



От Редактора

Приветствую Вас. С момента прошлого номера прошло чуть менее года. Основную часть работы над этим номером я планировал сделать во время отпуска. Фактически я потратил всего лишь около 50 дней.

В третьем номере, в списке игр Mastertronic добавляю игру Super Car Trans Am (Codemasters/re-release Virgin Mastertronic Ltd - American Turbo King). Игра выпущена для Speccy и Amstrad CPC. Так же мне помогли уточнить спорные вопросы Peter Liepa и Jim Bagley.

Печальная новость о программисте Mike Singleton завершает этот номер и материал о нем будет в следующем.

Новая заставка известной игры, нарисованная Marco Antonio del Campo (MAC).

specsy2004@mail.ru



СОДЕРЖАНИЕ

- 2 Вступление
- 3-5 Новости
- 6-11 Piter Liepa
- 12-17 Joffa
- 18-24 Karen Davies
- 25-41 Teque/Krisalis
- 41-42 Steinar Lund
- 42 Mike Singleton
- 43 Новые Игры
- 44 Фотографии



На фото - встреча
13 октября 2012 г.
бывших коллег из
Ocean Software Ltd
Bill Harbison,
Mark R. Jones,
Simon Butler



PSYGNOSIS

Psygnosis - известный разработчик видеоигр из Великобритании. Компания была основана в 1984 году и ее офис находился в Ливерпуле. В 1993 году компания была куплена Sony Corp. Psygnosis сыграла огромную роль в эре Амиги и ключевую роль в запуске Sony PlayStation в 1995 году. В 2000 году ее студии в США были закрыты, а студия в Великобритании была переименована в SCE Studio Liverpool. Psygnosis стала оранжереей технического таланта и обладала феноменальным ростом под руководством Ian Hetherington и Jonathan Ellis. В 80-е и 90-е компания была известна как разработчик и крупный издатель видеоигр: многие из вас помнят и играли в игры Barbarian, Lemmings, Obliterator, Terrorpods. 22 августа 2012 года Sony подтвердила, что SCE Studio Liverpool закрыта. Вспомним наиболее запомнившиеся нам игры этой компании.



deep space (1986)
psygnosis (ST, Amiga)

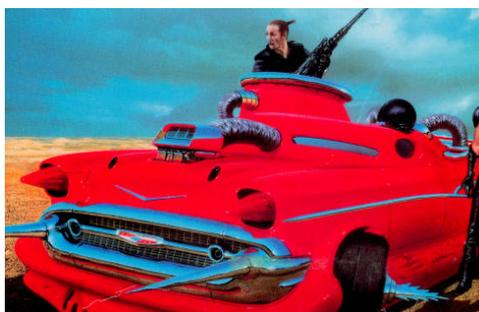
infestation (1990)
psygnosis (ST, Amiga, PC)



the killing game show (1990)
psygnosis (ST, Amiga)



nitro (1990)
psygnosis (ST, Amiga)



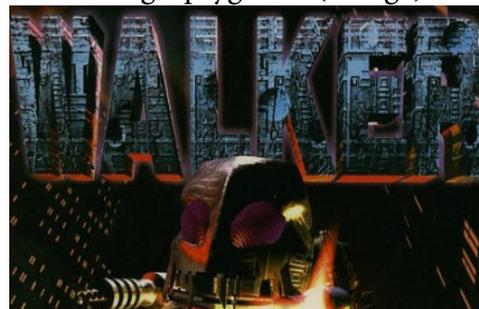
armour geddon (1991)
psygnosis (ST, Amiga, PC)



shadow of the beast (1991)
reflections/psygnosis (ST, Amiga, C64, Speccy, Amstrad CPC, Genesis, SMS, NES, Atari Lynx)



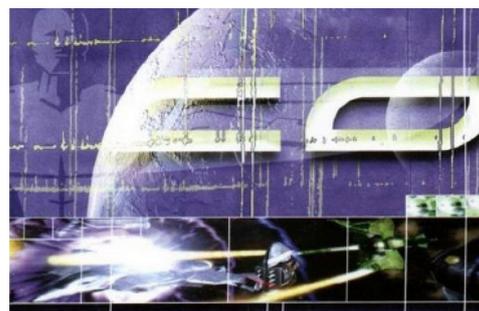
walker (1993)
dma design/psygnosis (Amiga)



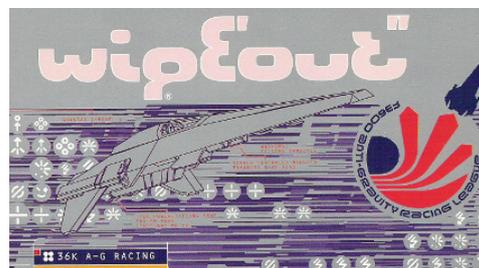
hired guns (1993)
psygnosis (Amiga, PC)



colony wars (1997)
psygnosis/sony (PS)



wipeout (1995-2012)
studio liverpool/sony (PS, Saturn, PC, PS2, PSP, PS3, Vita)



Spectrum30 Show in Cambridge

В этом году Spectrum отметил свое 30-летие. Этот день рождения отмечали большой тусовкой в городе Кэмбридже, откуда все и начиналось. Тусовка была с 2 мая по 26 августа 2012 года. Расписание выступлений: MJ Hibbet исполнил на гитаре свою песню «Hey Hey 16k.»



Roelof Koning представил свою коллекцию клонов Спектрума. Steven Goodwin в своей лекции рассказал об Цифровой Археологии - проблемы, методы для сохранения нашего компьютерного наследства.

Выступили два известных программиста - Kevin Toms (Football Manager) и Jonathan Cauldwell (Games Designers, Egghead, More Tea, Vicar ?)



Dylan Smith организовал турнир по игре по сети для 4-х игроков (SPECTANK, Спектрум). По железу выступили Chris Smith (The ULA Book) и Rick Dickinson (Sinclair Designer).



Rick Dickinson



Steven Goodwin



Chris Smith



Jonathan Cauldwell



Kevin Toms

COMMODORE 64

Jack Tramiel известен, как отец Commodore 64, доминировавшего на рынке домашних компьютеров 80-х. Всего было продано более 20 миллионов машин - удивительное количество и часто приводящийся пример как бестселлер всех времен.

В отличии от большинства своих конкурентов, он не был технологическим гиком. Это был веселый, курящий сигару, лысеющий и несколько полный еврейский бизнесмен, известный своим лозунгом «бизнес - это война» и работал «для масс, а не для классов».

Он родился в Лодзи, Польша, под именем Idek Tramielski или Jacek Trzmiel. В 1939 году страну заняли нацисты и всю войну его семья провела в еврейском гетто, до самого освобождения армией США в апреле 1944 года. Он женился, и в 1947 году, в возрасте 18 лет эмигрировал в США и поступил на службу в армию. Там он научился ремонтировать офисное оборудование.

В 1952 году он берет кредит в \$25000 и открывает ремонтную мастерскую Commodore Portable Typewriter (Bronx, New York). В 1955 году в Торонто он основал Commodore Business Machines (импорт, продажа пишущих машинок) и в 1968 году переезжает в Калифорнию.

Счастливый случай свел его с Chuck Peddle, главным дизайнером MOS Technology.

Commodore производит карманные калькуляторы и покупает эту маленькую компанию, для поставки комплектующих (чипы). Peddle убедил Jack'a Tramiel'a, что будущее - за компьютерами, а MOS разработал дешевые процессоры 6502, использующиеся в Apple II, Acorn BBC и других домашних компь-



ютерах. Jack доверил ему разработать Commodore PET (personal electronic transactor) на базе 6502, и в 1977 году CBM вышла на компьютерный рынок.

После PET продавался очень дешевый Vic-20, а с 1982 года - Commodore 64. Из его огромной 64К памяти, было доступно 38К для встроенного Бэйсика. С64 использовал штатные MOS Technology звук (sid 6581) и графику, таким образом на рынке никто не мог предложить компьютер дешевле \$595. Tramiel начал ценовую войну, доведя цену этой машины до \$200.

В 1983 году стоимость бизнеса CBM достигла \$1 млрд., но Jack, поссорившись с президентом компании - Irving Gould, ушел и несколько месяцев спустя купил у Warner Bros. убыточный бизнес Atari. Так началось противостояние с CBM на 8-ми и новом 16-битном рынке.

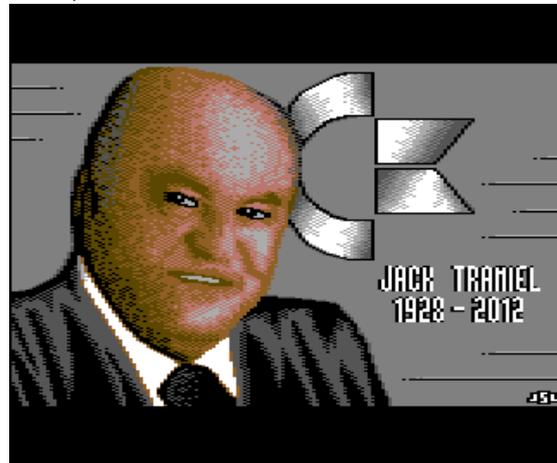
Основные американские компании переходили с 6502 на 16/32 bit Motorola 32000 (Apple: Macintosh, CBM: Amiga, Atari: 520ST, или Jackintosh). Но в 90-е рынок захватили PC/Windows и 29.04.1994 CBM стал банкротом. Commodore UK продержалась до середины 1995 года. Ее 47

амижными патентами заинтересовалась немецкая Escom.

В 1989 году Atari пыталась вернуться на рынок через 16-битную игровую приставку Lynx, но противостоять Nintendo и Sege ей не удалось. Последняя игра для ее приставки вышла в 2009 году. Так же получилось с первым PC-совместимым palmtop'ом - Atari Portfolio.

В 1996 году Jack продал свою компанию и в 1998 году все права получила Hasbro Interactive.

После эры компьютинга, Jack выступал в школах и университетах с лекциями об Холокосте, оказывал поддержку музею Холокоста в США (Washington, DC).



Jack Tramiel
(13.12.1928 - 08.04.2012)

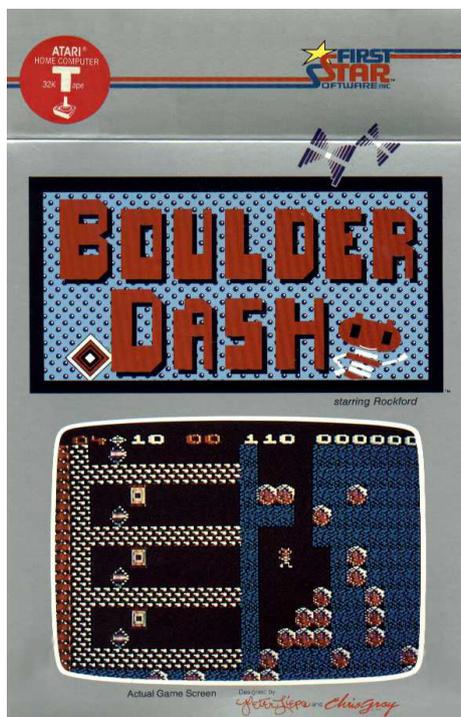
Каждый из вас играл в игру «Boulder Dash». Сегодня я расскажу о создателях этой классической игры, которая и сейчас представлена как в официальных релизах, так и в многочисленных клонах и сиквелах.

В 1982 году в Канаде была создана компания Digital Arts, Inc. В ней работал Peter Liepa, о котором и пойдет речь сегодня.

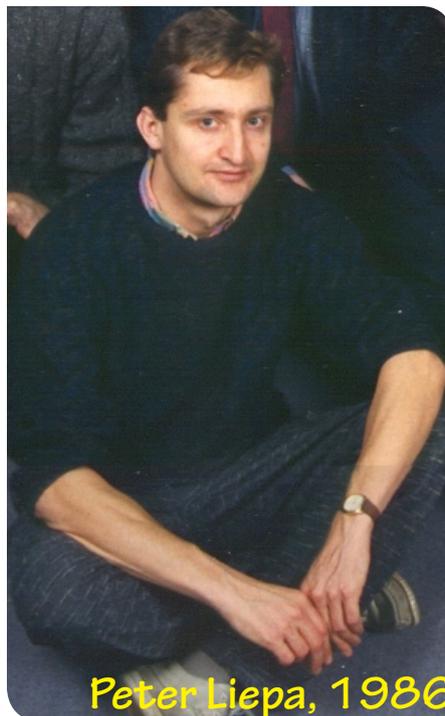
Peter, на Atari/C64 сцене вы известны как создатель Boulder Dash, одной из лучших игр. Но мы очень мало знаем о вашей жизни, расскажите нам немного об этом.

Ок, это будет похоже на древнюю историю для большинства из вас. В свои молодые годы я хотел стать аниматором или дизайнером спецэффектов с одной стороны, и физиком с другой. В школе мы занимались по специальной программе, которая давала возможность практики в Национальном Исследовательском Совете Канады в течении недели. Я обратился к ним и хотел работать в лаборатории по физике где занимались экспериментальным оборудованием. Там я увидел блестящий калькулятор Wang моего куратора и когда мы пришли в вычислительный центр, я попросил чтобы меня оставили там на неделю. Там находился интерактивный терминал вроде Teletype или IBM Selectric на котором использовали что-то вроде PL/1, который я быстро освоил. Спустя неделю я занялся изучением программирования через книги. В те времена невообразимо было представить себе личный компьютер.

Я закончил с физикой в университете, так как очень быстро понял, что это не мое и переключился на математику. Моей работой на лето стало компьютерное программирование. Пос-

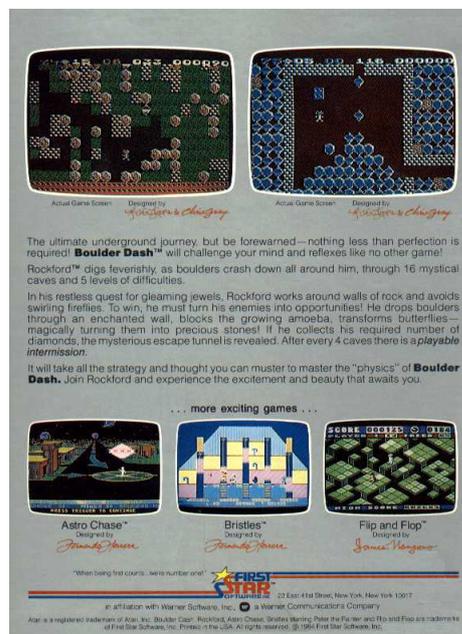


ле нескольких теоретических курсов по компьютеру я игрался на университетских APL терминалах уничтожая кучу бумаги на вещах вроде Conway's Game of Life.



Peter Liepa, 1986

После получения высшего образования по математике я метался вокруг изучения памяти и восприятия человека и написал неопубликованную рукопись, которая вдохновила на исследования по работе памяти. Так несколько лет я провел консультантом по программному обес-



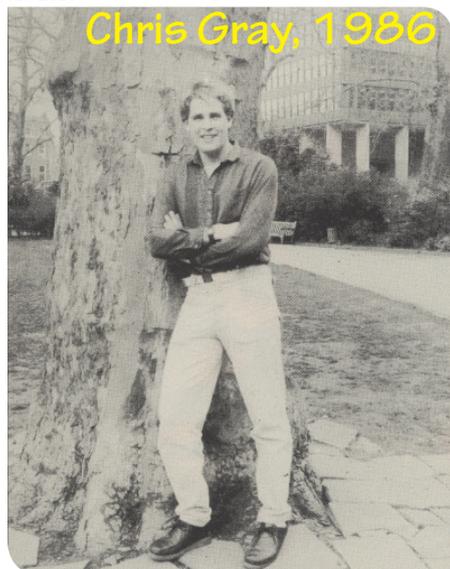
печению. Речь идет о мини-компьютерах которые были доступны бизнесу и информация хранилась на 8 дюймовых дискетах. Моя академическая карьера виделась в математике и это было интересно, но вероятно не удовлетворяло мои творческие планы. Я всегда интересовался музыкой и анимацией, просто как любитель и разработка Boulder Dash позволила реализовать мой творческий потенциал в художественном и технологическом плане.

Как к вам пришли идея и вдохновение к созданию Boulder Dash?

Лет в 30 я познакомился с другом который был сильно увлечен электронными игрушками, имел большой ТВ и Atari 400. После нескольких вечеров играя в игры я решил, что тоже смогу их сделать и купил для этого Atari 800. Сначала я подумал, что нужно связаться с местным издателем игр, чтобы увидеть, какие игры будут востребованы. В те дни были распространены игровые консоли вроде Atari 2600 и позже появились Atari 400/800.

Издатель связал меня с Chris Gray, который делал игру на бэйсике но у него не было навыков

переписать ее под машинный язык.



Таким образом этот проект подходил мне и я взялся за него. Эта игра была похожа на аркадную игру The Pit но после изучения ее глубже я решил оставить только основные детали - грязь, камни и алмазы. В течении нескольких дней мы сделали «физический движок» игры. Я понял, что используя генератор случайных чисел мы можем создать случайные пещеры и управляя плотностью камней и алмазов получим интересный геймплей.

Игра была интересной не только с точки зрения пазла но имела так же эмоциональный момент - жадность (собираение алмазов), разрушение (передвижение камней и уничтожение светлячков) - и даже невротический вроде очистки всей грязи из пещеры. И я думаю, что игра получилась с юмором.

Вас познакомил с Крисом издатель Boulder Dash - First Star Software, который отправил вам оригинальную игру на Бейсике, написанную им ?

Нет, это был небольшой издатель в районе Торонто. Я предположу, что к тому времени, когда был готов опубликовать Boulder Dash они обанкротились, по крайней мере они не очень отвечали на мои обраще-

ния к ним.

Теперь о том, что я имел ввиду. Вы думали о самоиздании игры? Я думаю это было вполне реально, но что вы скажете ?

Ха. Я с ужасом думаю об этом. Я конечно знал об издании тогда но был наивен в других вещах. Когда то меня свели с издателем, и после нашей беседы я думал, что смогу сделать это один.

Как создавалась первая игра Boulder Dash (Atari 800) ?

Крис и я жили довольно далеко друг от друга, по этому наши встречи были не частыми, поездка была длительна. Это привело к тому, что наши наработки и методы были различными. Я работал над игрой, очень отличающейся от оригинала, и делал все самостоятельно. Я создавал все элементы - физику, пещеры, геймплей, графику, музыку и название. Крис помог с некоторыми вставками - графика для названия игры, используя большие буквы Atari.



По справедливости у него вероятно было много идей, но я не видел их в моей концепции этой игры. И это было сложно для Криса, так как проект, который он первоначально начал, быстро развивался и ему уже было сложно влиять на процесс создания игры. После этого было много споров об участии Криса и его доли в роялти.

Я нахожу интересным, что Крис продолжил карьеру в индустрии видеоигр и в настоящее время он Senior VP Majesto Entertainment. Выиграв ту битву за Boulder Dash сейчас ничего не имеешь

с этого. Многие разработчики игр из 80-х были разочарованы постепенной корпоратизацией игровой индустрии и было грустно видеть как пионеры 8 битной эры становятся статистикой индустрии.

Откуда появилось название «Boulder Dash» ? Кто придумал название ?

Долгое время рабочее название игры было «Cavern Raider» с несколькими вариантами вроде «Cavern Crystals». В конце я придумал название «Boulder Dash», производным от слова «balderdash». По совпадению в 1986 году была издана настольная игра «Balderdash».

Сколько времени понадобилось чтобы закончить игру ?

Примерно 6 месяцев. Примерно тратил по 2 часа в день «реальной работы», и остальное рабочее время - на второстепенную работу. Так что вероятнее я потратил еще больше времени.

Я хотел бы упомянуть здесь друзей, которые время от времени работали в то время в компании по программному консалтингу. Они предоставили мне часть офиса, где я мог бы работать над игрой.

В то время создание игры было достаточно уединенной деятельностью но я не смог бы сделать ее, если бы меня закрыли в комнате одного. После закрытия этого офиса я начал работать дома и в результате мы делали игру на большом расстоянии - я связывался только по телефону, очень быстро мне стало скучно и начал думать о смене жилья.

Кроме полугода на написания игры понадобилось еще шесть месяцев чтобы найти издателя и подписать соответствующий договор. В это время я уже работал полный рабочий день в компании, которая занималась программами по обработке тек-

ста.

Работа над игрой (с неопределенным представлением об ее издании) была достаточно веселым и интересным для меня времяпровождением, это тот случай, когда надежда придает смысл.

Спрайт Rockford'a - ваше творение так же ? Как вы пришли к этой идее ? Между прочим, что представляет собою персонаж - животное или человек ? Муравей или что-то иное ?

Изначально, на ранней стадии движка он был просто статической фигурой, вроде креста или чего-то подобного. Перемещая его вы роете землю и собираете алмазы. Как видите графика очень примитивна и все элементы игры помещались в разрешении дисплея 24 на 40. В ранних версиях игры отсутствовал скроллинг. Я думаю, что Крис предложил чтобы роющий персонаж стал «человеком» и мы сделали простую человеческую форму.

Когда я показал раннюю версию игры потенциальному издателю, они сказали, что персонаж слишком мелкий и нужно сделать его более узнаваемым. Но чтобы увеличить спрайт героя мне пришлось бы так же увеличить и все остальное. Пришлось сохранить 40 элементов пещер, но каждый из них уже состоял из четырех спрайтов, вмещенных в блок 2 на 2. Итак, каждая пещера имела 80 спрайтов и было введено скроллинг.

Теперь, когда у меня было для каждого элемента уже 16 на 16 пикселей вместо оригинальных 8 на 8, я смог добавить намного более деталей, включая создание более узнаваемого «человека». Я сделал спрайтовый редактор чтобы работать с пикселями и анимацией. Так появился спрайт Rockford. Он просто появился в

спрайтовом редакторе. Как я представлял себе он был видом пушистого смурфа. Я больше интересовался его оживлением и подумал, что пусть он мигает глазами, добавил движения ноги, когда вы не управляете им, что дало глубину этому спрайту.

Boulder Dash имеет 3 официальных caves : вторая часть (Rockford's Revenge), третья и Construction Kit. Вы так же работали над ними ?

Я создавал все новые элементы ко второй части. Но по условиям издателя, я думаю, что First Star было финансово выгодно вести дальнейшую разработку уже без меня. Таким образом я мало что мог сделать для третьей части, хотя я бы помог в создании некоторых пещер.

И я помню, что работал над Construction Kit, так как нанятый ими программист оставил много серьезных ошибок, которые нужно было пофиксить.



качества но и для вдохновения, проверки. Можете считать меня средним игроком этой игры, эти пять уровней были и легкими и сложными.

Вы создавали какие-либо программы (игры) кроме BD (на какой-либо системе) ? Или BD ваша единственная игра ? Если да, почему вы остановились ?

Я прекратил работать над видеоиграми, так как я не остановился на платформах которые появились после Atari. Я знаю, что вы - поклонник С64, но я счел его не привлекательным, и IBM PC был еще хуже. У Amiga была репутация замечательной графической платформы, но я не знаю насколько она была жизнеспособна в финансовом

<p>ame, and underground mining's the game! Can you guide Rockford through different caves, collecting diamonds and avoiding falling boulders, and other underground hazards. Not only does this pack contain the Dash game, but also an amazing construction kit that allows you to your very own caves and puzzles. So now there is no limit to the fun you can have!</p> <p>rd et il prospecte le sous-sol pour découvrir des diamants! Pouvez-vous traverser les 16 grottes différentes, en recueillant des diamants et évitant les dangers explosifs et tous les autres dangers de la mine? Ici, non seulement le jeu Boulder Dash le plus récent, mais un kit de construction qui vous permettra de concevoir et de jouer vos propres grottes et de résoudre vos propres mystères.</p> <p>¿Y se decide a la minería. ¿Podrás guiar a Rockford a través de 16 cuevas, recogiendo diamantes y evitando las rocas que caen, las explosiones y otros enormes peligros? Este disco no sólo contiene el juego de Boulder Dash, sino también un maravilloso equipo de construcción que te permitirá diseñar tus propias cuevas y puzzles. ¡Ahora tu diversión no tendrá límites!</p> <p>Und er ist unter der Erde auf der Suche nach Diamanten. Können Sie 16 verschiedenen Höhlen führen, ihn dabei Diamanten aufzusammeln und herabfallenden Felsbrocken, explodierenden Glühwürmchen und ihren Gefahren bewahren? Diese Packung enthält nicht nur das neueste Spiel, sondern auch einen Bausatz, mit dem Sie Höhlen und Aufgaben entwerfen können. Ihrem Spielvergnügen sind also keine Grenzen gesetzt!</p> <p>ne e scavare in miniera è il gioco! Sei capace a guidare Rockford attraverso 16 diverse, raccogliendo diamanti ed evitando la caduta di macigni, le esplosioni ed altri ostacoli sotterranei? Questa confezione non solo ha il gioco Boulder Dash, ma anche un sorprendente kit di costruzione che ti permetterà di giocare con le tue caverne ed i tuoi puzzles personali. Adesso, non ci saranno più limiti al tuo divertimento!</p>	Amiga	Amiga	
	Amstrad	464/6128/+ Cass/K7	
	Atari	464/6128/+ Disk	
	Atari	Atari STFM/STE	
	Spectrum	48/128/+ Cass/STE	
	Commodore	64/128 Cassette	
Commodore	64/128 Disk		
<p>BOULDER DASH CONSTRUCTION KIT</p>		Title Code	876
<p>d. St. Ives, Huntingdon, Cambs, PE17 4BG ENGLAND</p>			

После создания Boulder Dash вы играли в игру иногда ? Для вас было легким пройти ваше собственное творение ?

Кодируя игру, я постоянно играл в нее, не только для контроля

плана. Есть и другие причины, почему я остановился. Одна из них в том, что игровая индустрия имеет взлеты и падения, другая в том что создание игры в то время было довольно уеди-

Да, я вижу роялти. В это сложно поверить, но сейчас они почти не поступают.

Вы меня удивили !

Было много версий игры, веб и для мобильных. Я думаю, что игру представляли в течении многих лет тонны и тонны клонов. Возникло сообщество разработчиков и рынок, где игра может продаваться. Это не точная бизнес модель, но она распространена в программной индустрии.

Вы играли в какие-либо другие компьютерные игры во время работы над BD ? Какие игры вы предпочитаете ?

Я играл во многие игры Atari. Фаворитами, которые приходят на ум есть Crossfire, Choplifter, Oil's Well и Castles of Dr. Creep.

Если бы вернуть время вспять, вы хотели бы переписать какие-либо части своей игры BD и почему ?

Я не думаю, что я многое поменял бы. Возможно бы сделал большими пещеры.

Давайте поговорим о недавних клонах Boulder Dash, о коммерческих и бесплатных. Играли ли вы в эти игры ? Что вы думаете о пути других «разработчиков» (включая новые элементы и детализацию графики) ?

Я достаточно редко играю в клоны, смотрю, что люди сделали. Я думаю последнее, что я смотрел, был Treasure Pleasure. Честно говоря некоторые клоны (из них часть коммерчески законные) не столь хороши в геймплее. С другой стороны, другие превосходят. Вообще говоря на современных системах должна быть более реалистичная, детализованная и более выразительная графика. Но «сердце» игры все еще должно остаться, и чтобы получить результат - это вопрос к квалифицированности программистов и дизайнеров.

Таким образом нет причины по которой современный клон или производное от него не могут быть в 100 раз лучше чем оригинал. С другой стороны, наличие финансов, программистов, последнего железа не обязательно сделают игру такой.

Каково ваше наилучшее воспоминание о днях, когда вы занимались программированием ?

По-моему это время моей жизни, когда я использовал полностью мои технические и художественные стороны.

И какие ваши наихудшие воспоминания о тех днях ?

Было много проблем в распределении финансов и роялти с Крисом. В конце концов мы привлекли юристов.

Данный конфликт имел длительные последствия для вас ?

Конфликт заключался в споре об интеллектуальной собственности, таким образом я быстро разобрался в этом и уже учитывал эти вещи в будущем.

Как вы знаете, многие люди все еще наслаждаются вашим творением, хотя мы уже живем в 21 веке ! Что вы думаете обо всех этих BD фан-играх, инструментарии и web-сайтах которые появились в последние годы ?

Я видел некоторые из этих сайтов и я думаю, что это круто иметь такие вещи. Как говорится, имитация - самая искренняя форма лести. Иногда стремление фанов к созданию версии игры идет в разрез с авторским правом First Star, что очень плохо. Я реально не играл в многие игры, так как не скачиваю программы если абсолютно не уверен в авторе. Я нашел некоторые музыкальные аранжировки BD - они написаны очень квалифицированно.

У вас есть контакты с другими Atari фанатами, которые были активны в 80-х ?

Нет. Все контакты, которые я имел, были на большом расстоянии и я только могу встретиться когда путешествую. Я потерял связь со всеми ими.



Чем вы занимаетесь сегодня ?

Я работаю в компании Alias которая занимается разработкой 3D программ для дизайна и развлечений. Два главных продукта - Maya и Studio Tools, оба из которых используются в области кинематографических спецэффектов, видео производстве, автомобильном и промышленном дизайне. Пару лет назад мы получили премию Academy Award за наш вклад в индустрии спецэффектов. Мои основные хобби - садоводство, лыжи и математика.

И в завершении, вы так же играете в игры ?

Я реально не играю в компьютерные игры (если вы не считаете такими Planarity и Sudoku).

Я думаю, что основная причина в том, что я долгое время имел проблемы RSI (кистевой туннель) и избегал действий чтобы усилить их. Но я учился лучше управлять RSI, по-этому это вторая причина, по которой меня не заинтересовали сильно современные игры. Третья причина в том, что я специально не ищу игры, даже если они были бы интересными. Последними играми в которые я играл не более нескольких минут были Cyberia и Fury 3, обе из прошлого столетия.

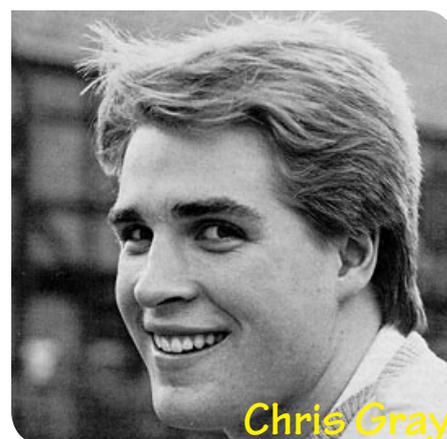
Название игры	Год	Платформы	Авторы	Издатели
Boulder Dash	1984-1990	ATARI, C64, CPC, APPLE II, BBC ELECTRON, COLECO VISION, ST, MSX, DOS, NES, GB, ZX	Peter Liepa, Christopher Gray, Dalali Softw, Jeff Schneider, Pat Montelo, Andrew G. Bennett, Chris Oberth, Orpheus	First Star Softw., Front Runner, Dro Soft, EDOS, Prism Leisure Corp. PLC, Zafiro Softw. Division, Micro Fun, Mirrorsoft, Tynesoft, Aacksoft, EA, JVC, Data East
Boulder Dash II: Rockford's Riot	1985	ATARI, C64, MSX, DOS, ZX	Peter Liepa, Christopher Gray, Dalali Softw, Jeff Schneider, Orpheus	First Star Softw., Prism Leisure Corp. PLC, EDOS, Zafi Chip, Zafiro Softw. Division, Databyte
Boulder Dash III	1986	ATARI, C64, CPC, ZX	American Action AB, Anders Osterlin	Prism Leisure Corp. PLC, American Action AB
Boulder Dash Construction Kit	1986-1989	ATARI, CPC, C64, AMIGA, ST, APPLE II, DOS, ZX	Paul Carr, Fernando Herrera, Peter Liepa	Databyte, EDOS, Wicked Softw., Epyx, Hi-Tec Softw.
Super Boulder Dash (compilations)	1986	ATARI, C64, APPLE II, PC	Peter Liepa, Christopher Gray	EA

Название игры	Год	Платформы	Компании
Boulder Dash EX	2001	Java	Kemco
Boulder Dash X-Mas 2002	2002	PC	FlyOrDie/Solware
Boulder Dash EX	2003	GBA	Kemco
Boulder Dash Treasure Pleasure	2003	Java, Flash	FlyOrDie/Solware
Boulder Dash M.E.	2003	J2ME, BREW	First Star Software
Boulder Dash Pocket PC Extreme/Smart Phone Extreme	2004	Pocket PC	Pocketnapalm
Boulder Dash Tournaments for Prizes/Boulder Dash Panic!	2005	Mobile phones	First Star Software
Boulder Dash II: Rockford's Revenge	2005	Atari 5200	First Star Software
Boulder Dash M.E. 2	2006	Mobile Phones, Atari 5200	First Star Software
Boulder Dash Rocks !/Treasure Pressure	2007	Nintendo DS, PC	EA/Solware
Boulder Dash	2008-2009	Nintendo Wiiware, Virtual Console C64	Commodore Gaming
Boulder Dash/Rocks!/Pirate's Quest	2009-2010	iPhone, iPod, BlackBerry, WM, J2ME, BREW, PC, Mac	Magmic Inc/FlyOrDie/AOL Games
Boulder Dash XL/The Collection/Pirate's Quest	2010-2011	XBox Live, PC, Android	Kalypso, Catnip Games, Big Fish Games
Boulder Dash The Full Collection/XL 3D/XL	2012	Android, Nintendo 3DS, iOS	Polarbit/Reef Entertainment



Peter Liepa

Peter Liepa
 Consulting
 Code Flow, Inc. 2010-Present
 WebGL/iPad Developer
 Arcestra December 2010-Present
 Incubation
 Digital Arts (Canada) 2009-Present
 Math and Modeling/Software Developer
 Alias/Autodesk 1994-2009
 Software Developer
 ATI 1990-1992
 Game Developer
 Digital Arts Inc. 1982-1984



Chris Gray

Christopher Gray
 Vice President of Production
 Majesco Entert. June 2010-Present
 Producer
 Codemasters
 Owner
 Chris Gray Enterprises Inc/Gray Matter
 Electronic Arts/Hasbro Games
 General Manager
 Artech Studios
 Paragon Programming/Imagitec Design



<http://www.boulder-dash.com/index.htm>



ЛЕГЕНДИ БАЙТІВ

Во втором номере этого журнала я рассказывал о компании Denton Designs и прекрасной ее половине в лице Karen Davies, были фото с компьютерной тусовки бывших разработчиков Ocean Software Ltd, среди которых был известный программист Jonathan «Joffa» Smith. Они работали вместе в компании Special FX Software Ltd, и я расскажу вам, как это было.



Jonathan Smith aka Frobush
(01.02.1967-26.06.2010)

Программист, известный своими играми для ZX Spectrum.
Special FX Software Ltd 1987-1992.



J. M. SMITH
Director

SPECIAL F.X. SOFTWARE LTD.
Unit 24, Edward Pavilion, Albert Dock, Liverpool L3 4AA
Phone: 051-708 6523

Jonathan Smith (aka Joffa Smiff) один из наиболее талантливых и уважаемых программистов в игровой индустрии. Для Ocean Software он разрабатывал такие игры, как Cobra, Green Beret, Hypersports и Mikie.

Как вы вошли в компьютерную индустрию ?

Сначала я увлекся компьютером моего друга под названием Atari VCS. Потом я увидел рекламу Спектрума в журнале «Your Computer» и продав часть своего имущества купил 16 килобайтную версию Спектрума. Это было примерно в 1982 году и мне было 15 лет.

Я начинал с печатания игровых листингов с журналов и понял, что смогу добиться лучших результатов. Я продал две игры журналу, хотя уже не припомню их названия. После этого я модернизировал Спектрум до 48К и начал писать машинный код. Моя первая полноценная игра была версией Donkey Kong под названием The Thing. У меня сохранилась копия этой моей первой завершенной игры. Какая из ваших игр была опубликована первой ?

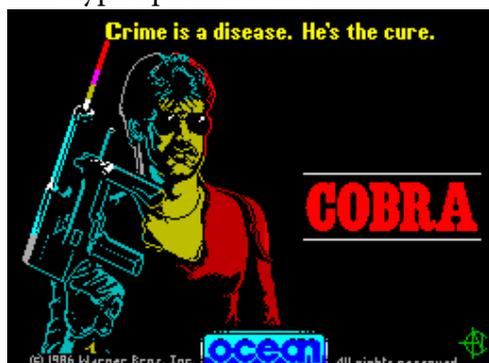
Это Pud Pud in Weird World. Я писал эту игру вечерами во время учебы в колледже. Странно, что в школе я не изучал компьютерные науки. В школе я делал много разного - дурацкие рисунки, создание фильма, анимация и создание моделей - вещи, которые люди сейчас смогут сделать легко, но тогда было



тяжело ! Это был конец 70-х начало 80-х, я должен был сделать выбор - фильмы или игра !

У меня уже было резюме для National Film Board где я должен был работать над частью Nick Part «Wallace and Gromit».

Во время летних каникул я отнес Pud Pud в Ocean Software. Они взяли игру и предложили мне работу. Я принял решение в пользу игры. Большая ошибка ! Я помню свою первую неделю работы в Манчестере, Daley Thompson выиграл Decathlon и только что обанкротилась



Imagine. BBC бегает по офисам снимая документальный фильм об индустрии программного обеспечения под названием «Commercial Breaks». И я играю в Pud Pud. С тех пор меня напрыгала фраза «Собери десять пудингов!»



Как было работать для Ocean ?

Вначале все было okay, но они закончили с большим количеством штатных (in-house) разработчиков. Я помню работал на многих проектах тогда без моего последующего упоминания в списках разработчиков этих игр. Многие ранние игры содержат часть моего труда, обычно некая графика и подобное. Со временем это стало похоже на конвейер. Вы могли получить премию за во-время сделанную работу, но таких игр было все меньше и вы начинаете опаздывать. Опаздывали не многие люди, но разработка игры страдала из-за этого.

С какими другими «именами» вы работали вместе ?

Christian Urquhart был уволен спустя пару недель после начала моей работы. Он написал Hunchback совместно с Paul «Mr.Wimpy» Owens. Я работал вместе с Nigel Alderton над известной игрой Chuckie Egg. Он писал в то время Commandos для Elite. Потом вместе с Doug «Ping Pong» Burns, которого я не видел уже много лет. Парень по имени Mike Lamb появился когда я собирался в Special FX Software в Ливерпуль. Он напи-

сал Robosor, который стал моей следующей игрой и я еще задержался.

Кого бы вы выделили среди программистов, художников и музыкантов на Спектруме ?

Парень по имени Mike Webb был потрясающим программистом в Ocean. Он был реально естественен, ничто не могло остановить на его пути. Сейчас он M.D. в Software Creations. И богат конечно ! Colin (Nodes Of Yesod) Grunes был удивительным художником-аниматором. Мне нравился стиль графики Ultimate. Музыка Martin Galway была всегда блестяще сделана, он был штатным (in-house) музыкантом Ocean. Сейчас он уже лет десять живет в США. Fred Gray так же был хорош, работая как фрилансер для Denton Designs.

Что вы думаете о своей работе ?

Я не думал, что могу продержаться так долго! У меня было очень мало времени и все казалось законченным только на половину. По-этому я не в восторге от своих ранних игр. Я жалею, что не могу вернуться и изменить несколько бит и здесь и там. Движение «Авто-нож» в Green Beret было багом, введенным в последнюю минуту, так и странное отсутствие врагов в последних уровнях игры Terra Cresta. Я могу гордиться кодом скроллинга игры Cobra. Это было достаточно круто. Графика выводится через «стек» Спектрума, шестнадцать пикселей одной командой. Так же хороши некоторые коды звука. Моей любимой игрой, над которой я работал является Firefly. Так же по моему заставочная картинка довольно крута. Это была единственная из моих игр в которую я играл и наслаждался. Должно быть определенное умение. Вы должны знать как играть в нее.

Я играл в нее в последний раз примерно в 2001 году и вполне наслаждался игрой ! Не в совершенстве, но я дошел до конца уровня.



Вопрос о технологии - скроллинг в Cobra превосходно. Как вы смогли достичь такой плавности ?

Это было простой программной реализацией. Я хотел на Спектруме сделать игру в стиле «Mario». Это был просто «бит» «движущийся» в половину скорости и написанный как «чистый блок», чтобы сделать вертикальную линию - другой FX - возможно было бы сделано, но у меня оставалось мало времени, чтобы закончить игру. Я хотел получить bitmap картинку на заднем плане ! Но и так смотрится хорошо. Скроллинг выглядит плавным так как он быстр ! Но со многими ограничениями ! Надеюсь никто не замечает эти недостатки - как часть дизайнера ! Ха !

Графические процедуры в «Mikie» - вероятно наиболее сложные вещи, которые я сделал. Простая игра которая выглядит очень просто. Головная боль ! И никто не видит ничего в нем ! Бриллиант ! Дизассембли этого придурка для смеха ! Я не думаю, что смог бы сделать игру снова ! Jon Woods (один из боссов Ocean) сказал мне что это будет моя вторая игра и через день пришел посмотреть на то, что я сделал (два экрана и движение) и он сказал мне - «Просто f.ck off!», и ушел смеясь !

Terra Cresta была моим последним внутренним проектом в Ocean и я потерял контроль над ним. Я ненавидел его и я хочу чтобы он ушел. Я считаю, что это еще приличная аркадная игра.



Была ли проблемой работа со всеми этими конверсиями или вы предпочитали работать больше с оригинальными идеями? Единственной проблемой было завершить работу в течении установленного срока. Три или четыре месяца отведенных для каждого проекта не оставляли много времени для разработчика. Именно по-этому все игры Ocean смотрятся и играют одинаково. Terra Cresta - ее писали около месяца и это видно! Вам предоставляли «свободное пространство» чтобы придумать игру, или другие люди работали над концепцией игры? Сначала на «свободном пространстве». Хотя много ранних игр были конверсиями с аркадных игр, и вам оставалось заставить работать игру на ограниченном формате за определенный промежуток времени. Дата написания зависла от рекламы игры в журналах и была установлена заранее. Было забавным, когда вы оправдывались за вещи представляющими из себя сплошное дерьмо. Вы могли получить это не уложившись в срок. Я мало когда был занят разработкой игры один, обычно этим занимались другие люди, которые делали это лучше меня, но я лично делал Firefly,

который был полностью моим! Я работал над всеми проектами Special FX, хорошими и плохими, которые не были аркадными конверсиями. И затем над другими!

Возьмем графику для «Midnight Resistance» - которую достали из памяти аркадной машины и я решал как работать с цветом и переформатировал их для Atari и Amiga. Художники любят вас за эту работу - но это не моя работа! И после этого я должен написать art/mapping утилиту чтобы все это заработало. И затем еще делаю конверсию игры! Фактически мой редактор карт был ошеломляющим! Намного лучше, чем сама игра! Было сделано много другого материала, но люди вылили все, и сейчас материал утерян!



Вам нравилось работать на Спектруме? Какие были наибольшие его преимущества и недостатки?

У Спектрума не было в целом преимуществ, но это была быстрая работа. Это похоже на забавную попытку создать новые способы создания вещей. Каждый боялся ужасного звука и страшного клеши атрибутов. Также я помню в Ocean мы использовали Sinclair Microdrives для хранения данных. Они были ужасны! Я потерял много готового кода, используя эти вещи! При том, что люди критикуют Спрессу - он позволял отличить мужчину от мальчика по качеству программирования.

Вы должны приложить усилия,

я так думаю. Сегодня этого не происходит. Вы можете сказать, что у них есть чистый холст - и они говорят хорошо! И потом они узнают, что только чистый лист и ничего более, и они убегают!

Нет ничего! Никаких математических подпрограмм, авто манипуляции с экраном, помощи. Вы теперь самостоятельны! Только сейчас!

Лучше чтобы они не знали! Это адский вред! Вызов процедуры из набора разработчика чтобы вычислить квадратный корень числа не есть программирование.

Возьмите все под контроль. Решите, как сделать это самому и сделать быстро! Это программирование! Это скалы..

Какая игра на Спектруме ваша любимая?

Мне нравятся большинство игр Ultimate. Я играл в Lunar Jetman, Defender. Когда то я увлекался Galaxians (Arctic) и Jumping Jack (Imagine).

Расскажите об истории вокруг вашей торговой марки, потере произношения вашего имени, а так же написанию вашего имени наоборот в ваших титрах.



Я еще со школы всегда писал «Smiff» с тремя «f» и мое происхождение (Widnes, Cheshire) где всех с именем Jonathan называют «Joffa». Когда я работал над Super Test я использовал написание J.M.Sweed, так как был недоволен продуктом, но смягчился в итоге. Так же случайно выбрано имя «Eric Richgit» в игре Fire

fly. Это не было вызвано моим финансовым положением. Flip Flop программирование относилось к кодам звука, в особенности часть музыкальной «фазы» с наложенными ритмами барабана.



Компьютерная пресса 80-х дает несколько ложное представление о доходах программистов, зарабатывающих целые состояния и живущих полноценной жизнью. Недавние интервью с программистами тех лет рисуют иную картину. Как вы ощущали на себе внимание со стороны индустрии и что вы думаете о своих доходах (и вознаграждении), как вашей заслуге?

Я начинал с очень низкой заработной платы, но быстро преуспел. Меня ценили в Ocean веро-



ятно лучше, чем любого другого программиста этой компании. Премии так же росли, так как я мог быстро делать игры в большом количестве и делал это довольно прилично. Я пытался быть вне центра внимания довольно долго и устранял потенциальные рекламации. Моя первая коммерческая изданная игра «Pud Pud» была показана в «Commercial Breaks». Меня снимали в первую неделю моей работы. Не хорошо. Если вы посмотрите на меня в фильме - вы увидите, что я умираю! Если кто-то вспоминает об этом - я очень недоволен.

Как вы ушли со Спектрума?

По двухнедельному контракту Special FX нужно было заняться анимацией для телесериала Red Dwarf II. Это была идеальная возможность перейти на другой

формат Atari ST. Из-за очень маленького бюджета BBC записывала шоу используя наши машины!

Я ушел на Atari ST после игры Batman The Caped Crusader, хотя я еще работал над игрой Hyper Active, игры для обложки журнала Sinclair User. Это был конец 80-х и большинство уже ушло с рынка 8 бит. Я реально хотел работать на Амиге.



Вы уже распрощались со старыми временами? Как вы сравните их с современной индустрией видеоигр?

В те времена это не очень было похоже на работу. Мне нравилось получать деньги за работу, похожую на хобби. Сейчас машины намного более совершенны и конечный продукт получается без большого усилия. Я не уверен, что программисты стали более изобретательнее. Конечно, игры все больше и ярче, но и цена так же. Я не думаю, что любой бы заплатил £50 за игру.

Что вы думаете о современных играх? Они могут конкурировать с классикой? Ведь они с вступлением и с геймплеем?

Все эти вступления - это пустая трата времени. Какой смысл? Вы только раз видите, а потом пропускаете их.

Современные игры могут вытереть пол старым материалом, но нельзя быть таким категоричным. Я целиком подсел на Unreal Deathmatch Tournament (PC). Мы играем целой группой в обеднее время по сети. Это супермасштабное!

Есть ли незавершенные проекты на Спектруме?

Нет. Разве что Mr. Do! незавершен для Gameboy, из-за этого опубликованный (Ocean Software) в небольшом количестве и нечто, названное Cluster Bluster для SNES.

Чем вы занимались после того как ушли с 8-битной сцены?

Работая в компании Special FX Software (Ливерпуль) на платформе Atari ST я сделал Red Heat, Midnight Resistance (мне понадобилось всего-лишь пару недель), Recoil (игра для заставки журнала Zero), Hudson Hawk. Далее я начал работать над игрой Mr. Do! на Gameboy. К сожалению Special FX закрылся и игра не была завершена.

Я работал в Software Creations (Manchester) делая графику для SNES версии The X-Men Arcade's Revenge. Мне не понравилась атмосфера и я уехал обратно в Ливерпуль, чтобы соединиться со старой командой Special FX которая запустила новую компанию Elephant Software. Я предложил новое название и так появился Rage.



В новом офисе Bootle я начал работать над оригинальной игрой под названием Cluster Bluster для SNES. Это была стрелялка с 8-сторонним скроллингом с огромными взрывными планетами и лунами. К сожалению никто не проявил интерес к изданию этой игры и релиз был отменен. Так же мы сделали демо игры основанной на персонаже Tintin для Megadrive. Но контракт с Sega UK так и не был подписан в итоге. В конце я

работал над игрой Power Drive (Sega Megadrive) - симпатичный мусор, тем не менее ставший релизом!

Летом 1995 года меня ждала перспектива написания футбольной игры Striker (Sega Saturn). Я отказался и уже думал, что оставил игровую индустрию и имею заслуженный отдых. В Blackpool я занялся DJ-вом. Но я не был в изоляции! И в марте 2000 года меня наняла компания Rage Software, чтобы я сделал программу для мобильного телефона. И я сделал приключенческую игру под названием Airlock.

Вы используете эмулятор для игры в ваши старые игры?

Да. Мне кажется хорошей идеей сбросить всю мою работу перед тем как она будет утеряна навсегда. Хотя я не играю ни в одну из них!

Если бы вы могли вернуться обратно, вы бы предпочли разработку игр или анимацию?

О! Игровая индустрия повернулась ко мне спиной - и у меня нет выбора кроме как вернуться и наверстать упущенное и двигаться вперед. Я люблю создавать игры, но сейчас довольно. Я еще не мертв, таким образом еще есть надежда!

Никто не готов рискнуть, я могу, но это займет слишком много времени, и я старею! У меня есть много идей, которые понравились бы людям, но к сожалению они должны пройти через фильтр важной шишки, которая думает только о профите.

Одной из главных причин для меня работать в Ocean (лето 1984) была та, что они рассмотрели мой материал, и дали мне новый ZX Spectrum, так как моя клавиатура поломалась! И они не просили меня написать им Manic Miner!

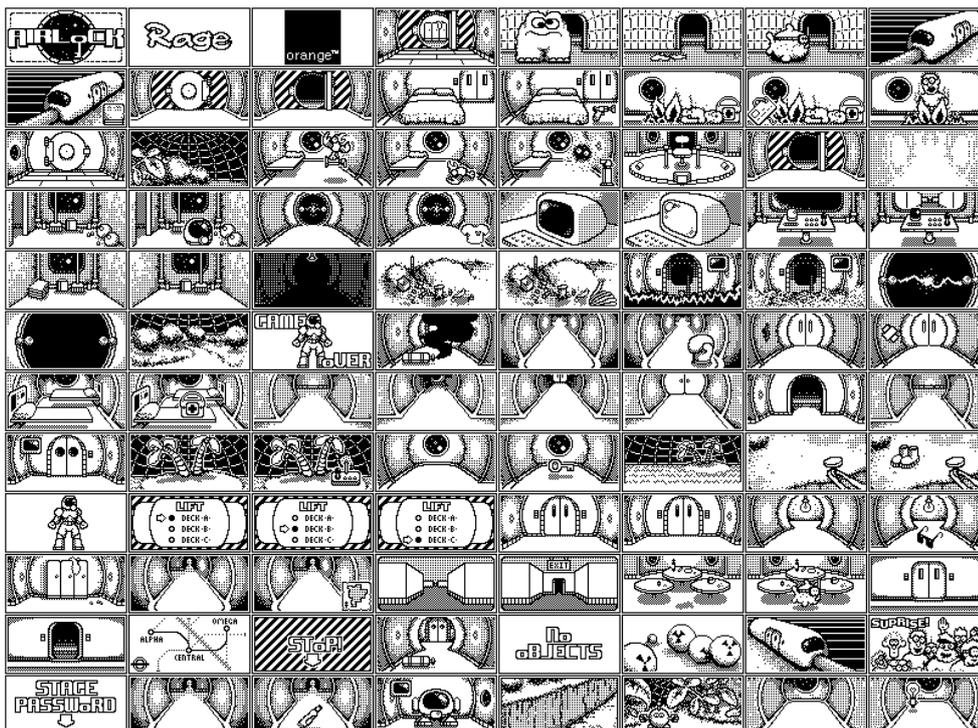
Что вы скажете людям, использующим Спектрум сегодня?

With Striker finished and on its way, Liverpoolian developers Rage are busy on their next Super NES title - and NMS has seen it first. Written by veteran Rage coder Joffa Smith (the guy behind such Spectrum classics as Cobra and Batman: The Caped Crusader) Rage have opted to go back to basics with a fast-paced blaster which is currently called Cluster Buster - although this will almost certainly change. Drawing ideas from classic coin-ops such as Defender and Asteroids, Cluster Buster gives the player control over a small spaceship which is used to clear each screen of the assorted objects cluttering the screen. These objects can be planets, pieces of alien machinery or whatever, and are destroyed using your ship's cannons and any bombs you may find. Of course, this all sounds very simple, but each planet is guarded by swarms of alien ships and these prove extremely hazardous to your health. As of yet the game is without a publisher, but we'll keep you posted.



▲ Rocks and spaceships, Yesterday

▲ A moon



В разработку игр для Спектрума вложено много времени и усилий, по-этому я рад, что люди все еще берут что то от них.



Когда Paul Finnegan покинул Ocean чтобы запустить Special FX, он попросил меня присоединиться к нему. Мы решили начать с много платформенной игры (чтобы уменьшить начальные затраты на рекламу и дизайн) и

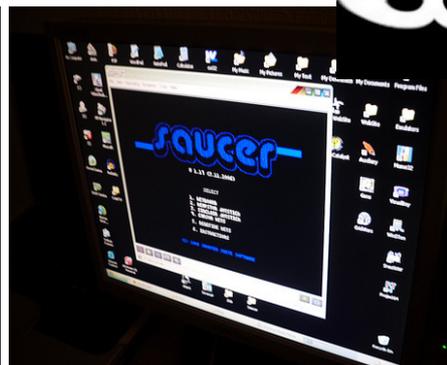
выбрали для этого игру Hysteria.

В то время я работал над игрой с рабочим названием «Angel», которая позже стала основой для игры «Firefly», но согласился на это предложение.

«Я делал игру «Angel» под Спектрум 128 и должен был отложить ее для конверсии игры C64 - быстрой конверсии Hysteria (оригинальное название «Time Warrior») в течении двух недель - и тогда мы бы смогли продать их в комплекте (C64 и Спессу)!

Игра исключительно впечатляющая. С прекрасной загрузочной заставкой, нарисованной Karen Davies. Используемая музыка так же хороша, используется мой «flip- flop» код».

Название игры	Год выпуска	Платформы	Авторы	Издатель
Airlock	2000	WAP	Rage Softw	Orange Multimedia
All Star Baseball	2004	GBA	Acclaim Studios Manchester (Dave Stead, Mike Ager, James McKay, Matt Green, Joffa, Mark Wilcox, Jonathan Dunn, Dir. - Marc Wilding)	Acclaim Ent.
Apprentice aka Fluffy (unpublished)	2001	GBA	Software Creations (James McKay, Joffa, Mike Bareham, Debs, Paul, Andy Onions)	Softw Creations
Batman, The Caped Crusader	1988	ZX	Special FX (Design: Joffa. Charles Davies, Karen Davies, Keith Tinman, Bob Wakelin)	Ocean
Burger (128k) (unfinished)	2007?	ZX	Joffa	
Cluster Buster (chancelled)	1993	SNES	Rage Softw (Joffa)	
Cobra	1986	ZX	Joffa, Steve Cain, Martin Galway	Ocean
Daley Thompson's Supertest	1985	ZX	Paul Owens, Dan Hartley, Joffa, F. David Thorpe, Bob Wakelin	Ocean
Firefly	1988	ZX	Special FX (Joffa, Karen Davies, Keith Tinman, Bob Wakelin)	Ocean
Green Beret	1986	ZX	Joffa, F. David Thorpe, Bob Wakelin	Imagine
Hudson Hawk A Lordy	1991	ST	Special FX (Joffa, Keith Tinman, Karen Davies, Chas Davies, Colin Rushby)	Ocean/Special FX
Hyper Active	1988	ZX	Special FX (Joffa, Charles Davies, Keith Tinman)	Sinclair User
Hyper Sports	1985	ZX	Joffa	Imagine
Hysteria	1987	ZX	Special FX (Joffa, Karen Davies, Tony Pomfret, Stephen Wahid)	Softw Projects
Konami's Ping Pong	1986	ZX	Doug Burns, Joffa, Martin Galway	Imagine
Kong Strikes Back	1984	ZX	Nigel Alderton, Joffa, F. David Thorpe, Bob Wakelin	Ocean
Looney Tunes Back In Action	2003	GBA	Warthog	EA
Momma, Can I Mow The Lawn? (chancelled)	2005	Gizmondo	Gizmondo Studios	
Midnight Resistance	1990	ST	Special FX (Joffa, Keith Tinman, Karen Davies, Colin Rushby)	Ocean/Special FX
Mikie	1985	ZX	Joffa, Martin Galway, F. David Thorpe, Bob Wakelin	Imagine
Mr. Do!	1992	GB	Special FX (Joffa, Chas Davies, Keith Tinman)	Ocean
Power Drive	1994	Genesis	Rage Softw	US Gold
Pud Pud in Weird World	1984	ZX	Joffa, Christine Smith, Bob Wakelin	Ocean
Red Heat	1989	ST	Special FX (Joffa, Keith Tinman, Karen Davies)	Ocean/Special FX
Recoil	1989	ST	Special FX (Joffa, Keith Tinman)	Ocean
Retaliot	2009	MSX	True Video, Madonna MKII, Joffa	Video Hazard
Saucer (never relesed, last ver. 1.17)	2006	ZX	Joffa	Shorten Suite Softw
Spider Man and the X-Men: Arcade's Revenge	1992	SNES	Software Creations	Acclaim Ent.
Street Hawk - Subscribers Edition	1985	ZX	Nigel Alderton, Mike Webb, Joffa	Ocean
Terra Cresta	1986	ZX	Joffa, Ronnie Fowles, Martin Galway, Bob Wakelin	Imagine
The Ripping Friends	2002	GBA	Software Creations	THQ





Karen Davies-Downey, художник. Работала в компьютерной индустрии с 1984 по 2000 год для компаний: Imagine, Ocean Software Ltd, Denton Designs, Special FX Software Ltd, Rage.



Вы не подписывали свои загружающиеся заставки к играм - это было личное предпочтение или политика компании Special FX ?

Такой политики не было, если вы посмотрите внимательно, мое имя скрыто в некоторых картинках. Я подписывалась Kaz, Kal или Ked.

Расскажите, как Karen Davies стала художником на С64 в игровой индустрии ?

Я училась в Ливерпульском Политехническом где познакомилась со Steven Cain. У меня были хорошие отношения с его женой Паулой. Через некоторое время Steven рассказал мне о компании в Ливерпуле под названием Imagine. Я вернулась в Ливерпуль, получила работу в их графическом отделе и так я начала работу над игрой Dragon. Я не уверена, что эта игра была когда-либо издана... тогда на С64.

Как вы начинали работать, рисуя графику на С64 ? Это было естественно и вы не ощущали пиксели С64 квадратными ?

Работа на С64 всегда была исключительно естественна. Я не выбирала ее - но мне понравилось работать с цветами и работа была в удовольствие. Лучшим

вариантом было наличие многоцветного спрайта с hires наложением, на подобие того, что использовался в игре Hysteria - вы получали деталь и цвет.

Каким был типичный день в офисе ?

Он не очень отличался от любого другого офиса. Вы приезжаете, начинаете с чашки чая или кофе и потом приступаете к работе. Обычно работа начиналась в 9-10 утра - в зависимости от того как я поработала в предыдущий день, и если не было большого объема работы - до 5-6 вечера. Тогда я работала бы дольше или брала бы работу на дом. Я предпочитала брать работу на дом и спокойно работать, пока я не завершу то, что должна сделать, но иногда это было сложно из-за оборудования. Некоторые из остальных художников и программистов работали до позднего вечера; 9-10 вечера и даже до полуночи или целую ночь в зависимости от граничного срока. Некоторые люди могли даже уединиться на целые недели, работая днем и ночью. Обычно я работала в сотрудничестве с программистом и мы могли обсудить саму игру. Я помню в Special FX мы мог-

ли остановить работу примерно в 3 часа дня и играли в разрабатываемую игру примерно 15 минут. Мы могли создавать кроссворды, читали журналы и обзоры писем, делали бумажные шары и бросались ими друг в друга. Все это кажется очень глупым сегодня, но в то время это было хорошее развлечение.

Вы были в Imagine до ее коллапса ? Как развивалась карьера дальше, и вы оказались в Special FX ?

Да, я была в Imagine до ее коллапса. Это было сумасшедшее время. Мы работали над играми под названием Bandersnatch (я работала над этой игрой) и Psyclapse; так называемые «Мега игры». Мы много работали по семь дней в неделю, но это было хорошим развлечением и каждый реально был в играх. Как то Dave Lawson и Mark Butler собрали группу людей и основали новую компанию под названием Psygnosis, но некоторые работчики решили остаться и так появилась компания Denton Designs. Этими людьми были - я, Steve Cain, Ian Weatherburn, Ally Noble, John Gibson, Graham 'Kenny' Everitt. Мы были вместе примерно два года, делая

игры Shadowfire, Gift From The Gods, Frankie Goes to Hollywood, Enigma Force, Transformers. Это были большие времена ! Тяжелая работа, но хорошее развлечение. После Denton's небольшое время я работала фрилансером для Ocean Software, где я познакомилась с Paul Finnegan. Он открывал компанию Special FX совместно с Joffa Smith и Tony Pomfret. Special FX была внутренней компанией Ocean и после ее закрытия была основана Rage Software.

Вы можете рассказать, почему компания Denton закрылась ? Ian уехал почти вначале. Я думаю он был недоволен структурой компании. Оставшиеся пять осколков ушли позже из-за большого количества маленьких причин. Некоторым предложили деньги чтобы они работали вне группы, хорошие деньги, и было ясно что они сделают это. В то время были разногласия из-за акций, не так с самими, как в самой компании. Однако после ухода мы все остались друзьями и продолжили работать в разных местах.

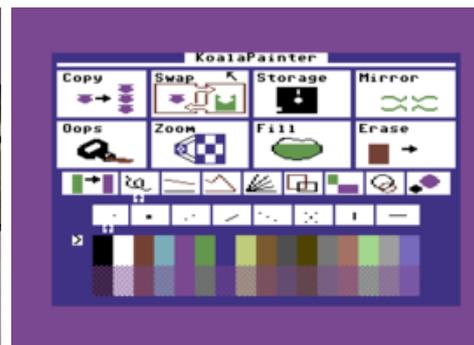
Какие инструменты вы использовали для создания графики и что вы использовали для создания загрузочных картинок ?

В ранние годы мы использовали бумагу для графики, чтобы нарисовать картинку и сделать анимацию, а после делали графику используя код. Это был трудоемкий процесс и позже мы начали использовать графический планшет для переноса графики на компьютер. После этого вся графика для игры делалась на штатных программах, но загрузочные картинки для игр С64 сделаны на Koala Pad; прекрасный инструмент, без которого я не смогла бы работать.

Кроме С64 вы работали на других платформах во время 8-бит-



Special FX: Andy Rixon, Frank Robinson, Keith Robinson, Robbie Tinman, Paul Finnegan. Нижний ряд: Joan Finnegan, Karen Davies, Tony Pomfret, Jonathan Smith.



ного периода ?

Да, я работала на Спектруме, но очень незначительное время. Я думаю, что сделала небольшую работу в игре Spy Hunter. Я могу ошибиться, может это было на С64. (Спрессу версия Spy Hunter действительно сделана компанией Denton Designs).

Чем привлекательна для вас платформа С64 ? Вы можете сравнить ее с другими платформами ?

Когда я работала на С64, я была очень счастлива. Я говорила уже, что мне нравится работать с цветом, чтобы создать форму. Я имела 4 или 5 цветов чтобы нарисовать картинку сделать ее как восьми или девяти цветную, но в то время я уже работала на более сложных платформах - Амиге и РС, и видела там более широкие возможности для себя. Больше цветов, лучше разрешение, больше памяти и шустрее машины. Но мне нравился и С64. Этот путь более стимулировал меня.

Как вы оцените период времени, когда вы делали графику для игр

на С64 ? Сколько из этого времени вы рисовали заставочную картинку ?

Количество времени за которое я должна была нарисовать графику для игры зависело от контракта. В идеальном случае мы получали два, три месяца и даже шесть месяцев, когда компьютеры стали больше, но так было не всегда. Например, был один случай, когда мы получили срок от недели до десяти дней и я думаю это видно по игре, было ли у нас достаточно времени или нет. Чтобы создать загрузочную картинку, нам обычно давали одну неделю, обычно когда игра уже протестирована. Одна или две из них были сделаны довольно быстро - за 24 или 48 часов. (в то время стандартно для фрилансера был установлен срок в 24-48 часов для создания заставочной картинки).

Так как были ограничения по времени, вы могли иногда чувствовать, что не удовлетворены своей работой, но она должна быть завершена из-за граничного срока ?

О да! Если взглянуть на те игры сейчас, я думаю что сделала бы свою работу лучше. Но дело не всегда было в сроках. Это могло быть из-за того, что вы не могли справиться с работой, не чувствовали и не видели ее в своей голове, когда потратили много времени на нее.

Какие указания в части графики вы получали когда вам давали игру?

Это полностью зависело от игры. Если это была лицензия по фильму мы могли бы посмотреть фильм или иногда получали готовые кадры и оригинал. Если это была аркадная конверсия, мы обычно играли в эту игру. Многое зависело от формата игры. Для примера, игра *Batman* имела окна разных форм и размеров, игра взята из формата комиксов. Дизайн игры обычно разрабатывался группой. Программисты указывали на ограничения, а художники объединяли разные взгляды на то, чтобы игра могла работать на разных платформах, указанных в проекте. Позже, когда я работала на 16-битных машинах, фактически нанятые для игры дизайнеры решали, как будет выглядеть игра.

У вас была свобода для творчества художника когда вы создавали игру? Было ли планирование на предварительном этапе, перед началом рисования?

Да, нам разрешали делать более или менее то, что мы хотели, но так, чтобы это не выходило за ограничения для этой игры. Я помню, что попросила добавить больше волос в персонаже *Bruce Willis* для игры *Hudson Hawk* (я работала над версией для *Amiga*), что фактически изменило вид графики. Мы рисовали какую то часть эскизов, чтобы показать друг другу и обсудить их, и так появлялись идеи.



Special FX: Frank Robinson, Tony Pomfret, Robert Tinman, Keith Robinson, Jonathan Smith, Joan Finnegan, Andy Rixon, Karen Davies, Paul Finnegan.

Что вас больше всего удовлетворяло в работе - заставки, спрайты или фоны?

Титульные заставки всегда было делать в удовольствие, если у вас был детализированный рисунок и когда он хорошо подходил. Если так не происходило и вы не могли разобраться с рисунком, это превращалось в реальную боль. Но я вспоминаю, что мне нравилось создавать титульные заставки лично для меня, а не для игр. Я никогда не делала работу со спрайтами или фоном в удовольствие, по-этому выбираю титульные заставки.

Была ли игра, для которой вам нравилось рисовать графику?

Среди тех игр, которые я видела, нет таких игр, о которых я бы сказала, что сделала бы свою работу лучше. Иногда я видела графику и думала, что «они реально хорошо сделали».

Что вы можете сказать о проектах, над которыми вы работали, но которые не достигли коммерческого релиза, у вас остались исходники на дисках для *С64*?

Я уверена, что такие проекты есть. Я уже говорила, что делала игру *Dragon*, но уже не помню

ничего о ней. Когда я работала в *Denton*, все игры были изданы, хотя была такая титульная заставка, которую я делала для игры о *Napoleon Bonaparte* и которую я отправила издателю (уже не помню какому), но они ответили, что не собирались ее использовать и не заплатили мне. Достаточно странно то, что я позже видела ее опубликованной в журнале. Что касается материалов на дисках - я не уверена. Много чего я раздавала или выбросила, когда я ушла из индустрии. Кто знал тогда, что люди будут интересоваться таким материалом сегодня?



Special FX: Tony Pomfret, Joffa и Jim Bagley.

Какими проектами вы гордитесь и наоборот - что было для вас ужасно?



На C64 Shadowfire был хорошим развлечением тогда, и я очень горжусь тем как я это сделала и как он выглядит. Также упомяну Frankie goes to Hollywood. И Batman. Это было классным развлечением! Batman был первой игрой, которую я сделала совместно со своим братом Chas Davies (он графический дизайнер на Спектруме). У многих игр, над которыми я работала были ужасные моменты. Обычно когда вы потеряли рабочий день, или когда вы перепробовали много разных способов, но это не работало или было не правильным. У меня было много таких дней и моментов как эти, но к счастью эти дни и игры исчезли в скрытых углах мозга где им и место.

Над какими играми вы работали, что было интересным в каждой игре, что было утомительно, как вы решали проблемы, с кем вы работали?

Самыми забавными моментами в каждой игре были ее начало и завершение. Начало - так как

THE TEAM Karen Davies, 30, handled the sprite graphics and animation. Trained as a graphic artist and initially specialising in textiles, Karen's involvement with the software industry began at Imagine and Denton Designs before she moved to SFX three years ago. Previous games have included *Frankie Goes To Hollywood*, *Fire Fly* and *Hysteria*.



Colin Rushbie, 26, was responsible for the backgrounds in *RoboCop 2*. Although he's only been at SFX for a year, he's previously worked at Psygnosis with *Terrapods* and *Arena* to his credit.



Keith Tinman, 24, is the man with the music. Using a Roland D-10 and a Pro Sound Sampler for the Amiga, he's previously worked on *The Untouchables*.

Stitching it all together is Ian Moran, the youngster of the team at only 20 years old. Previous programming experience has been on *The Untouchables* and *Midnight Resistance*.



это было увлекательно, новый проект, много идей. Завершение - так как вы видели свет в конце туннеля. Потом вас ждал заслуженный отдых. Я помню, как когда-то работала над игрой Epigma Force, в которой я делала анимацию. Я работала всю пятницу, сохранила свою работу и ушла домой. И когда на следующий день я вернулась, то думала что вся работа в порядке. Оказалось, что игра не сохранилась. Это была человеческая ошибка, я пережила ее в себе. И тогда я работала всю субботу до полуночи. Я сохранила свою работу, и ушла домой и вернувшись на следующий день обнаружила, что работа снова не сохранена. Я была в фрустрации! Я потеряла два полных рабочих дня и у меня оставался граничный срок. Я должна была сделать эту работу. И тогда я делала в один день три разных проекта, и уже не думала сберечь этот проект. В итоге я сделала работу и оставила компьютер включенным на ночь, и надеялась, что моя работа сохранена. В понедельник, программист, писавший для меня графическую программу, сказал, что нужно быть осторожной, так как есть проблема с функцией записи и что я должна сказать ему, если такая пробле-

ма появится. ААААА! Я сказала ему! Он не должен быть назван...

Так же всегда был веселый день, когда мы принимали прессу. Обычно они были приветливы и это было похоже на встречу друзей. День был важен так же потому, что мы просто продавали игры. Игровая пресса была похожа на нас - такие же молодые, никто из них не носил костюмы. Они обычно были первыми, кто получал наши изданные игры и нам было интересно увидеть их реакцию, их мнения были важны для нас.

Я очень хорошо помню, как работала над Frankie goes to Hollywood. Ally Noble и я сидели друг напротив друга, совсем девченки, мы хотели сделать игру, которая бы не имела отношения к выстрелам, убийству или взрывам. Что то совсем отличающееся.

Старт Special FX был забавным временем. Я, Joffa Smith и Tony Pomfret - все работали в одной комнате. Paul Finnegan был там же, но он не был в офисе каждый день. Он занимался материалом для бизнеса. Joffa был молод и немного застенчив, в то время как Tony был немного старше, чем Joff - и был строже с ним, но все мы ладили и много смеялись.

Заводил Тону и потом начиналось. Помню, во время обеда, мы обычно шли в паб, где мы покупали сэндвич и если бы не это, они играли бы в компьютерные игры. Обычно я только наблюдала за ними, играющими в компьютерные игры. Забавные времена! Когда Special FX расширился, это стало более формально. Я предположу, что вся индустрия стала более формальной, что было не неизбежно, и это стало больше похоже на работу. Хотя могу честно признаться, что я реально наслаждалась ею до самого конца. В то время я бегала между моей семьей и работой, всегда ладила с людьми, с которыми я работала, могла быть немного упрямой, немного властной и немного несговорчива временами. По-этому они могут вспоминать немного иначе, но я вспоминаю все это с нежностью.

Был ли кто либо в игровой индустрии или где-то еще, кто вдохновлял вас в вашей работе? Люди, с которыми я работала вероятно наиболее вдохновляли меня. Steve Cain - первое имя, которое мне приходит на ум. Он был реально хорошим графическим дизайнером и иллюстратором. Я должна быть ему благодарна за то, что он привел меня в индустрию и познакомил меня с работой других иллюстраторов вроде Boris Vallejo, Syd Mead или Jim Burns. Тогда другие виды искусства нельзя было увидеть по телевизору, как сегодня.

Joffa Smith влиял, так как был программистом и художником. Он был очень хорошим иллюстратором и я думаю, что он бы легко освоил искусство комиксов или иллюстрации.

Так же я была очень рада работать с очень продуктивными программистами как Tony Pomfret, Kenny Everitt и Ian

SPECIAL FX

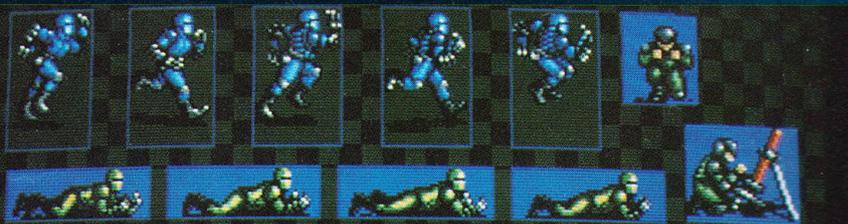
The Liverpool programming posse, captured on Candid Camera



The Special FX team: (from left to right): Colin Porch, Ian Moran, Keith Tinman, Robby Tinman (sitting), Colin Rushby, Joffa Smith, Ivan Davies, Karen Davies, Paul Finnegan, Chaz Davies (sitting), James Bagley.



Keith Tinman, the musician behind *Midnight Resistance* (and *Cabal* and *The Untouchables* and...) hard at 'work' playing Van Halen's "Jump". Do you have treble clefs? "No, a double scotch is more my tippie."



Our heroes are so teeth-grindingly agile that they'd make the Rubber Man reconsider that advertising contract with Durex. A total of 64 frames make our brawny blokes, while the enemy have to make do with a humble 32.

Moran. Все они вошли в мою память и я выбрала тот путь, который хотела.

John Gibson - прекрасный человек и хотя я не думаю, что когда-либо делала вместе с ним игру, он был очень хорошим другом, который всегда мог поддержать словами.

Но я могу предположить, что моим главным источником вдохновения были как и у всех людей - фильмы. Blade Runner, Alien, Star Wars, Mad Max, комиксы, Frank Miller, Akira и Disney.

Когда вы работали на С64, вы знали о том, чем занимались на нем другие художники и программисты?

Если вы работаете в индустрии видеоигр, нельзя не знать о том, что происходит в ней. Я никогда не покупала или играла в игры (кажется немного странным, но это так), но люди, в основном программисты, всегда были около игр или демок и в то время везде были игровые журналы.

Когда мы начинали в Denton, мы вероятно были замкнуты, но это было не специально, так просто получилось. Мы были всегда заняты. John и Kenny не были большими игроками, Stev'у нравились игры, мы с Ally не были игроками, но чем больше программистов приходили в компанию, тем больше игр появлялось.

Если бы вы выбрали часть своих работ на С64 для портфолио, что бы вы включили?

Это представляет реальную сложность. Могу отметить Shadowfire - не только из-за графики, но и из-за потраченного времени. Было очень увлекательно, когда мы работали над ней в Denton's и это была моя фактически первая изданная игра. Графически мне реально нравится Batman. Мне нравится маленький Batman и таким образом я выбираю его.

Знаете ли вы, что вашу графику копировали фаны для многих дем на С64? Что вы можете об

этом сказать ?

Нет, я вообще не имела понятия, пока не прочитала это. Это очень лестно, и это вызывает во мне смех ! В то же самое время, думаю, что если кто-то использует мою графику - это немного нахально, так как когда-то мне платили за нее.

Знаете ли вы, что сейчас есть поклонники С64, и современное искусство на С64 ? Вы смогли бы снова вернуться к толстым пикселям спустя почти 30 лет ?

Нет, я не знала о том, что есть какой-либо интерес к графике С64, но я видела некоторые работы на вашей странице и они вызвали у меня улыбку. Я хотела бы поиграться с некоторой графикой. Я подумаю над поиском некоторых из моих работ, чтобы только показать моим детям.

Расскажите немного о том, когда и почему вы ушли с индустрии видеоигр и чем вы занимаетесь сейчас.

Я думаю, что это реально скучно. Я была в индустрии примерно 15 лет, вышла замуж в то время и у меня двое детей. Я должна была выбрать приоритет. Я была мамой и из-за работы постоянного общения со своими детьми не было (одни телефонные звонки). Я ушла с нее, чтобы уделять время им. Я выбрала семью. Таким образом в 2000 году я покинула Rage и Великобританию и уехала на Gibraltar, где живу и сейчас. Я замужем, у меня два прекрасных ребенка 19 и 15 лет и я очень счастлива. После этого я не занималась графикой видеоигр, хотя мой сын держал меня в курсе игровых новинок. Я все еще в контакте с некоторыми людьми из индустрии и я поражена, что кто то еще интересуется графикой, которую я сделала много лет назад.



Ian Moran работал в компании Special FX и участвовал в создании игр: The Untouchables (1990), Midnight Resistance (1990), Robocop 2 (1990), Hudson Hawk (1991), Striker (1992).

Как вы получили работу в Special FX ? Это было сразу после школы ?

Программирование мне всегда нравилось, это был мой естественный выбор. Я отправил несколько своих демок, которые я сделал на Амиге нескольким местным компаниям, и Paul Finnegan из Special FX дал мне некоторую графику, и я сделал демо стрелялки в стиле R-Type. Так, в середине 1989 года я остановил свой выбор на этой компании и начал свой путь в индустрии.

Какую систему вы использовали в разработке ваших игр, например Untouchables и Striker ?

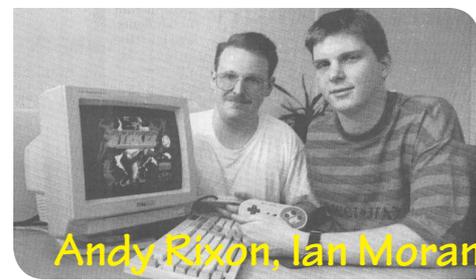
Встроенный ассемблер, внешний диск, стандартное железо, быструю операционную систему. Не было необходимости усовершенствовать эту систему, несмотря на некоторые интересные альтернативные варианты.

Когда вас наняли, у вас был выбор игры, над какой игрой вы будете работать ?

Не реально. У нас всегда есть новые идеи и желание сделать новый материал, но я все равно был счастлив делая игру по лицензии от Ocean, так как все было новым для меня.

Ocean фактически владел Special FX, или только частью ее, или они имели некие эксклюзивные соглашения, что Special FX работает только с ними ?

Special FX появился как осколок



Ocean перед 16-битным периодом, все ее работы были эксклюзивны и по лицензии от Ocean. Я так понимаю Paul и Joffa основали компанию, но акции были выкуплены по мере роста компании, когда вещи становились более эксклюзивными.

Бывшие работники Special FX рассказывали, что к ним почти не было визитов руководства Ocean, в комнате были только программист и художник и спустя полгода вы только могли увидеть результат их работы. Это так, или компания была более структурирована ?

Я думаю, что планирование работало достаточно хорошо. Каждый из проектов планировался прежде чем мы начинали, проблемы были хорошо понятны и по-этому небольшая команда была закрытой и сплоченной, программист конкретизировал требования, а художники определяли время, за которое они могут сделать свою работу. Звуковая часть так же была достаточно организована, но вне плана было неформальное общение.

Что вы можете рассказать о появлении Rage и закрытии Special FX ?

В 1992 году многие вещи поменялись, мы думали о новом железе, когда Ocean выключил розетку, забрав нескольких людей из Special FX в Манчестер, а остальные были уволены. Было желание реализовать оригинальные идеи, нас было мало, но это была критическая масса собравшихся талантов и так я стал одним из пяти основателей Rage Software.

Karen Davies-Downey Softography

Название игры	Год выпуска	Платформы	Авторы	Издатель
Batman, The Caped Crusader	1988	zx c64	c64: Ocean/Zach Townsend, Karen Davies. zx: Special FX/Joffa, Karen Davies, Chas Davies, Keith Tinman	Ocean
Cabal	1989	c64	"Robert W. Tinman, Karen Davies, Ivan Davies, Keith Tinman"	Ocean
Cobra	1986	c64	Zach Townsend, Karen Davies	Ocean
Dante's Inferno	1986	c64	Denton Designs - Karen Davies, Stuart Fotheringham, Fred Gray	Beyond
Enigma Force (shadowfire 2)	1985	zx c64	Denton Designs - John Heap, Karen Davies, Simon Butler/Dave Colclough, Fred Gray	Beyond
Firefly	1988	zx c64	Special FX - Joffa, Karen Davies, Keith Tinman, Bob Wakelin/Tony Pomfret, Fred Gray	Ocean
Frankie Goes to Hollywood	1985	zx c64	Denton Designs - John Gibson, Karen Davies, Roy Gibson/Dave Colclough, Graham Everitt	Ocean
Galivan - Cosmo Police	1986	zx	Denton Designs - John Gibson, Karen Davies	Imagine
Gutz	1988	c64	Robert W. Tinman, Andy Rixon, Karen Davies	Ocean
Hudson Hawk A Lordy	1991	st amiga	Special FX (Joffa, Keith Tinman, Karen Davies, Chas Davies, Colin Rushby/Ian Moran)	Ocean/Special FX
Hyper Active	1988	c64	Tony Pomfret, Karen Davies, Jed Adams, Fred Gray	Ocean
Hysteria	1987	zx c64	Special FX - Joffa, Tony Pomfret, Stephen Wahid/ Tony Pomfret, Karen Davies, Fred Gray	Software Projects
Quondam	1989	zx	Denton Designs - John Gibson, Karen Davies	Ocean
Incoming Forces	2002	pc	Rage - Ian Moran, Andy Rixon, Chas Davies, Steve Cain, Karen Davies, Ally Noble, John Heap	Rage
Incoming Forces: The Final Conflict	1998	pc	Rage - Ian Moran, Alan Webb, Andy Rixon, Karen Davies-Downey, Chas Davies, Paula Cain, Scott Johnson, John Heap	Xicat Interactive
Midnight Resistance	1990	st	Special FX (Joffa, Keith Tinman, Karen Davies, Colin Rushby)	Ocean/Special FX
Red Heat	1989	st amiga	Special FX - Joffa, Keith Tinman, Karen Davies/ Frank Robinson, Karen Davies, Keith Tinman, Ivan Davies	Ocean/Special FX
Robocop 2	1990	amiga	Ian Moran, Karen Davies, Colin Rushby, Ivan Davies, Keith Tinman	Data East, Ocean, The Hit Squad
Shadowfire	1985	c64	Denton Designs - Steven Cain, Dave Colclough, Karen Davies, Graham Everett, John Gibson, Fred Gray, John Heap, Ally Noble, Colin Parrott. Thanks Ian Weatherburn, Simon Butler, Chas Davies.	Beyond
Short Circuit	1987	c64	John Meegan, Karen Davies, Martin Galway	Ocean
Striker 95	1992-1995	pc genesis gg st	Rage	Rage/Sega Sports
Striker 96	1996	sega saturn	Rage	Acclaim Ent.
Revolution x	1995-1997	sn es pc ps	Rage	Acclaim Ent.
Striker	1992-1994	amiga cd 32 st nes pc saturn	Rage - Andy Rixon, Karen Davies, Ian Moran, George Christophorou, David Peel, Phil Tootill, Charles Davies	rage/elite systems
The Untouchables	1991	amiga	Frank Robinson, Ian Moran, Andy Rixon, Karen Davies, Keith Tinman, Jonathan Dunn	Ocean, The Hit Squad

Special FX Softography - остальные игры

Batman, The Caped Crusader	1988	amiga cpc st pc	Frank Robinson, Keith Robinson, Andy Rixon, Keith Tinman/Jim Bagley/Robert W. Tinman	Data East, Ocean, The HiT Squad
Cabal	1988-1989	zx cpc	James Bagley, Charles Davies, Keith Tinman, Ivan Davies	Ocean
Firefly	1988	c64	Tony Pomfret, Karen Davies, Fred Gray	Ocean
Gutz	1988	zx	James Bagley, Charles Davies, Keith Tinman	Ocean
Hudson Hawk	1991-1992	zx c64 cpc nes ?	James Bagley/Ivan Davies, Andy Rixon/Robbie Tinman	Ocean
Midnight Resistance	1990	zx amiga cpc c64	James Bagley/Ian Moran, Charles Davies, Keith Tinman/ Robbie Tinman, Ivan Davies	Ocean, The Hit Squad
Red Heat	1989	zx cpc c64	James Bagley, Charles Davies/Jed Bolling, Jonathan Dunn/Robbie Tinman, Andy Rixon	Ocean, The Hit Squad
Robocop 2	1990	st	Keith Robinson, Andy Rixon	Data East, Ocean, The Hit Squad
The Untouchables	1989	st	Keith Robinson	Ocean
Toki (never releases)	1990	zx	Keith Tinman	Ocean

krisalis

Сегодня я расскажу еще об одной известной компании из Великобритании, работавшей на всех - 8, 16 и 32 битных платформах. Речь пойдет о компании Teque Software Developments Ltd, которая трансформировалась потом в Krisalis Software Ltd. В индустрии работала с 1987 по 2001 год.



Teque Software Developments Ltd - разработчик из Великобритании. Компанию основали в 1987 году Tony Kavanagh, Peter Harrap и Shaun Hollingworth.

Shaun Hollingworth: «Я работал инженером в компании «Radio Rentals», занимался программным обеспечением. Как то в нашу компанию купили для работы Sinclair ZX 81. Я заинтересовался им и мне дали этот компьютер домой на пару дней. Тогда я уснул в пол-шестого утра. Через день, когда я отнес компьютер обратно, я купил себе Sinclair Spectrum».

Позже, его друг, Paul Jackson дал Shaun первую работу в программировании - используя Спектрум, написать демо для магазина «Laskys Hi-Fi». Эта работа заинтересовала менеджера Ian Stewart. Он вместе с Paul Jackson открыл компьютерный магазин Just Micro, который позже переименовали и так появилась компьютерная компания Gremlin Graphics.

«Paul спросил меня, могу ли я создать игру, основанную на версии для С64 «Percy The Potty Pigeon», вспоминает Shaun. «Я высказал некоторые идеи, указав на ограничения графики

Спектрума в сравнении с С64. Игра была закончена, хотя она была не полной копией, но достаточно хороша. Мне предложили работу программиста игр в Gremlin Graphics, и мне пришлось уйти из Radio Rentals».

Там Shaun познакомился с программистом Peter Harrap (Monty Mole, Jack The Nipper), и они стали хорошими друзьями. Так же он хорошо ладил с другим сотрудником компании - Tony Kavanagh. Tony начинал с менеджера по продажам в звукозаписывающем бизнесе, и в 1983 году перешел в индустрию видеоигр - после работы в компании Websters Software он работал в компании Ocean Software. В Gremlin Graphics он был коммерческим директором.

В 1987 году эти трое решили сформировать свою собственную компанию по разработке видеоигр, которую они назвали Teque.

Этот разработчик делал оригинальные игры и конверсии, издававшиеся потом сторонними компаниями. Если у вас в то время был компьютер, у вас было по крайней мере несколько игр этой компании.

Компания Teque находила-

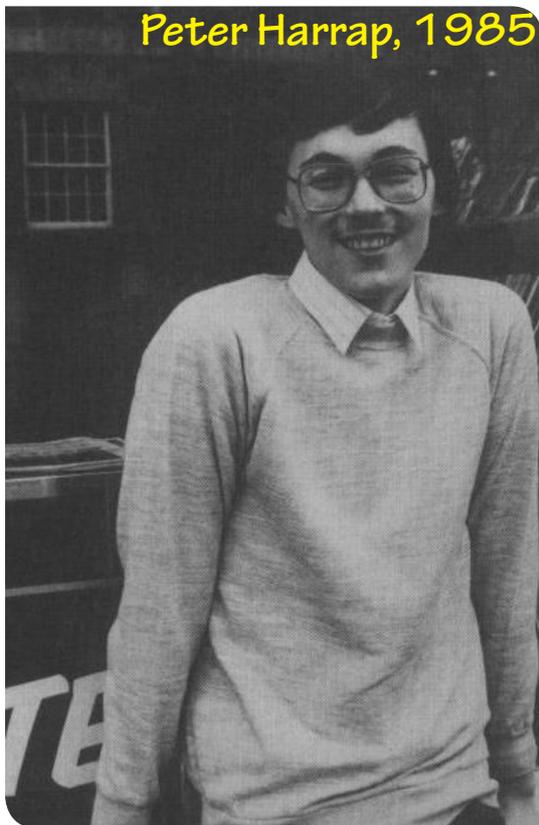
сь в родном городе Shaun - Rotherham'e. Этот выбор был обусловлен наличием правительственных грантов для старта бизнеса в экономически депрессивном севере Великобритании. Работать над своей первой игрой под названием Terramex они начали со штата в три человека.

Идея игры и первоначальное создание принадлежали Chris Kerry - сотруднику Gremlin, который планировал далее работать в компании Teque. С его



разрешения игра была издана без его участия, компанией Grandslam. Эта игра получила превосходные обзоры в прессе. Эта игра воплотила все, чем будут отличаться будущие релизы - цветные, красочные, мультипликационный стиль графики, превосходный саундтрек, и это с самого старта был

Peter Harrap, 1985



мультиплатформенный релиз. Игра была выпущена для ZX Spectrum, Amstrad CPC, MSX, C64, Commodore Amiga, Atari ST. Позже появился порт для Acorn Archimedes. Игра принесла £40000 прибыли, что позволило компании расширить свой штат. На пике своего развития в компании работало 60 человек, но Peter, Tony и Shaun всегда оставались ядром.

В 1989 году появляется дочерняя, независимая компания - Teque London, находящаяся на юге Великобритании. Обе компании часто сотрудничали между собой, например Matt Furniss делал музыку для обеих компаний. Лого компании 1993 года.



Также в 1989 году для издания собственных оригинальных игр

компании Teque Software появляется торговая марка Krisalis. В последствии это название применялось ко всей продукции компании - как разработчика и как издателя.

Эмблема компании в виде бабочки происходит от оригинального, ранее предложенного имени компании - Chrysalis. Вы можете увидеть ее во время загрузки некоторых игр компании.

Компания создавала игры для популярных платформ своего времени, но особенно запомнились игры для 8 и 16-битных домашних компьютеров. Это были как оригинальные игры, так и конверсии, сделанные как всегда высококачественно. Кроме того, Krisalis портировал много игр для Acorn Archimedes.

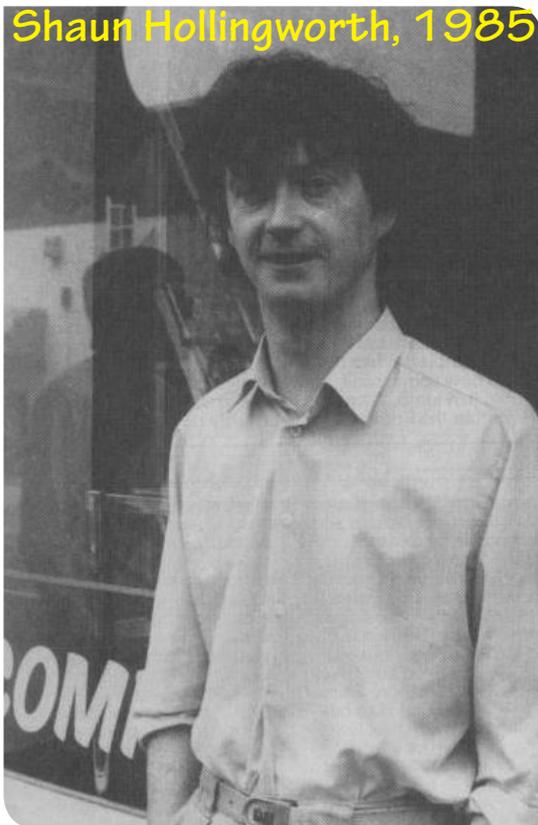
В ранние дни Teque использовала OCP Art Studio для Atari ST для создания графики для всех ее игр - для 8 и 16-битных компьютеров. Позже переключилась на Deluxe Paint, сначала на Амиге, и позже на PC, и после - Adobe Photoshop. Для 3D использовали Alias на рабочих станциях Silicon Graphics Indigo, и позже 3D Studio Max.

Tony вспоминает те события: «Индустрия в ранние времена была очень переменчива, еще больше, чем сейчас. Gremlin стала очень успешной компанией, в итоге проданной Infogrames Entertainment за £8,5 миллионов. Однако в 1987 году все сотрудники, включая меня, думали что не продержатся и до конца года. Таким образом, когда Pete и Shaun спросили меня о разработке собственной игры - я не сомневался в этом выборе».

Разработчики смогли извлечь выгоду из их опыта для разных платформ, который они получили во время работы в Gremlin.

В 1988 году появляются релизы - Thunderbirds, The Flintstones и

Shaun Hollingworth, 1985



coin-op конверсия Pac-Mania, все изданные Grandslam на основных 8 и 16 битных платформах того времени.



Предлагая отличную графику,

превосходные саундтреки и используя технические преимущества каждой игровой платформы - не понадобилось много времени для утверждения компании для мультимедийных релизов. Shaun так подтверждает это мнение: «Когда мы разрабатывали для других компаний, мы стали своеобразным магазином, где заказчик мог сделать все».

В 1989 году, в возрасте 16 лет в компанию Teque пришел музыкант Matt Furniss. Он рассказывает, как начинал работать штатным музыкантом: «Когда-то, в середине 80-х я купил Commodore 64. Немного поигравшись с ним, я перешел на Atari ST и Steinberg Pro 24. Когда в итоге я купил Commodore Amiga, я начал писать треки для демок на Amiga и shareware-игр. В 1989 году я отправил демонстрационную кассету с моими амижными треками в Teque. Они планировали нанять музыканта, и так как я жил недалеко, они взяли меня».



Matt Furniss

Как и большинство людей, работающих в компании Teque/Krisalis, он учился работать на разных платформах и многие из его ранних работ были адаптированы для использования от одной машины к другой.

«Когда я начинал в Teque, мы в основном делали конверсии аркадных игр для домашних систем», Matt продолжал, «Я присоединил кассетный магнитофон к звуковому выходу и

записывал звук в тестовом режиме, а потом конвертировал это. Первые конверсии, над которыми я работал были Chase HQ, Robot Monsters, 'Toobin' и Scramble Spirits».

В Teque Matt начал свое длительное сотрудничество с Shaun, поставив саундтреки и звуковые эффекты другим компаниям, что стало значительной частью бизнеса компании. В этой связи Matt был композитором, а Shaun отвечал за техническую и программную часть.

Matt: «Всего через пять лет я создал музыку и звуковые эффекты для более чем 100 игр».

Когда вы возьмете ваш Sega Mega Drive и запустите Gunship или запустите версию для домашнего компьютера игры Ninja Gaiden, эти музыкальные треки написаны им.

Позже он стал работать музыкантом самостоятельно, создавая оригинальные саундтреки в мощном, оригинальном стиле. 16-битная версия игры Laser Squad и большинство версий Alien 3 - важные достижения в этой части его карьеры. Его личные предпочтения среди треков, сделанных для Krisalis - Soccer Kid, Sabre Team и Laser Squad.

Какое оборудование вы использовали, сочиняя музыку для Sega Genesis ?

У меня была своя система - я создал ее совместно с Shaun Hollingworth. Shaun реально сделал самую тяжелую часть кода. Аппаратно мы использовали Atari Mega ST и Sega Genesis/SNASM dev kit. Это программа по типу трекера, запускаемая на ST. Также я использовал несколько синтезаторов, семплов и так далее.

Вы работали длительное время с Shaun Hollingworth и ваша музыка использовала его звуковой движок почти во всех играх для Sega Mega Drive, над которыми

вы работали. Как вы работали с ним ?

Shaun написал большую часть звуковых движков, которые я использовал в первые годы. Он вполне хороший пианист и имеет музыкальный слух, таким образом он много помог мне с разработкой нашей звуковой системы. И конечно же, он реально классный программист. Мы все еще друзья и поддерживаем контакт.



Nigel Little

Все прежние работники Teque/Krisalis с которыми мы общались, говорили только хорошие слова о компании. Например программист Nigel Little: «Я все еще общаюсь с Tony Kavanagh, и я очень благодарен Tony, Pete и Shaun за то, что они дали мне возможность войти в 1990 году в эту большую индустрию». Его текущая компания, Distinctive Games, в бизнесе с 1994 года, но история, как он пришел к компьютерам достаточно типична для любого безумного компьютерного маньяка 80-х: у моего друга был BBC Micro, и я после пяти минут игры с ним понял, что хотел бы заниматься персональным компьютерингом. Вскоре в подарок на день рождения я получил ZX81. Это было захватывающее время, у моих друзей были разные машины - от C64 до Oric и Dragon 32, и мы часами обсуждали все за и против каждой из них. Я прогрессировал к ZX Spectrum и в итоге к Amstrad 6128. На нем я и начал программировать всерьез. Я начал публиковать небольшие программки в одном из журналов

этой платформы и заработал большую сумму в £20 !»

«После колледжа я начал искать работу, и в одной из газет я увидел объявление о наборе программиста для написания игр в компанию Krisalis. Я все еще помню тот день, когда я услышал новость что взят на работу. Я не мог поверить своей удаче и никак не мог дождаться, чтобы начать работать».

Krisalis был большим 2D магазином. Nigel рассказывает об этом: «Я работал в Krisalis с 1990 и до конца 1994 года, и нашими главными платформами были Amiga, ST и Archimedes.

В это время мы экспериментировали с 3D на этих платформах, но результат не был сильно впечатляющим. Pete Harrap был техническим гением, и вместе с другими людьми в компании мы нашли необходимую технологию для создания 3D игр. Однако, коммерческая реальность состояла в том, что 2D игры составляли большую часть индустрии того времени».

Художник Neil Adamson перед тем, как стать штатным сотрудником Teque работал над игрой Advanced Pinball Simulator и Treasure Island Dizzy для Codemasters.



Neil Adamson

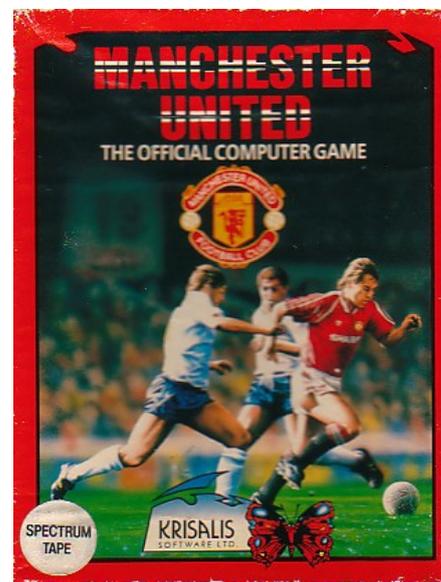
Он соглашается с этой точкой зрения: «Это было захватывающее время для художника, когда 3D графика только появилась в индустрии, но Krisalis постепенно переходил с 2D. Сначала

мы просто рендерили спрайты и загрузочные картинки для использования в 2D играх, потом перешли на полное 3D в проектах вроде Theme Park для Play Station. Но я не считаю что Krisalis делал оригинальные 3D игры более запоминающимися чем старые 2D. По-этому нам пришлось тяжело конкурировать с другими компаниями, которые больше инвестировали в 3D и обошли нас в этом».

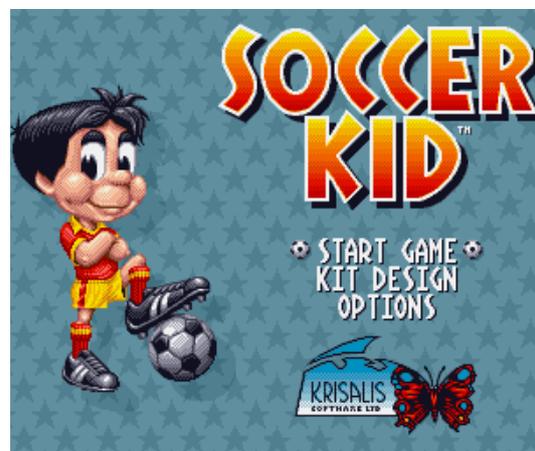
Neil: «Мои родители купили мне ZX Spectrum 48K на Рождество, когда мне было 14 лет и я начал заниматься графикой для забавы, используя программу Melbourne Draw. Несколько лет спустя я начал записывать свою работу на кассеты, и позже, когда я учился в художественной школе, чтобы работать фрилансером - послал некоторые свои работы примерно десяти компаниям. В итоге мне позвонили из Codemasters и предложили мне работу - я делал графику для игр вроде Advanced Pinball Simulator и Treasure Island Dizzy. Это кажется архаичным сегодня, но я раньше получал все, что было необходимо почтой, а затем отправлял свою работу на кассете обратно программисту. Я был на праздники в Skegness и смотрел компьютерный журнал в WHSmith, и там увидел рекламу от Teque Software. Я был готов получить эту работу !»

В наше время никого не удивишь футбольной лицензией для выпуска компьютерной игры, но в начале 90-х этот потенциал не использовался широко. По-этому сделка Tony Kavanagh с Manchester United в £10 000 казалась сумасшедшей.

В 1990 году Krisalis выпускает игру Manchester United, которая начала серию, приносящую хорошую прибыль для компании. Игра была выпущена так же для консоли Sega, а для Mega Drive



вышла под названием European Club Soccer (выпущена Virgin). По словам Shaun, компания была заинтересована в большей работе с консолями, но доступ к ним жестко контролировался разработчиками железа и преодолеть это было сложно. Тем не менее, Teque продвинулась с консолями в плане написания музыки, а также плат разработчика.

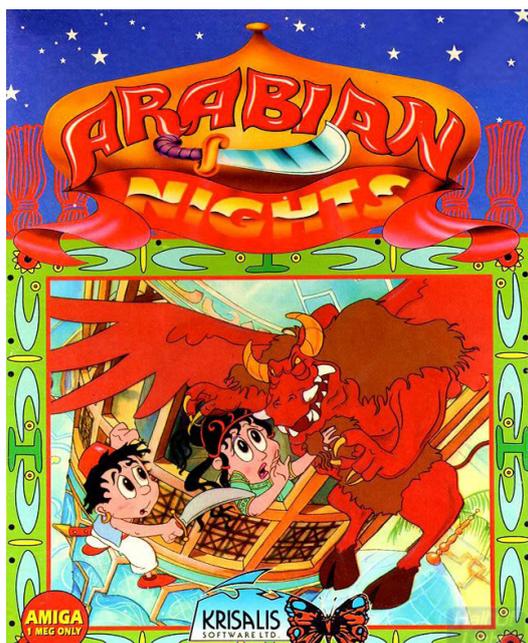


Далее появились футбольные игры - Manchester United Europe (1991), John Barnes European Football (1992) и Manchester United Championship Soccer (1995). Стоит заметить, что часть каталога Krisalis была посвящена другим футбольным играм и спортивным играм вообще.

Футбольные релизы сыграли важную роль в релизах и подвели черту под классической эрой компании и совпали с финальной стадией 16-битной эры. Футбольная тема игры Soccer Kid

(1993) очень необычна, учитывая историю игр компании, так как это не обычная футбольная игра. Это платформенный *tour de force* и вы смогли насладиться релизом для Amiga (1993), с версией для SNES, CD32, 3DO и позже других.

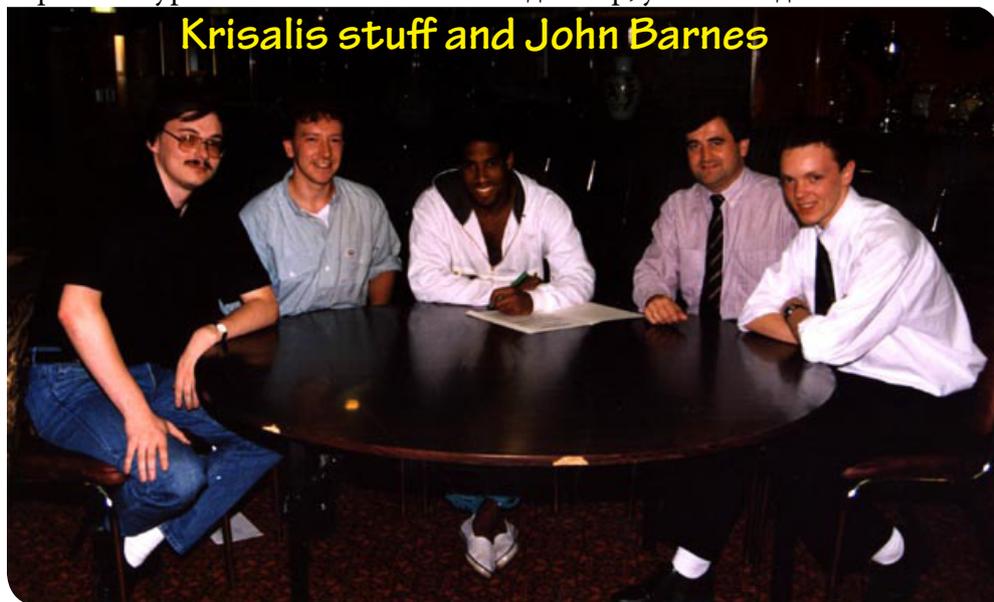
Nigel Little, программировавший эту игру, вспоминает. «Моей главной, и наиболее большой заботой было то, что я был главным программистом игры. Я потратил два года на этот проект, сначала делая версию для Amiga и затем для CD32 и 3DO. По-этому у меня есть и хорошее и плохое, связанное с ней - я горжусь, тем, что мы добились с этой игрой, но она забрала так много у меня, как вроде я целый год работал по 14 часов в день». Художник Neil Adamson так же добавляет: «Я думаю, что все, кто работал над игрой Soccer Kid наслаждались ею, и это видно по проделанной детализации игры. Krisalis разрабатывали игру на двух платформах отдельно двумя разными командами, и так как они соревновались в том, кто лучше сделает проект, то я думаю, что от этого выиграли оба проекта».



Примерно в тоже самое время появился релиз Arabian Nights (1993), который был детищем

Tony Kavanagh и Shaun, с превосходным саундтреком Matt Furniss, с вводным роликом в мультяшном стиле. Но если Soccer Kid - платформер, то Arabian Nights - аркадное приключение. Обе игры сделаны высококачественно и набрали более 80 процентов в рейтингах игровых журналов.

пользовали эту платформу как средство разработчика, но видели ее ограниченной для создания игр. Мы начали ее активно использовать позже, во второй половине 90-х. На пример игра Hill Street Blues и некоторые футбольные игры. Конечно, к тому времени PC, как платформа для игр, уже была достаточно



В середине 90-х наступил спад 16-битных платформ, таких как Amiga. Также были относительные неудачи на рынке ранних 32-битных консолей вроде CD32 и 3DO - машины, которым Krisalis уделял большое внимание. В этот период компания начала более серьезно относиться к IBM PC совместимым, которые в конце концов захватят мир домашних компьютеров. Shaun: «Что касается PC, мы ис-

продвинута». Игровая индустрия глобализируется и корифеи Nigel Little, Keith Birkett и Matt Furniss покидают компанию. В 1994 году появился релиз Street Racer - сразу для двух платформ - для Sega Saturn и Sony Play Station. Через год MS Windows 95 стала де факто домашней компьютерной средой для запуска игр. Следовательно, разработчик и издатель, который

ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

планировал остаться в бизнесе, должен был приспособиться, и Krisalis сделал это.

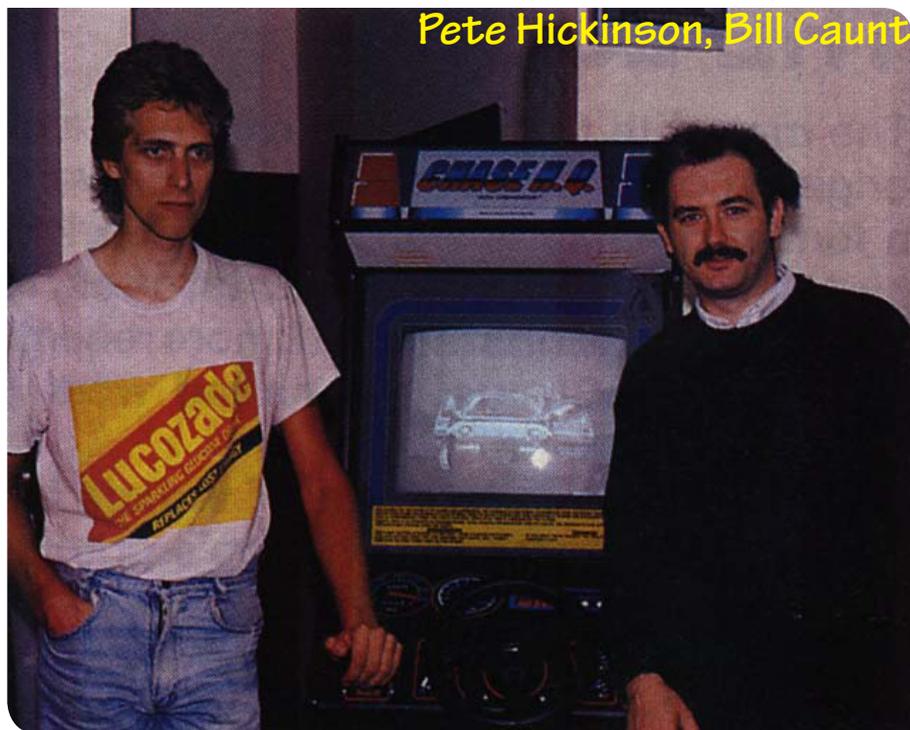
Krisalis был более адаптирован во времена, когда было много разных домашних компьютеров и на рынке ценились новые идеи. Но когда рынок изменился и осталась небольшая часть стандартизированных платформ, появились огромные группы разработчиков, компания стала напоминать анахронизм. Это подтверждает Tony Kavanagh: «Это мое наибольшее разочарование. Мы не видели изменений в нашей большой команде разработчиков. Это то, о чем я жалею за эти 28 лет, когда я работал в индустрии».

Нельзя сказать, что Krisalis не продолжал выпускать хорошие релизы в финальные пять лет своего существования. Игры вроде Airport Tycoon (2000) и Legoland (2000) получили хорошие обзоры, но было ясно, что Krisalis уже не тот титан, почти всегда гарантирующий хит. Последней игрой, разработанной Krisalis была The Premier League Stars 2001 для GBC.



Neil Adamson работал в Krisalis до самого конца, и он вспоминает этот период: «В конце я уже не наслаждался работой, как обычно. Мы делали конверсии некоторых известных проектов вроде Sensible Soccer и EA Sports Premier League Manager, но эти типы игр не давали нам уже тво-

ЛЕГЕНДИ БАЙТІВ



рческой свободы, и по-этому часть людей уехала работать в другие компании. Тону старался найти лучшие проекты чтобы удержать нас как можно дольше, и это было напряженное время в ожидании новостей о потенциальных проектах.

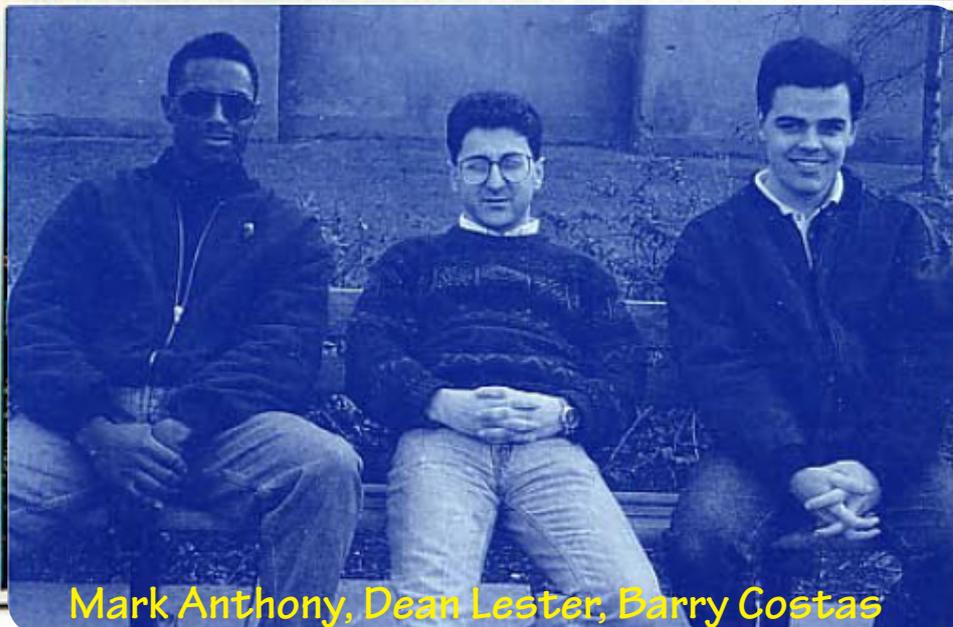
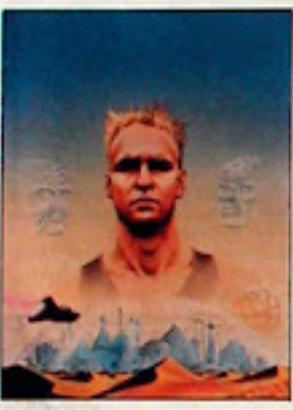
По-этому закрытие компании в ноябре 2001 года не стало сюрпризом, так как часть людей уже ушла раньше в этом году. Несколько недель спустя нам разрешили прийти, чтобы купить наше оборудование у администраторов, и сейчас я с грустью вспоминаю мой отъезд из Teque House».

Sting like a bee

Development house Teque (Terramex, Pac-Mania) has mutated into Chrysalis, a software house which claims to concentrate on original ideas rather than tie-ins.

First out of Chrysalis comes Prison (ST and Amiga, ST screen here), 'pure escapist entertainment' – and escapist in more ways than one, as the object is to escape from a prison planet by locating a hidden spaceship through clues.

Programmed by Michael Hart (left) and Jason Wilson (right), it looked to us like a strong if traditional game, with effective graphics.



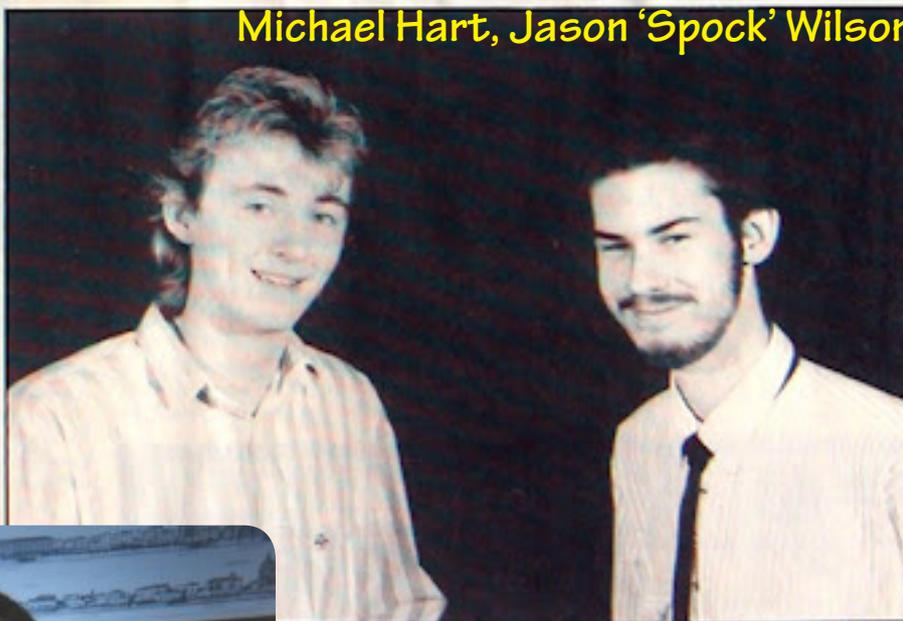
Mark Anthony, Dean Lester, Barry Costas

Chrysalis Hatches

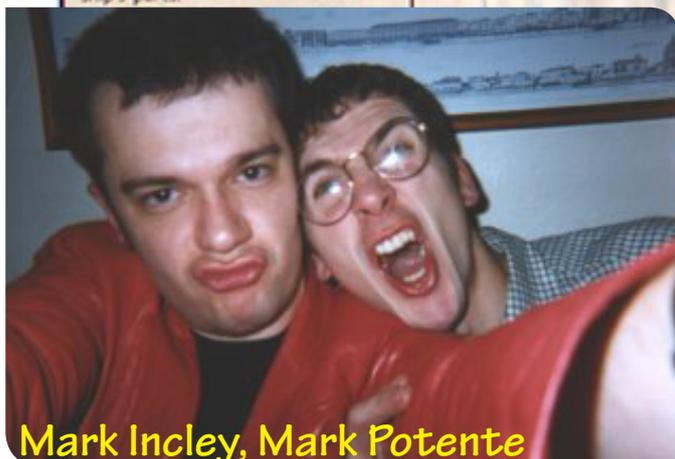
First new software house of 1989 is Chrysalis, son of Teque (Terramex, Pac-Mania, Munsters). The Rochester-based company has been quietly working on its first release, Prison, which is now ready to burst onto the 16-bit scene.

Prison, programmed by Michael Hart and Jason Wilson, involves a disconsolate inmate of a penal colony deep in space. News of a dismantled escape craft hidden on the planet gives him new hope but information is hard to come by. To effect an escape, he must search the planet for those who hold the secrets to the locations of the ship's parts.

Michael Hart, Jason 'Spock' Wilson



Michael Hart and Jason 'Spock' Wilson



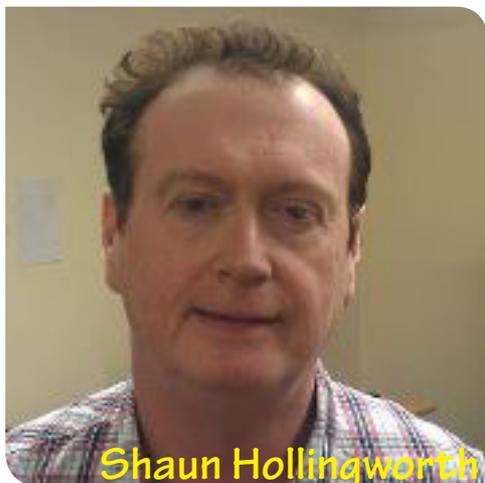
Mark Inley, Mark Potente

Добавим информацию с прежнего сайта компании. Managing Director - Tony Kavanagh. Project Managers - Tim James, Simeon Pashley, Richard Teather, Andy Ware. Первым проектом Krisalis стала выпущенная в 1989 году игра Prison. Название «Teque» не используют с 1991 года. 30.11.2001 года компания была закрыта. Раньше еще был сайт <http://www.tequesoftware.com/> но, к сожалению его уже не реально использовать.



Tony Kavanagh

Тони начал свою карьеру в компьютерной индустрии в 1983 году, как менеджер по продажам в Websters Software. Далее работал менеджером по маркетингу в компании Ocean Software Ltd и директором по продажам в компании Gremlin Interactive. С 1987 года он главный акционер в компании Krisalis. После этого он возглавил компанию Kuju Entertainment (в Sheffield) и с 2006 года руководит компанией Kavcom, как специалист по цифровому издательству. Компания сделала на мобильном римейк игры Z, написанной раньше компанией Bitmar Brothers. Так же в Rotherham он один из основателей компании My Interactive Ltd, занимающейся играми для современных смартфонов и iOS.



Shaun Hollingworth

Работает директором и разработчиком программного обеспечения в своем родном городе, в компании Cryptographic

Solutions (часть немецкой компании по компьютерной безопасности SecurStar GmbH). Работал в таких компаниях: Gremlin Graphics
January 1985 – August 1987
Programmer/Development manager
Krisalis Software Ltd
August 1987 – April 2001
Technical Director
SecurStar GmbH (Headquarters)
September 2001 – Present
Lead Software Developer

Небольшое интервью с ним.

Как вы вошли в компьютерную индустрию ?

Коллега предоставил мне Sinclair ZX81. Я немедленно захотел купить такой же для себя, с Interface 1 и Microdrive. Мой друг Paul работал в магазине по продаже программ «Just Micro» в Sheffield, принадлежавшем Ian Stewart из Gremlin.

Они просто собирали Gremlin и я напрягался в учении машинного кода Z80. Меня попросили сделать игру, основанную на той, которую для СВМ64 сделал Tony Crowther, и я был в ужасе. Так или иначе через несколько недель упорства игра была разработана и код написан. Ian Stewart остался доволен игрой и взял меня на работу как штатного программиста. С тех пор я уже не был техником в Radio Rentals.

Когда впервые вы увидели Spectrum и каковы были ваши первые впечатления ?

За те деньги в то время он меня устраивал. BBC тоже была хорошей машиной, но с меньшей памятью и большим ценником.

Ваша первая игра ?

Версия Percy the Potty Pigeon для Spectrum, примерно за пять недель...

Что вы сделали на Spectrum ?

Не в хронологическом порядке: вышеупомянутая P.P., Terramex,

Toobin (для Krisalis), Pacmania (для Krisalis), Manchester United Europe (секция менеджмента), пять уровней игры Monty Mole (совместно с Pete Harrap).

Все современные релизы сделаны в со-авторстве с моим настоящим партнером Mr Peter Harrap и другим Mr Chris Kerry. У нас была производственная линия еще в Gremlin Graphics... Way of the Tiger, Bounder, Trailblazer, Future Knight, Avenger, Auf Wiedersehen Monty, Death Wish 3. (за мои грехи...)

Что вы думаете о своих играх ?

Какая игра среди ваших любимых ?

Trailblazer и Bounder ! Хотя я не разрабатывал ни одну из них !

Каковы были лучшие и худшие вещи на Спектруме ?

Хорошие вещи - цена, легко научиться новичку (мой отец все еще занимается Бейсиком), много хорошо написанных книг о Z80 CPU.

Плохие вещи - атрибутный клеш. Нет звукового чипа (на 48й машине). Сложный пиксельный скроллинг, особенно по горизонтали.

Какие из игр на Спектруме среди ваших фаворитов ?

Hobbit, Manic Miner, Jet Set Willy...

Любимые программисты, художники и музыканты на Спектруме ?

Matthew Smith.

Используете ли вы эмулятор для игр в ваши старые игры (или любые другие) ?

Да. В основном другие.

Ваша последняя игра для Спектрума, которую вы сделали ?

Есть ли незаконченные игры ?

Я думаю что это Manchester United FC in Europe, я должен был сделать ее, так как неожиданно уехал основной разработчик этой игры.

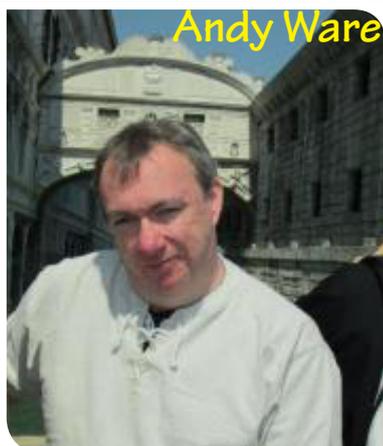


Simeon Pashley

Профессиональный разработчик игр с 1987 года. Начинал программировать на Atari 2600. Работал в таких компаниях: Alligata Software, Wise Owl 1987-1989 Programmer/Technical Director Krisalis Software 1989-2001 Programmer, Network Administrator, Project Manager Runecraft, Kuju Entertainment Ltd 2001-2006 Senior Programmer, Lead Programmer, Project Manager, Technical Director, Executive Producer 2006-2012 Chemistry, Codemasters, Sony Computer Entertainment Europe, Approved Food Ltd.



Tim James



Andy Ware

Andy Ware работал в компаниях: Krisalis 1989-2001 Programmer, Project Manager Eurocom, Sumo Digital 2002 - Present Programmer



Richard Teather

Сейчас работает программистом в Eurocom Developments Ltd.



Peter Harrap

Peter Harrap помог для компании Kavcom сделать римейк игры Z и хочет вернуть серии Monty Mole. Далее интервью. Как началась ваша компьютерная карьера, что зацепило вас? Я думаю, что родился, чтобы сделать эту работу, хотя есть много других вещей, которые могли бы занять мой ум. Ответ конечно странный, но у меня нет других вариантов ответа.

Расскажите нам о Krisalis.

Хорошо, мы работали около 10 лет (начали как Teque, сделали Pacmania и Terramex для Grandslam). Teque исчез, так как мы занялись издательством как Krisalis.

Мы начали с С64, Spectrum и быстро перешли на Atari ST и Amiga (Pacmania на Amiga даже

получил приз). Сейчас мы возвращаемся к вещам, с которых начинали - работаем для других издателей. Нужно учитывать рынок, чтобы остаться в бизнесе. Как только появляется новое железо, игровые компании учитывают это и делают игры для новых форматов - если они хотя бы останутся в этом бизнесе.

Если вы можете уверенно сказать издателю, «эй - мы можем сделать игру в формате X» раньше других, вы быстро получите заказ. Мы сделали это на Amiga, Saturn и Sony PSX. Просто никто кроме нас не использовал их сразу с момента появления и мы получили все наши заказы (наша игра Theme Park and Magic Carpet на Saturn и PSX).

Если говорить об игровом рынке сегодня, я думаю, что сегодня так же верно как и раньше - работа, работа, работа. Это так?

Да.

Сколько из ваших современных релизов основаны на ваших собственных идеях? У вас в компании есть команда разработки (дизайна) игры, которые создают идеи?

Примерно 50 процентов. И да, вторая часть - как было раньше - поездка в паб, наброски, смена напитка, начало кодирования.

Я думаю, что современная команда очень не похожа на ту, что была раньше, и появилось больше разных возможностей достичь результата.

Очень отличается, но даже сейчас каждый продукт рассматривается по разному. Хотя многие из основных принципов остались такими же, большая часть «работы» изменилась существенно. Мы все еще должны сделать много работы за малое время, но это только увеличило время сотрудничества. Появились новые проблемы «Кто что делает?», «Почему это не работает?», «Ок, кто разрушил код вче-

ра ночью?» и в конце «Где мое интро, игра выходит завтра!»

Скажем, я интересуюсь работой для игровой компании. Как я могу показать им, что я подхожу им?

Я думаю, что если у вас есть способности, вы должны быть в состоянии показать их. Если вы покажете это, вы нуждаетесь в удаче, чтобы найти кого-то, кто рискнет с вами. Так произошло со мной, и у меня никогда не было собеседования - я просто показал кому-то, что я могу сделать, не зная, что они искали программиста. Вот это были дни, да?

Сейчас я думаю, что вы должны показать энтузиазм и способность в той области, в которой вы хотите работать в компании, которая смотрит на ваши навыки. Если вы будете достаточно хороши, вы заставите их понять, что они хотят ваши навыки, даже если они раньше не думали об этом.

Так как сейчас большинство игр пишут команды людей, я думаю, что вы так же должны объяснить то, что вы будете важной частью в процессе разработки. Нужно понимать их проблемы и показать им, как вы вписываетесь в это.

В целом, я думаю по сравнению с тем, как я начинал и был в индустрии более десяти лет, сейчас намного более сложнее. Стоимость необходимого оборудования и программного обеспечения довольно препятствует созданию чего-нибудь самостоятельно.

Окончательный метод заключается в попытке создания своей собственной небольшой компании и направлении более крупной компании в ее финансирование. Сложный и немного рискованный, но если вы можете собрать группу единомышленников, с достаточным оборудо-

ванием, свободным временем, способностью соединить полную картину игры и показать, что часть кода уже сделана (демо уровня), тогда вы сможете стать на путь.

Почему вы покинули Gremlin?

Причина отъезда в том, чтобы создать успешную компанию в игровом (оригинальные и конверсии) бизнесе.

Когда вы решили, что ваша компания будет такой?

Примерно в середине работы над игрой «Auf Wiedersehen Monty», хотя идея витала в воздухе уже до этого.

Кто основал Krisalis (и перед этим Teque)?

Shaun, Tony Kavanagh (никогда не делал игры, только менеджмент) и я - в равных долях.

Когда вы впервые увидели их?

В Gremlin, Shaun делал «Potty Pigeon» для Спектрума, и Tony K занимался продажами и маркетингом несколько лет спустя.

Вы с Shaun работаете над оригинальными играми, идеями и подобным?

Да, в теории мы с Shaun сможем придумать (так как это наша компания), но вы должны учитывать то, что хочет рынок. В конце концов мы платим деньги каждый месяц более 30 сотрудникам.

Krisalis эквивалентен Teque. Почему тогда Teque убрали?

Потому что как только Krisalis стал на ноги, уже не было необходимости иметь две компании. Как только вся работа начала идти через Krisalis, мы продали Teque London и закончили с этим. Teque стала закрытой книгой.

Но почему вы ставите на первое место Krisalis, если был Teque?

Teque известен как средство конверсии и мы хотели иметь имя в публикации.

Teque очень расширил знание разных компьютерных языков.

Это давало вам преимущество перед другими кодирующими командами, потому что вы могли делать игру на разных форматах? Я думаю что это то, что хотят издатели!

Да, это именно так. Это то, что хотят издатели.

Чем отличалась работа для разных форматов?

Очень мало отличия, вы понимаете, что все компьютеры ведут себя одинаково.

Самое легкое для программирования?

Самое легкое - понятие относительное, все зависит от того, что вы хотите достичь. Если одна машина делает одну вещь особенно хорошо, тогда она легко программируется. Представьте, что вам нужен 60 fps скроллинг. С64 был намного легче, чем Спектрум, но если вам нужна bitmapped графика, Спектрум был на высоте.

Это тот же аргумент, который вы получите от владельцев разных компьютеров, когда каждый из них говорит «мой лучше, чем твой». Это никогда не разрешится, так как оба правы! Просто все зависит от того, что вы делаете с ним. То же самое было с ST и Amiga с теми же самыми результатами.

В чем заключалось сотрудничество с издателем? Вы садитесь с представителями их компании, представляете идею игры, обсуждаете условия, работа начинается?

Да. Или в случае конверсии, мы получаем игру и исходный код, мы смотрим на него и даем цену и временные рамки. Если все устраивает обе стороны, работа начинается (обычно очень много работы!).

Когда вы уже решаете работать над игрой, сколько времени обычно у вас есть, чтобы закончить ее?

Раньше это было 3-6 месяцев.

Сейчас 12-18 месяцев, но вы должны сделать намного больше работы за это время. Помните, что сейчас вы работаете в течение более длинного периода, и маленького чуда за £4.95 там не будет.

Так как были лимиты по времени, вы могли иногда чувствовать, что вы не полностью довольны вашей работой - но она должна закончиться из-за граничного срока ?

Большую часть времени, тогда и сейчас. За немногим исключением, хотя - Rastania был в большей мере хорош в момент завершения срока. Футбольным играм, которые мы делали в Krisalis требовалось больше времени, но когда вы постоянно думаете об одной игре, вы сможете сделать ее лучше.

Какое соглашение у вас было с Grandslam ? Вы сделали довольно много игр для них.

Ничего особенного не было, после первой игры для них (Terramex), они просто продолжали давать нам работу, пока они не покинули бизнес (не по нашей вине!).

Расскажите нам о создании Terramex.

Мы оставили Gremlin (Shaun, Tony и я) и сразу начали работать над ним.

У нас не было полноценного «художника», и так я снова начал заниматься графикой. Мы должны были за короткий период времени сделать игру для таких форматов: C64, Spectrum, Amstrad, MSX, Amiga и Atari ST, при этом изучая две 16 битные машины. До этого мы не делали игры для Амиги.

Другая игра для Grandslam была Chubby Gristle. Расскажите нам о ней.

Эта игра была придумана из-за работника автостоянки, который работал напротив нашего офиса. Он всегда пытался про-

гнать нас со своей автостоянки, и вечно доставал нас этим.

Такие игры как Thunderbirds и Manchester United сделаны для пяти различных форматов. Вы работали над ними по очереди или в то же самое время ?

Одна за другой. В основном мы делали одну версию и потом портировали ее для других форматов. В те дни все было на ассемблере, и так мы от линии к линии конвертировали один формат ассемблера в другой. Мы достигли очень хороших результатов в этом, я могу говорить о 1300 линий в день при 90 процентном уровне без багов.

У вас были какие-то специальные техники для кодирования ?

Тяжелая работа, это все.

Как вы оцениваете качество вашей старой работы ?

Если смотреть на него сейчас, часть работы сделана так, что я могу гордиться, о других лучше всего не вспоминать.

Выберите лучшие пять игр, написанных вами, и дайте краткий комментарий по ним.

Rac-Mania (Amiga - Grandslam) - лучшая конверсия, которая вышла в том году. Мне нравится показывать, что скроллирование на Амиге было как на C64.

Monty on the Run (Spectrum - Gremlin) - хорошо смотрится и технически лучшая на восьми битах.

The Way of the Tiger (Spectrum, Amstrad - Gremlin) - классные игры, технически лучшие на восьми битах.

Manchester United Premier League Champions (Amiga, OS - Krisalis) - это футбол, но это мой лучший футбол.

Жаль, что это только четыре игры, но я реально очень доволен ими.

Первая игра, которую вы сделали.

Wanted Monty Mole - снято с Jet Set Willy, простое кодирование,

но тогда я работал с кассетой !

Худшая игра.

Sam Stoat: Safebreaker - пожалуйста, даже не смотрите это, даже если у вас есть эмулятор. Это реально очень плохо.

Лучшая аркадная конверсия.

Rastania.

Самое сложное по созданию кода.

The Way of the Tiger.

Самое быстрое по времени создания кода.

Monty on the Run. Хотя мы реально делали некоторые MSX конверсии за два дня, они не учитываются.

Ваши фавориты на старых 8-битных машинах.

Программист.

Ок. Я допускаю что это Tony Crowther.

Художник.

Наш штатный Neil Adamson.

Музыкант.

Rob Hubbard, пока он не стал жадным.

Игры.

Chaos, игра для Спектрума, сделанная Julian Gollop. Ради забавы я преобразовал код игры для Amstrad CPC.

Вы смогли бы вернуться на 8-битные машины снова, чтобы сделать что-то ради забавы ?

Нет. Хотя могу сказать, что идея время от времени приходила мне в голову. Кроме того, некоторые старые игры перенесены сразу на новые машины в «оригинальном» и «усиленном» формате. Не думаю, что это хорошо продавалось бы, но мне нравится делать такое (и вероятно выложил бы их в интернете). У меня слишком много работы сейчас, чтобы этим заниматься. Это возможно было бы сделать, когда я выйду на пенсию !

Но вы все еще иногда играете в игры C64, не так ли ?

Только в классных эмуляторах. Реально хорошо запустить на вашем PC «открытое окно C64».

Глядя в будущее, что вы планируете ?

Больше игр. Так же я хотел бы вернуться к «планированию геймплея до визуальных эффектов». Слишком много из того, что выходит является «клоном» или просто «симпатичное, но симпатичное дерьмо». Целая промышленность появилась из-за хороших игр, а не визуальных эффектов и маркетинга. В конце, какое сообщение вы бы хотели оставить здесь людям ?

Да, все, что я реально могу сказать, я попытался принести вам всем забавные игры (и весело проводил время сам), я не всегда был хорош и я жалею об этом. И всем вам, кто хочет заняться созданием игр, это не всегда сверкающие машины и сверкающие конверты с зарплатой, это реально тяжелый труд. Чтобы остаться в нем, вы должны любить свою работу, на которой мы все печальные мазохисты, которые наслаждаются поздними ночами, стрессами и пытками мозга !

TEQUE/KRISALIS Softography

Название игры	Год выпуска	Платформы	Авторы	Издатель
Action Sports Soccer	1992	PC	Krisalis Softw Ltd	MicroLeague Sports
AFL 99	1998	PSX	Simeon Pashley, Steven Gratton	EA Sports
Airport Tycoon (Airport Inc)	2000	PC, NINTENDO 64, PSX (cancelled)	Mark Incley, Ray Tredoux, Pete Harrap, Mark Edwards, Mark Potente, Darren Hebden	Take Two Interactive
Alien 3	1992-1994	AMIGA Genesis SMS SMD GG	Eden/Krisalis - audio Matt Furniss, Shaun Hollingworth	Virgin Interactive Entertainment
Alone in The Dark	1994-1995	ACORN 3DO	James Callin, James Fletcher, Matt Furniss	Krisalis Softw Ltd/Infogrames/Interplay
Alone in The Dark 2 ?	1995	PC 3DO	Krisalis Softw Ltd	Krisalis Softw Ltd
Arabian Nights	1993	AMIGA AMIGA CD32	Simeon Pashley, Darren Hebden, Matt Furniss, Phil Hackney, Les Newstead, Mark Potente	Krisalis Softw Ltd
Badlands	1990	AMIGA ST C64 CPC ZX	Steve Collins/Barry Costas, Neil Adamson, Matt Furniss, Peter Andrew Jones/Jim McLeod	Domark
Battle Chess	1993	ACORN 3DO	Keith Birkett, Phil Hackney, Neil Adamson, Tracy Hudson	Interplay
Big Four (compilations)	1994	AMIGA PC	Krisalis Softw Ltd	Starbyte Sofw
Black & White (unreleased)	200x	Dreamcast PS (cancelled)	Krisalis Softw Ltd (Simeon Pashley, Steven Gratton)/Lionhead	Midas Interactive
Blasteroids	1987-1989	AMIGA ST CPC C64 ZX MSX	Jimm Tripp, Dave Colledge, Benn Daglish/Brian Pollock	Image Works
Boogerman: A Pick and Flick Adventure	1994-1995	SMS Genesis SNES	Interplay/Krisalis - audio Matt Furniss, Shaun Hollingworth	Interplay
Botics	1990	AMIGA ST	James Tripp, Neil Adamson, Matt Furniss	Krisalis Softw Ltd
Bram Stoker's Dracula	1993	Genesis SMD	Traveller's Tales/Krisalis - audio Matt Furniss	Sony Imagesoft
Bubble and Squeak	1994	Genesis SMD	Audiogenic/Krisalis - audio Matt Furniss	Sunsoft
Cannon Fodder	1995	ACORN 3DO	Jay Butler, Paul Dobson, Steve Sumner, Marvyn Burton, Richard Joseph	Virgin Interactive Entertainment
Castle Master	1990	ZX	Incentive/Teque - Matt Furniss	Domark
Castle Master II: The Crypt	1990	ZX	Incentive/Teque - Matt Furniss	Incentive
Champions (compilations)	1992	ACORN	Krisalis Softw Ltd	Krisalis Softw Ltd
Chaos Control	1995	PC	Krisalis Softw Ltd	I-Motion
Chase H.Q.	1989	AMIGA ST C64	Pete Hickinson, Bill Caunt, Mark Edwards, Bob Wakelin	Ocean
Chubby Gristle	1988	AMIGA ST C64 CPC ZX MSX	Pete Hickinson, Bill Caunt, Mark Edwards, David Rowe/Benn Daglish	Grandslam Ent.
Chuck Rock	1991	ACORN	Krisalis Softw Ltd	Krisalis Softw Ltd
Chuck Rock 2: Son of Chuck	1993	Genesis SMD	Core Design/Krisalis -audio Matt Furniss	Virgin Games
Club & Country	1995	AMIGA PC	Colin Hughes, Justin Heyes-Jones, Ian Inniss, Ian Stevens, Mitch Phillips, Antony Hager, Steve Morgan, Adam Shaikh, Tony Love	BOMS Computer Games Ltd
Club Football: The Manager	1994	AMIGA	Justin Heyes-Jones, Ian Inniss, Keith Wadhams,	B.O.M.S.
Continental Circus	1989	AMIGA ST C64 CPC MSX ZX	Bill Caunt, Pete Hickinson, Mark Edwards, Benn Daglish	Virgin Mastertronic/16 Blitz/Sales Curve
Cosmic Relief (Terramex - intern. title)	1987-1992	ACORN AMIGA CPC C64 ST ZX MSX	Shaun Hollingworth, Pete Harrap, Benn Daglish	Argus Press/Grandslam/Krisalis Softw Ltd

TEQUE/KRISALIS Softography

Название игры	Год выпуска	Платформы	Авторы	Издатель
Crazy Football (aka Brutal Sports Series Football)	1993-1994	AMIGA AMIGA CD32 Jaguar DOS	Alistair Mann, Colin Hughes, Peter Jefferies, Ian Stevens, Tony Hagar, Richard Joseph, Barry Costas, Dean Lester	Millenium
Cricket 2000	2000	PSX	Narinder Singh Basran, Jay Butler, Malcom Stead, Mark Swinhoe, Richard Teather, Simon Tilson, Russ Williams, Stewart Brownsmith, Steven Gratton, Jeff Dyck, Michael Sharpe, Richard Teather	EA Sports
Cyber-Cop (Corporation)	1992	Genesis SMD	Core Design/Krisalis - audio Matt Furniss, Benn Daglish	Virgin Games
Daffy Duck in Hollywood	1993-1995	Genesis SMD SMS GG	Psionic Systems/Krisalis - audio Matt Furniss	Sega
Dino Dini's Soccer	1994	SMD	Dini Dini/Krisalis - audio Matt Furniss, Shaun Hollingworth	Virgin Interactive Entertainment
Escape from the Planet of the Robot Monsters	1990	AMIGA CPC ST C64 ZX SAM	Barry Costas, Neil Adamson, Matt Furniss/Jimm Tripp, Glen Benson/Andy Ware, Mark Potente	Domark
Eurosoccer '88 (Peter Beardsley's Intern. Football)	1988	AMIGA ST C64 CPC ZX MSX	Brian Pollock, James Tripp/Jason Wilson, David Rowe...	Grandslam Ent.
European Football Champ	1992	AMIGA C64 ST	Jon Broggy, Antony Hager, Matt Furniss/A. Rahim	Domark/Ocean
European Soccer Challenge	1993	Atari Lynx	Krisalis Softw Ltd	Telegames
FA Football Manager	1999	PSX	Terry Spencer, Mark Rabjohn, Richard Hazlewood, Darren Moore, Tom Kermod, Pete Harrap, Kevin Harrison, John Stephens, Mark Adamson, Neil Adamson, Phil Hackney, Tim James, Jason Butler	Eidos
F-15 Strike Eagle II	1993	Genesis SMD	MicroProse/Krisalis - audio Matt Furniss, Shaun Hollingworth	MicroProse
Face Off Ice Hockey	1991	AMIGA ST	Nigel Little, Phil Hackney, Matt Furniss	Krisalis Softw Ltd
Formula One	1993	GG SMS	Peter Hennig, Mark Anthony, Tony Love, Darren Anderson	Domark
Fußball Manager Bundesliga 2001 (The F.A. Premier League Football Manager 2001 - sequel FA FM 2000)	2000	PS	Krisalis Soft Ltd - Graeme Richardson	EA
Fly Harder	1993-1994	AMIGA AMIGA CD32	Demonware/Starbyte Softw/CD 32 - Simeon C. Pashley, Pete Harrap	Krisalis Softw Ltd
G-LOC: Air Battle	1991	Genesis SMD	Probe/Krisalis - audio Matt Furniss	Sega Enterprises
Gear Works (Clik Clak)	1993	GG GBC	Barry Costas, Colin Hughes, Mark Anthony, Peter Hennig, Tony Love	Sony Imagesoft
Gods	1992	ACORN	Richard Walker	Krisalis Softw Ltd
Graham Taylor's Soccer Challenge	1992	AMIGA ST	Rob Hill, Simeon Pashley, Neil Adamson, Dave, Phil, Mark	Krisalis Softw Ltd
Gunship	1993	Genesis SMD	MicroProse/Krisalis - audio Matt Furniss	US Gold
Hallo 2! 50 Spiele Hits (compilations)	1997	PC	Krisalis Softw Ltd	media...mbH
Heimdall	1993	ACORN	Krisalis Softw Ltd	Krisalis Softw Ltd
Hero Quest	1993	ACORN	Krisalis Softw Ltd	Krisalis Softw Ltd
Hill Street Blues	1990-1991	AMIGA ST PC ZX (MIA)	Rob Hill/Mark Incley, Matt Furniss, Simeon Pashley, Neil Adamson, Tony Kavanagh, John Stephens	Krisalis Softw Ltd
Hired Guns	1993	PC	Visual Science/Krisalis - audio Matt Furniss	Psygnosis
Hook	1992	Genesis SMD SMS GG	Spidersoft/Krisalis - audio Matt Furniss	Sony Imagesoft
Impossible Mission 2025 (cancelled)	1993	SNES	Teque London, Allister Brimble	Micro Prose
J League Champion Soccer	1992	SMD	Krisalis Softw Ltd, Pete Harrap	Shogakukan/Game Arts
J League Hyper Soccer	1993	PC	Krisalis Softw Ltd, Pete Harrap	Ocean
Jahangir Khan's World Championship Squash	1990-1992	ACORN AMIGA CPC ST C64 PC ZX	Simeon C. Pashley, Neil Adamson, Matt Furniss/Andrew Ware, John Stephens, Dave Colledge/John Scott, Nigel Little, Ivan Dimpleby/Shawn Hollingworth	Krisalis Softw Ltd
James Bond 007: The Duel	1993	Genesis SMD	The Kremlin/Krisalis - audio Matt Furniss	Domark
James Pond	1992	ACORN	Shaun Hollingworth, Andy Ware, Neil Adamson, Matt Furniss	Krisalis Softw Ltd
James Pond 3 : Operation Starfish	1994	GG	Teque London	US Gold

TEQUE/KRISALIS Softography

Название игры	Год выпуска	Платформы	Авторы	Издатель
Joe & Mac Caveman Ninja	1994	Genesis	Eden/Krisalis - audio Matt Furniss, Shaun Hollingworth	Takara U.S.A.
John Barnes European Football	1992	AMIGA AMIGA CD32 ST	Simeon Pashley, Peter Harrap, Matt Furniss...Nigel Little, Neil Adamson	Krisalis Softw Ltd
Klax	1990	AMIGA CPC ST C64 ZX MSX DOS	Richard Sahlin, Mark Potente, Mark Edwards, Matt Furniss/Mark Incley, Mark Harrap/Dave Vout, Dave Colledge, Peter Harrap/K. Blake/R. Browne	Teque/Domark
Laser Squad	1989-1992	AMIGA ST PC	Fred O'Rourke, John Scott, Mark Potente, Mark Edwards, Mark Harrap, Jason Wilson, Matt Furniss/John Stephens, Dave Colledge	Blade Softw.
Legends	1996	AMIGA AMIGA CD32 DOS	Richard Teather, Phillip Hackney, Mark Potente, Mark Edwards, Matthew Furniss, Alan Hackney, John Avery, Steve Summer/Darren Hebden, Amanda Pugh, Peter Harrap	Guildhall Leisure Services Ltd
Lego Chess	1998	PC	Andrew Ware, Graeme Richardson, Narinder Barsan, Matt Hopwood, Pete Harrap, Rob Richardson, Phil Hackney, Paul Dobson	Lego Media Int., Inc
LEGO Land	2000	PC	Andrew Ware, Mark Rabjohn, Narinder Basran, Damian McKenna, Richard Teather, Kevin Thacker, Dave Colledge, Darren Hebden, Tracy Hudson, Rob Richardson	Lego Media Int., Inc
Lemmings	1992	ACORN	Scott Johnston, Garry Timmons, Matt Furniss	Krisalis Softw Ltd
Lemmings (compilations)		RISC PC	Krisalis Softw Ltd, Matt Furniss	
Lemmings 2 : The Tribes	1994	ACORN	Krisalis Softw Ltd, Matt Furniss	Krisalis Softw Ltd
Lords Of Chaos	1991	AMIGA ST	Martin Beadle, Mark Harrap, Matt Furniss	Blade
Lotus Turbo Challenge 2	1992	ACORN	Nigel Little	Krisalis Softw Ltd,
Mad Professor Mariarti	1991-1993	ACORN AMIGA ST	Shaun Hollingworth, Dave Colledge, Matt Furniss	Krisalis Softw Ltd, Teque House
Magic Carpet	1996	PSX SATURN	Simeon Pashley, Darren Hebden, Phil Hackney, John Avery	Bullfrog
Manchester United: The Official Computer Game	1990	AMIGA ST C64 CPC PC MSX ZX	Pete Harrap, Fred O'Rourke, Dave Colledge/Mark Incley, Neil Adamson, Matt Furniss/Oxford Mobius/John Scott, Barry Costas, Jason Wilson	Krisalis Softw Ltd
Manchester United Championship Soccer (aka Lothar Matthaus Super Soccer)	1994-1995	AMIGA SNES SMD (unreleased)	Simeon Pashley, Neil Adamson, Pete Harrap/Andy Ware, Neil Adamson, Matt Furniss, Shaun Hollingworth	Bomico/Ocean Software Ltd
Manchester United Europe(a)	1990-1992	ACORN AMIGA CPC ST C64 MSX PC ZX	Richard Walker/Pete Harrap, Dave Colledge, R. Hill, Fred O'Rourke, Mark Incley, Simeon Pashley, Matt Furniss, Neil Adamson, Mark Potente, Hitchhiker, Shaun Hollingworth	Krisalis Softw Ltd
Manchester United Premier League Champions	1993-1994	AMIGA AMIGA CD32 PC	Shaun Hollingworth, Peter Harrap, Mark Incley, Neil Adamson, Mark Harrap, Matt Furniss/Simeon Pashley, Phil Hackney, Omar Aysha	Krisalis Softw Ltd
Manchester United: The Double	1995	AMIGA PC	John Avery, Phil Hackney, Simeon Pashley, Peter Harrap	Krisalis Softw Ltd, Teque House
Maximum Tycoon (compilations)	2003	PC	Krisalis Softw Ltd	Global Star Softw.
Mick & Mack as The Global Gladiators	1992	SMS	Graftgold/Krisalis Softw Ltd - audio Matt Furniss	Virgin Games
Mickey Mania: The Timeless Adventures of Mickey Mouse	1994-1995	Genesis SMD SNES Mega CD	Traveller's Tales/Krisalis - audip Matt Furniss, Shaun Hollingworth	Sony Imagesoft
Mortal Kombat	1993-1994	Genesis SMD	Probe/Krisalis - audio Matt Furniss, Shaun Hollingworth	Arena, Acclaim
Mortal Kombat 2	1994-1995	Genesis SMD SMS GG	Probe/Krisalis - audio Matt Furniss, Shaun Hollingworth	Acclaim
Mr Nutz	1994	Genesis	Ocean/Krisalis - audio Matt Furniss, Shaun Hollingworth	Ocean
Nebulous	1992	ACORN	Nigel Little, Matt Furniss	Krisalis Softw Ltd
Omar Sharif on Bridge	1992	ACORN	Krisalis Softw Ltd	Krisalis Softw Ltd
Oh, No! More Lemmings!	1992	ACORN	Shaun Hollingworth, Gary Timmons, Scott Johnston, Tony Smith, Matt Furniss	Krisalis Softw Ltd
Our Run Europa	1991	AMIGA SMS	Probe: Stuart Gregg, Saul Marchese/Krisalis - audio Matt Furniss	US Gold
Pac-Mania	1988-1991	ACORN AMIGA CPC ST C64 ZX MSX	Shaun Hollingworth, Pete Harrap, Jason Wilson, Benn Daglish, James Tripp, Craig Grist	Grandslam/ Domark

TEQUE/KRISALIS Softography

Название игры	Год выпуска	Платформы	Авторы	Издатель
Passing Shot	1988-1989	AMIGA CPC ST C64 ZX MSX	Mike Hart/Pete Harrap, Mark Harrap, Benn Daghish/Nicholas Kimberley	Teque/Image Works
Pier57 Autocracy (compilations)	2002	PC	Krisalis Softw Ltd	Pier 57 Pty Ltd
Pipe Mania	1992	ACORN	Krisalis Softw Ltd	Krisalis Softw Ltd
Pitfall: The Mayan Advenrure	1994	Genesis	Activision/Krisalis - audio Matt Furniss, Shaun Hollingworth	Activision
Pit-Fighter	1991	AMIGA CPC ST C64 ZX	Peter Jefferies, Richard Browne/Jonathan Broggy, Matt Furniss/Tony Love	Domark
Player Of The Year	1996	PC	Krisalis Softw Ltd	Philips Interactive
Popstar Maker	2001	PS	Narinder Singh Basran, Tony Reeves, Richard Teather, Karl Wraight, Steven Gratton, Stewart Brownsmith, Dean Turner, Neil Adamson, Dave Colledge, Damian McKenna	Eidos
Populous	1992	ACORN	Richard Walker	Krisalis Softw Ltd
Power F1	1997	PC	Justin Heyes-Jones, Ian Inniss	Eidos
Predator 2	1992	Genesis SMD SMS	Teeny Weeny Games/Krisalis - audio Matt Furniss	Arena
Prison	1989	AMIGA ST	Jason Wilson, Pete Harrap, Mike Hart	Chrysalis
Puggsy	1993	AMIGA Genesis SMD	The Dome/Traveller's Tales/Krisalis - audio Matt Furniss, Shaun Hollingworth	Psygnosis
Quest For Gold	1992	ACORN	Krisalis Softw Ltd, Matt Furniss	Krisalis Softw Ltd
Revelation !	1991-1992	ACORN AMIGA ST PC	Nigel Little/Barry Costas, Mark Potente, Matt Furniss, Dean Lester	Krisalis Softw Ltd
Road Rush	1991-1994	Genesis GG	EA/Krisalis - audio Matt Furniss	EA/US Gold
Robocop 3	1993-1994	Genesis SMD SMS GG	Eden/Krisalis - audio Matt Furniss, Shaun Hollingworth	Flying Edge
Rogue Trooper	1991	AMIGA ST	John Scott, Peter Harrap, Dave Colledge, Mark Harrap, Mark Potente, Neil Adamson, Matt Furniss/Nigel Little, John Stephens, Mark Gyarmati	Krisalis Softw Ltd
Rugby 2001 (unreleased)	2001	PSX	Steven Gratton...	EA Sports
Sabre Team	1992-1994	AMIGA AMIGA CD32 ST PC	Richard Teather, Phillip Hackney, Matt Furniss/Omar Aysha, Tracy Hudson, Dave Colledge, Mark Potente, Matt Furniss, Keith Birkett, Nick Codey, Peter Harrap	Krisalis Softw Ltd
Sabre Wulf (chancelled)	1989	AMIGA	Teque	
Scramble Spirits	1990	AMIGA CPC ST C64 ZX MSX	Rob Hill, Matt Furniss/ Fred O'Rourke, Mark Edwards/John Scott, Mark Potente	Grandslam Ent.
Sega Chess	1991	SMS	Probe/Krisalis - audio Matt Furniss, Shaun Hollingworth	Sega
Sensible Soccer	1993-1994	Genesis SMD	Sensible/Krisalis - audio Matt Furniss	Sony Imagesoft
Shadowlands	1992	AMIGA ST PC	Barry Costas, Mark Anthony, Peter Andrew Jones, Dean Lester, Matt Furniss	Domark
Shadoworlds	1992-1994	AMIGA ST PC	Barry Costas, Mark Anthony, Dean Lester, Matt Furniss	Krisalis
Shadow Warriors	1990	AMIGA CPC ST C64 ZX	Rob Hill, Simeon Pashley, Dave Colledge, Jason Wilson, Mark Potente, Neil Adamson/Mark Edwards, Mike Talbot, Matt Furniss/Andy Ware, Ivan Dimbleby, Teddy Ruckspin, Mark Harrap	Teque/Ocean
Sim City	1993	ACORN	Richard Walker	Krisalis Softw Ltd
Sim City 2000	1994	ACORN	Shaun Hollingworth, Rob Wyatt, Keith Birkett	Krisalis Softw Ltd
Soccer Kid (The Adventures Of Kids Kleets)	1993-1994	3DO AMIGA AMIGA CD32 DOS GBA SNES	Neil Adamson, Peter Harrap, Shaun Hollingworth, Phil Hackney, Paul Dobson, Dave Colledge, Les Newstead, Darren Hebden, Nigel Little, Matt Furniss/Mark Adamson, Richard Teather	Krisalis Softw Ltd/Ocean Softw Ltd/Telegames Ltd
Space Harrier II	1990	AMIGA CPC C64 ST ZX MSX?	Mike Hart/R.T., Steinar Lund, Jason Wilson, Matt Furniss/Nicholas Kimberley	Grandslam
Space Hulk: Vengeance of the Blood Angels	1996	PSX SATURN 3DO?	Mark Rabjohn, John Stephens, Peter Harrap, Trevor Davis, Chris Nicholls, Ashley Richardson, Tracy Hudson	EA
Speed Ball	1988	ACORN	Bitmap Brothers	Krisalis Softw Ltd
Speed Ball 2 Brutal Deluxe	1994	ACORN	Bitmap Brothers, Matt Furniss	Krisalis Softw Ltd
Starfighter 3000	1996	PC PSX 3DO	Pete Harrap, Mark Incley, Richard Teather, Karen Crowhurst, Dave College, Mark Potente, John Avery	Telstar/ Acclaim/3DO

TEQUE/KRISALIS Softography

Название игры	Год выпуска	Платформы	Авторы	Издатель
Street Racer	1994-1996	Genesis SMD SNES SATURN PS	Vivid Image/Krisalis - audio Matt Furniss, Shaun Hollingworth	Ubisoft
Super Smash TV	1992-1994	Genesis SMD SMS GG	Probe/Krisalis - audio Matt Furniss	Flying Edge
SWIV	1991	ACORN	Nigel Little, Tracy Hudson, Matt Furniss	Krisalis Softw Ltd
SWIV 2 (chancelled)		PSX	Krisalis	Sci
T2: The Arcade Game	1993-1994	Genesis	Probe/Krisalis - audio Matt Furniss, Shaun Hollingworth	Arena, Acclaim
The Addams Family	1993	Genesis SMD	Ocean/Krisalis - audio Matt Furniss, Shaun Hollingworth	Flying Edge
The Adventures of Mighty Max	1994	Genesis SMD SNES	WJS Design/Krisalis - audio Matt Furniss	Ocean
The Carl Lewis Challenge	1992	AMIGA ST	Tony Love, John Jarvis, Pete Jefferies, Dean Lester, Antony Hager	Psygnosis
The F.A. Premier League Football Manager 2000	1999	PSX	Mark Adamson, Pete Harrap, Tom Kermode, Graeme Richardson, John Stephens, Russell Williams, Neil Adamson, Paul Dobson, Phil Hackney	EA UK Ltd
The F.A. Premier League Stars 2001	2001	GBC	Krisalis Softw Ltd	THQ
The Flintstones (Fred Feuerstein)	1988-1989	AMIGA ST C64 CPC ZX MSX	Shaun Hollingworth, Peter Harrap, Mark Edwards, Benn Daglish	Grandslam Ent.
The Incredible Crash Dummies	1993	SMS GG	Softw Creations/Teeny Weeny Games Ltd/Krisalis - audio (Matt Furniss)	Acclaim
The Incredible Hulk	1994	Genesis SMD SMS GG	Probe/Krisalis - audio Matt Furniss	US Gold
The Lawnmower Man	1993	SMD	Sales Curve/Teque - audio	Time Warner Interactive
The Legend of Galahad	1992	Genesis SMD	Traveller's Tales/Krisalis - audio Matt Furniss, Shaun Hollingworth	EA
The Lion King	1994	Genesis SMD SMS GG	Syrox Dev/VIE/Krisalis - audio Matt Furniss	Virgin Interactive Entertainment
The Lost Vikings	1992	Genesis SMD	Silicon & Synapse/Krisalis - audio Matt Furniss, Shaun Hollingworth	Interplay
The Munsters	1988-1989	AMIGA CPC ST C64 ZX MSX	Pete Hickinson, Bill Caunt, Mark Edwards, Benn Daglish, Tedd Edwards	Tiger Developments/ Again Again
The Second Samurai	1994	Genesis SMD	Vivid Image/Krisalis - audio Matt Furniss, Shaun Hollingworth	Psygnosis
The Terminator	1991-1992	Genesis SMD SMS GG	Probe/Krisalis - audio Matt Furniss	Virgin Games
The Thunderbirds	1989	AMIGA CPC ST C64 ZX MSX	Allister Brimble/Jason Wilson, Steinar Lund, Benn Daglish/Shawn Hollingworth, Mike Menace/Peter Harrap, Chris Kerry, Colin Dooley (Fungus), Greg Holmes, Steve Kerry/Gerry Anderson	Grandslam
Theme Hospital	1998	PSX	Krisalis Softw Ltd	Bullfrog
Toobin'	1989-1990	AMIGA CPC C64 ST ZX MSX DOS	Shaun Hollingworth, Craig Grist, James Tripp, Mark Potente, Matt Furniss/Mike Talbot/H.Gecko	Domark
Trivial Pursuit	1992	SMS	Peter Hennig, Dean Lester, Antony Hager, Matt Furniss, Tony Love	Domark
Tyrants: Fight Through Time (Mega Lo Mania)	1992	Genesis SMD	Sensible/Krisalis - audio Matt Furniss, Shaun Hollingworth	Virgin Games
UEFA Champions League 1996/1997	1997	PC PSX	Graeme Richardson, Shaun Hollingworth, Bill Caunt, Kev Harrison, Mark Rabjohn, Steve Sumner, Mark Edwards, Phil Hackney, Neil Adamson, John Avery, Tim James	Philips Interactive
Ultra CD-i Soccer	1997	CD-i	Mark Adamson, Pete Harrap, Neil Adamson, Phil Hackney, Dave Colledge, John Avery	Philips Interactive
Val d'Isère Skiing and Snowboarding	1994	Jaguar	Virtual Studio/Audio - Teque London	Atari
Vikings: Fields of Conquest - Kingdoms of England II	1993	AMIGA	Andy Ware	Realism Entertainment/ Krisalis Softw Ltd

TEQUE/KRISALIS Softography

Название игры	Год выпуска	Платформы	Авторы	Издатель
XCOM -Terror From The Deep	1997	PSX	Andy Cook, Darren Hebden, Simeon Pashley, Allister Brimble	MicroProse
Wiz 'n' Liz: The Frantic Wabbit Wescue	1993	AMIGA Genesis SMD	Martyn R. Chudley, Mike Waterworth Lunatic Softw/Raising Hell/Krisalis - audio Matt Furniss	Psygnosis
Wild Cup Soccer+	1994	AMIGA CD32	Paul Stapley, Peter Jefferies, Tony Hager, Steve Morgan	Millenium
Wizard Pinball	1992?	GG	Teque	Domark
Wolfchild	1993	Genesis SMD SMS GG	Core Design/Krisalis - audio Matt Furniss	Virgin Games
World Championship Boxing Manager	1990-1992	ACORN AMIGA ST C64 CPC DOS ZX (re-release)	Nick Thompson/Goliath Games/Richard Walker, John Jones-Steele/Philip Curtis, Matt Furniss	Krisalis Softw Ltd
World Class Leaderboard	1993	ACORN	Martin Bartlett	Krisalis Softw Ltd
World Trophy Soccer (European Club Soccer)	1992	SMD Genesis	Peter Harrap, Andrew Ware, Shaun Hollingworth, Neil Adamson, Matt Furniss	Virgin Games
Xybots	1989	AMIGA CPC ST C64 ZX MSX	Barry Costas, Dave Colledge, Matt Furniss/James Tripp	Domark
Z	1997-1998	PSX SATURN PC MAC	Krisalis - Simeon Pashley, Tracy Hudson	GT Interactive/ Sony Computer Ent.
Zool: Ninja of the Nth Dimension	1993-1994	Genesis SMD SMS GG	Gremlin Graphics/Krisalis - audio Matt Furniss	Gremlin Graphics Software Ltd/EA/ GameTek



В процессе работы над этим номером я заметил, что многие обложки для кассет и дисков были сделаны одним дизайнером. По-этому я помещаю его работы для вашего внимания. Этого человека зовут **Steinar Lund**. Он работает как внештатный художник с начала 80-х годов. Его ранние художественные работы были сделаны с использованием акриловых красок и чернил. Он использовал комбинацию распылителя краски, щеток и резинок. В настоящее время он работает в цифре и использует Adobe Photoshop. Кроме этого он увлекается фото и видеосъемкой.

Arabian Nights

Prison

Sabre Team

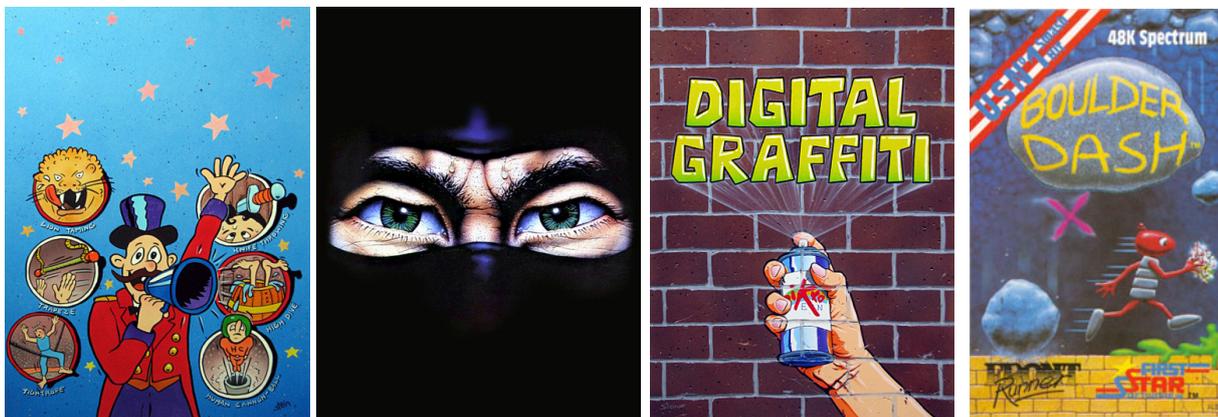
Shadoworlds

Vikings Fields...

Mad Prof. Mar.



Сначала работы, сделанные для игр Krisalis.



Circus Circus, Martech Last Ninja, System 3 Digital Graffiti, Mikro-Gen Boulder Dash, First Star

Список работ, сделанных для других компаний. Многие из них есть для Спектру.

Codename Mat II, Orbix the Terrorball, Live and Let Die, Return of the Jedi, APB, Typhoon Thompson, Vindicators, Riddler's Den, Mermaid Madness, Team Yankee, Twilight 2000, Blue Tunnel, Extirpator, I Ball, 3D Pool, Space Bucks, Alcatraz, для игр Llamasoft, Nigel Mansell Grand Prix, Armageddon Man, **Circus Circus (MIA, ZX)**, Hellfire Attack, Phantom Fighter, F15, F19, Tank Platoon, Dark Side, **Digital Graffiti (MIA, ZX)**, Battle of the Planets, Cop-Out, Frost Byte, Stainless Steel, Dynamite Dan 1 & 2, Raid 2000, Terror of the Deep, Moon Strike, Fire Blaster, Zone 49, Smuggler's Cove, Dragonsbane, Drumkit, Fantastic Voyage, Gatecrasher, Winzer, Rebel Racers, Soul Crystal, R.I.S.K. ...

Я уже заканчивал делать номер, как пришла печальная новость о том, что 10 октября 2012 года в Швейцарии скончался известный программист - Mike Singleton.

Он родился в Ливерпуле, в 1951 году, был одним из пионеров и движущей силой в игровой индустрии Великобритании 80-х годов. Он сделал себе имя на Спектруме (ZX80, ZX81, Spectrum), когда создал классические игры, такие как The Lords of Midnight, Doomdark's Revenge, Throne of Fire, Dark Sceptre, War In Middle Earth. Последней изданной игрой, в создании которой он участвовал, была GRiD (Codemasters, 2008). Последние два года он делал порт The Lords of Midnight для iOS.

У него осталось два сына, которых он воспитал сам. Mike Singleton скончался от рака.

В следующем номере я расскажу вам об этом легендарном и всеми уважаемом человеке.



Legends of Bytes. LB Magazine is copyright © 2008-2012 Gennady Demidenko, Cherkasy, Ukraina. No.4 / October 2012.



Bubble Bobble/Amstrad/2011-12
Cesar Nicolas Gonzalez



Imaginario Colectivo/Amstrad/2012
GG, McKlain



Le mur de Berlin.../Amstrad/2012
Tom Et Jerry, Supersly, Kukulcan



Pac-Man/Amstrad/2012
Richard Gatineau, Syx



R-Type Reloaded/Amstrad/2012
C. Berquez, R. Gatineau, J. Rier,
M. Gauzentes, M. Lucero.
(Port from Speccy code).



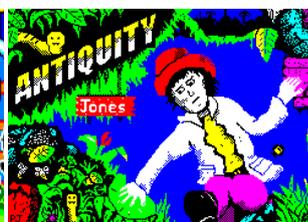
Sub Hunter/Amstrad/2011
Psytronic



Super Edge Grinder/Amstrad/2012
P. Kooistra, Rex/Beng, Tom/GPA



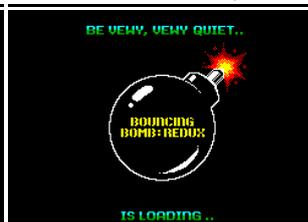
Uwol 1/Amstrad/2011
Syx, Dadman



Antiquity Jones/ZX/2012
Paul Jenkinson



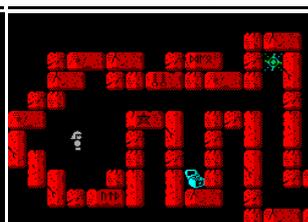
Uwol 2/Amstrad/2011
Mojon Twins



Bouncing Bomb Redux/ZX/2012
Retroleum (Phil Ruston)



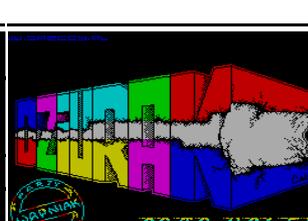
Viaje Al Centro De la Tierra/
Amstrad/2012 R. Gomez, Carlos
Arias, Ace, A.F. Borro



Catacombs of Balachor/ZX/2012
Lasasoft



Jars Revenge/C64/2011
Peiselulli, Linus



Dziurak - Go to Hole!/ZX/2012
Tygrys, Cat Man, Voyager



Get 'Em DX/C64/2011-2012
Psytronic



Heart Stealer/ZX/2012
Timmy, Mister Beep



Mollusk Redux/C64/2012
Achim Volkers, Sean Connolly



JINJ 2: Belmont's Revenge/ZX/2012
RetroWorks



Quod Init Exit/C64/2012
Simone Bevilacqua, R. Bayliss



Knightmare ZX/ZX/2012
Climacus, McNeil, Radastan



Majikazo/ZX/2012
RetroWorks



Maritrini, Freelance Monster Slayer/
ZX/2012/The Mojon Twins



More Tea, Vicar ?/ZX/2012
J. Cauldwell, J. Alcaniz, Yerzmyey



Phantomas en el Museo/ZX/2012/
The Mojon Twins



Phantomas Tales 4: Severin Sewers/
ZX/2012/The Mojon Twins

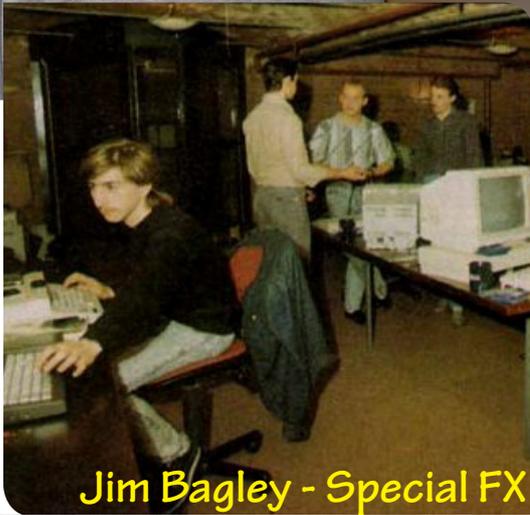


Speccy Bros/ZX/2012
Climacus, Radastan, Shiru

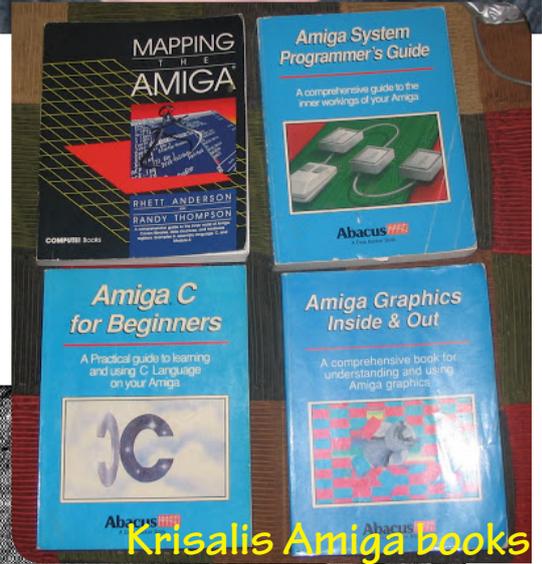


EFMB: Endless Forms Most Beautiful/
ZX/2012/Dave Hughes, Dr Thomas

Jonathan 'Joffa' Smith



Jim Bagley - Special FX



Krisalis Amiga books



Sir Clive 1987