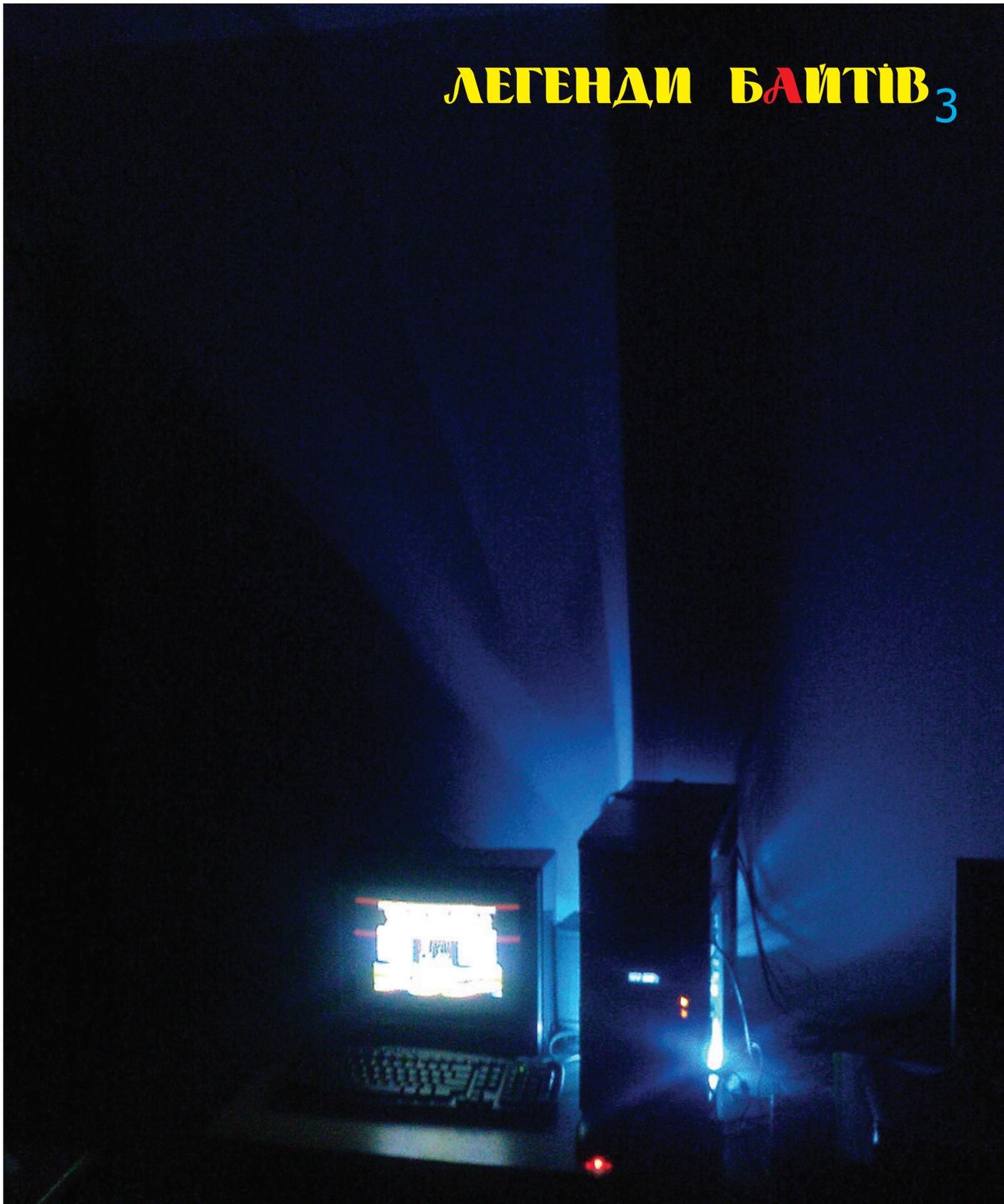


# ЛЕГЕНДИ БАЙТІВ<sub>3</sub>



Legends of Bytes

LB Magazine - is copyright © G Demidenko 2008-2012

specy2004@mail.ru Cherkasy, Ukraine

No.3 / January - 2012

## От Редактора

Приветствую Вас. С момента прошлого номера прошло более двух лет. За это время вышло немало новых игр и новостей. Такой долгий перерыв в выпуске был вызван большим объемом работы над этим номером. Мне пришлось с нуля сортировать около 600 игр. Работа усложнилась тем, что каждая игра выходила в итоге иногда на 11 платформах.

Окончательный вариант я сделал с помощью Antony Guter, который работал в компании Mastertronic с 1985 и до весны 1991 года. В этом номере Вы увидите самый полный список игр, издателем которой была эта компания. В списке отсутствуют игры, не изданные данной компанией но с аналогичными именами, вышедшие на других платформах (консолях) как это было во втором номере журнала.

Кроме большинства игр я собрал и сканированные обложки дисков и кассет. Дело в том, что определить издателя иногда возможно только так. В основном я уделю внимание периоду до 1991 года.

Немного об создателях игр из Югославии и Финляндии. Видео прилагается.

Новые игры - игры, вышедшие на платформах Commodore, Amstrad, Atari XL, Oric. Римейки игр и эмуляторы. Небольшой подарок в виде редкой игры.

[specsy2004@mail.ru](mailto:specsy2004@mail.ru)

на обложке - компьютер греческого фана Спектрума - **Anestis Koutsoudis** (A +2 in a PC box. DivIDE, PC Keyboard Interface, Turbo Kempston mouse interface, Drumkit smd version, +2 mode).

### В ЭТОМ НОМЕРЕ

2 Колонка редактора

3 Новости

4-29 Mastertronic

30-31 Jukka Tapanimaki

31 Damir Muraja, Dusko Dimitrijevic

32 Новые игры

33 Эмуляторы

34 Римейки. MIA.





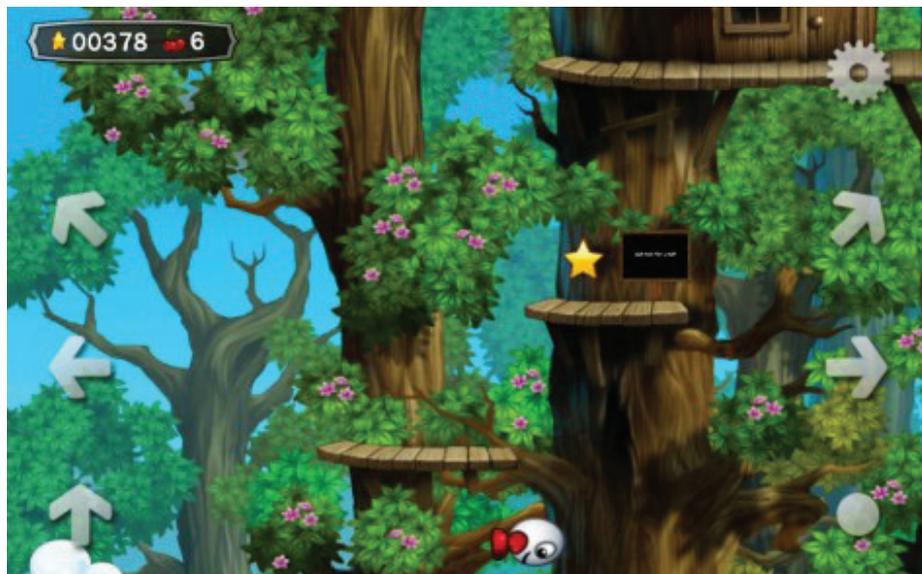
Jim Darling

**KWALEE.COM**

David Darling основал компанию Kwalee (Leamington Spa, Warwickshire) по выпуску и издательству игр для смартфонов. Как Вы знаете, он является одним из основателей Codemasters и работал там в период с 1986 по 2007 год. В новую компанию вошел известный Вам (я рассказывал о нем во втором номере) Bruce Everiss, который также работал в Codemasters с 1985 года и с перерывами до 2003 года. В качестве председателя компании избран отец Дэвида, один из основателей Codemasters - Jim Darling. По его мнению данная ситуация напоминает бюджетный восьмибитный игровой рынок, с преимуществом глобальных мгновенных онлайн продаж и дистрибьюции. Необходимо дифференцировать Kwalee и ее продукцию на рынке, что по силам Дэвиду и его команде.

**DIZZY PRINCE OF THE YOLKFOLK**

9 декабря 2011 года Codemasters выпустила на рынок римейк игры 1991 года. В этот раз она вышла на Android, iPhone, iPad, iPod touch. Ценовая политика:



iPad - £2.49, iPhone, Android, iPod touch - £1.49. Разработчик - DNA Interactive, при участии Paul Ranson, который руководил проектом игры 1991 года.

По его словам компания создала технологию под названием «Slam» которая позволяет портировать игру между платформами просто - например он имеет версию игры дома для PC, и мы легко сделаем ее для PS3, PSP. Если появится рыночный интерес, конечно игра будет выпущена на большем количестве платформ.

**PRINCE OF PERSIA (C64)**

Как известно первую попытку сделать эту игру для Commodore 64 предприняли венгерские разработчики в 1993 году (Attila Pohorai, Viktor Varga, Balázs Takács). Но проект был отменен. 2 года назад была закончена конверсия спрайтов. 16.10.2011 года появилась версия 1.0 (есть 1.1). Авторы - Conrad, Mr. SID, STE'86, Twoflower (Mikael Baklund). Игру делали с оригинального кода для Apple II и он прекрасно работает для C64. Интересующиеся историей создания игры на Commodore 64



Paul Ranson



могут посетить блог одного из ее создателей: <http://popc64.blogspot.com/2011/10/part-one-why-hell-would-anyone-want-to.html>



Сегодня речь пойдет об всем Вам известной компании.

Компанию Mastertronic основали в 1983 году Martin Alper, Frank Herman и Alan Sharam.

В отличие от многих своих конкурентов на рынке игрового программного обеспечения компания была создана не программистами, ищущими выход своим разработкам. Так же она не была частью налаженного бизнеса с легко доступными деньгами. Учредители поставили цель развиваться за счет продажи игр как можно дешевле по цене.

Другие издатели избрали тактику создания программного обеспечения и их маркетинг надеялся на то что клиент сам по себе придет в магазины.

В отличие от них Mastertronic направили свою стратегию на дистрибьюцию и розничных продавцов. Они просто ставят игры на полки и низкая цена будет делать все остальное.

С этой целью в основе стратегии были бюджетные программы - игры не дороже £3, в то время как большинство компаний ставили цену в £6 или выше. На самом деле базовой ценой была £1.99. Alper и Herman имели опыт в дистрибьюции видео, по-этому они посчитали возможным создать достаточно низкую цену. С этой стратегией компания начала торговлю 1 апреля 1984 года. Сначала компания работала в West End (офис Sharam'a) - в сердце Лондона.

В 1983 году появились новые дешевые программируемые компьютеры. В Великобритании появился Sinclair и его жесткий конкурент Commodore. В это время розница была слабо развита и игры продавались например через магазины электроники. Практически не было специалистов по играм и изда-

тели вынуждены были давать рекламу в компьютерных журналах и продавать свои продукты по почте. Такие магазины не могли брать на себя обязательства покупки продукта, если только издатели не давали им гарантированного возврата непроданного товара. Но никто не знал, сколько продержатся в бизнесе издатели игр.

Игры были специфическим товаром, медленно запускались и это требовало нужного внимания со стороны продавцов, которого обычно не хватало. Нужно было ждать 5 минут запуска игры потом еще 10 минут играть с покупателем прежде чем он принимал решение о покупке игры. По-этому розничные продавцы были скептически настроены и неохотно соглашались.

Mastertronic началась с людей, которые разбирались в дистрибьюции и маркетинге. Они ничего не знали о компьютерных играх и могли похвастаться что никогда не играли в них. Когда приходили программисты с демо версиями своих разработок, они сами запускали игры, подключали джойстики для управленцев.

Последние никогда не брали программистов напрямую. Все покупалось извне или непосредственно у авторов или у других издателей игр. Прежде чем начать продавать были четко определена стратегия бизнеса. Каждый из ее элементов (распространение, поставка и цена) был жизненно важен для успеха. Через свои связи была налажена поставка игр в видео магазины. Из-за дешевизны игр легко договорились о продаже игр на основных улицах.

Mastertronic создала сеть само-



стоятельных дистрибьютеров игр. Ключевой фигурой в этом процессе был Richard Bielby - он со своей женой поддерживали контакты с десятками магазинов и продавцами, покупал оптом игры и продавал их дистрибьюторам.

Игры продавались в газетных киосках, кондитерских, гаражах, магазинах видео и даже в придо-



Frank Herman



Geoff Heath



Martin Alper

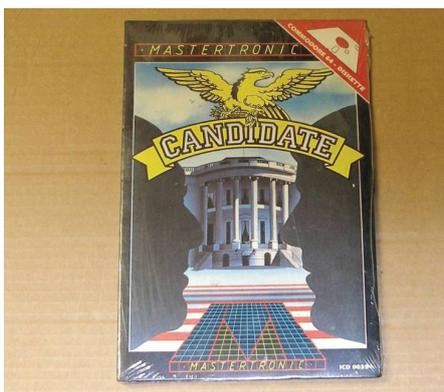
рожном сервисе. Магазины могли заказать «пакет дилера» - 100 игр в картонной стойке. То есть нужно было только свободное пространство.

Из-за отсутствия новых игр в розничной торговле появлялись проблемы с покупателями. По-этому Mastertronic старалась продавать много игр и постоянно обновлять свой ассортимент. В то время как другие издатели делали ставку на одного двух своих ключевых программистов. В отличии от других издательств Mastertronic не передавал другим хранение и распространение своей продукции для оптовых покупателей. В первые дни их склад был на Paul Street, в конце London City. Мало кто из издательств брал на себя накладные расходы на склад. По-этому выполнение обещанной доставки было ключевым для Mastertronic. Благодаря чему оптовый продавец может назвать точную дату поставки продукта. Так же розничный покупатель мог купить товар сразу со склада. Информация от розничных покупателей была важна для компании - так лучше понять как упаковывать товар, что ломается при доставке, как маркировать и видны нюансы распространения. Было видно, сколько игр необходимо выпускать ежемесячно.

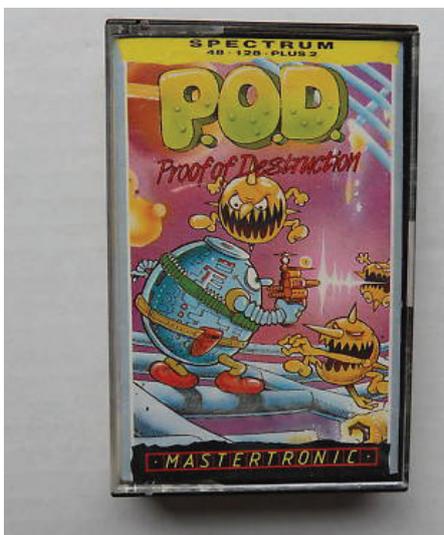
Mastertronic был пионером цветной упаковки. Все игры имели цветной треугольник сверху в правом углу и цветной прямоугольник с обратной стороны. Игры для Spectrum были желтыми, для Commodore 64 красными и для Amstrad оранжевого цвета. Это привело к тому, что другие издатели стали по своему маркировать игры. Рознице, которая не разбиралась в играх пришлось по душе такая маркировка и имидж компании вырос.



Martin Alper, John Maxwell, Alison Beasley, Alan Sharam.

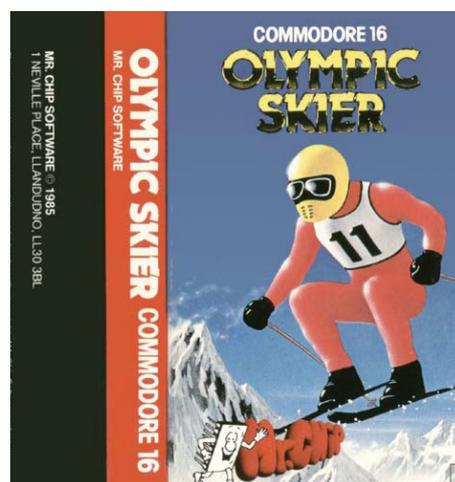
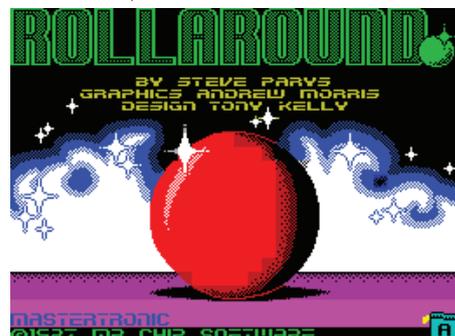


Так как Mastertronic был издателем а не производителем программного обеспечения, ее первой проблемой был источник программных продуктов.



Важным партнером была компания Mr Chip (позже Magnetic Fields), возглавляемая Douglas Braisby.

Эта компания поставляла игры в первые 15 месяцев существования Mastertronic (до июня 1985 года) и было продано впечатляющих 395 000 копий.



Но это достижение побил другой источник игр - братья Darlings. Мастерски быстро создавая игры для VIC 20 и Commodore 64, David и Richard Darling

стали партнерами Mastertronic в замен получив оплату роялти и долю из прибыли от продажи своих игр. Это был удивительный успех. В первые 15 месяцев из проданных 750 000 копий игр, написанных братьями они получили £85 000!

Для двух юношей школьного возраста это было доказательством того, что на играх они смогут зарабатывать больше, чем любой рабочий с девяти до пяти, и вскоре они основали Codemasters, свою бюджетную софтверную компанию. Для объективной оценки скажем, что всего было продано за эти 15 месяцев 2.1 млн копий игр. Таким образом компания Mastertronic обеспечивала себе 55% продаж только имея дело с Braisby и братьями Darlings. Позже по мере развития компании, многие приходили с готовыми играми или только идеями игр и были готовы опубликовать свои работы.

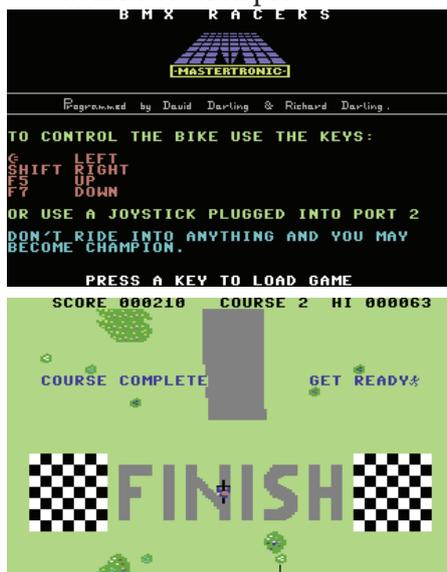
Ранние игры были сделаны для преобладающих в то время компьютеров. В то время основными были VIC 20 и Commodore 64. Стратегия маркетинга в том, чтобы выбрать те игры, которые будут интересны для потребителя в книжных магазинах.

В период с апреля по июнь 1984 года Mastertronic вывел на рынок 32 игры - 13 для C64, 9 для ZX Spectrum, 7 для VIC 20, 2 для BBC Micro и 1 для Dragon. 8 игр разработали Mr Chip, 7 братьями Darlings и 4 CME.

Почти все они основывались на популярных аркадных играх (Spectipede ZX и BBC Micro, Munch-Mania для C64. Но некоторые игры выделялись - «BMX Racers» (Darlings) для C64, Vegas Jackpot (Mr Chip) для C64/VIC 20. BMX Racers не была основной на аркадной игре и это была одна из очень успешных



игр конкретно направленных на юных ребят. Было продано 340 000 копий этой игры.



Продажи Vegas Jackpot были около 300 000 копий, в том числе редкой версии для Dragon. Много внимания уделялось рекламе игры и изображению издателя. Это были заказные работы (рисунок для кассеты) и несомненно все это помогало продавать игры.

В 1983-1984 г.г. большинство компьютерных игр продавались в Великобритании по цене от £5 до £8. Розничные продавцы хотели более дешевые игры так как они не приносили большой

прибыли, кроме того покупатели с подозрением относились к дешевым играм (качество).

Несмотря на это цены на игры Mastertronic были только £1.99.

В то время все компьютерные игры Великобритании и Европы записывались на кассету. Компьютеры с дисководом были только C64, Apple, Commodore PET, Tandy. Но в основном они продавались в США. В Европе намного дешевле было купить компьютер для кассет. Игры были короткие - из-за ограничений по компьютерной памяти. Загрузка игры была примерно четыре-пять минут.

Для разумного тиража стоимость копии должна была не превышать 25 пенсов. Так как Mastertronic ориентировался на большие продажи, он покупал копию по 22 пенса, каждая обложка кассеты стоила 3 пенса, работа над обложкой стоила до £1000, при предполагаемом тираже в 20000 копий, получалось примерно 5 пенсов за единицу. Прочие расходы добавляли до 5 пенсов в целом. Итак, копия игры выпущенная на рынок стоила примерно 35 пенсов.

Другой расходной статьей было

само программное обеспечение. Игры могли продать сразу, но большинство авторов хотело роялти, чтобы не потерять прибыль в случае успешных продаж. Стандартная сделка в 1984 году - по контракту в £2000 роялти составляло 10 пенсов за единицу. Многие юные авторы были очень довольны, так как обычно Mastertronic продавал игры тиражом 50 000 копий и более.

При розничной цене в £1.99, НДС (15% в то время) платили 26 пенсов. Розница имела маржу в 30%. На практике Mastertronic продавала игру дистрибьютеру около 90 пенсов на единицу, позже по 80 пенсов (в конце 80-х) и примерно £1.30 когда они напрямую продавали в розницу. Такая ценовая политика давала хорошую прибыль при условии, что уровень продаж будет достаточно высоким.

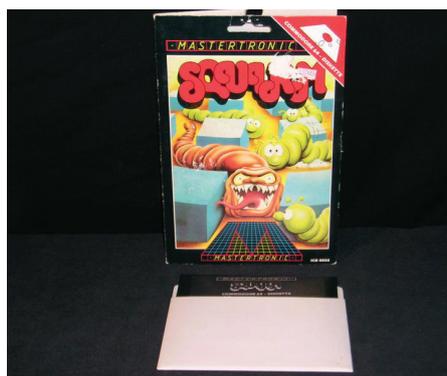
Допустим общие продажи одной игры были 10 000 копий, тогда сырье и дистрибуция берут на себя £3000, кассетная обложка и аванс автору еще £2500 а сумма от продажи £9000. В итоге валовая маржа около 38%. В ранние годы компания легко продавала 10 000 копий одной игры. 10 игр выпущенных Mastertronic для C64 (в среднем) давали 40 000 копий первый год, остальные 50 000 изымались из продажи. Игры для VIC 20 в среднем продавались по 44 000 копий. Ранние игры для Spectrum в среднем давали только 28 000 копий. Низкое ценообразование было вполне жизнеспособным при больших продажах и на быстро растущем рынке начала 80-х, на карманные деньги с ценой в £1.99.

Быстрый рост потребовал увеличения штата и развития си-

стемы бухгалтерского отчета, продаж, контроля за рынком и роялти. Компания оставила George Street и заняла офис с видом на Regent's Park. Появился John Maxell, PR, бухгалтерия и секретариат. Но офис оказался слишком мал для расширения бизнеса и в сентябре 1985 года мы переехали в новый офис на Paul Street (расположение склада). Там и находилась компания до объединения с Virgin Games в сентябре 1988 года.

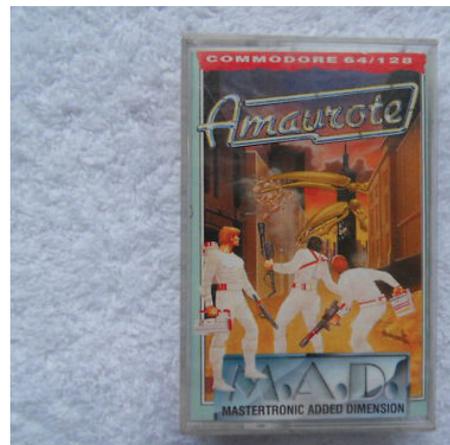
С появлением новых компьютеров бизнес усложнился. Стал вопрос о выборе конверсий для разных платформ и моделей. Больше компьютеров но меньше места на полке для отдельно взятой платформы.

По-этому ассортимент игр уменьшался. Появились игры для новых Amstrad CPC, Atari XL, MSX и Commodore 16. Некоторое время Mastertronic была единственной, выпускающей игры для C16. Каждая игра продается в огромных количествах. например Squirm для C64 продано 41 000 копий, а через год для C16 - 82 000 копий.



В конце 1985 года компания ввела торговую марку «MAD». Это означало Mastertronic Added Dimension, во первых шаг от чисто бюджетного рынка. MAD игры в розницу стоили £2.99 и предполагали лучшее качество чем их дешевые собратья. Первые игры - The Last V8, Master of Magic, Hero of The Golden

Talisman и Spellbound, продолжение очень популярной Finders Keepers. Это было исключение из политики и почти не вызвало маркетинговых затрат, в сравнении с затратами конкурентов на



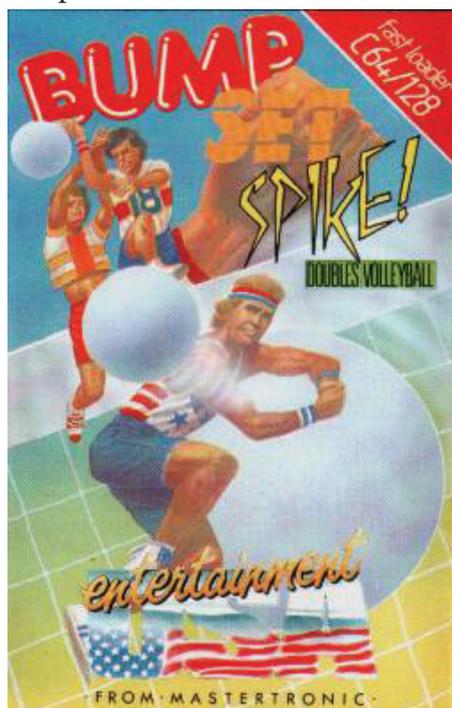
Mastertronic редко прибегал к рекламе. Было меньше редакционных обзоров но в целом они были справедливыми. Сначала пресса презрительно относилась к издателю, но в 1985 году неохотно признала, что бюджетные игры стоит покупать за эти деньги, не переплачивая за полноценные продукты.

Были программисты, которые постоянно сотрудничали с компанией. Включая David Jones (Magic Knight серии), Clive Brooker (Empire Fights Back, One Man & Hid Droid, Lap of The Gods), Kevin Green (Skyjet, Flash Gordon, Space Hunter), Jim Ferrari (King Tut, Human Race, Hollywood or Bust). Время от времени Rob Hubbard приносил свою последнюю мелодию. Посещал Jeff Minter, также некоторые работали техническими консультантами - Stephen Curtis (Nonterraqueous, Soul of a Robot, Into Oblivion), Richard Aplin (Island Destructo, Fly Spy, Ultimate Combat Mission), Tony Takoushi (Frenesis, Hyperforce).

С самого начала Mastertronic имела в США местного дистрибьютера. В 1986 году Alper создал в Калифорнии Mastertronic

Inc.

Главным образом распространялись игры для Commodore 64, так как другие 8-битные компьютеры не были известны в США.



Со временем в продаже появились игры для новых 16-битных машин и Mastertronic Inc занялась отличным от Великобритании направлением бизнеса. Связи компании с местными производителями игр привели к новым источникам игр и появлению новой торговой марки Entertainment USA с тем, чтобы продвигать такие игры в Европе. Уравновесила ситуацию другая торговая марка «Bulldog» (Best of British).



Рост бизнеса привел к эксклюзивным дистрибьютерам на основных рынках Европы и тем самым создал имидж действительно компании международного уровня. Управлением Британской компании занят Herman.

Sharam занимается продажами и логистикой. Примерно в конце лета 1986 года Mastertronic берет на работу Geoff Heath. Он возглавил отдел маркетинга. До этого он работал в Activision, и в последнее время в Melbourne House.

Он был серьезной фигурой в игровой индустрии и его долгосрочной целью стал выпуск полноценных программных продуктов под маркой Mastertronic. 16-битные компьютеры становятся все более популярными, по-этому была запущена новая торговая марка 16-Blitz, хотя она и не использовалась продолжительное время.

Mastertronic Inc начала разраба-



тывать новые аркадные игры, которые работали бы отлично на домашних компьютерах. Для этой цели у компании Commodore были закуплены в огромном количестве чипы Amiga. Этот проект Arcadia чуть не привел к краху компании так как медленно продвигался, игры были неудачными и не такими как аркадные машины.

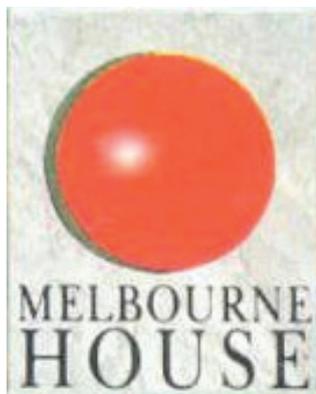


Предметом сотрудничества была сменная аркадная платформа. Arcadia M.S.S. использует в качестве основы материнскую плату A500. Список игр для этой платформы:

Air Hockey	Arcadia	1986-98?
Blasta Bowl	Arcadia	1986-98?
Ninja Mission	Arcadia	1986-98?
Pool	Arcadia	1986-98?
180 Darts	Mastertr./ Arcadia	1986-98?
Sidewinder	Arcadia	1986-98?
Space Ranger	Arcadia	1986-98?
Sporttime Bowling	Arcadia	1986-98?
Xenon	Mastertr./ Arcadia	1986-98?
Aargh	Mastertr./ Arcadia	1988
Leader Board Golf	Acess Soft/ Arcadia	1988
Magic Johnson Fast Break	Arcadia	1988
Road Wars	Mastertr./ Arcadia	1988
Rockford	Mastertr./ Arcadia	1988

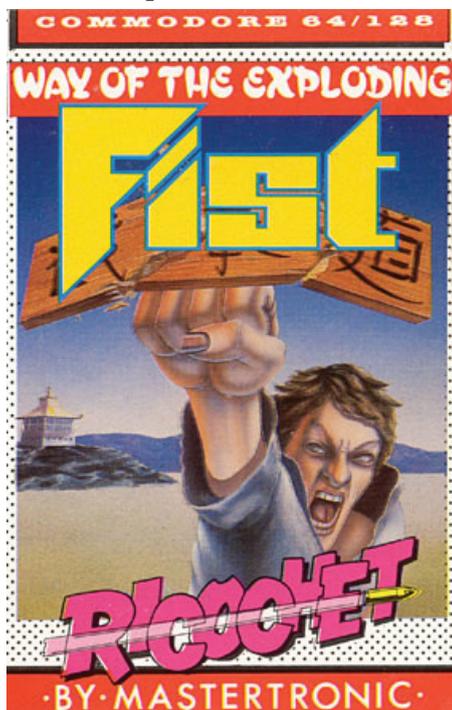
Со временем компания Mastertronic стала основным поставщиком как бюджетных игр так и полноценных. Некоторые издатели делали заказы на переиздание их игр по бюджетной цене и это было легкой прибылью. Так появилась торговая марка Ricochet - переизданные игры от Activision, Martech и US Gold.

Бизнес Mastertronic развивался за счет продажи бюджетных игр, но ситуация полностью изменилась в 1987 году, когда был приобретен австралийский издатель Melbourne House (холдинговая компания Beam Software). Melbourne House сохранил свою торговую марку и часть компании присоеди-



лась к Mastertronic (например менеджер по маркетингу Rachel Davies, топ менеджер Martin Corral). По иронии судьбы они воссоединились с их бывшим боссом Geoff Heath.

Эта сделка означала что компания не будет переиздавать классические игры - The Hobbit, Lord of The Rings, Way Of The Exploding Fist. Основной целью покупки была продажа полноценных игр, в частности домашние версии популярных аркадных игр.

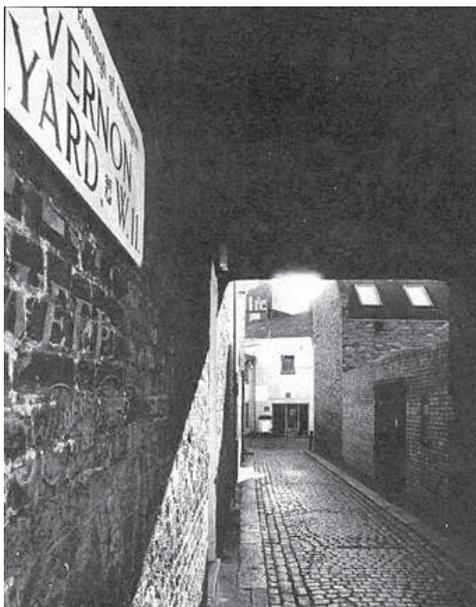


В 1987 году после переговоров между Herman и Richard Branson, Virgin Group приобрела 45% акций, принадлежащих внешней инвестиционной группе. В этом году оборот Mastertronic составил около £8 млн. Общая стоимость была около

£10 млн. Остальные 55% остались у Alper, Herman и Sharam и позже были проданы в 1988 году.

Компания была переименована в Mastertronic Group Ltd и со временем слилась с Virgin Games в Virgin Mastertronic. В сентябре 1988 года сотрудники перешли с Paul

Street в офис Virgin Games недалеко от Portobello Road.



Это означало завершение ключевого для Mastertronic бюджетного бизнеса. Пик бюджетного бизнеса пришел на 1986 год и потом только снижался. Продажи сокращались так же быстро как когда-то росли. Хотя количество игр увеличилось в 1987-1988 г.г. продажи копий каждой игры сильно упали что сказалось на прибыли бизнеса. Причин снижения было несколько. Первой из них была новая конкуренция на бюджетном рынке - Codemasters как очень успешная компания и US Gold как полноценной издатель начали вводить на рынок свои собственные бюджетные торговые марки. Второй причиной был рост 16-битных компьютеров. Mastertronic делал бюджетные игры для этих машин, но это не повлияло на ситуацию на рынке.

В то время моду задавали NES и Sega Master System.

В начале 1987 года Herman понял, что в Великобритании не было дистрибьютера направления Master System. Mastertronic смогла стать им на один год. Это новое направление в бизнесе возглавил Martin Corral.

После продажи всего что только можно компания снова получила контракт на дистрибьюцию. Кроме того, Mastertronic была дистрибьютором в Германии и Франции. Так зарождался новый бизнес, ведущий к Sega Europe.

John Kellas представлял интересы в Германии с 1983 года, John Holder - в Италии с 1984 года. Lennart Martling - в Скандинавии с 1985 года (компания Wendros).

В 1991 году оборот группы был почти £100 млн. Почти все продажи и прибыль были получены от продукции Sega. Полноценные игры такие как Golden Axe и Supremacy были раскуплены огромными тиражами и здесь уже бюджетный бизнес не играл никакой роли.

В начале 1991 года Sega была заинтересована в расширении дистрибьюции (но не издательства). Virgin Group продана и ее сотрудники перешли в Sega.

Остаток программистов создал Virgin Interactive Entertainment. После поглощения Sega, Herman стал заместителем руководителя Sega Europe. Sharam возглавил Sega UK. Alper остался у руля VIE еще несколько лет. Примерно в 1993 году VIE ушел с рынка бюджетных игр полностью.

Бизнес Mastertronic был уникален в то время и его нельзя повторить сегодня. Сейчас игры разрабатываются группами с типичными розничными ценами

от £30 до £40. Ушли в прошлое времена, когда подросток мог зайти в офис издателя без предварительной записи и мгновенно заключить контракт. Но действительно это было счастливое время. Так начиналась легендарная эпоха, всего лишь 20 лет назад.

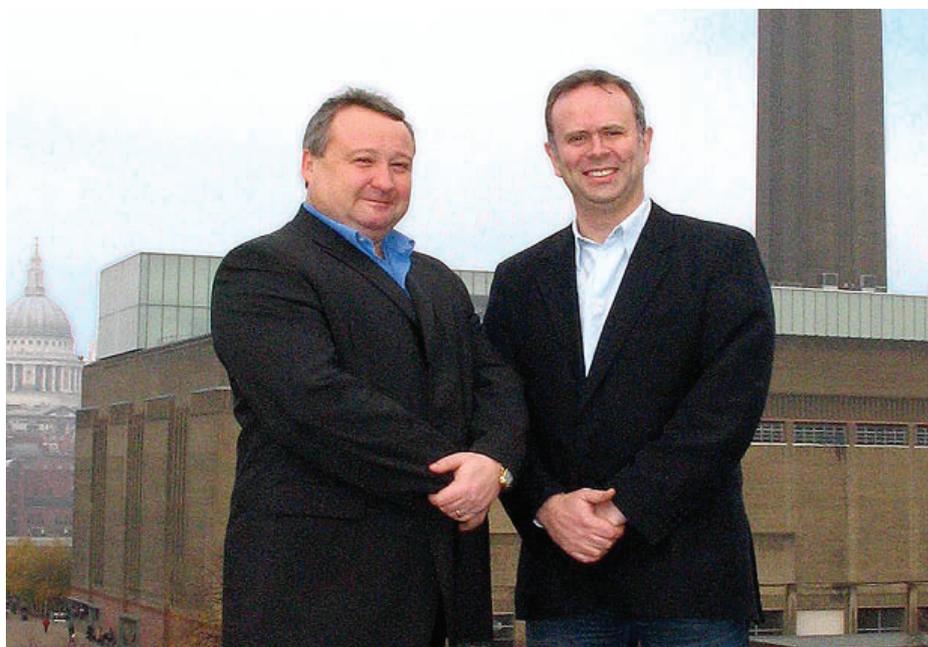
После десятилетнего молчания в августе 2003 года Mastertronic был возрожден. Торговая марка была использована для запуска новой линейки бюджетных игр, ранее продававшихся за полную цену. Frank Herman пришел в компанию в 2004 году, снова как председатель. Старая и новая компания совершенно разные. Mastertronic Group приобрела дистрибьютера «Sold Out» (Adam Pritchard) и торговая марка используется для продажи программного обеспечения за £4.99 (часто 3 игры за £10). Также компания занимается дистрибуцией программного обеспечения под старой торговой маркой «M.A.D.»



В конце 2007 года компания использовала такие торговые марки как - Sold Out, MAD, PC Gamer Presents, MAD4Games, Blast, Just Flight.

Боссы компании Andy Payne и Gary Williams видят перспективы своего бизнеса в следующем. Мы начали свой бизнес переиздания лицензионных игр с £4.99 и мы никогда не опускали цену, так как хорошая игра будет хорошей всю жизнь и пользователи хорошо знают это.

Наша модель бизнеса работоспособна, так как крупные издатели хотят участвовать в этом бизнесе. Единственная компа-



Gary Williams, Andy Payne

ния, с которой мы не работаем - Microsoft.

Когда мы начинали, Virgin имел White Label который фактически стал стандартом де-факто для бюджетного рынка, но его американские владельцы не захотели снижать цены ниже £9.99. По-этому на рынке появился Sold Out. Сначала все утверждали, что продаж не будет. Но спустя три года остальная Европа копировала нас.

На сегодняшний день в состав Mastertronic Group входит компания Blast Entertainment Ltd, специализирующая на рынке видеоигр сугубо для детей младшего возраста.

Чем занимаются сейчас люди, создавшие Mastertronic.

Richard Aplin, программировавший игры для Mastertronic работал в Binary Design, Creative Materials, Codemasters и сейчас работает в Astro Gaming, Inc.

К сожалению 30.03.2009 года ушел из жизни Frank Herman.

Он работал в таких компаниях:

1983-1987 Mastertronic Ltd.

1987-1991 Virgin Games

1991-1995 Sega Europe

1995-2000 GT Interactive

2002-2003 Intent Media

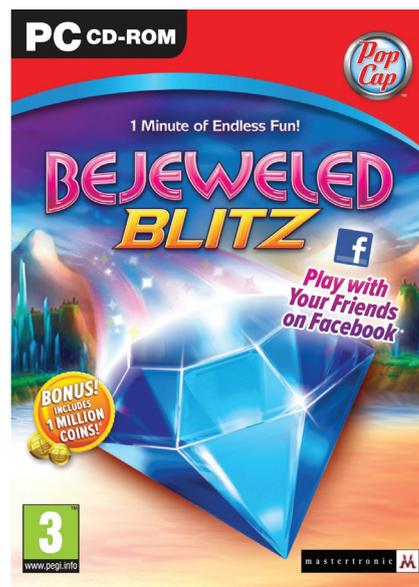
2004-2009 Mastertronic Group

(курировал PC Gamer Presents, MAD).

В целом он посвятил 25 лет игровой индустрии (1984-2009).

<http://corporate.mastertronic.com/>

<http://www.mastertronic.com>





## Antony Guter

Работал в Mastertronic Ltd финансовым контроллером с 1985 года и продолжил работать в новой компании SEGA Europe Ltd.

**Когда Вы начали работать в Мастертроник ?**

Я начал в августе 1985 года когда рынок компьютерных игр очень отличался от сегодняшнего.

Было много очень маленьких издателей, работающих на очень локализованном рынке. Никто не знал, какой из разных компьютерных форматов победит на рынке.

Благодаря влиянию Sinclair дешевые компьютерные игры на кассетах захватили Великобританию и некоторые рынки Европы. В США же рынок компьютеров ориентирован для бизнеса, игры - второстепенны, поэтому кассетные драйвы здесь не прижились.

Я думаю, что Mastertronic в сравнении с его конкурентами, есть результат профессионального подхода. Парни, основавшие компанию, поняли, что торговля играми была сравнительно простой - основа всего были маркетинг и дистрибуция. Таким образом мы акцентировали внимание на создание бренда, создавая цепочки дистрибьютера, убедили большую часть уличных магазинов продавать продукт, гарантируя им быструю доставку продукта с тем, чтобы новые и популярные игры быстро поступили в продажу.

Так как фактическая прибыль от проданной игры была неболь-

шой, мы не могли себе позволить тратить деньги впустую. Мы не рекламировали так как вкладывали в рекламу полноценные софтверные компании и из-за этого как мне кажется, были недовольны игровые журналы.

Мастертроник никогда не нанимал внутренних (in-house) программистов для написания игр - все, что мы издали, было сделано либо сторонними софтверными компаниями либо внештатными (freelance) авторами. Этим мы отличались от многих наших конкурентов. Это был идеальный подход для быстрого вывода многих разнообразных игр - время, когда тысячи детей пытались быстро разбогатеть на написании игр - которые не были настолько хороши, поэтому сложные игры мы оставили для полноценных софтверных компаний. Одно весомое преимущество было в том, что мы сохраняли наши накладные расходы низкими и риски, связанные с разработкой программного обеспечения были больше у других.

Конечно, мы нанимали специалистов для обзора или тестирования игр, помощи авторам и технической экспертизы. Нашему постоянному штату иногда помогали некоторые из наших авторов игр - Nigel Johnstone, Richard Aplin, Stephen Curtis,

Tony Takoushi, но обычно это было не долго, они отдавали предпочтение своей внештатной карьере.

**Что вы внесли либо изменили в существующих операциях компании ?**

Кроме финансовой составляющей, я гарантировал, что все будет сделано честно и легально. Дело в том, что у промышленности вообще была плохая репутация, с банкротствами, уходом авторов и практикой теневого бизнеса. Мы стараемся вести компанию к высоким стандартам и нам это удалось, так как с 1986 года многие конкуренты хотели работать с нами.

Я разработал и управлял нашими продажами и системой лицензионного платежа (royalty). Я ввел системы, которые были точны, надежны и современны чем те, что были до меня. У нас никогда не было споров с авторами о количестве проданных продуктов либо по лицензионному платежу, который мы платили вовремя - каждые три месяца. Я не думаю, что многие наши конкуренты смогут сказать то же самое.

Наш успешный бизнес привел нас к инвестиционным компаниям, и поэтому мы были куплены Virgin.

**Насколько важен был для Мастертроник рынок C64 ?**

Абсолютно исключителен.

Mastertronic появился в 1983 но не был компанией с ограниченной ответственностью до 01.04.1984 года, когда я пришел в компанию. За эти 15 месяцев до июня 1985 (конец финансового года), мы продали 890 000 кассет С64 - 43% от нашего общего объема продаж. Если добавить Vic-20 - уже будет 66%. В 1985-86 сезонах продажи С64 были более чем 1 200 000, но остальные 30% бизнеса - были растущие продажи для Спектрума и Амстрада.

Была жестокая конкуренция между Спектрумом и программистами С64 и игроками видеоигр. Для издателя различия между компьютерами были реальным препятствием, так как мы должны были заниматься созданием игр для разных платформ. Это увеличивало стоимость и отдаляло время создания новых игр и выпуска их на рынок, что было не в интересах клиентов.

Большой особенностью С64 была музыка. Rob Hubbard сделал классические мелодии для нас - One Man and his Droid, Hunter Patrol, Spellbound, Phantoms of the Asteroid, Master of Magic. Такая качественная музыка в играх за умеренную цену определенно увеличивала репутацию Mastertronic.

**Какова была общая атмосфера в Mastertronic ?**

Захватывающая, забавная, напряженная, расстраивающая, очень раздражающая... Большая часть времени - как в любом малом бизнесе - люди, занимающиеся продажами, звон телефонов, масса документов. У нас в офисе было в разное время от 12 до 18 человек. Вы никогда не знали, какие игры могли быть проданы успешно, какой обзор о них будет в журналах. Подросток мог принести демо игры которая будет продана в 50 000

копий. Бизнес постоянно рос и менялся. Мы сделали намного больше чем просто издание дешевых видеоигр. Например:

мы переиздавали программное обеспечение для других издателей (Hewson, US Gold, Martech, Activision).

Для Woolworths мы поставляли компьютерные игры исключительно оптом. Мы имели исключительные права в Toys'R'Us и наняли служащих, которые обеспечили им стабильные поставки игр.

Мы сделали свой джойстик - «Magnum».

В 1987 году мы получили компанию Melbourne House, известную играми Hobbit, Way of the Exploding Fist и это дало нам толчок к новому пониманию полноценного программного обеспечения, мы смогли научиться управлять более сложной продукцией.

Также в 1987 году мы начали дистрибьюцию Sega Master Systems в UK и вскоре стали их основным дистрибьютором в Европе. Этот бизнес рос настолько быстро, что в течении года занимал почти весь наш товароборот. Публикация бюджетных игр перестала быть основной частью бизнеса.

Основатели Mastertronic хотели быстро заработать много денег. Это могло быть достигнуто продажей компании либо появлением акций на фондовой бирже. **Кем из конкурентов вы восхищались ?**

Мы презрительно относились к большинству конкурентов, но не из-за игр, а из-за способа продаж.

Мы имели свой собственный склад, систему дистрибьюции, работали непосредственно с разработчиками, тогда как они поручали продажу оптовым продавцам, плохо разбира-

вшимися в играх. Поэтому конкуренты никак не контролировали продажи игр, даже не знали как они продаются.

Мы ценили качественные игры основных разработчиков видеоигр, но видели их слишком дорогими. Нас не беспокоили бюджетные конкуренты вроде Firebird, которые были не способны наладить эффективную торговлю видеоиграми. Реально мы замечали Codemasters. Они были важной частью нашего рынка. Darlings работали в тесном сотрудничестве с Mastertronic два года и хорошо выучили их уроки.

**Когда Mastertronic ввел свою торговую марку Bulldog, это было положительным или отрицательным ?**

Я думаю, что это было положительным, это заставило нас быть более разнообразнее и внушительнее. Название Bulldog шло от небольшого оптового продавца Bulldog Distribution, который испытал финансовые сложности и был приобретен нами в 1986 году. Несколько торговых марок были созданы для других издателей, которые хотели чтобы мы переиздали их старый полноценной продукт по бюджетной цене (например, Rack-It для Hewson, Americana для US Gold). Другая торговая марка, Entertainment USA, создана во время сотрудничества с американскими компаниями, включая Sculptured Software и Randall Don Masteller.

Вскоре эту торговую марку с нашего разрешения использовал Woolworths как новое имя для их оптового бизнеса.

Наибольшим новшеством был запуск торговой марки MAD в сентябре 1985 года. До этого времени все наши игры стоили £1.99. Розничные продавцы всегда были недовольны такой

ценой, они считали что в этом причина их малой прибыли. MAD видеоигры с ценой в £2.99 были намного привлекательнее для них. Мы пытались удостовериться что только лучшие игры шли под торговой маркой MAD, но я не уверен что мы убедили в этом наших клиентов.

**Mastertronic имел ряд постоянных разработчиков ?**

Да, одним из первых издателей, с которыми мы работали был Mr. Chip Software (Vegas Jackpot, Kikstart, Hero of Golden Talisman и много других) и мы сотрудничали долгое время.

Richard и David Darling написали многие игры из наших бестселлеров (включая Chiller, BMX Racers, Last V9, Master of Magic). Позже они решили создать Codemasters и мы расстались в установленные сроки.

Многие таланты работали для нас, включая серию David Jones Magic Knight (Finders Keepers, Spellbound, Knight-Tyme, Stormbringer), Stephen Curtis (Nonterraqueous, Soul of a Robot, Into Oblivion), Clive Wilson (SeRaah of Assiah, Kobayashi Naru, ZZZ, Shard of Innovar, Majik). Мы работали долгое время с компаниями Sculptured Software (Street Surfer, Panther, LA SWAT), Binary Design (180, Feud, Rasterscan, Colony, Zub) и даже Codemasters. Мы были полностью профессионалами в работе с авторами. Мы дали им справедливые нормы лицензионного платежа (royalty) и обычно сначала шли на уступки. Если мы были довольны сотрудничеством, мы могли заплатить ранее чем был подписан контракт и написан код игры.

За эти 6 лет я был участником только одного реального конфликта - с программистом Bitmap Brothers для которых мы издавали Xenon, но спор был

улажен полюбовно.

**Что бы вы изменили, если бы имели такую возможность ?**

Я предпочитал только C64. Слишком много разных компьютеров, много талантливых программистов были наняты чтобы сделать конверсии а не создать оригинальные продукты. Никто не был уверен какой формат будет преобладать, поэтому выпускали игры во всех форматах и теряли на этом деньги. С появлением 16-битных машин программисты снова оказались перед выбором - Amiga, Atari ST или в перспективе PC.

**Что было нового с приходом Virgin ?**

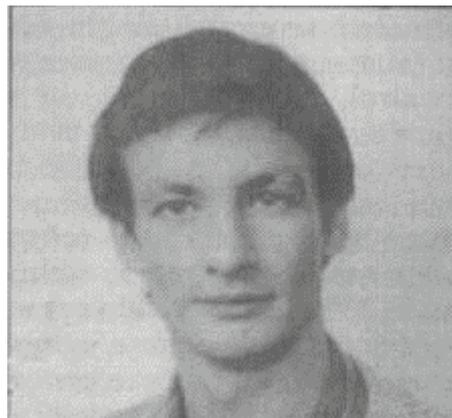
У нас практически закончились деньги в 1987 году после покупки Melbourne House, также неудачен был проект с чипами Arcadia. Virgin поддержала нас и летом 1988 года завершила покупку. Они хотели наш очень успешный дистрибутивный бизнес Sega. Mastertronic объединился с Virgin Games. Virgin имела свою группу программистов и они написали многие игры для нее. Они продолжили производить полноценные продукты.

Наш рынок бюджетных игр начал резко сокращаться в 1987 году: типичная игра могла быть продана тиражом в 50 000 копий в 1986 году, и только 15 000 в 1988 году и 5000 в 1990 году. Это было воздействием большого количества конкурентов и компаний, распродающих их бывший полноценной продукт.

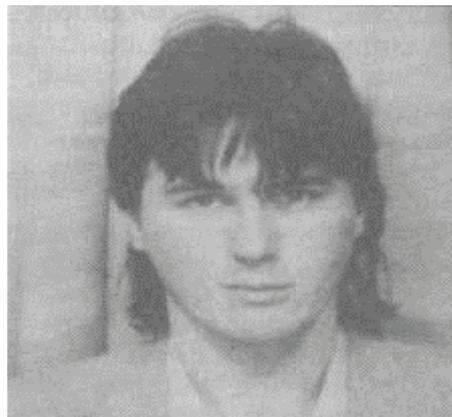
Вскоре после завершения слияния наши торговые усилия были направлены на полноценные игры под торговой маркой Melbourne House и стало ясно что бюджетные игры исчезнут. Из-за быстро растущих продаж Sega никто реально не заботился об традиционном бизнесе.



David Jones



Ed Hickman



Stephen Curtis



Rob Hubbard



Новые сотрудники нанимались только для Sega.

Для меня это было сложное время, так как я должен был объединить финансовые системы этих двух компаний (только что поглотивших Melbourne House), и я начал работать больше над IT поддержкой чем над финансовым менеджментом. Я стал намного больше общаться с программистами и видел новые игры.

Virgin Group дала своим филиалам очень существенную автономию и мы делали все как считали нужным.

По моему мнению часть магии Mastertronic была в том, что когда компания была небольшой и целый офис мог услышать настроение босса, или звуки тестирования новой игры, или когда я из своего окна мог окрикнуть половину штата, обедающего в кафе на соседней улице. В 1987 мы были спонсорами авто в Le Mans 24 и уехали во Францию на бессонный уикенд. Вы не делаете это в большой компании.

[Вы все еще интересуетесь видеоиграми и эмуляцией ?](#)

Естественно. Мне нравится запустить старые игры для 8-16 бит на моем PC. «Snapshot» который сохраняет игру перед тем как вы доберетесь до сложной части игры великолепен. Когда я вспоминаю, сколько мы обычно тратили впустую времени на ожидание загрузки и затем необходимость запустить все с начала...

Недавно переиграв много игр Мастертроник, я вынужден признать, что большая их часть была не очень хороша, но в то время мало кто имел столько игр.

[Кому принадлежат права на классические игры Mastertronic ?](#)

Мы использовали стандартный

контракт, по которому авторские права игр остаются за автором, но исключительное использование было за Mastertronic. Я не помню, было ли присвоение навсегда или в течении установленного периода, или на время коммерческого использования игры. Mastertronic стал Virgin Mastertronic, который стал Virgin Interactive Entertainment. Приблизительно в 1992-1993 годах производство бюджетных игр прекратилось и Virgin I.E. стал основным американским производителем полноценных игр, который обанкротился в 1998 году.

Оригинальные авторы могут утверждать что авторские права вернулись к ним, так как нет коммерческого использования и никто не докажет что они приняли контракты от Virgin I.E.

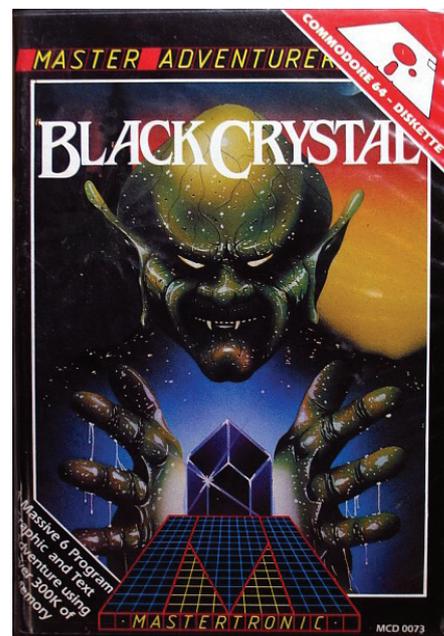
Если вы посмотрите на сайт Magnetic Fields, вы увидите, что они отказались от требования на все игры 8-бит, таким образом все игры, сделанные Mr. Chip Software в свободном использовании.

**Обложки игр в разные периоды развития Mastertronic.**

Mastertronic Ltd начал торговлю 01 апреля 1984 года. Некоторые игры продавались и ранее, в 1983 году. Все элементы оригинальной эмблемы Mastertronic можем увидеть на примере игры 3D Maze для Vic-20 (апрель 1984 года).

На черном фоне размещены две эмблемы компании - название компании сверху и буква «M» внутри. Над последней стоит «199 Range».

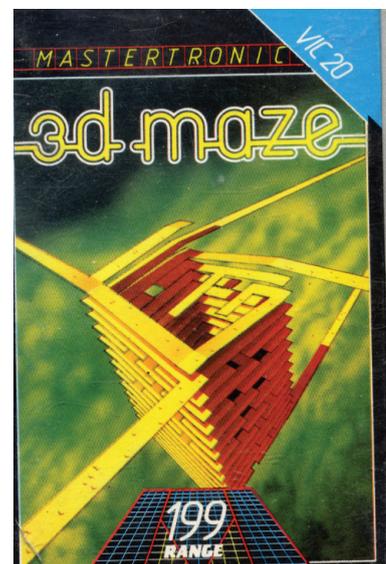
Мы пытались раскрутить торговую марку «Master Adventure» для приключенческих игр. На примере игры «Black Crystal» Вы увидите некоторые отличия. Угловой значок говорит что эта



версия для C64 диска, почти все из них продавались в США. Здесь нет «199 Range» так как стандартная цена в £1.99 использовалась только в Великобритании.

К лету 1985 года недостатки фиксированной цены в £1.99 в Великобритании и ее эквивалент в США и Европе стали очевидными.

Розничные продавцы были не довольны, сравнивая их прибыль за единицу (скажем 60 пенсов за единицу) и маржу на полноценных играх. Полная цена означала величину в £5.99, хотя большинство игр продавалось в розницу по £7.99 или £8.99.

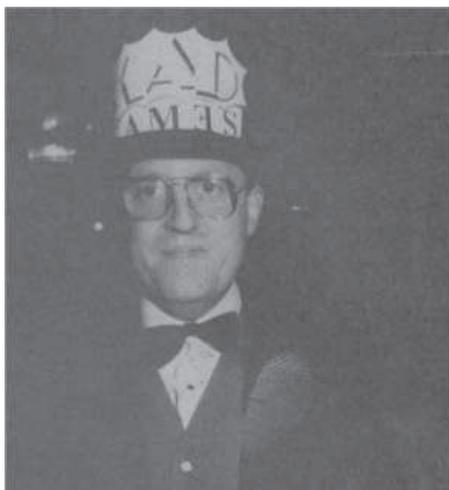


Кроме того, Mastertronic был ограничен в ставке лицензионного платежа (royalty) которую он мог предложить программистам и из-за затрат на производство каждой игры. Логически мы должны были увеличить цену, но это противоречило этике компании, которая сделала репутацию на низких ценах.

Линейка MAD появилась с обещанием лучших качественных игр, но поднимая розничную цену до £2.99 мы попытались удержать наших постоянных клиентов. Фактически игры, продаваемые под торговой маркой MAD никогда не соответствовали лучшим играм за £1.99. MAD означал Mastertronic Added Dimension. Первые четыре игры под этой торговой маркой были выпущены в октябре 1985 года.

На презентации наш менеджер по связям с общественностью - Colin Johnson носил шляпу с эмблемой MAD, каждый программист демонстрировал свою игру: Last 8 (David Darling), Master og Magic (Richard Darling), Spellbound (David Jones), Hero of the Golden Talisman (Mr. Chip Software, Shaun Southern). Также была продемонстрирована игра под торговой маркой «199»: One Man and His Droid (Clive Brooker).

В течении весны 1986 года Mas-



tertronic работал над улучшением дистрибьютивных и производственных ресурсов в США.

Мы подписали контракт на аренду дискового копировального аппарата в Frederick, Maryland. В то время мы начали сотрудничать с авторами из США. Был создана новая торговая марка - Entertainment USA. Первым релизом был Bump Set Spike в мае 1986 года, написанный (я думаю, канадцем) Ken Grant, после - Video Poker от Randall Masteller, который позже делал часть конверсий для IBM формата для нас, и в июне очень успешный Ninja от Sculptured Software из Utah. Также в том году Sculptured Software написала Street Surfer, Panther и LA SWAT, мои любимые игры. Версия Panther для C64 выпущена в 1986 году, для ZX Spectrum - в 1989.

Осенью 1986 года один из наших клиентов, оптовый торговец испытывал финансовые проблемы. Он должен был нам примерно £30 000. Эта компания - Bulldog Distribution принадлежала Melbourne House, которая тоже из-за этого имела проблемы. Вместо ликвидации компании мы решили купить ее и получили склад,

забитый играми разного качества и головную боль с подсчетами, которая легла на мои плечи. Ни у кого в Mastertronic не было идеи, что делать с Bulldog и через несколько месяцев мы закрыли эту компанию, забрав с собой в Лондон их менеджмент. Права на названия оставались у нас.

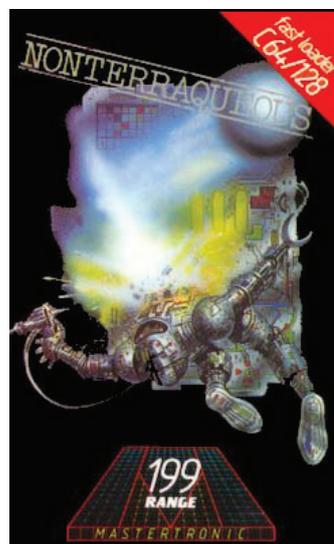
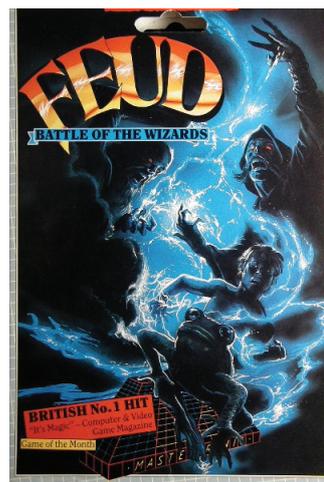
Feud, написанный для нас компанией Binary Design, вышел в январе 1987 года по розничной цене в Великобритании £1.99.

На коробке нет никаких упоминаний об Mastertronic 199, вместо этого эмблема Bulldog Software. Лишь на печати на обратной стороне - «published by Mastertronic». Это контрастировало с Entertainment USA, но не было никакой реальной причины для этого. И так же как и с Entertainment USA было выпущено не так много игр.

Классический вид Mastertronic становился узнаваемым, но в то же время и немного старомодным в 1986 году.

Вид немного изменяли, но делали это постепенно.

Первый разрыв с оригинальным видом связан с появлением игры Nonterraqueous.



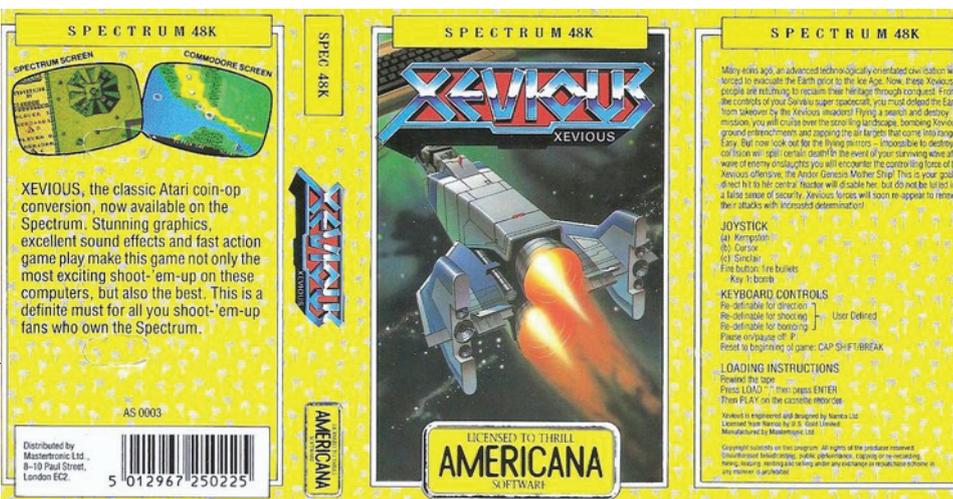
Версия для Spectrum имела такую же обложку как и для C64 и была выпущена в апреле 1986 года. Уже нет никакой полосы с названием, на обложке присутствует полное изображение, пытающееся выйти из-за границ. Эти изменения должны были быть введены через год после выпуска этой игры, поэтому обложки для других игр сохранили стиль оригинала (например, Space Hunter, октябрь 1985 года: классический вид «199», блестяшка с типом компьютера, черный фон, полоса с именем Mastertronic сверху, внизу - эмблема «M» с нанесенной сверху «199 range», жирно выделенным изображением).

Skyranger (апрель 1986 года) показывает переход к новому формату.

Полоса с именем Mastertronic исчезла, полноразмерное изображение, «M» и эмблема наклонены, нет «199 range». Наклоненный «M» использует в течении долгого времени Mastertronic Inc.

P.O.D. (октябрь 1986 года) полоска с названием опущена вниз, «M» и эмблема в углу, блестяшка заменена строчкой сверху. Новый вид использовался примерно 2 года, когда Virgin Games захотела пересмотреть рекламу бюджетных игр.

Mastertronic всегда был рад переиздать игры. Компания была основана с целью переиздания игр, как правило которые плохо продавались из-за слабости издателей. Мы просто снова производим эти игры но продаем



по нашей более низкой цене под нашей торговой маркой, и с новым художественным оформлением. С этой целью на рынок введена торговая марка Ricochet.

Среди издателей, поставляющих нам свои продукты были Mirrorsoft, US Gold (который позже создал свою бюджетную торговую марку Kixx, которым управлял экс менеджер по продажам Bulldog и Mastertronic - John Mearman), Activision (их экс босс Geoff Heath работал у нас), Martech, Bubble Bus и CRL.

Мы также использовали продукты из каталога Melbourne House, Британскую часть которого мы приобрели в начале 1987 года.

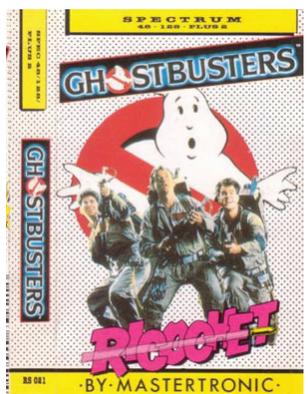
Ricochet появился в в июле 1987 года. Шесть месяцев спустя Ghostbusters были одним из наиболее

успешных бюджетных переизданий - 450 000 копий было продано для C64, Spectrum и Atari 8 bit. Для Ricochet брали те же художественные работы от оригинальных изданий игр и соединили их с Mastertronic

199, а сверху добавили эмблему Ricochet.

Другими успешными играми, выпущенными под этой торговой маркой были Dan Dare (игра Virgin, выпущенная нами после покупки Virgin Games), Way Of The Exploding Fist (спасибо Melbourne House) и Aliens (Activision).

Americana Software. Хотя мы лицензировали некоторые продукты от US Gold для Ricochet, эта компания не смогла создать свою бюджетную торговую марку и мы пошли на компромисс, издавая некоторые перевыпуски под лейблом Americana. Торговая марка не была сугубо нашей но мы имели небольшую ссылку о нас. Rack It/Rebound. Andrew Hewson другой из полнценных издателей, который захотел иметь бюджетные переиздания но с сохранением своей идентичности.



Название игры	Год выпуска	Платформы	Авторы
+3 ADVENTURE	1988	ZX (compilations)	
+3 ARCADE	1987	ZX (compilations)	
+3 BIKER	1988	ZX (compilations)	
+3 HITS	1987	ZX (compilations)	
+3 SPORTS	1987	ZX (compilations)	
180 (WORLD DART™S)	1986-1989	ZX C64 CPC MSX ATARI AMIGA IBM ST	Binary Design/Zippo Games (Pickford's Bros.)
1985: The Day After	1985	ZX C64	Severn Softw./T.Miller
3D MAZE	1984	VIC	Digital
3D PINBALL (Pinball Power or Pinball 3D)	1990	ZX C64 CPC	Steve J. Walters. Bernardin Catic. Davor Magdic
5 A SIDE SOCCER	1986-1987	ZX (MIA) C64 CPC IBM	Stephen Curtis, Ken Grant
A QUESTIONS OF SCRUPLES	1989	ZX C64 CPC IBM ST	Sentient Software Ltd (John Mullins, Elliot Gay, Allistair Watt, Clive Paul)
A TICKET TO RIDE	1986	ZX	Geoff Foley
AAARGH	1988-1989	ZX C64 AMIGA IBM ST	Sculptured Softw./Binary Design
ACTION BIKER	1985-1986	ZX C64 ATARI	Severn Softw.
ACTION FORCE	1989	ZX C64 CPC	Promotions Ltd/Gang of Five
ACTION REFLEX	1987	ZX	Hewson (Christian F. Urquhart)
AD ASTRA	1988	ZX	Hewson/Greg Follis, Roy Carter
Ad Infinitum	1986	C64	Mr Chip (Shaun Southern)
ADVANCED BASKETBALL SIMULATOR	1989	C64	Sculptured Softw. (Dwain Skinner, Brian Judd, Les Pardew, Jim Cuomo)
ADVANCED SOCCER SIMULATOR	1989	ZX	Steven Hanahh
AGENT X	1986	ZX	Zarathustra (Tatlock's Bros, Tim Follin)
AGENT X 2	1987	ZX C64 CPC	Software Creations (Tatlock's Bros, Tim Follin)
ALA	1988	C64	Reptilia Design
ALCATRAZ HARRY/WHODUNNIT	1984-1985	ZX (compilations)	Barry Jones
ALCAZAR THE FORGOTTEN FORTRESS	1989	C64	Activision (Tom Loughry)
ALIEN 8	1987-1988	ZX CPC BBC	US Gold/Stamper's Bros.
ALIEN KILL	1984	ZX	CME
ALIENS: THE COMPUTER GAME	1988	ZX C64 CPC	Activision (Steve Cartwright)/Software Studios (Mevlut Dinc, Mark Eyles)
AMAUROTE	1987	ZX C64 CPC MSX ATARI	Binary Design (John Pickford, Ste Pickford)
AMSTRAD COMPILATION	1988	CPC	
ANARCHY	1987-1988	ZX C64 CPC	Hewson (D. Robinson, M. Sentinella, M. Croucher, J. Cumming, J. Dave Rogers)
ANGLEBALL	1987	ZX C64 CPC MSX	Sean De Bray/I. Heath
APPOLO 2	1984	ZX	Dark Star/Ian Rich
ARTURA	1989	AMIGA	Gremlin
ASTERIX (& MAGIC CAULDRON)	1987	ZX C64 CPC	SLM W. Tang,A. Person, F. Oldham/ C. Perconti, C. Gagnere, P. Duplierto
ATTACK OF THE MUTANT CAMELS	1987	ATARI	Llama soft (Jeff Minter)
AWESOME ARCADE ACTION PACK VOL.1	1988	AMIGA (compilations)	
BACK TO REALITY	1986	C64 CPC	Steve Elward
BALL BLAZER	1988	ZX C64 CPC	Activision/David Levine/Graeme Devine
BALL CRAZY	1987	ZX C64 CPC	Kinetic Designs/Blitter Animations/The FIRM
BANDITS AT ZERO	1986	C16	Mr Chip (Shaun Southern)
BARBARIAN	1988-1989	ZX C64 CPC MSX IBM	Psygnosis/Icon Design/Randall Don Masteller
BARRY McGUIGAN WORLD CH. BOXING	1989	ZX C64 CPC	J.F.White, A.R. Porter, W.C.R. Allen/Troy Lyndon
BATTLE	1987	C16	Ken Smith
BATTLE VALLEY	1988	C64	Hewson (Simon Welland, Mark Washbrook, Charles Deenen, Jeroen Tel)
BAZOOKA BILL	1987-1988	ZX C64	SLM/Beam Software
BEACH HEAD	1987-1988	ZX C64 CPC BBC ELECTRON C16	David J. Anderson, Ian Morrison, Alan Laird, F. David Thorpe

# MASTERTRONIC - PUBLISHED GAMES

BEACH HEAD 2	1987-1988	ZX C64 CPC BBC	Platinum Productions(D.J.Anderson,I. Morrison,Alan Laird),F.D. Thorpe
BEAT IT (JAMMIN 2)	1987	C64	Video Nicies (Tony Gibson)
BIG MAC	1985	C64 C16	Mr Chip (Tony Kelly)
BILLY THE KID	1990	ZX CPC	Codemasters/Gary Priest
BIONIC GRANNY/JUNGLE S	1984-1985	C64 (compilations)	Digital
BLACKWYCHE	1987	C64	US Gold Dave Thomas, Bob Thomas
BLASTABALL	1988	AMIGA	Icon Design (P. Waterfield, D. Anderson, P. McNulty)
BMX RACERS	1984-1985	ZX C64 C16	Digital/Mr Chip (Tony Kelly)/Darling's Bros.
BMX TRIALS (BMX Stunts, Ciclismo)	1985-1986	C64	Jet Soft/Severn Softw.
BOMBFUSION	1989	ZX C64 CPC ATARI AMIGA ST	Palmer Acoustics Ltd/PAL Dev.
BORROWED TIME (TIME TO DIE - UK title)	1985	C64 IBM	Brian Fargo, Michael Cranford/Llama Soft/Icon Design
BOSCONIAN 87	1987	ZX C64 CPC	Binary Design
BRIAN JACKS SUPERSTAR CHALLENGE	1987	ZX C64 CPC MSX BBC ELECTRON	Dave Wainwright/Ian McArdle, Malcolm J. Smith/H.Ellis, G.Yorke
BRONX STREET COP	1990	ZX CPC	Supersonic Softw. (Peter Williamson, Chris Graham)
BRUCE LEE	1988	ZX C64 CPC	US Gold/Ocean Software/Ron J, Fortier, Kelly Day
BUG DIVER	1984	DRAGON 32	Digital
BULLET	1984	VIC	Digital
BULLSEYE/TANKTRAX/DARTS	1983-1985	ZX (compilations)	Allison Kerr/C. Steel, B. Baker/Mr Chip
BUMP SET SPIKE DOUBLES VOLLEYBALL	1986-1987	ZX C64 CPC	Ken Grant, Paul Ranson, Peter Ranson, Ray Owen, Steve Hughes, Ste Pickford, Jason Brooke
C16 COMPILATION	1988	C16 (compilations)	Mr Chip
CAESAR'S PALACE	1992	IBM	Randall Don Masteller
California Pro Golf	1989	C64 IBM	Andromeda Softw./Future/Novotrade/Randall Don Masteller
CAMELOT WARRIORS	1988	ZX C64 CPC	Microdigital Soft/Dinamic
CANYON WARRIOR	1989	ZX	Front Room (Ste Cork, Tiny Williams)
CASTLE OF TERROR	1987	C64	Grahame Willis, Peter Falconer, Greg Holland, Neil Brennan
CAVES OF DOOM	1985	ZX CPC	Mr Chip (Robert Sansom)
CHALLENGER	1984	C64 BBC	Digital
CHASE	1989	AMIGA ST	Tony Barker
CHILLER	1984-1985	ZX C64 CPC MSX	Digital/Ed Hickman/Richard Wright, Ray Owen
CHOPPER X	1987	ST	Paradox Soft (Janko Mrcsic Flogel)
CHRONOS	1987	ZX CPC	Radical Tubes - Tatlock's Bros., M. Wilson/ Tatlock's Bros., TIm Follin
CHUCKMAN	1984	ZX	Kevin Baker
CITY FIGHTER	1984	C64	P.D. Hodkin
CLASSIC ADVENTURE	1987	ZX C64 MSX BBC ELECTRON	John Jones-Steele
CLUEDO		ZX C64 CPC MSX BBC EINSTEIN	Waddington Games
CLUEDO MASTER DETECTIVE	1989-1991	C64 IBM AMIGA ST	Dalali (Alex Martin, Nicole Baikaloff)/Jon Baldachin, Mark Stubbs, Chris Harper
COLLISION COURSE	1987	ZX	Black Run Softw.(H. Ziehms)
COLONY	1987	ZX C64 CPC MSX ATARI	Icon Design
Commodore 16 Games Pack 1-2	1987	C16 (compilations)	Beam Softw./Clifford Ramshaw/SLM
COMPACT OFFICE	1987	ZX	Robtek
Conflict: The Middle East Political Simulator	1990	IBM AMIGA ST	David Eastman
CON-QUEST	1986-1987	ZX C64 CPC	Derek Brewster/Tranz Form
CONQUESTADOR (Las Tres Luces de Glaurung)	1987	ZX	Erbe Softw. (Javier Cano, Emilio Martinez, Jose Manuel Munoz)
CONTINENTAL CIRCUS	1989	ZX C64 CPC MSX AMIGA ST	Sales Curve/Teque Softw. (Pete Dickinson, Bill Caunt, Mark Edwards)
Cosmic Storm	1990	C64	Software Creations (Mike Ager, Haydn Dalton, Geoff Follin)

**MASTERTRONIC - PUBLISHED GAMES**

COUNTDOWN TO MELTDOWN	1986	C64	Sales Curve/Gary Yorke
CRAZY CAVEY	1985	VIC	Mr Chip
CRYSTAL RAIDER	1986	ATARI	Matthew Trimby
Dan Dare 3: The Escape	1990	ZX C64 CPC AMIGA ST	Probe Softw.(Jim Baguley, Steve Bedser, Nick Prat, D.Whittaker)
Dan Dare II: Mekon's Revenge	1989	ZX C64 CPC	Gang of Five Dave B. Chapman,Alex Martin/Andy Green, Martin Wheeler
Dan Dare: Pilot of the Future	1988	ZX C64 CPC	Probe Softw./Gang of Five (Andy Wilson Stu Jakson Ian Mathias)
DARK STAR	1984	C64	Digital/Darling's Bros. (?)
Deadline	1991	IBM AMIGA ST	Infocom
DELTA WING	1986	ZX	Graham Johns
DEMON'S FORGE	1988	IBM	Randy Walsh, Troy Worrell
Demon's Tomb: The Awakening	1990	IBM AMIGA ST	Silhouette Softw.
DESPATCH RIDER	1986	ATARI	Tim Huntington
DIE ALIEN SLIME	1989	ZX C64 CPC	Pagoda Softw./Mongee Boswell/PAL Dev. (Richard Stevenson)
DING BAT	1988	C16	Mr Chip
DIPLOMACY	1984-1991	C64 IBM	Dalali (Tony Smith, Alexander Martin, Nicole Baikaloff)
Dizaster Blaster	1987	C16	Mr Chip (Shaun Southern)
DOC THE DESTROYER	1987	ZX C64	SLM/Beam Softw.(Paul Kidd, Geoff Evans, Anthony Burkitt, Richard Woolcock...
DODGY GEEZERS	1987	ZX C64 CPC BBC ELECTRON	Peter Jones, Trevor Lever
DOODLEBUG	1985	VIC	Gilmour & King
DOUBLE DRAGON	1988-1991	ZX C64 CPC IBM AMIGA ST	Binary Design
Double Dragon 2: The Revenge	1989-1990	ZX C64 CPC IBM AMIGA ST	Binary Design
DR JACKLE & MR WIDE	1987	ZX C64 CPC MSX	Stephen Curtis/Jim Baguley
Dr. Scrimmes Spook School	1987	CPC	Adam Smith
DRAGONSKULLE	1987	C64	US Gold/A.C.G.
DRAUGHTS GENIUS	1987	ZX	Hewson/Raffaella Cecco
DROP ZONE	1987	ATARI	US Gold/Archer Maclean
DUCK SHOOT	1984	C64 VIC	Mr Chip (Shaun Southern)
DUN DARACH	1988	ZX CPC	Hewson/Greg Follis, Roy Carter
DYNAMIX	1989	ZX C64 CPC	PAL Dev. (Richard Stevenson)
DYNATRON MISSION	1987	ZX	Paul Hargreaves
Eddie Kidd Jump Challenge	1987	ZX C64 MSX BBC ELECTRON	Martech/Ian McArdle/John P. Gibbons
EDITION ONE	1990	ZX C64 CPC AMIGA ST (compilations)	Sales Curve/Bitmap Brothers
EL CID	1989	ZX CPC MSX	DRO SOFT/A.Suner/Manuel Orcera Valero, Francis Moragrega
Elektra Glide	1986	ZX C64 ATARI	Adam Billyard
Enchanter	1991	AMIGA ST	Infocom
ENERGY WARRIOR	1988	ZX C64 CPC	Binary Design/Andrew Routledge, Chris Collins, Andy Grimson
Enter The Ninja (?)	1987	C64	Sculptured Softw. (?)
ENTERPRISE	1987-1989	ZX CPC IBM	Industrial Concepts & Design (Tim Ansell)
Excaliba (Cavelon II)	1985	C64	Jet Soft
EXCALIBA/BIG MAC	1986	C64	Mr Chip (Tony Kelly)
Extaze (Extase)	1991	IBM	Cryo Interactive Entertainment
F.A. Cup Football	1990	ZX C64 CPC	Kerian UK Ltd
F16 FIGHTING FALCON	1990	ZX CPC	Codemasters/Paul Hiley, Chris Graham
FAMOUS FIVE	1988	ZX C64 (compilations)	Martin Sneap
Fantastic Four		ZX (compilations)	
FEUD	1987-1988	ZX C64 CPC IBM MSX AMIGA ATARI	Binary Design
FIGHTING WARRIOR	1987-1990	ZX C64 C16 CPC	SLM/Studio B Ltd (Stephen Cargill, Russel Comte)

# MASTERTRONIC - PUBLISHED GAMES

FINDERS KEEPERS	1985-1986	ZX C64 C16 CPC MSX	Adrian Sheppard/David Jones, Ed Hickman, Ray Owen
FIST II	1987-1989	ZX C64	SLM/Beam Softw.(Gregg Barnett, Gregg Holland, Russel Comte)
FIST OF FURY	1991	ZX C64 CPC AMIGA ST (compilations)	
Flash Gordon (Captain Zapp)	1986-1987	ZX C64 CPC MSX	Icon Design/Kevin T. Green, Steven Murray
Fly Spy	1987	CPC	Richard Aplin
FORMULA 1 SIMULATOR	1985-1986	ZX C64 C16 CPC MSX	Mr Chip/Shawn Southern//Ed Hickman/S.C. Stephens
FRENESES	1987	C64 C16 ATARI	Tony Takoushi
FUTURE GAMES	1986	ZX	Zarathustra/Insight Softw. (Mike Follin, Peter Gough, Mark Wilson, Tim Follin)
GALACTIC PATROL	1986	BBC ELECTRON	CME
GALLETRON	1987	ZX CPC	Remote Programming (Steve Elward, Russ Beaton)
GAPLUS	1988	C64	Ashley Routledge, David Saunders
GARGOYLE CLASSICS	1989	ZX CPC (compilations)	Hewson/Gargoyle Games
GEMINI WING	1989	ZX ZX+3 C64 CPC MSX AMIGA ST	Sales Curve/Imagitec Design Ltd (Gavin Wade, Chris Edwards, Barry Leitch)
Geoff Capes Strongman	1987	ZX C64 CPC BBC ELECTRON	Ian McArdle, John K. Wilson, Dave Dew
GERMAN COMPILATION 1-6	1991	C64	
GET DEXTER (Crafton & Xunk)	1988	ST CPC ver. part 1-2(86-88)?	ERE Informatique(Remi Herbulot, Michel Rho, Jean-Louis Valero)/Infogrames
GHOSTBUSTERS	1988-1989	ZX C64 CPC ATARI	Activision/James Softw. (David Aubrey-Jones)
Gisburne's Castle	1987	BBC ELECTRON	Martech/Dave Winewright
Give my regards to Broad Street		C64	
GNASHER	1984	ZX	Jonathan Nixon
GNASHER/SPECTIPEDE	1985	ZX (compilations)	Jonathan Nixon/Kevin Allison
GO FOR GOLD	1987	C64	US Gold/Michael Crick, Dennis Kirsch, Mark Madland
GOLDEN AXE	1990-1991	ZX C64 CPC IBM AMIGA ST	Probe Softw./Dementia (Mark Knowles, Adrian Carless, David Whittaker)
GRAND PRIX TENNIS	1987-1988	ZX C64 CPC IBM	Binary Design(Alex Duck, Garry Hughes, Lyndon Brooke, Jason C. Brooke)
GREATEST HITS	1987	C16 (compilations)	
Greg Norman's Shark Attack (ULTIMATE GOLF)	1989-1990	C64 IBM AMIGA ST	Simon Blake, Berni Greggs, Ben Daglish
GREGORY LOSES HIS CLOCK	1989	ZX CPC	Don Priestley
GRIDRUNNER	1987	ATARI	Llama soft (Jeff Minter)
GRIMBLOOD	1990	AMIGA ST	Maelstrom Games (Mike Singleton, Andrew Elkerton, George Williamson, Dave Gautrey)
GUNLAW	1986-1987	C16 ATARI	English Software/Richard Clark
GUNSLINGER	1990	C64	Softw. Creations (Martin Howarth, Geoff Follin, Martin Holland)
GWNN	1987	C16	Patrick Strassen
Gyroscope	1985	ELECTRON	John Nixon, David Wainwright
HACKER	1989	ZX C64 CPC IBM AMIGA ST	Activision/David Lubar/Softzone Ltd (Steve Cartwright)
Hacker II - The Doomsday Papers	1989	ZX C64 CPC	Steve Cartwright
HAMPSTEAD	1987	ZX C64	Peter Jones, Trevor Lever
HEAVY ON THE MAGICK	1988	ZX CPC	Hewson/Roy Carter, Greg Follis
HEKTIK	1984-1986	C64 C16 VIC	Mr Chip/Martin Ellis/Kelvin Hepburn
HELLFIRE	1987	ZX	Gavin Wade, Chris Edwards
HENRY'S HOUSE	1987	ATARI	Chris Murray
Hero of the Golden Talisman	1985-1986	C64 CPC	Mr Chip (Shawn Southern, Jim Wilson)/Robert Sansom
HEROBOTIX	1988	C64	Hewson/Steven Collins
HOLE IN ONE	1986	C64	Phase 2 Software
HOLLYWOOD OR BUST	1986-1987	C64 CPC	John D. Ferrari, Rob Hubbard/Tony Sharp

**MASTERTRONIC - PUBLISHED GAMES**

HOPTO	1985	C64	
HOTCH POTCH	1985	ZX	Hindleppe Software (Simon White, Adam Bumpsteed)
House of Cards	1989	IBM	Randall Don Masteller
HOVER BOVER	1987	ATARI	Aaron Liddiment, James Lisney/R. Thompson
HOW TO BE A BASTARD	1988	ZX C64 CPC	Sentient Software Ltd (Elliot Gay, Allistair Watt)
HOW TO BE A HERO	1987-1988	ZX CPC	Xcel (Stuart Middleton, Dave Stevenson, Lee Stevenson, Robert Burden)
HUNDRA	1989	ZX CPC	Zeus (Ricardo Puerto, Raul Lopez, Roman Hergueta, Javier Cubedo)
HUNTER KILLER	1990	AMIGA ST	Solaco (Eric Briceno, Jim Garcia, Norman Bell, Guillermo Iturrado, Jack Herbert, Mark Riley...
Hunter Patrol	1985	C64	Charteroak Ltd/Steve Lee
HUNTER PATROL/AD INFINITUM	1986	C64 (compilations)	Charteroak Ltd/Mr Chip (Shaun Southern)
HYPERBOWL	1987-1988	ZX C64 CPC ST	Binary Design
HYPERFORCE	1987	C64	Tony Takoushi
ICE PALACE	1986	C64	Ktel Software
ICE PALACE/HOPTO	1986	C64 (compilations)	
IMPOSSIBLE MISSION	1988	ZX C64 CPC	US Gold/Softstone (Garry Knight)
INCREDIBLE SHRINKING FIREMAN	1986	ZX	Andy Mitchell, Dave Kidd
Infection	1988-1989	ZX CPC AMIGA ST	H-2-O Ltd/Wise Owl (Dave Crummack, Craig Galley)
INSPECTOR GADGET	1987	C64	Binary Design
Intergalactic Cage Match	1987-1988	ZX C64	Sculptured Softw./Icon Design (P. Atkinson, Jon Brennan)
INTO OBLIVION	1986	CPC	Stephen Curtis
INVASION	1987	ZX C64 CPC MSX ATARI	P. Marshall/Icon Design/Stuart Ruecroft
Ivan "Ironman" Stewart's Super Off Road	1990	ZX C64 CPC IBM AMIGA ST	Graftgold (Steve Turner, Gary J. Foreman, David O'Connor, Jason Page, J. Cumming, John Lilley)
James Clavell's Shogun (Shigun)	1986	C64 CPC IBM MSX	Gang of Five (Charles Goodwin, Simon Birrell, Steve Lee)
Jason's Gem	1985	ZX	Simon White
JET PAC	1987	ZX BBC	US Gold/Stamper's Bros.
Jet Set Willy II: The Final Frontier	1988	ZX C64 CPC	Software Projects/Derrick P. Rowson/John. Darnell, Steve Birtles
John Elways Quarterback	1990	ZX C64 CPC IBM	Randall Don Masteller/Binary Design. William F. Denman Jr., Gotham Graphics
JONAH BARRINGTON'S SQUASH	1988-1989	ZX C64 CPC IBM	Malcolm E. Evans/Randall Don Masteller
Journey's End	1985	ZX	M. Prescott, C. Gonsalves, T. Everson
Judge Dredd	1987-1991	ZX C64 AMIGA ST	Sales Curve/SLM/Alan Botwright, Steve Snake, Andy Taylor, Simon Pick, Chris Lowe...
JUNGLE STORY	1984	C64	
JUNGLE WARFARE	1990	ZX CPC	Codemasters/Optimus Softw. (Jason Falcus, Chris Graham, Adrian Ludley, D. Whittaker)
KANE	1985-1986	ZX C64 C16 CPC BBC	Simon Freeman, John Darnell, Nicole Baikaloff, Janet Porch
KANE 2	1988	C64	John Darnell, J. Mc Guigan
KANE/HUMAN RACE	1986	C64 (compilations)	
KELLY X	1989	AMIGA ST	Paul Hellier
KENTILLA	1986	ZX C64 CPC	Derek Brewster
KIKSTART	1985-1986	C64 C16 ATARI	Mr Chip/Sculptured Softw. (Peter Adams)/Shaun Southern, Andrew Morris
Kikstart II: Off-Road Simulator	1987-1989	ZX C64 CPC AMIGA	Icon Design (Paul Murray, Andrew Morris)/Shaun Southern, Andrew Morris
KILLER COBRA	1988	CPC	Peter Wiseman
KING TUT	1985	VIC	John D. Ferrari
KNIGHT GAMES	1989-1990	C64 CPC IBM	Jon Williams, Colin Brown/Dennis Travers/MSD & Synergistic Softw.
KNIGHT LORE	1987	ZX CPC BBC ELECTRON	US Gold/Stamper's Bros.

**MASTERTRONIC - PUBLISHED GAMES**

KNIGHT TYME	1986-1988	ZX C64 CPC MSX	David Jones, Ray Owen, Paul Freeman/Ed Hickman
KNIGHTMARE	1988	ZX C64 CPC	Activision/Mev Dinc, Jonathan P. Dean, E.M. Dean, Nick Cooke
KNUCKLE BUSTERS	1987-1988	ZX C64	Beam Softw, (Steven Taylor, Paul Gomm, Antony M. Scott, Marco Duroe, Consult)
KOBYASHI NARU (KOBAYASHI NARU)	1987	ZX C64 CPC IBM	Softel/Clive Wilson, Les Hogarth, Ste Pickford/Randall Don Masteller
KROMAZONE	1987	C64	Kevin T. Green
KUNG-FU MASTER	1987	ZX CPC	US Gold/David J. Anderson, F. David Thorpe/Choice Softw.
KWAH	1987	ZX C64 CPC	Simon Price, Mike Lewis
LA SWAT	1986-1988	ZX C64 CPC ATARI	Beech Nut Softw. (Chris Fayers)/Sculptured (Craig Conder, Randy Platt)
LAP OF THE GODS	1986	ZX	Clive Brooker, Ray Owen
LAS VEGAS JACKPOT	1984-1986	ZX C64 C16 VIC ATARI BBC ELECTRON DRAGON	Sculptured (Hal Rushton)/Mr Chip (Shaun Southern)/C.M.E.
Las Vegas Video Poker	1986-1987	ZX C64 C16 CPC MSX ATARI	Sculptured (Hal Rushton)/Randall Don Masteller/Antony Hartley, Darren Byford
LAS VEGAS VIDEO POKER/JACKPOT	1985	C64	Mr Chip
Laser Wheel (Lazer Wheel)	1987	ZX C64	Mr Chip (Shaun Southern)/Mr Chip (Steve Parys, Andrew Morris)
LEATHER GODDESSES OF PHOBOS	1990	IBM AMIGA ST	Infocom
LEGEND OF THE AMAZON WOMEN	1987	ZX C64	DesignStar (Daniel Lucas, Simon Ffinch, Ed Ringler, Karen Lamb)
LES GUERRIES NINJA	1990	CPC AMIGA ST (compilations)	
LEVEL 5	1987	ZX	Steve Joyce
LEVIATHAN	1989	ZX C64 CPC	Nick Vincent/ Gareth J. Briggs, Mark Kelly, Lee Crawley, David Whittaker
Lightfarce / Zarjas	1986-1988	ZX	Binary Design (Pickford's Bros., David Whittaker)
LITTLE COMPUTER PEOPLE	1988-1989	C64 AMIGA ST	Tim Wilson, Russel Lieblich/Rex Bradford, Hillary Mills
LOCO MOTION	1985	ZX CPC BBC ELECTRON	M.J. Child/P. Bates/David, Gil Williamson
LORD OF THE RINGS	1987	ZX C64 CPC IBM BBC PCWamst	Beam Softw, (Philip Mitchell, Danny Davis, Stephen Taylor, Doug Palmer, Louis Madon)
MAGIC CARPET	1984	ZX C64	Darling's Bros./Andrew Gosling/
Magic Johnson's Basketball - College MVP	1990-1991	C64 IBM AMIGA	Sculptured - Chris Oke, John Wilson, Ed Ringler, Thomas Cardin
Magic Johnson's Basketball (Int-l) aka Fast Break	1989-1990	ZX C64 CPC IBM AMIGA MSX NES	New Frontier Softw.(Daniel Diaz, David Herrero, Juan Jose Frutos, Alberto Gonzalez)
MAGIC KNIGHT TRILOGY	1988	ZX (compilations)	David Jones
MAGNUM LIGHT GUN (hardware)	1989	ZX C64 CPC	Lightgun
MAJIK	1989	ZX C64	Clive Wilson, Les Hogarth
Make Music with Mistertronic	1985	C64	Digital
MANIC MINER	1989	ZX C64 CPC	Software Projects/Matthew Smith/Chris and Kris Lancaste/Derek Rowson, Steve Wetherill
MARBLE MADNESS CONSTRUCTION SET	1987	ZX CPC	John F. Cain
Marble Madness Deluxe Edition	1987	ZX CPC	John F. Cain
MARSPORT	1988	ZX CPC	Digital/Greg Follis, Roy Carter
MASTER CHESS	1986-1987	ZX C64 C16 CPC MSX ATARI	Icon Design/Phase Two Software
MASTERS OF THE UNIVERSE	1987	C64	US Gold/Michael Woodroffe, Teoman Irmak, Stefan Ufnowski, Graham Lilley
Mastertronic Compilation 1, 4		ZX (compilations)	
MEGABOLTS	1987	C16	Mr Chip (Stuart Cross Simon Cross)
MEGAPLAY 2	1990	ZX CPC (compilations)	
MEGAPLAY Vol 1	1988	ZX C64 CPC BBC ELECTRON (compilations)	
MELBOURNE DRAW	1987	CPC	Talent Computer Systems
METROPOLIS	1987	IBM	Graeme Devine

**MASTERTRONIC - PUBLISHED GAMES**

MICRO MOUSE	1990	ZX C64 CPC	MC Lothlorien (Sue Donim, Lee Cawley, Tony William)
MILK RACE	1987	ZX C64 CPC MSX ATARI	Icon Design (Phil Berry, Stuart J. Ruecroft, David Whittaker)
MIND CONTROL	1984	C64	Darling's Bros.
MINDSTRETCHERS	1990	ZX C64 CPC (compilations)	
MINDTRAP	1989	ZX C64 CPC	Predrag Beciric, Vojislav Mihailovic, Alexandar Petrovic/Dragan Selakovic
Missile Ground Zero	1989	CPC	Paul Atkinson
Mister Puniverse	1986	C16	Mr Chip (Tony Kelly)
MOLECULE MAN	1986-1987	ZX C64 C16 CPC MSX ATARI	Icon Design (Robin Thompson)/Simon Freeman/John Buckley/S.A. Riding
MONOPOLY	1989	ZX C64 CPC MSX BBC EINSTEIN	Mat Buckland/Brian Pearson (BBC)
MONOPOLY DELUXE		C64	Jon Baldachin, Antony Scott
Monty Python's Flying Circus	1990	ZX C64 CPC IBM AMIGA ST	Core Design/Simon Phipps, David 'Ken' Pridmore
MORDON'S QUEST	1987	ZX C64 ATARI	John Jones-Steele, John Moreland, Peter Donne
MOTORBIKE MADNESS	1988-1990	ZX C64 CPC IBM MSX AMIGA ST	Dave A Stead/Binary Design/New Frontier
MOTOS	1987	ZX C64 CPC	Binary Design (Matthew Rhodes, Ste Pickford, Jas C. Brooke, Lyndon Brooke)
MUGSY	1987	ZX	Beam Softw. (Philip Mitchell, Clive Barret, Russel Comte)
MUGSY REVENGE	1987	ZX C64	Beam Softw. (William Tang, Neil Brennan, Rocksoft, The Pixel Brothers, Russel Comte...
MUNCH MANIA	1984	C64	Martin Ellis
NEUTRON ZAPPER	1984	VIC	Digital
NEW YORK BLITZ	1984	VIC	Digital
NEW YORK WARRIORS	1990	ZX CPC IBM AMIGA	Big Red Softw. (R. Fred Williams, Peter J. Ranson)/Synergistic Softw./Brian Goble...
NIGHT RACER	1988	C64	Kevin T. Green
NIGHTSHADE	1987	ZX CPC BBC ELECTRON	Stamper's Bros.
NINJA (aka NINJA MISSION)	1986-1987	ZX C64 CPC IBM ATARI AMIGA ST	Sculptured Softw./Icon Design (Brian Beuken)/Brian Brandenburg
NONAMED	1988	ZX CPC	Ignacio Abril, Tomas Ledo, Javier Cubedo, Manuel Cubedo, Alfonso Azpiri
NONTERRAQUEOUS	1985-1986	ZX C64 CPC	Kevin T. Green, David Dunn/Stephen N. Curtis, Mark Jacobs
NOW GAMES 5	1988	ZX C64 (compilations)	
OBLIDO	1986	C16	Probe Softw.
OBLITERATOR	1989	ZX C64 CPC IBM	MC Lothlorien (Paul Murray, Ed Knight, John Brennan, Martin Holland, P.Tonge)
OCEAN CONQUEROR	1987	ZX CPC MSX	Hewson/G. Foley
OCTAGON SQUAD	1986	ZX MSX	Mosaic Publishing/Geoff Foley/Steve, David
OCTOPLEX	1989	C64 CPC	MC Lothlorien (John Buckley, Tony Williams, L. Cawley)Alan Montgomery, N.Thompson
OMEGA ONE	1987	ZX	John Stewart
ON CUE	1987-1988	ZX C64 C16 CPC ATARI	Sean Du Bray
One Man and His Droid	1985-1986	ZX C64 C16 CPC ATARI	Clive Brooker, James Wilson/Adrian Sheppard/Martin C. Sexton
ONE MAN AND HIS DROID / NONTERRAQUEOUS	1986	C64 (compilations)	
ORBITRON	1984	C64	Digital
Outcast (as Renegade)	1987	ST	Sculptured Softw. (Brian Hales)
OUTLAWS	1987	C64	Dave Thomas, Bob Thomas
P.O.D. - Proof of Destruction	1986-1988	ZX C64 C16	Mr Chip (Shaun Southern)/Icon Design (Michael Davies, John Brennan)
Panther (as Buckaneer)	1986-1989	ZX C64 ATARI	MC Lothlorien (Tom Lanigan)/Sculptured Softw. (Peter Adams)/Chuck Peavey
PAST FINDER	1989	C64	Activision (Tim Wilson)
PENETRATOR	1987	ZX	Beam Softw. (Philip Mitchell, Veronika Megler)

**MASTERTRONIC - PUBLISHED GAMES**

PHANTOM ATTACK	1984	VIC	Digital
Phantom of the Asteroids	1986	C64	Martin Ellis, Rob Hubbard
PHANTOMS OF THE ASTEROIDS / HEKTIK	1986	C64 (compilations)	Martin Ellis
PIG'S IN SPACE	1984	C64	Digital
PIPP0	1986	ZX	Giovanni Zanetti, Paolo Malnati
PLANET 10	1989	ZX C64	Activemagic/Davor Magdic
PLANETFALL	1990	IBM AMIGA ST	Infocom
PLAY IT AGAIN, SAM	1987	ZX	Rubberchip
Plus 3 Adventures	1988	ZX (compilations)	
Plus 3 Arcade	1987	ZX (compilations)	
Plus 3 Biker	1987	ZX (compilations)	
Plus 3 Hits	1987	ZX (compilations)	
Plus 3 Sports	1987	ZX (compilations)	
Pool (pub pool)	1988	IBM AMIGA ST	Icon Design (Rick Frankish, Pet & Mo McNulty, Neil Thompson)
Power Down	1987	ATARI	Graham Askew
POWERBALL	1986	C16	Patrick Strassen
Project Genesis	1986	CPC	Steve Elward
PROMO PACK 2	1989	C64 CPC	
PROMO PACK 3	1989	ZX C64 CPC	
PROSPECTOR PETE	1986	C16	British Softw. (Doug Turner)
PROTECTOR	1989-1990	ZX C64 CPC AMIGA ST ATARI	PAL Dev. (Fred Flintstone, Paul Bellamy, Riff Raff)/PAL Dev. (Antony Wilson)
PROWLER	1988	ZX C64 IBM	William F. Denman, Jr./Icon Design/Randall Don Masteller
Psycho Hopper	1990	ZX C64 CPC	MC Lothlorien (John Buckley)/Paul Tonge, R. Lever, Martin Holland, Tiny Williams
Psycho Shopper	1984	VIC	Digital/A.R.W.
PULSE WARRIOR	1988	ZX C64	Steve Barrett/Silhouette Softw. (John F. Cain, Simon Price)
PULSOID(S)	1988-1989	ZX C64 CPC	Silhouette Softw. (John F. Cain, Simon Price)
RAD RAMP RACER	1990	ZX C64 CPC	Probe Softw./John Martin/Thomas Egeskov Petersen
RADZONE	1986	CPC	Dave Rogers, Colin Hogg
RAID (RAID OVER MOSCOW)	1988	ZX C64 CPC	US Gold//Platinum Productions (David J. Anderson, Ian Morrison, F.D. Thorpe)
RAPID FIRE	1987	ZX C64	John Buckley/Icon Design (R. Womack, Ed Knight)
RASTER RUNNER	1990	ZX C64 CPC	Andrew Miller, John Almasi/The Big Red Softw. (Terry Haynes, Andrew Wright)
Rasterscan [Fantastic Four]	1987-1988	ZX C64 CPC IBM MSX	Binary Design (John Pickford, Steve Hughes. Ste Pickford, Jeremy Nelson)
RASTERSCAN/COLONY	1987	ZX C64 CPC (compilations)	
RAW RECRUIT	1988	ZX C64	Software Creations (Martin Howarth/Howard Ino, Wayne Blake, Tim Follin)
REBEL	1988	ZX C64	Gang of Five/Link Tomlin, Martin Wheeler
Red Hawk	1987	ZX C64 CPC	Silhouette Softw. (Simon Price, Mike Lewis, Carl Cropley)
Rentakill Rita	1987	ZX	Robin Thompson
RESCUE	1987	ZX	Icon Design (Ste L. Cork, M. O'Neill, Tiny Williams)
RESCUE ON FRACTALUS	1989	ZX C64 CPC	Softalent/Dalali Softw.
REST IN PEACE	1985	VIC	M&S SREBALIUS
RETURN OF ROCKMAN	1986	C16	Allan McKinlay
REVEAL	1989	ZX CPC	Sean De Bray
Revenge (RETURN) Of the Mutant Camels 2	1987-1988	C64 ATARI AMIGA ST	Steven A. Riding/Icon Design (Phil Betts, Richard Frankish, Mo McNulty.../James Lisney)
RIFLE RANGE	1984	ZX	Mr Chip (Andrew Foord, Peter Foord)

**MASTERTRONIC - PUBLISHED GAMES**

RIGEL'S REVENGE	1987	ZX C64 CPC	Smart Egg Softw. (Ron Harris, Nigel Brooks, Said Hassan)
RISK	1990	C64 IBM AMIGA ST	Dave Chapman, Nicole Baikaloff, Tony Smith
ROADWARS	1988-1989	ZX C64 AMIGA MSX ST	Binary Design (D.S. Whelan, Lyndon Brooke)/ Fran Knight, Nick Speakman
ROBOT ATTACK	1990	ZX (Part of Light Gun Games) CPC	Software Creations
ROCK (BOP) 'N' WRESTLE	1987	ZX C64 CPC IBM	SLM/Beam Softw. (Steven Taylor, Frank Oldham, Damian Watharow)
Rockford: The Arcade Game	1988	ZX C64 CPC IBM ATARI AMIGA ST	Fernando Herrera/Mr Chip/Microsphere Com./ Icon Design (Brian Beuken)
ROCKMAN	1985	ZC C16 VIC	Smiling Assassin (Dean Carter)/M&S Srebalius
ROCK'N'BOLT	1988	C64	Activision/John M. Jaugilas
ROGUE	1988	ZX C64 CPC IBM ATARI AMIGA ST	IconDesign/P.D. Marshall/R. Womack, Ed Knight/Artificial Intelligence Design/Jon Lane
ROLLAROUND	1988	ZX C64 CPC	Mr Chip (Tony Kelly, Steve Parys, Andrew Morris)/Simon Wilson
ROOKIE	1989	ZX (Part of Light Gun Games) CPC	MC Lothlorien (Tom Lanigan)/Software Creations (Peter Gough)
Rugby League Manager	1990	ZX C64 CPC	PAL Developments
S.O.S.	1987	ZX C64	Geoff Foley
SABRE WULF	1987	CPC	A.C.G.
SAILING	1989	ZX C64 CPC	Activision/Oxford Digital Enterprises, Software Studios
SARACEN	1987	ZX C64 CPC	US Gold Ltd/Activision/Paragon Programming Ltd
SCALEXTRIC	1989	ZX C64 CPC	Andy Green/Andrew Bradley
SCOUT	1988	C64	Reptilia Design (Michael Jones)
Scrabble	1989-1990	ZX QL C64 CPC CPC PSW BBC MSX EISTEIN IBM APPLE	
Scrabble Deluxe Edition	1989	ZX C64 CPC IBM AMIGA ST	Randall Don Masteller, Rob Landeros
SCUMBALL	1988	ZX C64	Software Creations Martin Howarth, Tiny/Peter Gough
SE-KAA OF ASSIAH	1985-1986	ZX C64	Clive Wilson, Les Hogarth
SHADOWS OF MORDOR	1987	ZX C64 CPC	SLM/Beam Softw, (Philip Mitchell)
SHARD OF INNOVAR	1987-1989	ZX C64 CPC IBM	Clive Wilson, Les Hogarth/Randall Don Masteller
SHERLOCK	1987	ZX C64	Beam Softw. (Philipp Mitchell, Gregg Barnett)
SHINOBI	1989-1990	ZX C64 CPC IBM AMIGA ST MSX	Binary Design/Sales Curve Ltd
SIDEWINDER	1988	IBM AMIGA ST	Synergistic/PAL Developments/Binary Design
SIDEWINDER 2	1990	ZX C64 AMIGA ST ATARI	PAL Developments/Russel Knight, Antony J. Wilson/Dave Thompson
SILKWORM	1989-1990	ZX C64 CPC IBM AMIGA ST	Sales Curve/Random Access
SINBAD AND THE GOLDEN SHIP	1985	ZX	Roy Carnell, Stuart Galloway
Sinclair Action Pack - Lightgun Games	1989	ZX (compilations)	
Skate Rock Simulator	1988	C64 CPC	Richard Clark, Gary Ritchie
SKIWRITER	1986	C64	K Skier
SKYJET	1985	C64	K Green
SKYRANGER	1986	ZX	Microsphere Com
SOLAR INVASION	1989	ZX (Part of Light Gun Games)	Software Creations (Dean Belfield, Ben Jackson, Tim Follin)
SORCERY PLUS	1988-1989	AMIGA ST	Gang of Five (Alex Martin, David George, Simon Moon, Steve Clark, Tony Smith)
SOUL OF A ROBOT (NONTERRAQUEOUS 2)	1985-1987	ZX CPC MSX	Syntax Soft (Stephen N. Curtis, Mark Jacobs)
SPACE HUNTER	1985-1986	ZX C64	Kevin T. Green, David Dunn/Tim Miller
SPACE RANGER	1987	AMIGA	Synergistic
SPACE SCRAMBLE	1984	VIC	R Kirkland
SPACE WALK	1984-1985	ZX C64 MSX	Digital/Andrew Gosling
SPECTIPEDE	1984-1986	ZX C16 C64 BBC ELECTRON	Mr Chip (Tony Kelly)/Kevin Allison/CME
SPECTRUM COMPILATION	1988	ZX	

**MASTERTRONIC - PUBLISHED GAMES**

SPECVENTURE	1986	ZX	Mastertronic SAS/Fulvio Dominici
SPEED KING	1986	C64 C16 CPC MSX ATARI	Mervyn J, Estcourt/Shawn Southern/Ed Hickman
SPEED KING 2	1986	ZX	Derek Brewster
Speed Zone aka Androm	1989	ZX C64 CPC IBM ATARI	PAL Developments (Russell Knight)
SPEEDBOAT ASSASSINS	1989	ZX AMIGA ST	Binary Design
SPELLBOUND	1985-1987	ZX C64 CPC ATARI	David Jones, Ray Owen, Richard Darling, Ed Hickman/Adrian Shepherd
SPIRIT OF EXCALIBUR	1991	IBM AMIGA ST	Synergistic
SPOOKS	1985-1986	C64	The Prisoner (Nigel P. Johnstone)
SPORE	1987-1988	ZX C64 C16	Mike Webb/Jim Baguley
SPORT OF KINGS	1986-1987	ZX C64 CPC IBM AMIGA ST	Probe Softw. (Jeff Calder, Ray Owen)/David Barbour/Clayton Wishoff
SPOT	1990-1991	C64 IBM AMIGA ST	Derek Leigh-Gilchrist, Steve Bedser, Matthew Symonds
SQUIRM	1984-1985	C64 C16	Mr Chip (Tony Kelly)
STAR FARCE	1988	ZX	Magic Post Box (Laurent Noel, LOG)
STAR FORCE NOVA	1987	C64 C16	Xcel (Ray Tredoux, Chris Harvey)/F. Dineage, Mark Cooksey
Star Wars Droids: The Adventures of R2-D2 and C-3PO	1988	ZX C64 CPC	Oyster Design/Binary Design
STARACE	1984-1985	C64	Peter Milligan
STARFORCE FIGHTER	1987	C64	Combination 64 (Kevin Oxland)
STARION	1987	ZX C64 CPC	David Webb
STARLIFTER	1987	C64	Charteroak Ltd (Steve Lee)
STARMAZE 2	1984-1986	BBC ELECTRON	CME
STARQUAKE	1988	ZX C64 CPC	Bubble Bus Softw./Nick Strange/Stephen Crow, Dave Collins
STOPBALL	1988	ZX	SLM/Juliet Softw.
STORM	1986-1987	ZX C64 C16 CPC IBM MSX ATARI	Binary Design/Simon Freeman, Mike Talbot, Kevin Shrapnell, Sean Martin, Ray Owen
Storm 2: The Fear	1987	CPC	Kinetik Designs/The FIRM (M.J.Talbot, K.D. Shrapnell. S.E. Martin)
STORMBRINGER	1987-1988	ZX C64 CPC MSX ST	David Jones, Paul Freeman, Mike Chand, Ray Owen
STREAKER	1987	ZX CPC MSX	Beach Nut Creative Softw. (Geoff Calder, RVB)
STREET BEAT	1987	C64	Tony Gibson, Mark Harrison
Street Fighting Man	1989	IBM	Sculptured (Steve Coleman, Clark Sorenson, Les Pardew, Shannon Ison)
STREET HASSLE	1987-1990	ZX C64 CPC	Beam Softw. (Andrew Davie, David Pentecost, Russel Comte)/SLM
STREET OLYMPICS	1986	C16	Patrick Strassen
STREET SURFER	1986	C64	Sculptured (David Barbour), Binary Design
Strike!	1987-1989	ZX C64 CPC IBM ST	Binary Design (Martin Howarth, Jeremy Nelson, Jason C. Brooke)
SUB HUNT	1984	C64 VIC	Digital
SUBTERRANEA	1988	C64	Hewson (Hugh Binns, Jonathan Dunn)
SUNBURST	1988	C64	Hewson (John M. Phillips)
SUPER CUP FOOTBALL	1988	C64	Hewson
Super Nudge 2000 as Fruitbank	1989	ZX C64 CPC	PAL Developments (Kevin Nichol, Chris Moorehouse)
Super Pipeline 2	1986	C64 CPC	Andy Walker, Paul Hodgson/S.J. Walters
SUPER STOCK CAR	1990	ZX C64 CPC	Probe/John Martin, Drew Northcott/Gilles Drouin/Syrox
SUPERSTAR PING PONG	1987	C64	Design Star (Ed Ringler, Simon Ffinch)
SUPERTROLLEY	1988	ZX C64 CPC	Icon Design (Paul Atkinson, Ed Knight)/Mo and Neil
Supremacy Will Be Done (as Overlord)	1990-1991	C64 IBM AMIGA ST	Probe Softw. (David Perry, Nick Bruty, David Bishop, Ian Mathias, Jo Bonas.../Nick Jones...
Sweep!	1989	C64	Ken Smith, Giulio Zicchi
SWEEVOS WORLD	1988	ZX CPC	Greg Follis, Roy Carter

**MASTERTRONIC - PUBLISHED GAMES**

TALLADEGA	1987	C64	US Gold/Robert T. Bonifacio
TANK TRAX	1984	ZX	C. Steel, B. Baker
TASAR: Terran Armed Search And Rescue	1987	AMIGA	Synergistic (Darrin Massena, Hayes Haugen, Lloyd D. Ollman, David Schroeder...)
TAU CETI	1988	ZX C64 CPC	Pete Cooke, Ian Ellery/John Twiddy/
T-BIRD	1990-1991	ZX C64 CPC AMIGA ST	PAL Dev. (Gary Antcliffe, Paul Bellamy, Richard Stevenson, Al Dukes)
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	1991	ZX C64 CPC	Unlimited Softw./Probe (David Perry, Nick Bruty, Alan Tomkins)
TEMPEST	1989	ZX CPC	David K. Pridmore
Ten Speed	1987	C64	
Terminus - The Prison Planet	1986-1987	ZX CPC MSX	Paul Hargreaves/Simon Freeman
TERRORMOLINOS	1987	ZX C64 CPC BBC ELECTRON	Trevor Lever, Peter Jones/Roger Taylor, James Byrne
TERRORPODS	1988	ZX C64 CPC	Icon Design (Ian Hetherington, Ed Knight)
TETRIS	1989	ZX C64 CPC BBC ELECTRON	Andromeda Softw. (Peter Jones, David Whittaker)/Stephen Tompson, Wally Beben
The Adventures of St. Bernard	1985	ZX	Stephen Kirk
THE APPRENTICE	1986	CPC	James Higgins
THE BLACK CRYSTAL	1985	ZX C64	Jon Young/Carnell Software (Roy Carnell, Stuart Galloway)
The Candidate		C64	Mr. Chip/Orion Softw., Michelangelo
THE CAPTIVE	1985-1986	C64	Nigel P. Johnstone
The Curse of Sherwood	1987	ZX C64 CPC	Derek Brewster
The Dark Tower	1987	C64	Robert Henderson
The Devil's Crown	1986	ZX	Probe Softw./Brian O'Shaughnessy
The Eidolon	1988	ZX C64 CPC	Tony Adams, Tony Porter/Charlie Kellner, Gary Winnick
The Election Game	1984	ZX C64	Mr Chip/E.F. Prescott, R.A. Blunt
The Empire Fights Back	1985	ZX	Clive Brooker
The Exploits of Fingers Malone	1986	C16	British Softw. (Doug Turner)
The Fifth Quadrant	1988	ZX C64 CPC	Bubble Bus Softw./Nick Strange, Paul Midcalf
The Games Creator	1984	C64	Darling's Bros.
THE GROWING PAINS OF ADRIAN MOLE	1988	ZX C64 CPC	Mosaic Publishing/Level 9
The Hitchhiker's Guide To The Galaxy	1990	IBM AMIGA ST	Infocom
The Hobbit	1987	ZX C64 CPC IBM MSX BBC	SLM/Beam Softw. (Philip Mitchell, Veronika Megler)
The Human Race	1985	C64	John D. Ferrari
The Infocom Collection	1992	IBM	Infocom
The Island of Dr. Destructo	1987	ZX C64 CPC	Eugene Messina, David Lincoln-Howells
THE LAST TROOPER	1989	ST	Damon Chaplin, Tim Bovingdon
The Last V8	1985-1986	C64 CPC ATARI	David Darling, Jim Wilson
The Legacy of Light	1985	ZX	
The Magnetic Scrolls Collection	1991	IBM AMIGA ST (compilations)	
The Master of Magic	1985-1986	ZX C64	Richard Darling, Rob Hubbard, James Wilson/Tim Miller, James Wilson
THE MUSIC BOX	1987	ZX CPC	Mark Alexander
The Mystery of Arkham Manor	1987	ZX C64 CPC	Mark Lewis, Carl Copley/Alan Malik, Andrew Craigie
The Ninja Warriors	1989	ZX C64 CPC AMIGA ST	Random Access (John Croudy, Ronald Pickett Weeserik - ST, Amiga)
The Quest for the Golden Egg Cup	1988	ZX C64 CPC	Harvey Lodder, Nigel Brooks/Smart Egg Software
The Quest for the Holy Grail	1985-1986	ZX C64	Data Gleam/Chris Newcombe
The Roads of Plexar	1987	ZX	Paul Hargreaves
The Slugger (World Series Baseball)	1985-1987	C64 IBM	Randall Don Masteller/David Collier
The Wizard & the Princess	1987	C64 C16 VIC	Clifford Ramshaw
THE WIZARDS WARRIORS	1984	ZX	John Jones-Steele
The Wrath of Magra	1984	ZX	Roy Carnell, Stephen Kirk, Stuart Galloway

**MASTERTRONIC - PUBLISHED GAMES**

THRONE OF FIRE	1987	ZX CPC	Consult Computer Systems (Mike Singleton, James Bagley, D. Sharpe)
THUNDERBALL	1984	BBC	Nebulae Softw.
THUNDERFORCE	1988	C64	Peter Uhd Jepsen, Eric Christensen, Torben Bakager
TIR NA NOG	1988	ZX CPC	Hewson/Greg Follis, Roy Carter
TOY BIZARRE	1989	ZX C64	Activision/James Softw./Mark Turmell
TRAILBLAZER	1988	ZX C64 CPC	Shaun Hollingworth, P. Harrap, C. Kerry, G.Holmes, T. Lloyd
Transformers: The Battle To Save the Earth	1989	C64	David Crane
TREASURE ISLAND	1987	C64	Phase 2 Software
TUNNEL VISION	1987	C64	Graham Blighe
TURBO CHAMPIONS	1989	IBM	Graeme Devine
TUTTI FRUTTI	1985	C16	Mr Chip (Shaun Southern)
TYPE ROPE	1985	ZX	David Jones, Ray Owen
Ultimate Combat Mission	1987-1988	ZX C64	Playability By Design (David Thompson)/Richard Aplin
UNDERMINE	1984	VIC	CME
UNIVERSAL HERO	1986-1987	ZX ATARI	Steven A. Riding/Xcel (Stuart Middleton, Ray Tredoux, Chris Harvey)
US TURBO KING (Super Cars Trans Am)	1990	ZX CPC	Codemasters/Supersonic Softw.(Chris Graham, David Whittaker)
VECTORBALL	1988	ZX C64 CPC IBM AMIGA ST	Binary Design (Andrew Miah, G. Hughes, Nick Vincent, Lyndon Brooke)
VEGAS CASINO 2	1987	C64 IBM	Robert B. Bennett/
VENOM	1987-1989	ZX C64 CPC IBM	Softec/Les Hogarth, Clive Wilson/Randall Don Masteller
VIDEO MEANIES	1986-1987	C64 C16	Mr Chip (Tony Kelly)
VIDEO OLYMPICS	1986	ZX	Microdigital Soft/Santiago Morga, Snatcho, Luis Rodrigues
VIPER 3	1984	ZX	Mark Pollard
Viz: The Computer Game	1991	ZX C64 AMIGA ST	Probe Softw.(Dominic Wood, Simon Butler, Drew Northcott)
VOIDRUNNER	1987	ZX C64 MSX	Icon Design/Jeff Minter
VOLCANIC DUNGEON	1985	ZX	Roy Carnell, Stuart Galloway
VOYAGE INTO UNKNOWN	1984	ZX	Amoeba Software
WALK THE PLANK	1986	ELECTRON	CME
WAR IN MIDDLE EARTH	1989	ZX C64 CPC IBM AMIGA ST MSX APPLE	Synergistic/Mike Singleton/Animagic
WATERPOLO	1987	C64	Andromeda/Gabor Pongyor, Antal Zolnai, Janos Zana, Miklos Herendi
Way of the Exploding Fist	1987-1988	ZX C64 C16 CPC BBC ELECTRON	Beam Softw. (Gregg Barnett, Greg Holland, Steven Taylor, William Tang)/SLM
Werewolves of London	1989	ZX C64 CPC	Viz Design (Steve Howard, Paul Smith)/Source
WHODUNNIT	1984	ZX	Barry Jones
WILLIAM WOBBLER	1987	ZX C64	Wizard Softw. (Tony Crowther)
WING COMMANDER	1986	C64	H.G. Joss Ellis
WING COMMANDER/SKYJET	1986	C64 (compilations)	K Green
WISHBRINGER	1990	IBM AMIGA ST	Infocom
WIZ	1987	ZX C64	Silhouette Softw. (John F. Cain, Antony M. Scott, Simon Price)
Wizards Pet	1987	C64	Jason Kendall
WOLFAN	1987	ZX	Charles Bystram
WONDERLAND	1990-1991	IBM AMIGA ST	Magnetic Scrolls
WORLD CUP SOCCER 90 (ITALIA 90)	1990	ZX C64 CPC IBM AMIGA ST MSX	Probe Softw. (Antony R. Lill)/Novotrade (Emil Venyerscan, Janos Bagi, Zoltan Toth)
WORLD DARTS	1989	IBM AMIGA ST	Binary Design (Gareth Briggs)/Zippo Games (Pickford's Bros.)
X-15: Alpha Mission	1988	C64	Activision/John Van Ryzin
XADIUM	1987	C16	Mr Chip (Michelangelo, Andrew Morris)

XCEL	1986	ZX CPC	Program Techniques (Graeme Devine)/Tim Ansell, Graeme Devine
XENON	1988-1990	ZX C64 CPC IBM AMIGA ST MSX	MC Lothlorien (Jason Cowling, Lee Cawley, Tiny Williams, David Whittaker)
XEVIIOUS	1987	ZX CPC	Probe Softw.
YES, PRIME MINISTER	1990-1991	ZX C64 CPC IBM	Oxford Digital Enterprises
ZIM SALA BIM	1987	C64	Russel Grahame
ZORK 1	1990-1991	IBM AMIGA ST	Infocom
ZORK 2	1991	IBM AMIGA ST	Infocom
ZORK 3	1991	IBM AMIGA ST	Infocom
ZORRO	1988	ZX C64	US Gold/James Software/James Garon
ZUB	1986	ZX C64 CPC	Binary Design (Pickford's Bros., David Whittaker)
ZUB/180	1987	ZX C64 CPC (compilations)	Binary Design
ZZZZZZZ	1985-1986	ZX C64	Clive Wilson, Les Hogarth

Было очевидно, что новые 16-битные компьютеры (Amiga, Atari ST, IBM PC) заменят более дешевые, но устаревающие восьмибитные. Первый 16-битный выпуск Mastertronic - Ninja для Atari ST, март 1987 года. Было выпущено немного таких игр до 1988 года и такие игры маркировались как 16 Blitz.

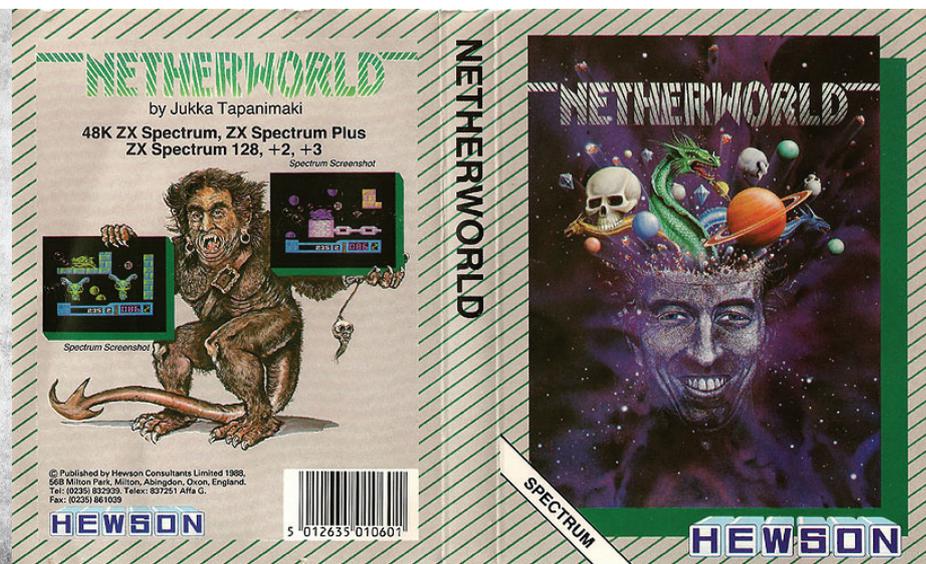
Mastertronic Inc была в Costa Mesa в пригороде Los Angeles. В те времена источником продукции была Mastertronic Ltd (UK) - игры для C64 и IBM PC. Только их можно было продать на рынке США. Mastertronic Inc использовала вид оригинальных 199 игр, но часто отклоняла британские обложки в стиле мультипликации. Площадь рисунка была больше чем для кассеты.



Большое спасибо Antony Guter за помощь в составлении списка игр компании. Ниже Вы видите статистику по продажам наиболее популярных игр Mastertronic.

FORMULA 1 SIMULATOR	568013	Perennially, somewhat inexplicably, popular racing game
GHOSTBUSTERS	412922	The budget re-release of Activision's hugely successful full price title
BMX RACERS	345423	Best of the early titles by the Darling brothers
FINDERS KEEPERS	330758	First in David Jones' Magic Knight sequence.
VEGAS JACKPOT	306957	Funny how popular fruit machine simulations are. From Mr Chip Software
SPEED KING	304499	Re-release - one of my favourite racing games
DOUBLE DRAGON	289510	No introduction needed for this budget re-release
KIKSTART	286256	Enduringly popular racing game by Mr Chip based on motorbikes
KIKSTART 2	283585	A rare example of a sequel doing as well as the original
CHILLER	280173	Controversial Darling brothers spin on M. Jackson.
KANE	262829	Another of my favourites, multitasking action with a Western flavour
ACTION BIKER	251515	Our first "3D" game, unhampered by the KP Skips tie-in
ONE MAN & HIS DROID	212722	Excellent action puzzler with one of Rob Hubbard's best tunes
MOLECULE MAN	210693	Popular room/puzzle Sabre Wulf style game
180	196155	Darts game, cleverly satirising the current popularity of the game on TV
NINJA	194897	Our first fighting title, cashing on the vogue for Eastern violence
STORM	193074	A well received Gauntlet clone
FEUD	191381	Clever, but rather frustrating, maze and magic arcade. Best of the many titles produced for us by Binary Design
WAY OF THE EXPLODING FIST	182407	Budget re-release of Melbourne House's smash hit
SPECTIPEDE	178115	Everybody had a clone of Centipede
MILK RACE	174110	In the 1980s Britain's Milk Marketing Board sponsored a cycle race.
MASTERCHESS	167601	Undeservedly successful chess game
LA SWAT	161672	I liked this street scene shoot 'em up. From Utah based Sculptured Software.
SPELLBOUND	152378	David Jones' follow up to Finders Keepers - I found it hard to get into it. Excellent music by Rob Hubbard
ROCKMAN	143882	A big C16 hit. I never played it.
BIG MAC	139946	Clever arcade platformer by Mr Chip - an early example of a quality budget release
LAST V8	127331	First MAD games release at £2.99
VIDEO POKER	127174	Another pointless gambling simulation (but a great cover. I have the original)
SQUIRM	123006	Another Centipede clone (I assume, never having played it)
NONTERRAQUEOUS	121533	Stupid name, set in a huge maze but unplayable.

# Jukka Tapanimäki



На кассетной обложке игры Netherworld Вы видите рисунок создателя данной игры.

Jukka Tapanimäki - наиболее известный программист видеоигр из Финляндии. В основном он писал игры для Commodore 64, но некоторые были портированы на другие компьютеры.

Много людей помнят его как рецензента наибольшего Скандинавского журнала о видеоиграх - Mikro Bitti. В 1990 году он выпустил свою книгу «C-64 Game Maker's Guide». Как программист Commodore 64 он начал свою карьеру осенью 1985 года. В 1986 году появилась приключенческая игра - Aikaetsivä на



финском языке.

Следующей игрой была Minidium - игра в стиле Uridium. Опубликовано в январе 1987 года в журнале «С».

Первой его коммерческой игрой является «Octapolis» (1987, English Software). Игра представляла собой сочетание платформенной игры и стрелялки.

В 1988 году Jukka написал игру Netherworld (рабочее название Abyss Zone). Игра написана в оригинальном стиле - игрок пилот космического корабля, собирающий кристаллы. Игру опубликовала Hewson, используя в качестве обложки для игры изображения лица Jukka Tapanimäki (не спросив заранее разрешение на это). Му-

зыканальная музыка для C64 в мире. Он сделал это с целью вставить звуки тяжелого металла в мелодию для C64.

Позже Hewson опубликовала игру Zamzara - обычную игру, в которой игрок управляет вооруженным солдатом, вокруг представлен футуристический вид.

В 1991 году появилась игра «Moonfall» - в ней была каркасная 3D графика. В игре был вид со стороны пилота космического корабля. Игра была опубликована только через 2 года после написания и компания 21 Century Entertainment (ребрендинг Hewson) провалилась с продажами.

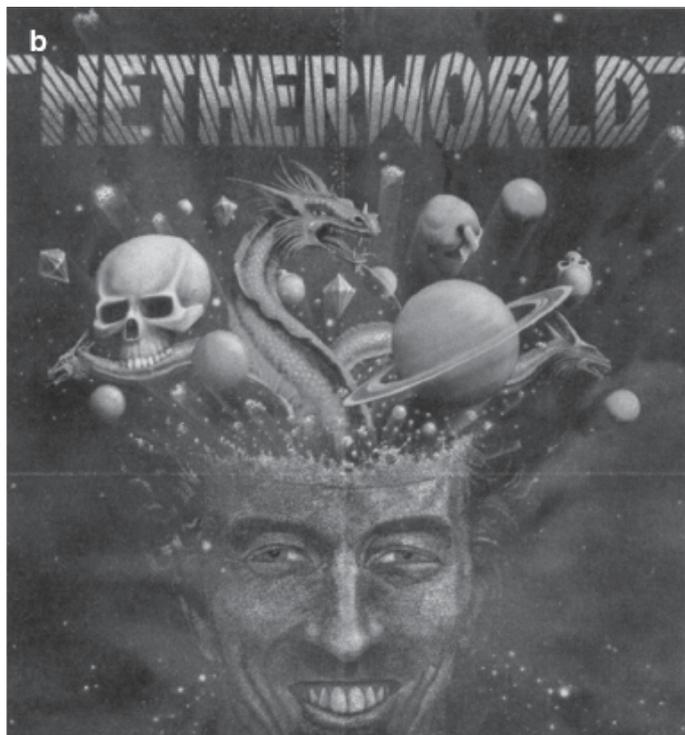
В 1991 году игра Moonfall была



зыка написал соотечественник - Jori Olkkonen.

В своем интервью Jori сказал, что делал музыку специально для данной игры. По его мнению это первая че-



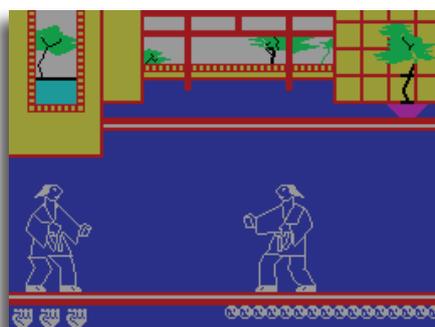


портирована для Амиги. Ниже версии для Commodore 64 и Амиги.  
 Aikaetsivä (C64) 1986  
 Minidium (C64) 1987  
 Octapolis (C64) 1987  
 Netherworld(C64) 1988  
 Zamzara (C64) 1988  
 Moonfall (C64) 1991  
 Jukka Tapanimäki скончался весной 2000 года от сердечного приступа.



Программисты из Югославии создали Kung-Fu - первую игру файтинг на Спектруме. Damir Muraja (слева), Dusko «Duke» Dimitrijevic (справа). Также участвовал в создании Dragoljub Andjelkovic. В приложении к журналу идет очень интересное видео - о создании игры и небольшом рассказе одного из авторов. Игры Dusko:

- Kung-Fu 1984 (Bug-Byte) ZX
- No 1 1985 (Bug-Byte) ZX
- Movie 1986 (Imagine) ZX
- Phantom Club 1988 (Ocean) ZX, CPC
- Play For Your Life 1988 (Sinclair) ZX



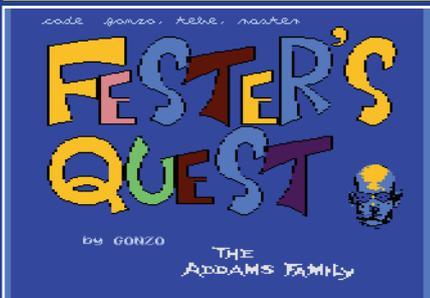


STORMLORD

July 2010

Jonathan «Twilight» Bristow

Oric



FESTER'S QUEST

2011

Tomasz Biela, Radek Sterba

Atari XL



MARBLED

2011

Marek Pavlik, Zdenek

Eisenhammer, Michal Szpilowski

Atari XL



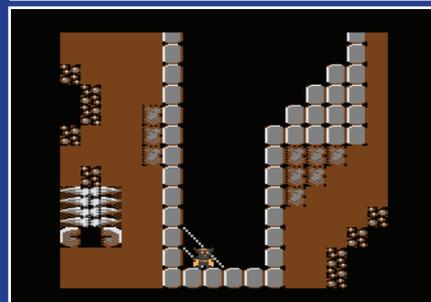
MIGHTY JILL OFF

2011

Daniel Pralle, Sebastian Kinner,

Bastian Bührig

Atari XL



HORA BRUJA

2011

GG/ESP Soft

Amstrad CPC



EDGE GRINDER

2011

Jason Kelk, Trevor Smila Storey,

Sean Connolly, Cosine Systems

Amstrad CPC, Commodore 64

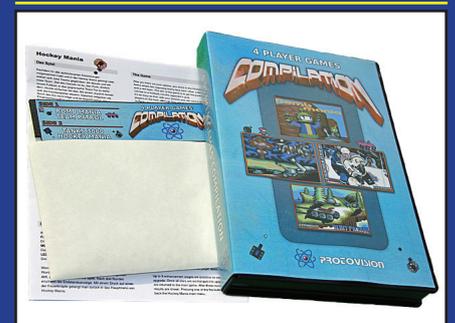


ANABALT

2011

Paul Koller, Andreas Slotte

Commodore 64



4 PLAYER GAMES Compilation

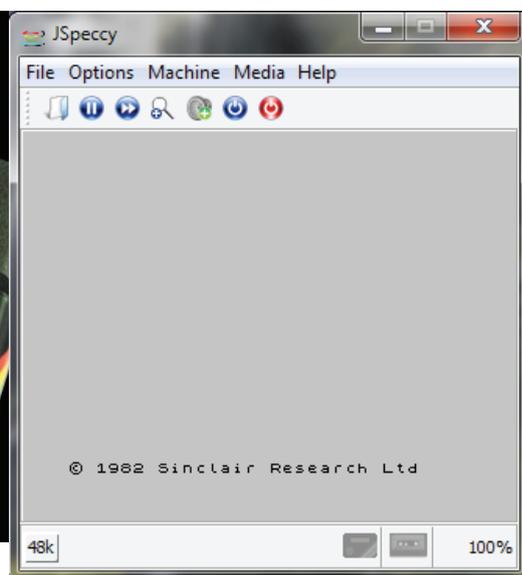
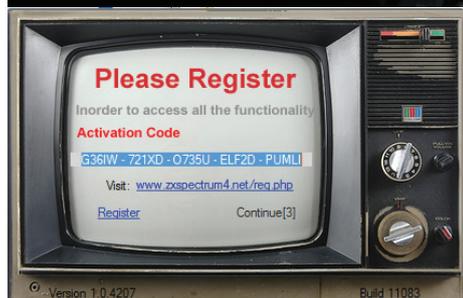
December 2011 /20,00 euros

Protovision

Commodore 64

**ZX SPECTRUM 4 .NET**  
**16/48/128K/+2**  
**TZX/SNA/Z80/TAP**  
**(C) 2009- SEP 2011**  
**TIM & RICHARD BUTLER**  
**PRICE : 10 GBP**

**JSPECCY VER 0.89.1**  
**(24/12/2011)**  
**16/48/128/+2/+2A/+3**  
**TAP TZX Z80 SNA**  
**JOSÉ LUIS SÁNCHEZ**



В своей работе над журналом постоянно использую эмуляторы.

Хочу поблагодарить авторов за их нелегкий труд. Я привожу только часть эмуляторов. В интернете есть специализированные сайты и форумы по ним. По-этому в приложении будут не все эмуляторы из этого списка. В 2011-2012 годах появились новые версии таких эмуляторов :

**OPEN MSX VER. 0.8.2**

**EMU ATARI 7800 VER. 1.1**

**WIN UAE 2.4.0 BETA 13 (AMIGA)**

**SAINT VER. 2.20 (ATARI ST)**

**ZBOY VER. 0.51 (GAME BOY)**

**ATARI 800 WIN PLUS V4.1 (ATARI XL)**

**BSNES VER 0.85 (NES/GAME BOY/SNES)**

**YAPE 1.0.2 (COMMODORE 16, PLUS 2)**

**ZX SPECTRUM EMDL 1.0C (ZIGA RAMSAK)**

**VICE 2.3 (C64/128/VIC20/PLUS4)**

**SPUD 0.211 (SPECCY)**

**Z80 STEALTH SPECTRUM EMULATOR 0.707**

**UNREAL SPECCY 0.37.5**

**SPECTACULATOR 7.51**

**SPECCY 1.7.5 (MARAT FAYZULLIN)**

**ISPECCY (IPHONE/IPAD/IPOD ALEKSEY MARTYNOV)**

**WINAPE 2.0 ALPHA 18 (AMSTRAD CP)**



**Break Free**

(remake of «Prison Riot»)

© 2004 Eric Park

**Cobra Forever**

(remake of «Cobra») ver. 1.07

© 2009-2011 Retrofingers

**Joe Blade III**

© 2004-2010 Mozgovoy Bros.

Интересно прочитать Read Me об авторах этого римейка.

**The Kiwi's Tale**

(remake of «The New Zealand Story»)

(c) 2008-2011 Erik Hogan, Joshua Smyth, Kei Kasai, Matthew Gatland, Stephen Knightly

**Tower Toppler**

(remake of «Nebulus») ver. 1.1.3

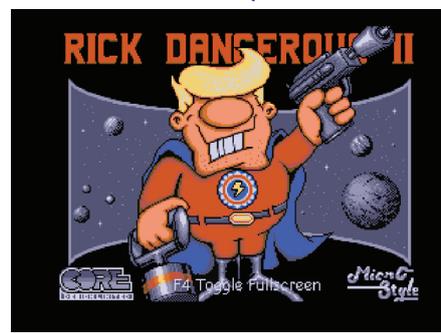
© 2003-2007 Andreas Röver, Bastian Salmela, Pasi Kallinen, Clarence Ball, Angel Keha

**Sir Lancelot**

© 2004 Soren Borgquist

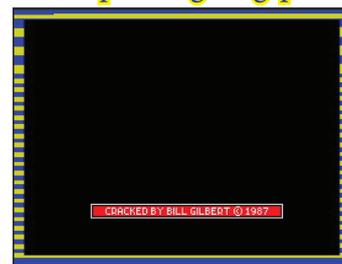
**Rick Dangerous II**

© 2006 P.J. Crossley



В приложении к этому номеру Вы найдете кассетную версию игры «TILT». Таким образом коллекция известного сайта станет полнее.

Не так давно в интернете я нашел блог, созданный от имени известного Bill'a Gilbert'a. Проверить его ли этот сайт не так просто - на е-майл он не отвечает. В блоге сейчас 29 игр с описаниями. <http://zxbg.blogspot.com>



В завершении хочу сказать, что этот год начался очень тяжело для меня. Когда появится следующий номер - сложно сказать. Я пополняю свои материалы и их достаточно для будущего номера. Пожелания и критика приветствуются.

Legends of Bytes. LB Magazine is copyright © 2008-2012 Gennady Demidenko, Cherkasy, Ukraina. No.3 / January 2012.

