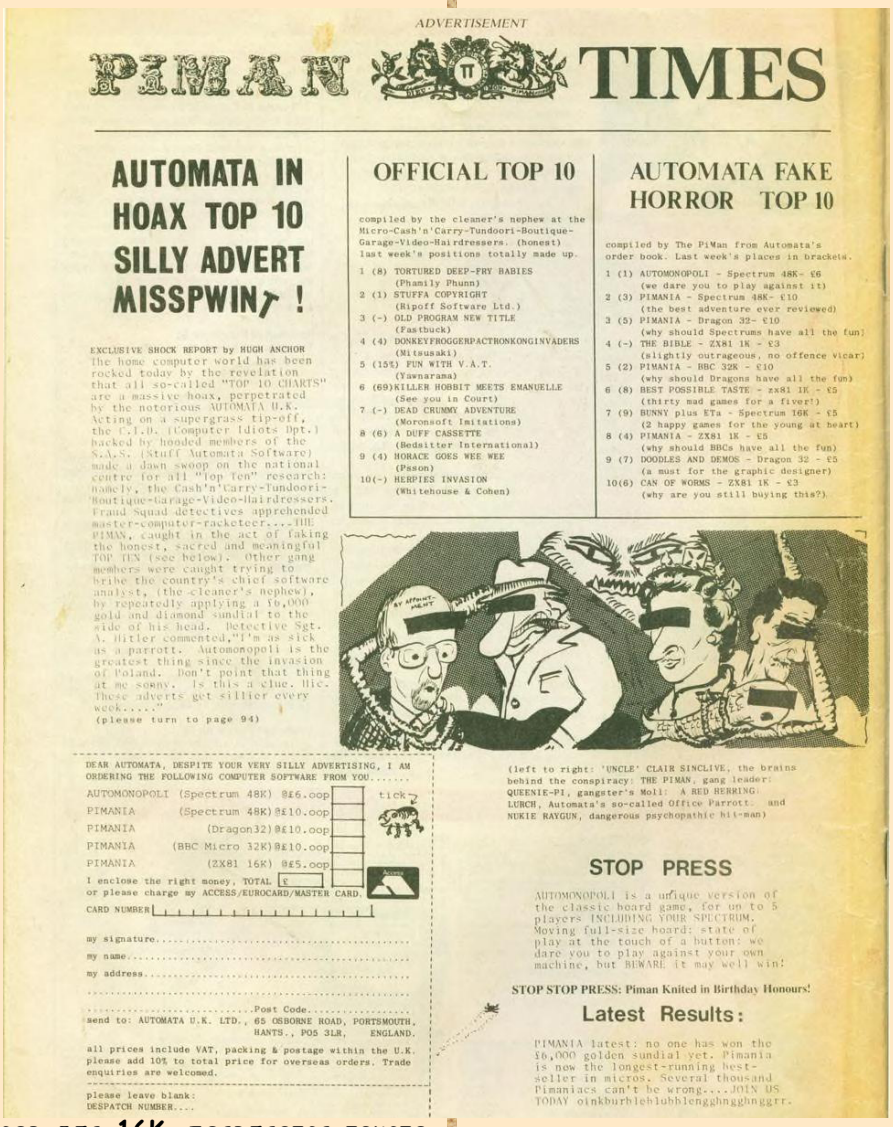


Mel Croucher: «Наш первый коммерческий успех произошел случайно, в 1981 году. Мне предложили оптом закупить некачественные аудио кассеты **C30**. Это означало доступными 15 минут записи на каждой стороне. Я планировал как можно скорее избавиться от кассет, заполнив их большим количеством игр и аудио и продав их по небольшой цене. Компиляцию **Can of Worms** мы продавали напрямую через почту, у нас не было накладных расходов или деловой хватки, просто низкая цена. По этому, наши конкуренты не могли с нами конкурировать. Наши игры были бестселлерами. Следующей компиляцией, стала **Love and Death**, далее - **The Bible**». В конце 1981 года, выходят **The Portsmouth Tapes**.

В апреле 1982 года, выходит **ZX Spectrum**. После пары релизов для **16K**, появляется текстовая приключенческая игра **Pimania** (цены £5.00-£10.00). В качестве привлечения игроков, за ее прохождение полагался реальный приз - победитель получал местонахождение золотых солнечных часов.



Mel Croucher : «Это моя любимая и самая коммерчески успешная видео игра, с мультипликационным персонажем малинового цвета - **Pi Man**. Наш приз был выигран


ADVERTISEMENT

PIMAN TIMES

AUTOMATA IN HOAX TOP 10 SILLY ADVERT MISSPWIN ?

EXCLUSIVE SHOCK REPORT by HUGH ANCHOR

The home computer world has been rocked today by the revelation that all so-called "TOP 10 CHARTS" are a massive hoax, perpetrated by the notorious AUTOMATA U.K. Acting on a supergrass tip-off, the C.I.D. (Computer Idiots Dpt.) backed by hooded members of the S.A.S. (Stuff Automata Software) made a dawn swoop on the national centre for all "top ten" research: namely, the Cash'n'Carry-Tundoori-Boutique-Garage-Video-Hairdressers. Fraud Squad detectives apprehended master-computer-racketeer.... HE PIMAN, caught in the act of faking the honest, sacred and meaningful TOP TEN (see below). Other gang members were caught trying to bribe the country's chief software analyst, (the cleaner's nephew), by repeatedly applying a £6,000 gold and diamond sundial to the side of his head. Detective Sgt. A. Hitler commented,"I'm as sick as a parrott. Automonopoli is the greatest thing since the invasion of Poland. Don't point that thing at me sonny. Is this a clue. Ilic. These adverts get sillier every week....."

(please turn to page 94)

OFFICIAL TOP 10

compiled by the cleaner's nephew at the Micro-Cash'n'Carry-Tundoori-Boutique-Garage-Video-Hairdressers. (honest) last week's positions totally made up.

1 (8) TORTURED DEEP-FRY BABIES (Phamily Phunn)
2 (1) STUFFA COPYRIGHT (Ripoff Software Ltd.)
3 (-) OLD PROGRAM NEW TITLE (Fastbuck)
4 (4) DONKEYFROGGERPACTRONKONGINVADERS (Mitsusaki)
5 (15%) FUN WITH V.A.T. (Yawnarama)
6 (69) KILLER HOBBIT MEETS EMANUELLE (See you in Court)
7 (-) DEAD CRUMMY ADVENTURE (Moronsoft Imitations)
8 (6) A DUFF CASSETTE (Bedsitter International)
9 (4) HORACE GOES WEE WEE (Psson)
10(-) HERPIES INVASION (Whitehouse & Cohen)

AUTOMATA FAKE HORROR TOP 10

compiled by The PiMan from Automata's order book. Last week's places in brackets.

1 (1) AUTOMONOPOLI - Spectrum 48K- £6 (we dare you to play against it)
2 (3) PIMANIA - Spectrum 48K- £10 (the best adventure ever reviewed)
3 (5) PIMANIA - Dragon 32- £10 (why should Spectrums have all the fun)
4 (-) THE BIBLE - ZX81 1K - £3 (slightly outrageous, no offence vicar)
5 (2) PIMANIA - BBC 32K - £10 (why should Dragons have all the fun)
6 (8) BEST POSSIBLE TASTE - zx81 1K - £5 (thirty mad games for a fiver!)
7 (9) BUNNY plus ETa - Spectrum 16K - £5 (2 happy games for the young at heart)
8 (4) PIMANIA - ZX81 1K - £5 (why should BBCs have all the fun)
9 (7) DOODLES AND DEMOS - Dragon 32 - £5 (a must for the graphic designer)
10(6) CAN OF WORMS - ZX81 1K - £3 (why are you still buying this?).

DEAR AUTOMATA, DESPITE YOUR VERY SILLY ADVERTISING, I AM ORDERING THE FOLLOWING COMPUTER SOFTWARE FROM YOU.....

AUTOMONOPOLI (Spectrum 48K) @£6.00p
PIMANIA (Spectrum 48K) @£10.00p
PIMANIA (Dragon32) @£10.00p
PIMANIA (BBC Micro 32K) @£10.00p
PIMANIA (ZX81 16K) @£5.00p

I enclose the right money, TOTAL £
or please charge my ACCESS/EUROCARD/MASTER CARD.
CARD NUMBER
my signature.....
my name.....
my address.....
.....Post Code.....
send to: AUTOMATA U.K. LTD., 65 OSBORNE ROAD, PORTSMOUTH, HANTS., POS 3LR, ENGLAND.

all prices include VAT, packing & postage within the U.K. please add 10% to total price for overseas orders. Trade enquiries are welcomed.

please leave blank: DESPATCH NUMBER....

(left to right: 'UNCLE' CLAIR SINCLIVE, the brains behind the conspiracy: THE PIMAN, gang leader: QUEENIE-PI, gangster's Moll: A RED HERRING: LURCH, Automata's so-called Office Parrott: and NUKIE RAYGUN, dangerous psychopathic hit-man)

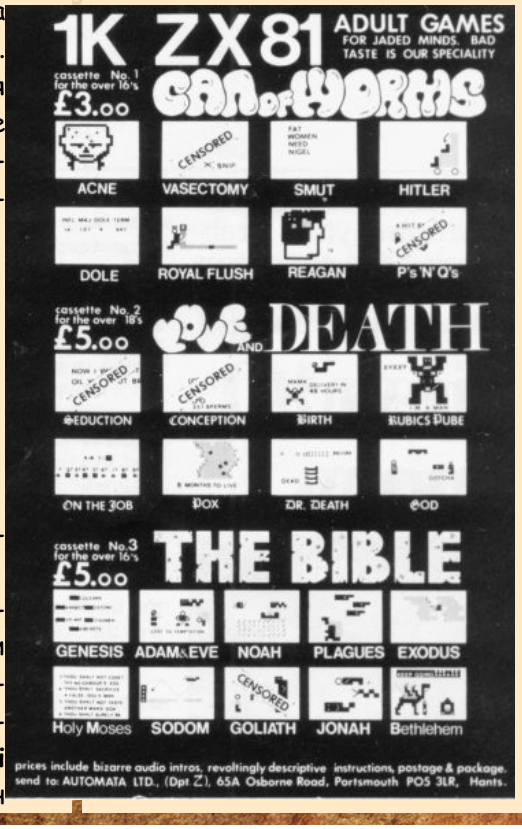
STOP PRESS

AUTOMONOPOLI is a unique version of the classic board game, for up to 5 players INCLUDING YOUR SPECTRUM. Moving full-size board: state of play at the touch of a button: we dare you to play against your own machine, but BEWARE it may well win!

STOP STOP PRESS: Piman Knited in Birthday Honours!

Latest Results:

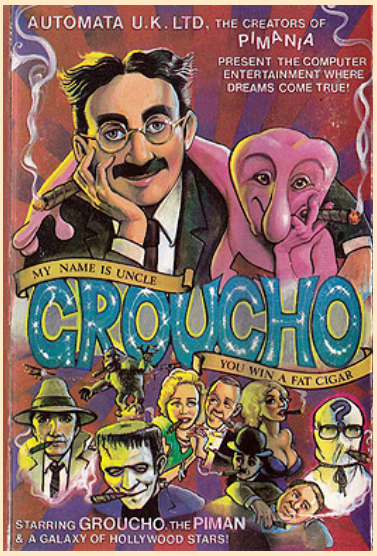
PIMANIA latest: no one has won the £6,000 golden sundial yet. Pimania is now the longest-running best-seller in micros. Several thousand Pimaniacs can't be wrong....JOIN US TODAY oinkburhlehlubblengghnggghnggrr.

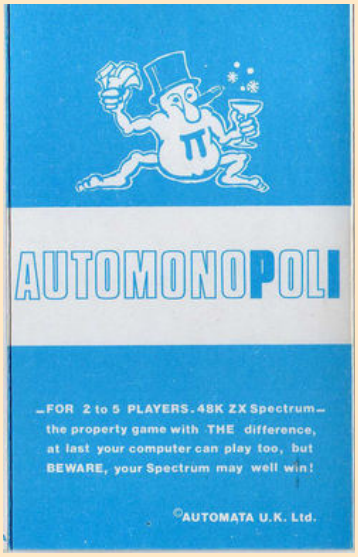


ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

в 1985 году, памятные книги с карикатурами и альбомы **Pimania** все еще продаются». Игра вышла на компьютерах **BBC Micro, Dragon 32, ZX81, ZX Spectrum**.
В 1983 году, появляются игры **My Name is Uncle Groucho** (ZX Spectrum, 1983, £10.00) и версия настольной игры Monopoly - **Automonopoli (aka Go to Jail**, 1983, £6.00).











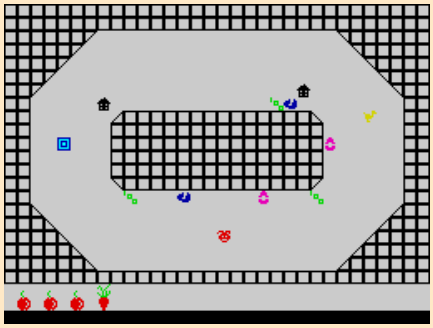
Для **C64**, анонсирована программа **Backchat** (синтезатор голоса, в комплекте с книгой по программированию, цена - £25.00). Я не нашел о ней больше никакой информации.

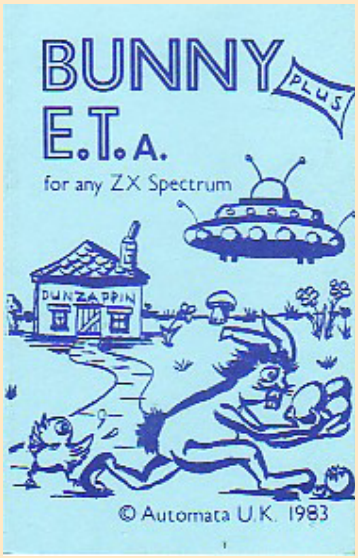
Продавались **Piman's Stereo L.P.** кассеты по £3.00.

Были выпущены два сборника **Pi Man's Greatest Hits**.

Свою первую коммерческую видео игру, сделал известный в будущем программист **Jason Austin**. Это игра **Bunny (ZX Spectrum)**. Игра вошла в состав компиляции **Bunny + E.T.a.** (цена £5.00).







Для **Dragon 32** выходит игра **Dragon Doodles and Demos** (цена £5.00). Авторы - **Mel Croucher** и **Christian Penfold**.

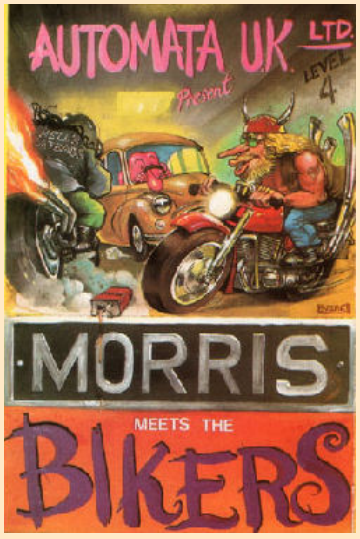
В 1983 году, выходит игра **Morris Meets The Bikers (ZX Spectrum**, автор - **Stephen N. Curtis**, цена £6.00).



Jas Austin и Mel Croucher



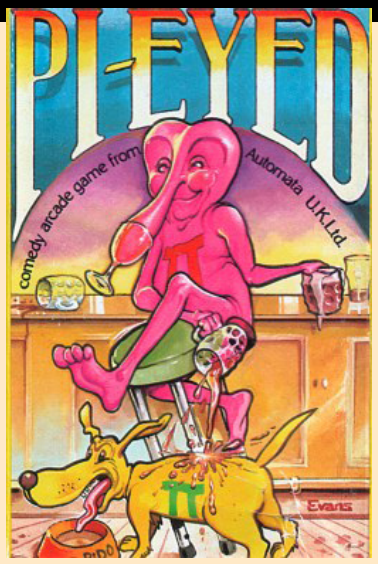




С 1984 года, в компании работает программист **Andrew Stagg**, разрабатывает видео игру **Pi-Eyed** (ZX Spectrum, £6.00).





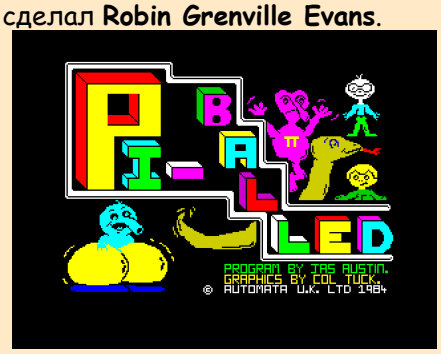


Чтобы не выслушивать недовольство жены, **Mel** арендовал несколько помещений на **Osborne Road**, в местном торговом центре, что позволило позже приобрести свой собственный офис.

Игра **Yakzee** (**Dragon 32**, авторы **Mel Croucher**, **Christian Penfold**, цена £5.00).

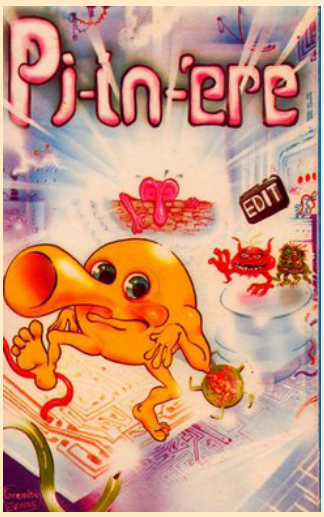


Jason Austin, сделал видео игры **Pi-Balled** и **Pi-In'Ere** (1984, £6.00, для **ZX Spectrum**), обложки к ним сделал **Robin Grenville Evans**.



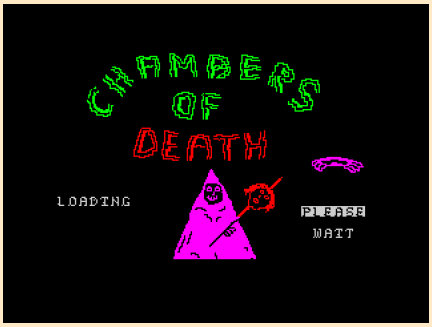






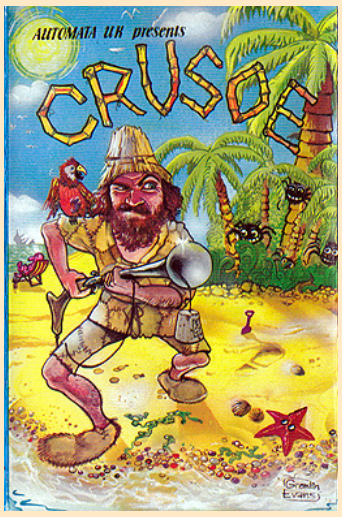
Игра **Chambers of Death** (часть компиляции, **ZX Spectrum**, автор **Simon Johnson**).





Игра **Crusoe** (**ZX Spectrum**, цена £6.00, авторы - **Jon Smith**, **Dan Defoe**, **Castaways**). Кассетная обложка - **Gremlin Evans**.

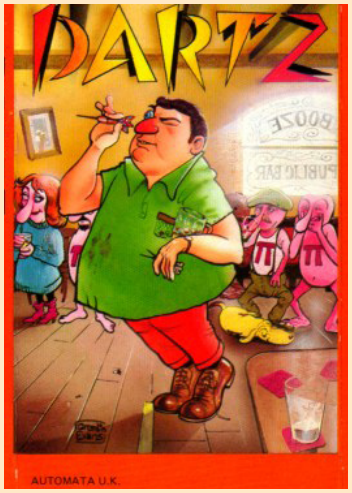




Игра **Dartz** (**ZX Spectrum**, цена £5.00, авторы - **Guy J. Brown**, **Eric, Arras**). Кассетная обложка - **Gremlin Evans**.



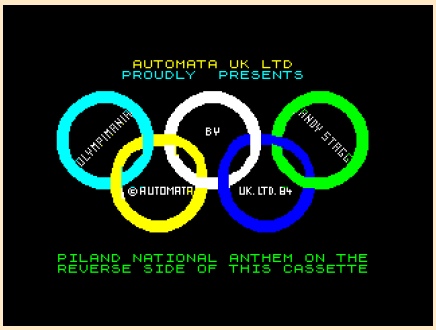




Игра **Olympimania** (**ZX Spectrum**, цена £6.00), автор **Andrew Stagg**, кассетная обложка **Robin Grenville Evans**.



ORIGINAL ZX SPECTRUM PROGRAM BY ANDREW STAGG





В 1984 году, **Automata UK** переиздает игру **Infernal Combustion** (**ZX Spectrum**, автор **Charles Goodwin**)



- под своим названием **Piromania** и ценой - £6.00.



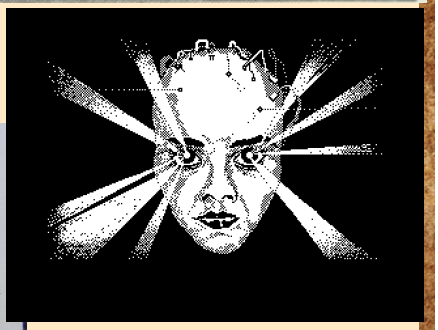
Компания переехала в офис на Highland Road, Portsmouth, в котором была до закрытия этого бизнеса в 1987 году и который был продан стоматологической клинике.

Переезд в новый офис запечатлен на рисунке иллюстратора **Automata UK - Robin Grenville Evans**.



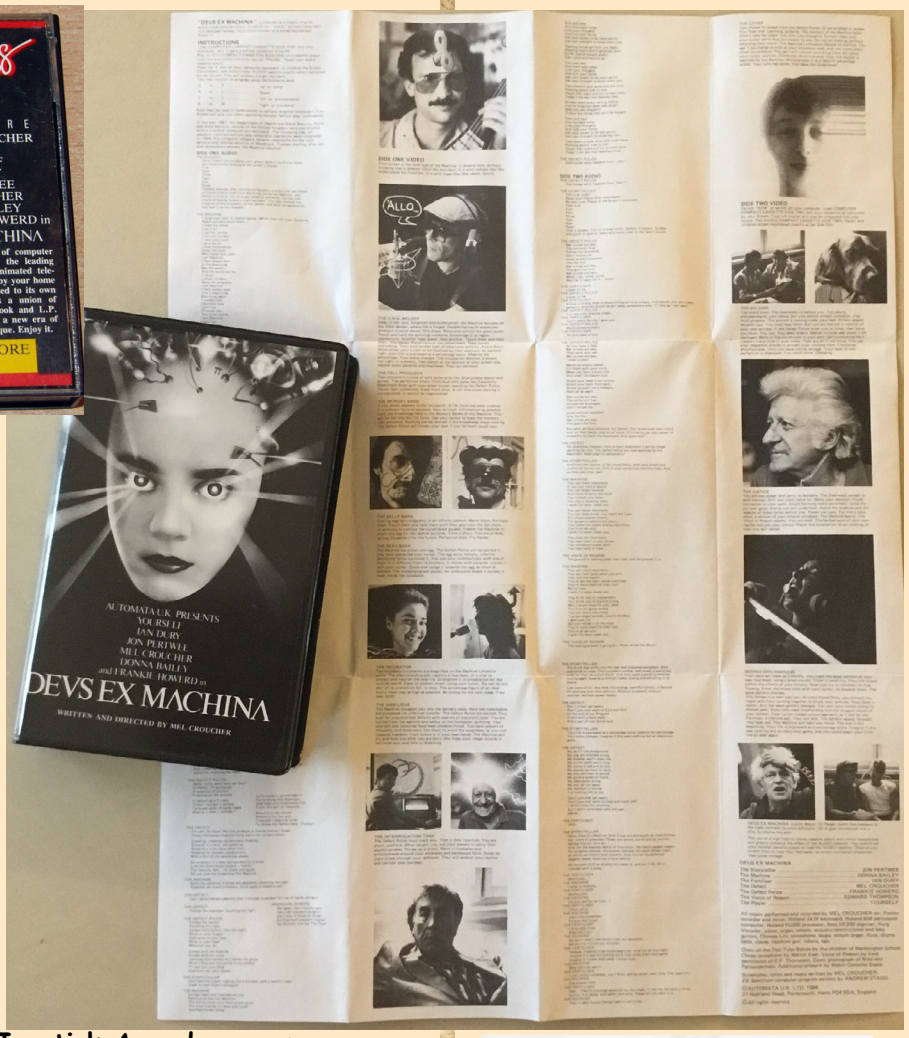
Deus Ex Machina. Самая дорогая и известная игра **Automata UK**. Игра стала мультимедийным продуктом на 25 лет раньше, чем появилось такое название. Компания уделила внимание и упаковке и голосам - **Ian Dury, Jon Pertwee, Frankie Howerd, Donna Bailey**. Игра получала много лестных оценок в журналах - как в местных, так и в зарубежных. Версия для **ZX Spectrum** (£15.00), появилась в 1984 году, версия для **C64** - более редкая, версии для **C64** и **MSX** вышли в 1985 году.











Игра шла на двух аудио кассетах, на одной из них был записан аудио трек для игры, что придавало этой игре черты интерактивного фильма. Версию для **Amstrad CPC** делал **Mark Larner**, но игра так и не была издана.

На разработку игры ушло три недели. Была написана механика и программист получил сценарий. Создание аудио трека заняло шесть недель, **Mel Croucher**, сам играл на всех инструментах, и был никудышным музыкантом, по этому на редактирование ушла уйма времени. Причина проста - он не мог позволить себе нанять настоящих музыкантов. **Mel Croucher** хотел добиться того, чтобы игрок стал главным персонажем, а не пассивным зрителем. **Mel Croucher** вложил все, что у него было в игру - £8,760, много финансов ушло на оплату звездам, привлеченным к разработке. Фактически, он был первым, кто нанимал культовые голоса в то время. Он позвонил им и это было просто.

В то время, обычная игра стоила около £5, столько же стоил виниловый рок альбом. Цена в £15 была наибольшей на видео игру, которую выставил **Mel**. Это было большой ошибкой.

Он надеялся на быструю прибыль, но этого не случилось. Пиратские копии так же, внесли свой вклад в такой результат. **Mel** не явился на церемонию **Golden Joystick Award** и ушел в отпуск.

Mel Croucher: «Я был чертовски разочарован. Все мои сбережения, мое сердце, моя душа, все было там. Мне следовало продать игру по разумной цене, но я хотел сделать красивую упаковку, красивую инструкцию... мы могли бы выйти на уровень безубыточности. Я не собираюсь снова проходить через это». Цену на **Deus Ex Machine** снизили до £10.

1 апреля 1985 года, всего за 10 пенсов, **Mel Croucher** продает компанию своему коллеге - **Christian Penfold**, который заплатил за это серебряную монету.

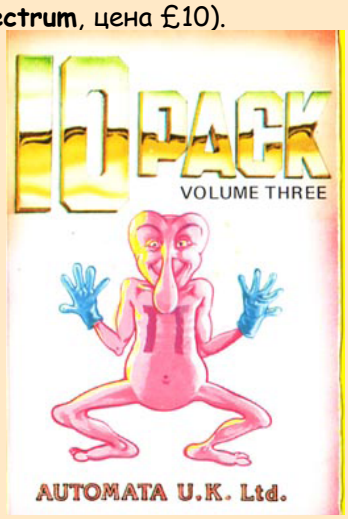


Kevin Etheridge



В 1985 году, выходит программа **The Pimans Cocktail Cabinet** (**ZX Spectrum**, часть компиляции). Разработчик - **Kevin Etheridge**: «Я написал эту программу. Это была база данных рецептов коктейлей, а не игра. Если я правильно помню, всего было 160 рецептов коктейлей, и вы могли ввести спи-

сок ингредиентов, которые у вас были. Программа запоминала новый список рецептов, которые вы могли бы приготовить. Я минимально использовал графику. Мне пришлось самому написать структуру базы данных, поскольку в то время для **ZX Spectrum** не существовало никаких программ баз данных. Я получил около £20 комиссионных от продажи кассет». Выходят три компиляции **Automata Pack Volume** (**ZX Spectrum**, цена £10).



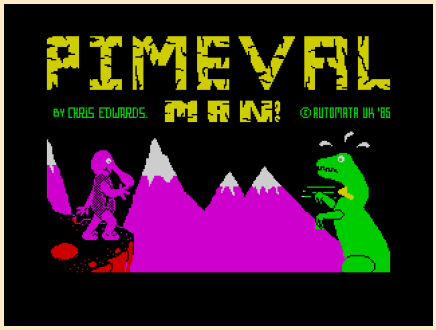
Chris Edwards (код), **Gavin Wade** (графика), разработали игры (все - часть компиляций, **ZX Spectrum**): **Crazy Castles, Pi In The Sky, Pi There !, Pimeval Man, Swettibitz in Space, The Egg**.

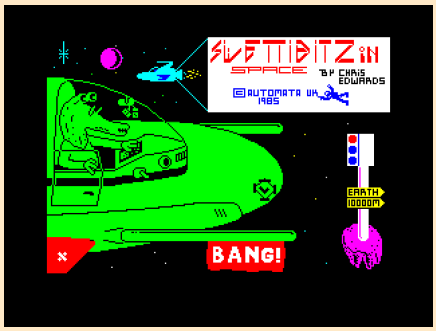





Chris Edwards







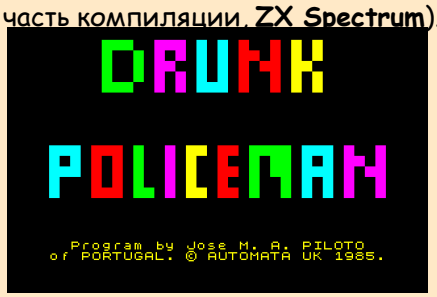


В 1985 году, **Automata UK** кроме шести вышеуказанных видео игр, издает еще двенадцать видео игр ! **Ian Howlett** сделал игру **Creepy Dungeons** (часть компиляции, **ZX Spectrum**).


Gavin Wade



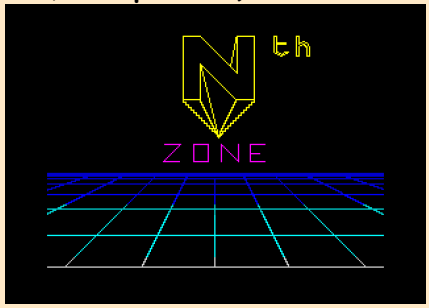
Drunk Policeman (разработчик из Португалии - **Jose M.A. Piloto**, часть компиляции, **ZX Spectrum**).



Игра **Here Be Tygers** (часть компиляции, **ZX Spectrum**, автор **Bob Franklin**).

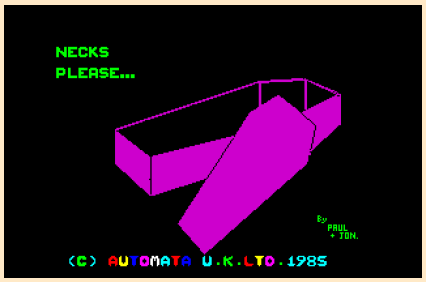


Игра **Nth Zone** (часть компиляции, **ZX Spectrum**).

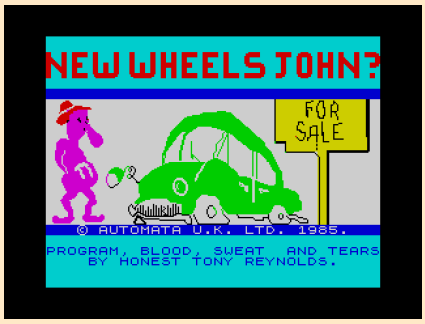


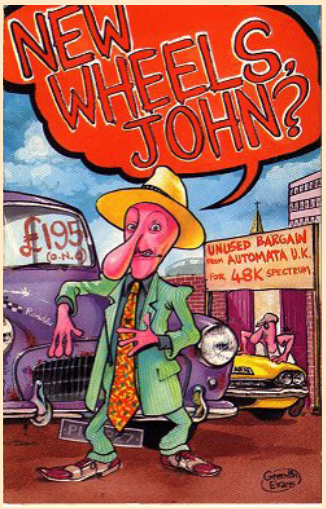
ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

Necks Please... (часть компиляции, **ZX Spectrum**, авторы **Paul, Jon**).



Игра **New Wheels John ?** (**ZX Spectrum**, авторы **Tony Reynolds, Ben Tim O'Tea**, цена £5.00).





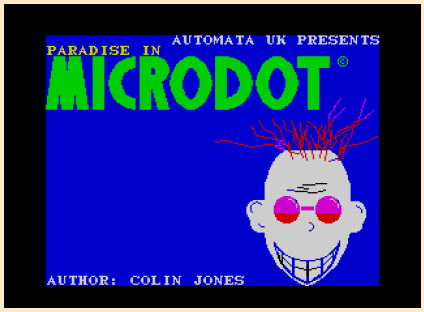
Nudge It (часть компиляции, **ZX Spectrum**, авторы **R. Strawson, E.F. Ladson**).



Paradise in Microdot (часть компиляции, **ZX Spectrum**, автор **Colin Jones**).



C64, MSX AND GAME OF THE YEAR COLLECTOR'S EDITION PROGRAM BY COLIN JONES

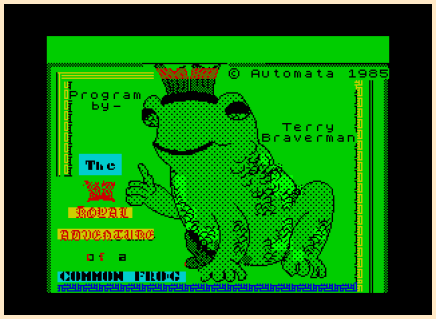


Simon Johnson сделал вторую игру для **Automata UK - Space Warrior** (часть компиляции, **ZX Spectrum**).



The Royal Adventures of a Common Frog (часть компиляции Pack Volume III, **ZX Spectrum**, автор - **Terry P. Braverman**).





Toilet Trouble (часть компиляции, **ZX Spectrum**, автор **William Mitchell**).



Xtroth - The Adventure (часть компиляции, **ZX Spectrum**, автор **John Hughes**).



Так же, в 1985 году, **Jas Austin** работал над игрой под названием **Wozwell And The Time Ticklers**.

В 1986 году, **Automata UK** выпускает первый интерактивный видео альбом **See Me, Hear Me, Touch Me** (автор **Colin Jones**). Использовались обычные компьютеры MSX, к которым были подключены видео плееры и динамики. Был принят индустрией с полным равнодушием.

Для **C64**, должна была выйти игра **Darkness At Dawn**.

Mel Croucher рассказывает о ней: «Это разработка **Colin Jones**, который сделал для нас несколько игр. У меня есть готовая мастер кассета с аудио треком к этой игре. Я работал над идеей, когда в игре отсутствует текст и графика, остается только звук.

Идея была в том, чтобы привлечь игроков, которые не слепы или с дислексией. Звук воспроизводится через наушники, игра управ-

ляется через джойстик. Сначала - в игре тишина, постепенно все переходит на пяти мерный звуковой мир. Я использовал звуковые эффекты - позже, в 90-е - в нескольких продуктах (**Klik & Play** и **Klik & Create**). Сейчас технологии развиваются и можно достичь универсального звукового ландшафта для исследования в реальном времени».

Colin Jones: «Мы стремились расширить рынок компьютерных развлечений, включив в игру больше экспериментальных вещей. Мы планировали издать первые в мире интерактивные поп видео. Этого рынка еще не было в то время и по этому мы не решили эту проблему. После разработки **Deus Ex Machina** для **C64**, у меня появилась идея компьютерной игры без текста и графики. Это должна была быть игра **Darkness At Dawn**. У **C64** был лучший звуковой чип в то время и мы выбрали этот компьютер. **Mel Croucher** сделал два аудио трека для игры, которые должны были быть на второй кассете к игре. Один из них - **Beware of Darkness** (**George Harrison**). Второй - оригинальная композиция. Каждая локация, персонаж и объект в игре, имеют связанный с ними звуковой эффект, можно было играть просто на слух. Идея понравилась **Clement Chambers** (босс **CRL Group PLC**) и он подписал контракт с нами.

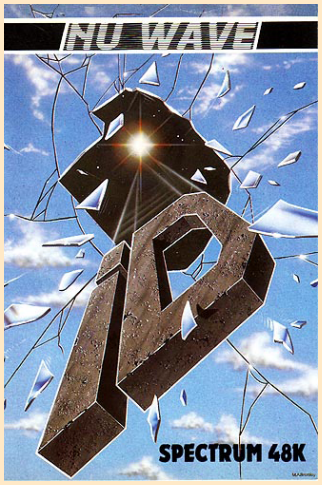


Clem Chambers

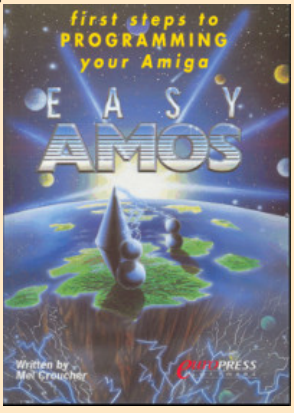
Я не знаю, почему игра не была издана. Так как я участвовал в рекламе игры, это помогло мне связаться с другими компаниями - **Argus Press, Codemasters**, с которыми я начал сотрудничать».

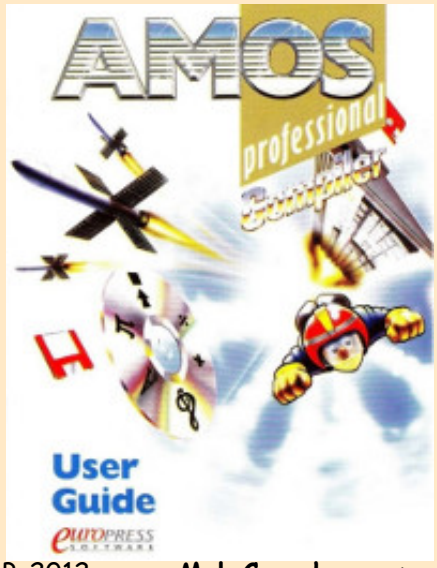
CRL Group PLC, издает игру **iD** (**ZX Spectrum**, авторы - **Mel Croucher, Colin Jones, M.A. Bromley**, цена £7.95).





В 1987 году, **Christian Penfold** продает **Automata UK** компании **Interceptor Micros** (торговые марки Players, Pandora), которая получила права на игры **Automata UK**. В 1992-1993 годах, выходят книги **Easy AMOS User Guide, AMOS Pro User Guide** и **AMOS Pro Compiler User Guide**. Автор - **Mel Croucher**.





В 2012 году, **Mel Croucher** переименовал компанию на **Automata Source Limited**.

AUTOMATA
SOURCE

В июле 2013 года, на Kickstarter начался сбор средств на игру **Deus Ex Machine 2**. С первой попытки не удалось собрать десять тысяч, но со второй - собрали уже пятнадцать.

В 2014-2015 годах, **Colin Jones** участвовал в разработке **Deus Ex Machine 2** (вышла для **PC, Mac, Linux**). По словам **Mel Croucher**, это сюрреалистический, интерактивный фильм. Игрок проходит через сто лет жизни за один час. Игра начинается в его день рождения и заканчивается 19 ноября



2048 года. Вы можете изменить вашу жизнь, у вас есть варианты. Игра заканчивается в доме престарелых, но ваши воспоминания будут иными.

Mel Croucher: «Краунфандинг - это фантастика. Нет никаких паразитов вроде агентств, банков, дистрибьюторов, оптовиков, розничных продавцов. Если я ошибусь, винить в этом - только себя. У меня есть множество откликов о графике, музыке, много оценок игры».

В 2016 году, вместе с **Colin Jones**, они сделали игру **Eggbird** (**iOS, Android, Mac, Linux**...). Mel Croucher: «Игра представляет собою творческое использование отходов организма птиц».



Вышла версия **Deus Ex Machina 30th Anniversary Collectors Edition** (для **PC, Mac, Linux**).

В 2017 году, на Кикстартере запустили проект **Deus Ex Machina 2: Reboot**, а в 2018 году, **Mel Croucher** и **Robin Grenville Evans** написали книгу **Short Pants**, об своей работе в индустрии видео игр.



Полную софтографию компании и больше фото можно увидеть на сайте **Mel Croucher** - http://www.melcroucher.net/

Mel Croucher.

Mel Croucher:

1. Когда мы начинали в 1977 году, у нас почти не было конкурентов. За период с 1977 по 1985 год, мы выпустили около шести десятков видео игр. Мы были бесстрашными, так как нечего было бояться и мы никогда не подчинялись никаким правилам, потому что не было таких правил. За следующие тридцать лет, когда транснациональные корпорации победили и видео игры стали индустрией с оборотом в 120 млрд. долларов, я заметил, что творческий подход и азарт, которые были в наше время, полностью подавлены повторяющимися играми. Технически блестящие, визуально потрясающие, но лишены эмоций.







Как и во всех оборотах, колесо должно совершить полный поворот и видео игры - не исключение. Прямые продажи вернулись, краунфандинг разрушает мертвую хватку презираемых мною корпораций. Нужно ждать, когда мир перевернется и приготовиться взлететь снова.

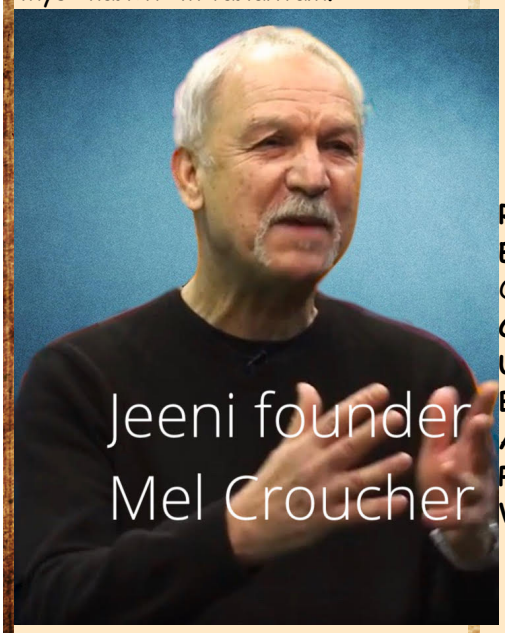


2. Сегодня, я использую - iMac, iPad, большую музыкальную рабочую станцию Korg Music Workstation, гитара Ibanez в полном комплекте с тремоло. Программы - Page - для написания книг, Logic Pro - для редактирования и микширования аудио треков, Paper - для создания графики и анимации и Garage Band для создания аудио.



3. Я достиг мечты уже сегодня. Когда я был молод, а мир был монохромен, я мечтал об установке, позволяющей путешествовать куда угодно и творить все, что придумает мое воображение. Когда я не путешествую и не работаю вдали от дома, я работаю на своей базе на южном побережье Соединенного Королевства. Это очень высокий и очень старый дом, на берегу моря, с километрами пляжа и большими валунами, с магазином и с пивоварней через дорогу, где можно выпить, после чего, меня сможет подлатать наша Национальная служба здравоохранения. Так же, раз в четыре недели, я получаю пенсию. Это рай, серьезно.

Mel Croucher исключал любую форму насилия в своих играх, он хотел заставить людей смеяться и плакать, в отличии от других: «Я удивляюсь, почему большие студии не инвестировали в это. Не могу поверить в то, что люди все еще стреляют друг в друга и прыгают вверх и вниз. Это дерьмо». В наши дни, **Mel Croucher** создал альтернативу стриминговым сервисам - **Jeeni**. Его компания задумала помогать новым музыкальным талантам.



https://jeeni.blog/





Robin Grenville Evans (Gremlin Evans), иллюстратор.

Обложки :

Crusoe, Dartz, My Name is Uncle Groucho, Olympimania, Pi-Balled, Pi-Eyed, Pimania, The Adventures of Willi Nilli, The Pathfinder Quests I-II-III, Victory 257.



Robin Grenville Evans

Jason Austin.



Я уже дружил с **Mel** и **Christian**, их компания была в Портсмуте, на берегу моря. Я сделал для них видео игру **Bunny** (1983 год).

Компания **Automata** была местной достопримечательностью, так как выпускала видео игры. Как-то, я увидел рекламу их игры **Can of Worms**, я зашел к ним в офис со своей игрой **Bunny**. Сначала, они отказались ее купить из-за моего возраста. Но, если моя мама разрешит сделку, они согласятся. В то время, я до смерти играл в глупые, маленькие игры на своем **ZX81**.

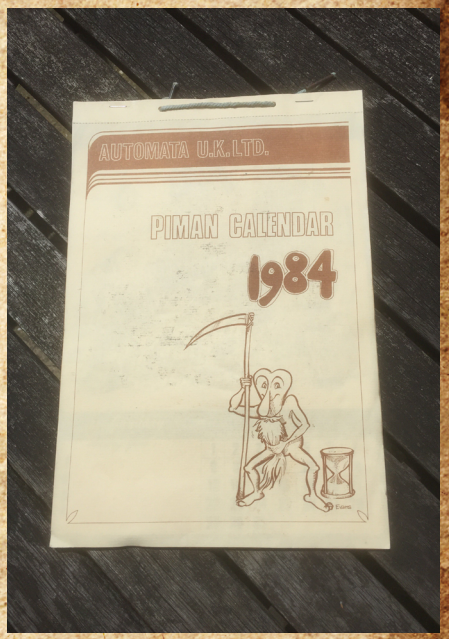
Появление игры связано с конкурсом **Automata**, по играм связанным с Пасхой. Сначала, мне должны были заплатить за нее £25, но так как мне нужно было увеличить память на своем **ZX81**, **Mel** решил эту проблему.

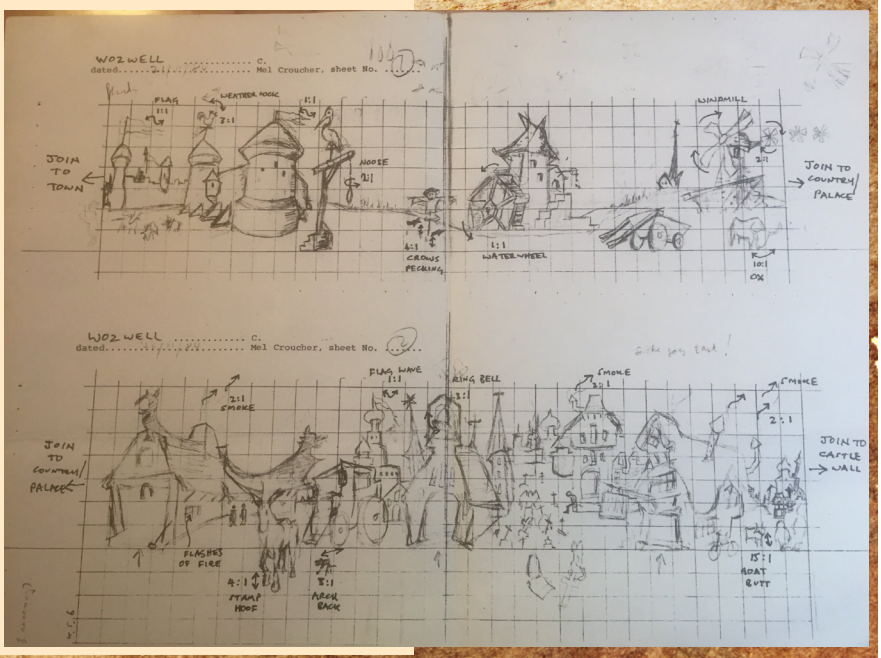
Это была простая и ужасная игра лабиринт, полностью написанная на Бейсике, с двумя уровнями. Все заняло у меня две недели. Игра шла в комплекте с другой видео игрой и продавалась только на аудио кассете. Это было еще хобби для меня, я подрабатывал в то время в кондитерской моей мамы. После увеличения памяти компьютера, я хотел сделать что-то более серьезное.

Для разработки новой игры, я выучил машинный код и вместе с **Colin Tuck**, работал над **Pi-Balled**. Это была полная копия игры **Q*Bert**, по этому, я не могу сказать, что концепция была моей, но сделал то, что есть.

В то время, мало кто делал оригинальные видео игры. Сначала, мы сделали элемент Pi, идея была связана с Pi человеком, так же, я хотел использовать симулятор речи **Currah**, чтобы главный герой произносил слово «Шарики!» каждый раз, когда он умирал.

Но, **Mel** отказался от этой идеи. **Automata** была очень довольна этой игрой, мы получили £250, гонорары и были очень довольны нашим успехом. Так, я стал настоящим программистом, работающим за своим столом в спальне. Следующей моей игрой, стал микс Mr. Do и Boulderdash - **Pi-In'Ere**. Более сорока уровней были созданы вручную, еще больше было графики. Стратегия **Automata** по продажам через почту не сработала, так как этот рынок умирал. Они прорекламировали игру, как смогли. Но, похоже, игра понравилась игрокам. Далее, я работал над игрой - **Wozwell And The Time Ticklers**. У нас получилось показать демо версию игры, которую озвучивал





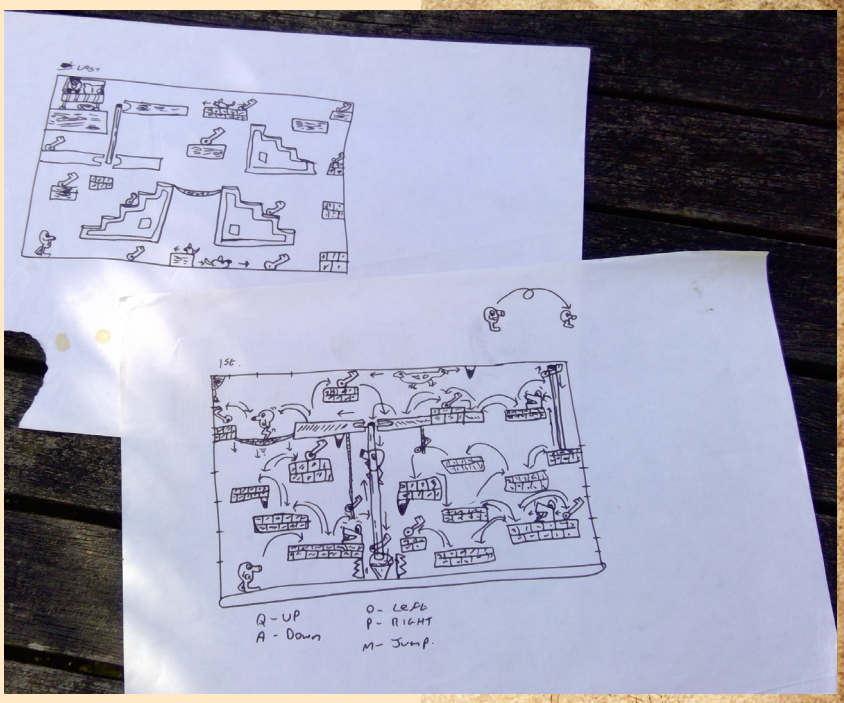
John Pertwee.

В игре использовались передовые технологии, дисплей **ZX Spectrum** содержал кадры с видео кассеты. К сожалению, игра так и не вышла.

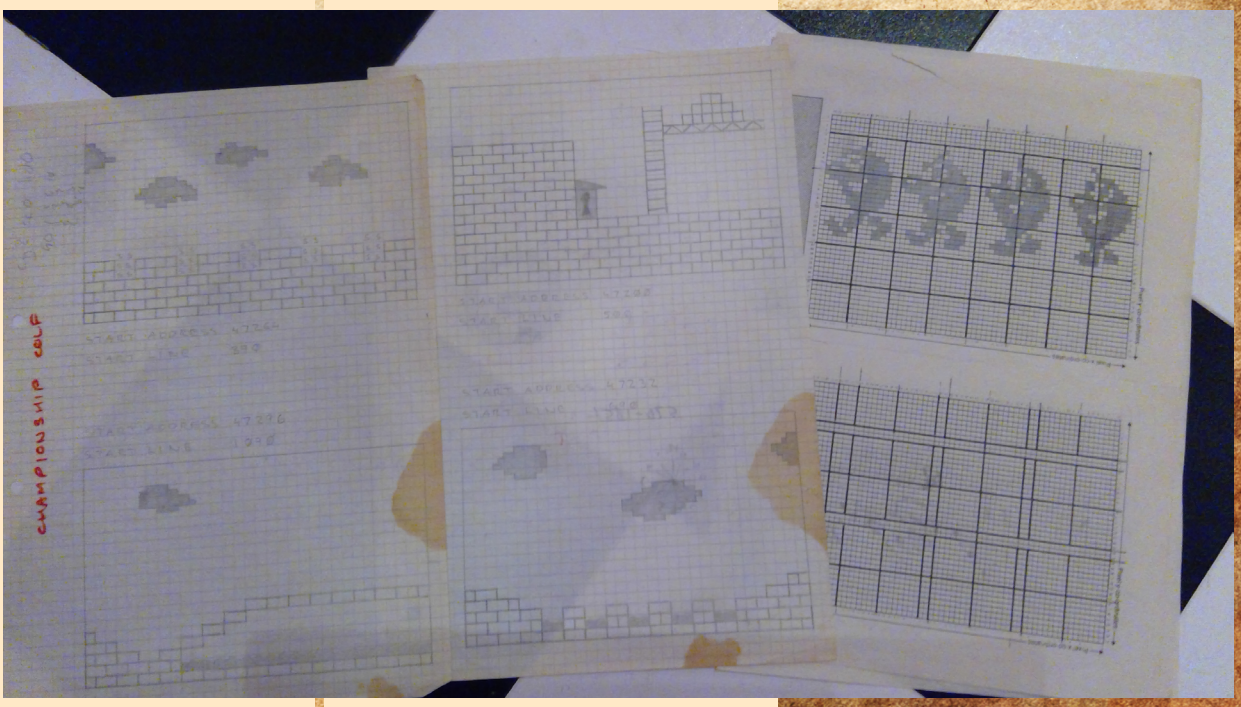
После работы в **Automata**, я понял, что мне очень нравится разрабатывать видео игры. Я закончил школу и все еще работал в кондитерской, но уже хотел сделать карьеру, связанную с видео играми. Я работал над игрой, основанной на **Game of Life** (концепция John Conway). Так появилась игра **Colour Scape**. Она стала отдельной игрой на кассете моей видео игры **The Planets** (издатель **Martech**).

Я всегда буду благодарен **Automata**, они открыли мне дорогу в индустрию. Мы доверяли **Mel Croucher**, он всегда казался настоящим парнем, не из тех, кто тебя обманывает. Он был невероятно талантлив.

Личные фото **Jason Austin**. Стр. 67 - не вышедшая игра - **Wozwell And The Time Ticklers**, календарь компании **Automata UK.**, стр. 68 - раритетный чехол для **ZX Spectrum**, и работа над невышедшей игрой компании Automata UK.







Automata Cartography Ltd, Automata U.K. Ltd softography

Название игры	Выпуск	Платформы	Разработчик	Издатель	Цена
Automata 10 Pack Vol. 1 - 2 - 3	1985	zx (compilations)	Automata UK	Automata UK	£10.00
Automonopoli (Go To Jail aka Gehen Sie In Das Gefangnis)	1983	zx	J.H. Woodhead	Automata UK	£6.00
Backchat	1984?	c64 (utility)		Automata UK	£25.00
Bunny	1983	zx (part of compilation)	Jason Austin	Automata UK	£5.00
Bunny + E.T.a.	1982-1983	zx (compilation)	Jason Austin/Christian Penfold	Automata UK	£5.00
Can of Worms	1981	zx81 (compilation)	Automata UK (Mel Croucher)	Automata Cartography Ltd	£3.00
Chambers of Death	1984	zx (part of compilation)	Simon Johnson	Automata UK	
Crazy Castles	1985	zx (part of compilation)	Chris Edwards	Automata UK	
Creepy Dungeons	1985	zx (part of compilation)	Ian Howlett	Automata UK	
Crusoe	1984	zx	Jon Smith, Gremlin Evans, Dan Defoe, Castaways	Automata UK	£6.00
Darkness At Dawn	1986	c64 (**unreleased**)	Nu Wave UK/Colin Jones, Mel Croucher, George Harrison	CRL Group PLC	
Dartz	1984	zx	Guy J. Brown, Gremlin Evans, Eric, Arras	Automata UK	£5.00
Deus Ex Machina	1984-1985	c64 cpc (**unreleased**) msx zx	Colin Jones/Mark Larner/Nu Wave UK/ Andrew Stagg, Mel Croucher, Ian Dury, Jon Pertwee, Frankie Howerd, Donna Bailey	Automata UK/ Electric Dreams/ CRL Group PLC/ Mind Games Espana, S.A.	£15.00
Deus Ex Machina 30th Anniversary Collectors Edition	2016	linux mac pc	Potassium Frog (Colin Jones), Mel Croucher	Automata Source Ltd	$5.99
Deus Ex Machina 2	2014-2015	linux mac pc	Potassium Frog (Colin Jones), Mel Croucher, Christopher Lee	Automata Source Ltd	
Dragon Doodles and Demos	1983	dragon 32	Mel Croucher, Christian Penfold	Automata UK	£5.00
Drunk Policeman	1985	zx (part of compilation)	Jose M.A. Piloto	Automata UK	
Eggbird	2016	android iOS linux mac	Potassium Frog (Colin Jones), Mel Croucher, Christopher Lee	Automata Source Ltd	$1.90
Here Be Tygers	1985	zx (part of compilation)	Bob Franklin	Automata UK	
iD	1986	zx	Mel Croucher, Colin Jones, M.A. Bromley	CRL Group PLC	£7.95
In The Best Possible Taste	1981	zx81 (compilation)	Automata UK	Automata Cartography Ltd	£5.00
Infernal Combustion	1984	zx	Charles Goodwin	re-release Automata UK	£6.00
Love and Death	1982	zx81 (compilation)	Automata UK (Mel Croucher, Christian Penfold)	Automata Cartography Ltd	£5.00
Morris Meets The Bikers	1983	zx	Stephen N. Curtis, Mel Croucher, Christian Penfold	Automata UK	£6.00
My Name is Uncle Groucho	1983	zx	Mel Croucher, Christian Penfold, Robin Grenville Evans	Automata UK	£10.00
Nth Zone	1985	zx (part of compilation)		Automata UK	
Necks Please...	1985	zx (part of compilation)	Paul, Jon	Automata UK	
New Wheels John ?	1985	zx	Tony Reynolds, Ben Tim O'Tea	Automata UK	£5.00

ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

Название игры	Выпуск	Платформы	Разработчик	Издатель	Цена
Nudge It	1985	zx (part of compilation)	R. Strawson, E.F. Ladson	Automata UK	
Olympimania	1984	zx	Andrew Stagg, Robin Grenville Evans, Mel Croucher, Christian Penfold	Automata UK	£6.00
Paradise in Microdot	1985	zx (part of compilation)	Colin Jones	Automata UK	
Pi-Balled	1984	zx	Jason Austin, Colin Tuck, Robin Grenville Evans, Mel Croucher, Christian Penfold	Automata UK	£6.00
Pi-Eyed	1984	zx	Andrew Stagg, Robin Grenville Evans, Mel Croucher, Lurch The Office Parrot	Automata UK	£6.00
Pi-In'Ere	1984	zx	Jason Austin, Colin Tuck, Mel Croucher, Christian Penfold	Automata UK	£6.00
Pi In The Sky	1985	zx (part of compilation)	Chris Edwards, Gavin Wade	Automata UK	
Pi There !	1985	zx (part of compilation)	Chris Edwards, Gavin Wade	Automata UK	
Pimania	1982	bbc micro dragon 32 zx81 zx	Mel Croucher, Robin Grenville Evans, Christian Penfold	Automata Cartography Ltd	£5.00-£10.00
Pimeval Man	1985	zx (part of compilation)	Chris Edwards	Automata UK	
See Me, Hear Me, Touch Me	1986	msx (interactive video)	Colin Jones		
Space Warrior	1985	zx (part of compilation)	Simon Johnson	Automata UK	
Spectrum Spectacular	1983	zx	Mel Croucher, Christian Penfold	Automata UK	
Swettibitz in Space	1985	zx (part of compilation)	Chris Edwards	Automata UK	
The Adventures of Willi Nilli	1981	zx81	Mel Croucher, Robin Grenville Evans	Automata UK	
The Bible	1982	zx81 (compilation)	Automata UK (Mel Croucher, Christian Penfold)	Automata Cartography Ltd	£3.00-£5.00
The Egg	1985	zx (part of compilation)	Chris Edwards, Gavin Wade	Automata UK	
The Pathfinder Quests I-II-III	1977-1980	compilations	Automata UK (Mel Croucher), Robin Grenville Evans	Automata Cartography Ltd	
The Pimans Cocktail Cabinet	1985	zx (part of compilation)	Kevin Etheridge	Automata UK	
The Portsmouth Tapes	1981		Automata UK (Mel Croucher)	Automata Cartography Ltd	
The Royal Adventures of a Common Frog	1985	zx (part of compilation)	Terry P. Braverman	Automata UK	
Toilet Truble	1985	zx (part of compilation)	William Mitchell	Automata UK	
Victory 257	1980		Automata UK (Mel Croucher), Robin Grenville Evans	Automata Cartography Ltd	
Wozwell And The Time Ticklers	1985	zx (**unreleased**)	Automata UK (Mel Croucher), Jason Austin, Jon Pertwee	Mirrorsoft	
Xtroth - The Adventure	1985	zx	John Hughes	Automata UK	
Yakzee	1983	dragon 32 zx	Mel Croucher, Christian Penfold	Automata UK	£5.00
ZX82 Spectacular	1982	zx (utility)		Automata UK	£4.00

NEW WHEELS JOHN? 48K Spec. Family fun. Would you buy a used motor from this man? Dare you clock an old banger? Have you ever wondered what it's like to run your own second-hand car lot? Wheel leave the rust to you!

BACKCHAT CBM64 Speech Synthesiser. Automata's speech synthesiser comes complete with easy to use Programming Manual and Software cassette containing both BASIC & M/Code programs, so you can now add speech to all your home grown games using BACKCHAT's allophone vocabulary.

ORDER COUPON

CRUSOE ..... 48K Spec £6☐
PI-EYED ..... 48K Spec £6☐
PIROMANIA .... 48K Spec £6☐
PI-IN'ERE..... 48K Spec £6☐
YAKZEE .. Dragon/48K Spec £5☐
DEUS EX MACHINA ..... 48K Spec £15☐
GO TO JAIL ..... 48K Spec £6☐
MORRIS MEETS THE BIKERS .. Any Spec £6☐
T-SHIRTS State Size ..... Price £5☐
'BACKCHAT' Speech Synth. CBM64 with Software & Programming Book ..... £25☐
PIMANIACS CLUB for 20% off all products, PI-Monthly Magazine. Annual Subscription U.K. £5☐ Overseas £7☐
PIMANIA ..... 48K Spec £10☐
OLYMPIMANIA ..... 48K Spec £6☐
PI-BALLED ..... 48K Spec £6☐
DARTZ ..... 48K Spec £5☐
NEW WHEELS JOHN? 48K Spec £5☐
Piman's Stereo L.P. Cassette .... £3☐

НОВЫЕ ИГРЫ

Название игры	Выпуск	Платформы	Разработчик	Издатель	Цена
1941 and 1/2	2020	c64	The Reaper UK, Richard Bayliss		
3D Monster Maze	2020	zx81	Paul Farrow		
Ad Lunam Plus 128K ver.	2020	zx	Alessandro Grussu		
Adam is Me	2020	atari	Jakub Dębski, Michał Radecki-Mikulicz, Adam Powroźnik, Marwek Cora, Marek Ogłodek, Jakub Husak, Rafal Szczytko, Dominik Radecki-Mikulicz		$49-$59
Air Attack!	2020	plus4	Marco Spedaletti		
Alien Girl	2020	zx	Javier Fopiani		
Alien Research Centre III	2020	zx	John Wilson	Pension Productions	
Aliens NeoPlasma	2020	c64	Eric Hilaire aka Majikeyric		
Amazônia	1985-2020	zx	Renato Degiovani, Cláudio José Costa, Pedro Pimenta, Andy Green, Filipe Veiga, Einar Saukas	Bitnamic Software	
Anchors Aweigh	2020	msx	Manuel Martínez		
Arapuca	2020	genesis smd	Mangangá Team		
Arkagis Revolution	2020	genesis	Broke Studios		$45
AtomiCat	2020	zx	Ariel Endaraues, GreenWeb Sevilla, Trevin Hughes	Poe Games	
Bad Moon Rising	2020	c64	Stephan Katteneder, Saul Cross, Trevor 'Smila' Storey, Jason 'Kenz' Mackenzie	Psytronik	
Bat Boy	2020	zx	Antonio J. Pérez		
Behind Closed Doors 9B	2020	plus4	John W.		
Billy Barker Investigates	2020	plus4	Róbert K.		
Blitz Ways	2020	amiga	Sebastian Hartmann		
Bloody Mary	2020	msx	Tábata Galvez Angelo		
Bounce 20	2020	c64	Cout Games		
Brixen (Demo)	2020	cpc	Miguel Vanhove, Cedric Grandemange, Alexis Lambin, Mateolion, Kukulcan		
Chambers of Thyrea	2020	msx	Spacesugar		
Charlie The Chimp	2020	next	Garry Francis		
Chicken Chaser	2020	amiga	Czorny		
Chicken Coop	2020	amiga	Jacek Nockowski		
Cocoa and the Time Machine	2020	msx	Minilop		
Coloco	2020	zx	Manu Segura	Tuxedo Games	
Corona Capers	2020	zx	Jim Waterman		
Covid Attack 64	2020	c64	Kimono, Kody		
Cross Shoot	2020	plus4 vic20	Fabrizio Caruso		
Daisu Euse and Solo	2020	msx	cobinee		
Dawn of the Soviet Ladybirds	2020	next	Christopher Merriner		
Deva Drifter Hidden History Saga III	2020	cpc	Alberto Rodriguez Martinez		
Diamondz 3	2020	atari	Zdenek Eisenhammer, Frantisek Houra		
Dizzy	2020	atari			
Dizzy +2	**2020**	**plus4**	**Tamás T, Levente H.**		
Dizzy - The Ultimate Cartoon Adventure	**2020**	**plus4**	**Dave P.**		
Dizzy - The Ultimate Cartoon Adventure	**2020**	**atari**	**Ian Gray, Frantisek Houra, James Wilson, Christian Krüger**		
Dog Track Simulator	2020	zx	Tomás Pérez		
Dots and Gems	2020	enterprise	Tamás Webnyelv		

НОВЫЕ ИГРЫ

Название игры	Выпуск	Платформы	Разработчик	Издатель	Цена
Dragon Slayer (unreleased and recovered)		**amiga**			
Dragon Soul	2020	c64	The Reaper UK, Andrew Fisher		
Droid Special Edition	**2020**	**st**	**Jamie Hamshere, Miles P. Lord**		
El Mandarino	2020	zx	Mananuk '20, Mr Patata		
Endurance	2020	msx	Fabio Ritter, Targhan		$17-$34
Escape M&C	2020	msx	Carambalan Studios		
E.x.o.	**2020**	**atari 7800**	**Muddyfunster**		
Falcon Jigsaw Puzzle	2020	atari falcon	MJvanS		
Federation Z	2020	zx	iadvd, Molomazo	Furillo Productions	
Find It !	2020	msx	fabf		
Flying Saucers	2020	c64	Black Hole (Czaba Fekete, Daniel Fekete)		
Freaky Fish DX	2020	c64	Chris Page, Brent Page, Krill		
Funky Monkey Kid Game & Watch	2020	next zx	Bootlegger		
Graal	2020	zx	Franco Fabbri	Hardtek Software	
Grid Pix	2020	c64	Carleton Handley		$3.00
Grub 20	2020	c64	Cout Games		
H.E.R.O. Returns	2020	zx	gusmanb		
Helix Colony	2020	vic20	chysn		
Hobgoblin II (**demo**)	2020	atari	xxL		
Ice Station Zero	2020	plus4	Róbert K.		
Internetless	2020	zx	Serranito Online		
Jetpac RX	2020	zx	highriser		
Jetpack Jock	2020	zx	Gaz Marshall		
Jinxter (**ported from Magnetic Scrolls ver.**)	2020	next	Strand Games		
Joe Dick Private Investigator Case #1	2020	plus4	Róbert K.		
Jolly Jack's Run Ashore!	2020	plus4	Róbert K.		
Joust (recovered)	**1984**	**c64**	**Atari Soft**		
Jumpin' Jalopies Extended Version	2020	c64	MicroBit, Magnar Harestad, Rotteroy, Docster		
Just Get 9 (**demo**)	2020	cpc	Stephane Gourichon, The Others Days		
Katabatia	2020	c64	malcontent		
Keiko's Adventure	2020	c64	The Reaper UK, Richard Bayliss		
Knight Guy in Low Res World: Castle Days	2020	atari 7800			
Kyd Cadet - The Eyeburx Plee	**2020**	**cpc**	**Hagedasch**		
L'Abbaye des Morts	2020	msx	RetroDeluxe (Enric Geijo), Gryzor 87		
La Maison Du Professeur Folibus	2020	zx81	XavSnap		
Labyrinth 2020 BC	2020	plus4	Giuseppe Mignogna		
Last Night in the Office	2020	zx	Tim Jacobs		
Last Train to Tranz Central	2020	zx	Quantum Sheep		£1.99
Lethal Wedding	2020	genesis	Mega Cat Studios		
Letter Scrabble	2020	atari	Frantisek Houra, Petr Postava		
Lifeboat	2020	plus4	Róbert K.		
LOGITrumps Ultimate	2020	c64	Logiker, Wil		
Lost Word	2020	msx	Rabbit Soft Worker's		
Major Blink Deluxe	**2020**	**plus4**	**Csaba P., Tamás T., David V.**		
Master Mind	2020	zx	Juan F. Ramirez		

НОВЫЕ ИГРЫ

Название игры	Выпуск	Платформы	Разработчик	Издатель	Цена
Miner 2019er (announced)	**2020**	**c64**	**Daniel Avery, Jason Page, Trevor 'Smila' Storey, Jason 'Kenz' Mackenzie**	**Psytronik**	
Mirror Mirror	2020	zx	Gareth Pitchford		
Mitoma Project - A Mission To Mars (**demo**)	2020	cpc	Jean-Stephane Augros		
Montezuma's Redux (**hack**)	2020	atari	TIX, Paul Lay		
Montezuma 2 - Again! (**enhanced**)	2020	atari	Matias Dimitrov Albarran		
Mutant	2020	plus4	Róbert K.		
MW Ultra (**improved**)	2020	c64	Covert Bitops	Protovision	50 euros
Neadeital (**announced**)	2020	zx	Heavy Spectrum Limited (Matt Birch)		£10-£25
Naddando	2020	c64	Commodore Spain, Narcisound, Almighty God		
Ninja Carnage (**demo**)	2020	cpc	Christophe Kohler, CED, Herve Monchatre, Yotis Klapsakis, Kukulcan		
Nix	2020	next	Frosti		
One Last Thing	2020	zx	Dee Cooke		
Othello Revenge	2020	c64	Matteo Angelini		
Over Here !	2020	next	aureas		
Pacific	2020	msx	André Baptista		
Parsec	2020	zx	Martin M		
Patrick Paddle	2020	zx	John Connolly	PROSM Software	
Pentacorn Quest	2015-2020	zx	José Ignacio Rodríguez, Jarlaxe, McKlain, SyX	Phoenix Ware (Bitmap Soft)	
Pet Snake Redux	2020	c64	Shaun B	Cronosoft	
Pilgrim	2020	plus4	Róbert K.		
Planet Balls	2020	c64	AGPX		
Playing A Casino Game With a Spinning Counter	2020	zx	Paul E. Collins		
RandoMaZer	2020	atari falcon st	Thomas Ilg, Sébastien Larnac, xFalcon, Darren Doyle, Jamie Battison, Lonny Pursell, Louie Dimovski	Bitmap Soft	£25
Red Sunset (**demo**)	2020	cpc	ESP Soft (Raul Simarro, Juan Esteban Olmo Mari, John McKlain, Carlos De Ana)		
Relevo's Snowboarding	2020	msx	Relevo	Matranet	
Restless Andre	2020	zx	Jaime Grilo		
Retro Snake	2020	zx81	Camilo Eid		
Rite of the Druid	2020	next	Paul Weller		
River Raid Bold (**hacked v. 1.2**)	2020	atari	Matias Dimitrov Albarran		
River Raid 2600 (**hack**)	2020	atari	Matias Dimitrov Albarran		
Road Trippin'	2020	zx	John Davies, Clive Townsend		
Robot Jet Action (**announced**)	2020	c64	C64 Portal PL/Tomasz 'Carrion' Mielnik, Kamil 'Jammer' Wolnikowski		
Ronaprise USS 19-2020	2020	cambridge z88	Jamie Bradbury		
Sarah's Garden	2020	zx	Andy Jenkinson		
Screaming Wings (**improved version**)	1986	atari	Franco Catrin		
Sea Battle	2020	plus4	Giuseppe Mignogna		
Sensi Soccer (**announced**)	2020	cpc	Voxel Tower (Israel Roman)	Bitmap Soft	
Simone Says Basic	2020	c64	Steveboy		
Smarty and the Nasty Gluttons	1992-2020	amiga	Jouni 'Mr. Spiv' Korhonen, Eero Tunkelo, Sami Karjalainen		

НОВЫЕ ИГРЫ

Название игры	Выпуск	Платформы	Разработчик	Издатель	Цена
Sokoban CSP Edition	2020	zx	Jupiter77		
Space Mercenary: Overseers	2020	atm	Hippiman		
Space Moves	2020	cpc	Retrobytes Productions (Toni Ramirez, Alex Layunta, José Antonio Martín Tello, John McKlain) Juan Antonio Giménez López	Matra Computer Automations	
Stupid Martians	2020	msx	Visualedu, Bitcaffe		
Super Metal Hero	2020	amiga	Double Side Games		
Super City Crusher	2020	vic20	Stefano Ferrari		
Super Star Trek	2020	zx81	Mike Mayfield/Kelly Abrantes Murta/		
Super Wormy	2020	amiga			
The Black Jewel	2020	plus4	Róbert K.		
The Curse of Rabenstein	2020	next	Stefan Vogt	Puddle Software	
The Dragonstar Trilogy	**1984**	**zx**	**Fergus McNeill**	**Delta 4 Software**	
The Flight Of The Unicorn	2020	plus4	Róbert K.		
The Guild of Thieves (**ported from Magnetic Scrolls ver.**)	2020	next	Strand Games		
The Helm	2020	plus4	Róbert K.		
The Librarian	2020	plus4	Roe Pipi		
The Lord of Dragonspire	2020	c64	Stuart Collier, Trevor Storey, Jason Page, Kenz, Richard Bayliss, Martin Piper	Psytronik/ICON 64	£7.99-£39.99
The Menace from Triton	2020	msx	Santiago Ontañón		
The Miser	2020	plus4	Róbert K.		
The Pawn (**ported from Magnetic Scrolls ver.**)	2020	next	Strand Games		
The Pit	**2020**	**plus4**	**Doug T., Luca C., Mike**		
The Shining	2020	zx	Francesco Forte		
The Staff Of Power	2020	plus4	Róbert K.		
Tiny Bobble	2020	amiga	Pink, Fade One, Bartman		
Toayen in Action	2020	atari	Jaroslav Bubenik		
Torreoscura	2020	cpc zx	ESP Soft (Bieno, Miguel Angel Silva, Josepzin)/Bieno Marti		
Toto	2020	zx	Canadul		
Tractor Beam	2020	zx81	Bukster Games		
Tut-Tut	2020	zx	David A. Stephenson		
Warriors of Light	2020	st	Jon S. Stock, Tom Walker, Michael Keenleyside		
Whack a Virus!	2020	st	Janez Valant, Mic, Mathieu Stempell		
Wolfman	2020	plus4	Róbert K.		
Xump	2020	atari lynx	Retroguru/Lars Persson, Andre Haensel, Denny Muller, Christian Hildenbrand, Virgile Metier, Johan Letfors, Andrew Lemon		
Xump 2	2020	genesis	Retroguru		29 euros
Zampa Manzana	2020	cpc	Riper, Xenomorpho		
Zeta Wing (**announced**)	2020	c64	Sarah Jane Avory	Protovision	

ОТ РЕДАКТОРА

















На этой странице, Вы видите работы графического дизайнера из Испании - XeNoMoRPH (компьютер Amstrad CPC). Некоторые фото в журнале - лучше смотрятся при увеличении масштаба.

Поддержать журнал можно (гривня/карта Приватбанка):

Możesz wspierać rozwój czasopisma (hrywna Ukraińska/VISA karta):

You can support the development of the journal (Ukrainian hryvnia/VISA card):

DEMIDENKO GENNADIJ

4149-4991-2391-0760

Legends of Bytes
LB Magazine - is copyright ©
G Demidenko 2008-2020
Cherkasy, Ukraina
No.9 / September - 2020