ЛЕГЕНДИ БАЙТІВ 5

Legends of Bytes

LB Magazine - is copyright © G Demidenko 2008-2015

Cherkasy, Ukraina

No.5 / October - 2015

От Редактора

Приветствую Вас. С момента прошлого номера прошло три года. Тем не менее, работа проделана и материал, надеюсь получился интересным. Было отсортировано более 800 игр для разных платформ.

Материал об известном программисте и дизайнере видеоигр на ZX Spectrum, а после - на более современных машинах - **Mike Singleton**.

Материал и интервью с талантливым художником **Martin Holland**, который так же, как и Mike ушел от нас в раннем возрасте.

История компании. В этот раз это всем известная компания из Великобритании **Gremlin Graphics**. Включает в себя интервью людей, работавших в Gremlin в разные годы и софтографию игр.

Я попытался собрать основные игры, вышедшие на ретро игровых платформах в 2012-2014 годах. Свою работу предлагаю Вашему вниманию в виде отсортированного списка с ценами на игры. В конце я добавлю интересные фото из компьютерной индустрии и римейк игры.

В процессе создания номера мне помогали бывшие разработчики: Jim Bagley (Special FX/Ocean/Consult), David John Gautrey (1986-1995, Maelstrom Games), Tony Williams (MC Lothlorien/Softw. Creations), Christian F. Urquhart (немного поработал в Gremlin Graphics).

На первой странице обложки - Christine Johnson, 85 лет. Она один из первых владельцев ZX81-83, директор школы в Netherfield. Так как в то время книг по ZX Spectrum написано не было, она взялась за эту работу и стала одним из со-авторов (они так же из Nottingham) первой книги для ZX Spectrum «Educational Usage of the ZX Spectrum», написанной по просьбе Sir Clive Sinclair.

Так же на фото на фоне гор - программист Mike Brierley Singleton, 2005 год.

СОДЕРЖАНИЕ

2 Вступление
3-5 Новости
6-10 Martin Holland
12-22 Новые игры
23-36 Mike Singleton
37-69 Gremlin Graphics
69-70 Интересные фото
71 Remakes

На фото - встреча коллег из Ocean Software (слева направо - Stephen Ian Thompson, Dawn Drake, Mark R. Jones, Bob Wakelin, Simon Butler, Jim Bagley, Stephen Wahid, Paul Hughes).

BLITZ GAMES

Была основана в 1990 году братьями Philip и Oliver Twins и проработала 23 года. Количество работающих - 175 человек. Philip Oliver: главная причина - резко снизился бюджет для разработки видео игр. Компании включая Microsoft и Sony слишком долго выпускали новые консоли, а основные финансы для разработчиков поступают от игроков.

Основные инвесторы не были способны инвестировать в обещающие проекты, другие изменили стратегию, все это привело к ухудшению наших показателей. Очень сильно на нас повлияло закрытие американской компании THQ в 2011 году. Некоторое время мы даже вкладывали наши личные сбережения, но эти финансы уже не повлияли на результат.

Закрыта 12.09.2013 года. Через неделю, вместе с Richard Smithies братья Oliver открыли новую компанию Radiant Worlds. Она использует те же средства разработчика, что и раньше.

http://www.radiantworlds.com/

BOULDER DASH

К 30-летней годовщине игры Boulder Dash компания Tap Star Interactive (владелец компании и один из создателей оригинальной игры Chris Gray) и издатель First Star Software добавили новые элементы - диагональное перемещение, новые паззлы и валуны, более 200 новых уровней, обновлена физика, выбор персонажа. Эта игра станет первой, свободно распространяющейся. Игра анонсирована для iOS/Android телефонов и планшетов, так же на PC и Mac в 2015.

DOUGLAS E. SMITH

Douglas E. Smith (1960-15.09.2014) в 1983 году создал классическую игру Lode Runner. Во время создания этой игры он был студентом в университете Вашингтона. Оригинальная игра включала в себя 150 комнат и редактор уровней, довольно революционным для своего времени.

Примерно в сентябре 1982 он создал прототип игры под названием Kong (для компьютера Prime 550, на Fortran), далее портировал ее на Vax и в сентябре 1982 года сделал для Apple II+ (на ассемблере 6502) под названием Miner. В октябре 1982 года представил для Brøderbund, но игра не заинтересовала издателя. Для улучшения игры Дуглас покупает цветной монитор и джойстик. После этого появляется игра (известна сейчас как Lode Runner), заинтересовавшая сразу четырех издателей - Sierra, Sirius, Synergistic и Brøderbund.

В 1987 году он создал сиквел Championship Lode Runner. Было всего лишь 50 уровней, но они сложнее предыдущей игры. В 1987 году он работал над Defender of the Crown (Cinemaware Corp.) и позже над играми: Mine Runner (Brøderbund, 1993), Lode Runner: The Legend Returns (Sierra On-Line, 1994), Lode Runner On-Line: The Mad Monks' Revenge (Sierra On-Line, 1995), Lode Runner 2 (GT interactive, 1998).

GREGORY JAMES MARTIN

Gregory James Martin 14.10.1956 – 21.05.2013.

Внештатный художник, работал

в разных направлениях.
Создал сотни обложек для видео кассет (релизы Thriller Video и USA Home Video): все 48 обложек их релиза Teenage Mutant Ninja Turtles, релиз Thundercats, Batman Animated Series, Bugs Bunny, Daffy Duck, Tom & Jerry, Flintstones, Jetsons, Yogi Bear, Gumb...

В течении 80-х и 90-х создал огромное количество рекламных материалов для телешоу и видео игр: работал в студиях Hanna Barbera (5 лет, Production Designer, Layout Artist) и Walt Disney (1 год, Background Stylist). Далее в Marvel Production (1 год, Key Concept Artist, департамент ТВ анимации).

Среди его клиентов были Sony Pictures, Sega, Natsume, Saban, Hanna-Barbera, Warner Bros. Universal, MGM. Disney, Turner Publishing, Capcom, Fox Interactive. Он сделал 75 обложек игровых боксов для Nintendo и Sega, включая классические игры Sonic The Hedgehog.

LUCAS ARTS GAMES

Компания создана в мае 1982 года (Lucas Film Games Group). Первыми ее изданными играми были Ballblazer (1984) и Rescue on Fractalus!, Koronis Rift, The Eidolon. Следующей известной игрой стала Maniac Mansion (1987) - первая игра, изданная и разработанная Lucas Film Games. Secret of Monkey Island (1990), Monkey Island 2 (1992). С 1993 года компания стала называться Lucas Arts.

Далее появилась игра Sam and Max Hit The Road (1993). Разработаны известные серии игр Star Wars, Indiand Jones, Monkey Islands. Первым симулятором боев в космосе стала X-Wing (1993). В 1995 году появилась серия Star Wars: Dark Forces. Приключенческие игры Grim Fandango (1998) и Escape from Monkey Island (2000). В октябре 2012 года произошло слияние с The Walt Disney Company, которая заплатила $4.05 млрд. В ноябре 2012 вышла первая игра после слияния Angry Birds Star Wars (разработчик Rovio, лицензия Lucas Arts).

В апреле 2013 года, все проекты отменены, команда разработчиков в составе около 150 человек уволена.

Компания все еще существует, но не занимается разработкой, остался только бизнес, связанный с лицензированием. Игры Star Wars разрабатывает EA (имеет эксклюзивную лицензию).

TETRIS

Тетрису исполнилось 30 лет. Продажи игры составили 2 миллиона в 1988 году. На сегодня продано 170 млн. - цифровых и коробочных. Игра выпущена более чем на 50 платформах в 185 странах. Бренд The Tetris® имеет 425 млн. мобильных скачиваний и более миллиарда запусков игры он-лайн в год. Что приготовили к годовщине игровые компании: Ubisoft создала новый Tetris Ultimate (1-4 игрока, 6 игровых режимов, PS4/Xbox One). EA сделала новый мод Retro Blitz, с фигурами, стилем и цветами оригинальной версии для Game Boy 1989. Аксессуары в стиле Tetris производят компании Rasta Imposta и Robe Factory.

IRRATIONAL GAMES

Студия закрыта 18.02.2014 года. Irrational Games (была частью издателя Take-Two Interactive.), создавшая игры Bio Shock и Bio Shock Infinite закрывается после 17 лет своей работы.

Игры компании выпускались под лейблом издателя 2K Games. Ken Levine (со-основатель компании): я буду работать над играми в небольшой студии с меньшей организационной иерархией.

В нее войдут бывшие 15 сотрудников IG (основные разработчики Bioshock) и основой станет TTI. Франшиза Bioshock остается у издателя 2K Games.

RALPH H. BAER

08.03.1922-06.12.2014 года. Немецкий эммигрант и изобретатель, в 60-е годы создал первую домашнюю консоль для видео игр.

Первым ее названием было «Brown box», а после лицензирования с 1972 года Magnavox Odyssey.

Консоль представляла собою коробку с манипуляторами и подключалась к телевизору. Было продано примерно 350 000 екземпляров.

Так же он разработал контроллер светового пистолета, который позволял стрелять в игре. Есть мнение, что это первая периферия для видео игр. Кроме того, он владелец 150 патентов. В 2004 году ему была вручена Национальная медаль за технологические достижения.

Martin Holland (1967-15.08.2003). Родился в Wigan (Lancashire), учился в школе St Catherines и Wigan Tech Colledge. Карьеру в игровой индустрии началал художником в компании Canvas, создавая графику для 8 бит. После закрытия Canvas перешел в MC Lothlorien и дальше в Software Creations, где и проработал большую часть из своей 14-летней карьеры, создавая большое количество игр для разных платформ.

Его знакомство с компьютерами началось с ZX Spectrum друга и игрой в игру Space Invaders. Первым компьютером стал Commodore VIC 20, он занялся программированием. Часть его программ на BASIC была опубликована в журналах тех времен BigK, C&VG. Особо отличались игры Egg Eater, Kubert и Tunnel Snatch.

Свое призвание он нашел в графике. Первое собеседование было в 1987 году, компания Denton Designs. Свою карьеру он начал в компании Canvas (там работали известные дизайнеры Steve Cain и Dawn Drake). Первыми его играми были Charlie Chaplin, Wizard Warz и Road Runner. Он занимался графикой в основном для Atari ST, Amstrad CPC. В конце 80-х, Canvas начал испытывать финансовые проблемы, Martin перешел в MC Lothlorien (Manchester), где начал делать графику для C64.

На этом этапе своей карьеры Martin создает одну из своих лучших график для игр - Demon's Kiss и Psycho Hopper, а в 1989 году занят RPG проектом Vale of Shadows.

По мнению его коллеги, John Buckley, Martin создал свою лучшую графику для C64.

«Эта игра была рабочим названием. Она так же известна, как Dragon Vale, но я никогда там не видел драконов. Это была игра приключенческого типа с анимированными сценами и секцией псевдо 3D карт.

В процессе создания игры Vale of Shadows (слева направо John Buckley, Neil Thompson, Martin Holland, Doug Anderson).

Графика Martin очень хороша, особенно лица. Я знаю, он рисовал 16 фаз лица, каждая из которых была разделена гори-

зонтально на 4 секции. Волосы, глаза, нос, рот, подбородок и шея. Он сделал по моему пожеланию отличия для лиц мужчины и женщины. Это хорошо получилось, я дал каждому персонажу свое имя.

Его анимационная графика так же была прекрасна, вероятно лучшая, из всех его работ, которые я видел. Однако проект так и не был осуществлен. Icon Design ушел, люди остались без денег.»

Игра (для C64 и PC) не была завершена, так как компания уже не смогла оплачивать работу разработчикам. Кроме C64, в компании MC Lothlorien он делал графику для игр на других платформах - Amstrad CPC, ST, PC и ZX Spectrum. Когда MC Lothlorien закрылась, Martin вместе с John Buckley ушел в Software Creations.

Здесь он продолжил делать игры для C64, делал игры из серии для Magnum Light Phaser (для Virgin Mastertronic), делал графику для таких известных игр, как Gauntlet III (US Gold) и Sly Spy (Ocean).

Рынок C64 постепенно уменьшался и Martin работал на новых платформах - SNES, Megadrive, Gameboy и PC. В 1992 году совместно с Ste Cork он создает известный вертикальный шутер Overkill (PC, Epic Mega Games). Уровень его графики повлиял на успешные продажи игры.

Так же Martin работал над неизданной игрой Danny Sullivan's Indy Heat (Sega Megadrive), конверсией Jet Set Willy 2 (1992, Amiga). Далее в 1993 году появилась игра Sun Soft's Blaster Master 2 (Sega Megadrive). Martin начал работать над игрой в мае 1992 года, помогая основному художнику Andy Threlfall с графикой. Martin разработал все фоны и титульные заставки игры, тогда как Andy делал спрайты.

Игра Indy Heat все же вышла только в июле 2011 года (!), ограниченным тиражом в 50 картриджей и ценою $50.

В последующем Martin играл одну из ключевых ролей как главный художник в создании серии игр о Rugrat'е на Game Boy (GB/GBC/GBA).

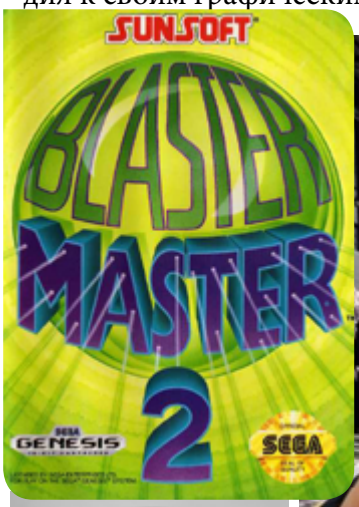
Dawn Drake работала с ним в компаниях Canvas и Softw. Creations (с 1986 по 2002 год).

«Я знала его с начала его карьеры, когда мы начали работать в компании Canvas (Crosby) и продолжали работать вместе в Software Creations до начала 2000-х.

Кроме тяжелой работы и попыток выпустить игры в короткие сроки, мы так же вдоволь насмеялись в этот период. Основную часть юмора обеспечивали братья Calvert, Simon Butler и Scott Johnson. Martin был тихим парнем, который любил хорошо покушать и выпить. Так же он основательно подходил к своим графическим работам, и жил ими. Он коллекционировал древние компьютеры, был хорошим слушателем, когда я была не в настроении, поддерживал со мной связь, когда я ушла из Software Creations. Он рассказывал мне, что чувствует себя неважно, и ему нужен покой. Никто не предполагал, что все так внезапно закончится. Я все еще скучаю по нему, как другу и коллеге.»

Примерно в 2002 году Martin ушел из Softw. Creations, немного поработал для Acclaim (Manchester), а в 2003 году для Virtuacraft/Genepool, где он работал над своей последней игрой - Wolverine's Revenge.

Босс Virtuacraft Brian Beuken о нем: «Он был фанатом компьютеров. Играл в игры, разрабатывал игры, имел талант в графике, имел энциклопедические знания об играх, что помогало нам в обсуждении новых идей и инноваций. Мы потеряли для индустрии такой талант и в таком раннем возрасте.»



Brian Beuken

Dawn Drake and Mark R. Jones

Из интервью с Martin, 2001 год.

«Сейчас мне 33 года, примерно 14 лет в индустрии видео игр, 11 из них работаю в Software Creations. Я всегда хотел быть связан с видео играми, когда впервые увидел на ZX81 что то похожее на Space Invaders, и подумал, что мог бы сделать игру лучше. Первый опыт был на бейсике на старом добром VIC20 в начале 80-х, и постепенно все перешло в сторону графики...

Как вы начали делать графику для C64 ?

После перехода из компании Canvas в MC Lothlorien в конце 80-х я был занят C64. До этого несколько лет я занимался только Amstrad CPC и Atari ST и кроме игр никогда не сталкивался с C64. Моим первым проектом в MC Lothlorien была игра Psycho Hopper (издатель Mastertronic).

Вы работали над игрой Vale of Shadows, почему игра не была завершена ?

Когда MC Lothlorien обанкротился, я и программист John Buckley ушли в компанию Software Creations. Они хотели, чтобы мы продолжили работу над игрой, но в то время преимущество получили большие машины и рынок C64 стал не интересен, даже с такой классной игрой.

Какие еще игры была в разработке, но не были изданы ?

Да, таких игр было достаточно - некоторые из-за банкротства компаний, другие уже готовы, но не были изданы по любой причине... это очень похоже на депрессию, когда вы работали много времени над проектом и он так и не был издан.

Есть ли среди игр на C64 такая, которую увидев, вы бы сказали самому себе - «Я возможно, сделал бы ее намного лучше !» ?

Конечно - но когда игр все больше, а рынок все меньше для них,

Martin in Blackpool

даже говоря о своих играх - я мог бы конечно так сказать, так как сейчас все улучшилось - новые техники и новый опыт.

Ваша любимая игра на C64 ?

Мне нравилось играть в Thing on a Spring, Pyjamarama... и я всегда был под впечатлением от скроллируемых стрелялок...

Кто ваш любимый музыкант на C64 ?

Rob Hubbard конечно, и братья Follin...

Что больше всего впечатлило вас на C64 и почему ?

Супер плавный скроллинг, аппаратные спрайты... и конечно музыка, однажды появившеяся в руках главного создателя...

C64 был обычным шагом в вашей графической жизни или это главное увлечение ?

Я бы выбрал второй ответ - я узнал несколько новых путей достичь графических эффектов, которые я хотел бы создать для управления играми.

Есть ли у вас сейчас в наличии C64 ?

Я недавно приобрел один у Steve Ruddy (вместе с 1541 и C2N), также Dawn Drake, одна из моих коллег предоставила мне свою C128 систему... это первый раз, когда я фактически стал владельцем компьютера C64.

Чем вы заняты в эти дни ? Какие системы вы используете в своей работе, компьютеры, консоли ?

В эти дни я работаю на консолях по типу Nintendo, создаю игры из серии о Rugrat'е. Рецензоры дают плохие оценки им, но они не понимают, что эти игры разработаны для детей, а не сложные FPS стрелялки..

Были ли у вас какие-либо проблемы с кем-либо из-за компьютеров в прошлом ?

Да, прошлым работодателям и моим родителям никогда не нравилось, что я часами сижу за компьютером в своей спальне.... я думаю, каждый сталкивался с подобными вещами...

Что вы думаете о том, что современный C64 жив и сейчас, оснащен акселератором на 20mhz, увеличена память, подключены винчестер и CD-ROM ?

Я реально слышал об этих вещах, я уверен, что это только городские мифы :)

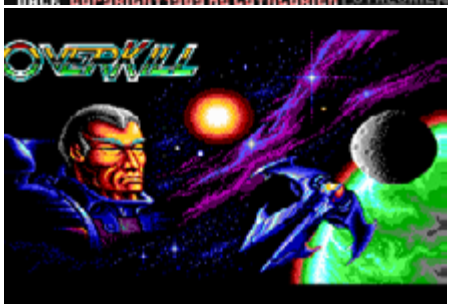
Ваши советы для графических дизайнеров C64 ?

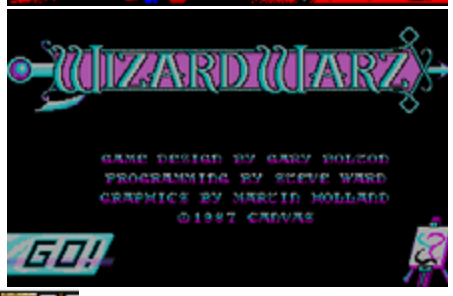
Продолжайте свою практику и не разочаровывайтесь в своих результатах - пока не завершена работа, она не завершена.

Кому бы вы хотели передать привет, из тех, кого знаете ?

Всем из Creations, Haydn, Ste Cork, Tony Williams, The Pickfords, John Buckley, Chris Caress, Pete Andrew, Jeff Gill, Tharg и еще всем, кого я знаю.

Предлагаю Вам еще раз вспомнить его графику - заставки к играм.





Enjoy The Show

Martin

MARTIN HOLLAND Softography

Название игры	Год выпуска	Платформы	Разработчик	Что сделал
aircat (**unreleased**)	1988	c64	Canvas	графика
aliex	1990	amiga	Software Creations	заставка + графика
baby blues	1990	c64	Software Creations	заставка
bedlam	1988	cpc	Beam Softw.	заставка + графика
blaster master 2	1993	genesis	Software Creations	графика
chainsaw warrior (**unreleased**)	1989	amiga c64 dos st zx	MC Lothlorien/Equinox	графика вместе с Lee Cawley
chuckie egg	1989	dos	MC Lothlorien	графика вместе с A. Anderson
choc-a-bloc charlie 2 (**unreleased**)	198?	c64	MC Lothlorien	графика
cutthroat island	1995-1996	genesis	Software Creations	графика
dead zone (**unreleased**)	1988	c64	Pete Andrew, Paul Tonge	графика
demon's kiss (diablo)	1989-1992	c64	MC Lothlorien	заставка + графика
destiny mission	1990	zx	Williams Technology (Tony Williams)	графика
disney's beauty and the beast: roar of the beast	1993	genesis	Software Creations	графика
disney's beauty and the beast: belle's quest	1993	genesis	Software Creations	графика
equinox solstice II	1994	snes	Software Creations	дополн-я графика
exploding wall	1989	c64 cpc zx	MC Lothlorien	заставка + графика вместе с I. Traynor
gauntlet 3	1991	c64	Software Creations	графика вместе с Haydn Dalton
ghost town	1995	c64	Marex	заставка+графика вместе с A. Marlik
goose busters	1990	c64	Software Creations	графика
gunslinger	1990	c64	Software Creations	заставка
industria 14 (**unreleased**)	1990	c64	Software Creations	графика
iron hand (**c64 unreleased**)	1987-1988	amiga	Canvas (Paul Clansey, Peter Clarke)/Canvas	заставка + графика
jet set willy two	1992	amiga	Software Creations	графика
ken griffey jr presents major league baseball	1994	snes	Software Creations	дополн-я графика
kendo warrior	1989	c64	MC Lothlorien	заставка
make my day! (**unreleased**)	1989	c64	Virgin Mastertronic (for Trojan lightgun)	графика
micro mouse goes de-bugging	1989	cpc	MC Lothlorien	заставка
missile ground zero	1989	cpc	MC Lothlorien	заставка
obliterator	1989	dos	MC Lothlorien	графика
octoplex	1989	c64 cpc	MC Lothlorien	заставка
overkill	1992	dos	Tech-Noir	заставка + графика
pro mountain bike simulator	1990	c64 cpc zx	MC Lothlorien	заставка + графика
psycho hopper	1989-1990	c64 cpc zx	MC Lothlorien	заставка + графика
psycho warrior (**unreleased**)	198?	c64	MC Lothlorien	графика
road runner	1987	zx	Canvas	графика
rugrats castle capers	2001	gba	Software Creations	графика
rugrats in paris: the movie	2000	gbc	Software Creations	графика
rugrats: time travelers	1999	gbc	Software Creations	графика
sly spy secret agent	1989	c64 cpc	Software Creations	графика вместе с Chris J. Collins
spider-man & venom: maximum carnage	1994	genesis	Software Creations	графика
starring charlie chaplin	1987	cpc	Canvas	графика
the rugrats movie	1998	gb gbc	Software Creations	графика
the simpsons: night of the living treehouse of horror	2001	gbc	Software Creations	графика
things on strings (**unreleased**)	199?	c64	Software Creations	графика
vale of shadows (**unreleased**)	1989	c64	MC Lothlorien	графика
venom spider-man: separation anxiety	1995	genesis snes	Software Creations	графика
wizard warz	1987	dos	Canvas	графика
x2: wolverine's revenge	2003	pc ps2 xbox	Gene Pool softw.	графика

Далее я помещаю таблицу с играми, разработанными для Speccy, Amstrad CPC и C64 в период с октября 2012 по 2014 год. Список игр, выпущенных в 2015 году на указанных выше платформах будет в следующем номере. Некоторые игры были сделаны раньше и изданы в этот период. Цены актуальны на момент появления игры. Остальные игры выложены на момент верстки этого номера журнала (начало октября 2015 года). Сайты, посвященные указанным играм Вы можете найти на соответствующих форумах по каждому компьютеру (консоли). Так же не все игры доступны для скачивания, по разным причинам.

Название игры	Год выпуска	Платформа	Разработчик/Издатель	Цена
abydos	2013	zx	Jose BGV	
advanced premiership simulator	2013	zx	Joe Dixon	
apulija-13	2013	zx	Alessandro Grussu	
axel k. and the lost bill (churrera)	2013	zx	Raúl Pérez (Ring)	
cattivik	2013	zx	Gabriele Amore, Alessandro Grussu, Denis	
centro servicios usuario (churrera)	2013	zx	Alboran 70/The Mojon Twins	
deadly labyrinth of lord xyrx (cgd)	2013	zx	Yerzmyey, Gasman	
donkey kong reloaded	2013	zx	Gabriele Amore, Dave Hughes	
dung darach	2013	zx	Dave Sludge/The Death Squad	
encyclopaedia galactica (remixed)	2013	zx	Jonathan Cauldwell	
funky fungus	2013	zx	Alessandro Grussu	
gem chaser 1, 2	2013	zx	Bob Smith, Andrew Owen/Bob's Stuff	
glaufight	2013	zx	Glaurung	
goku mal (churrera)	2013	zx	Kendrook/The Mojon Twins	
effugit	2013	zx		
el hombre que susurraba a las balas (churrera)	2013	zx	Miguel Ángel (Radastan), Neil Parsons/The Mojon Twins	
el hobbit	2013	zx	Jose Luis Castano Gonzalez, Angel Lo Perez, Shiru/The Mojon Twins	
escape from asylum (churrera)	2013	zx	D Skywalk, Jack Shadow, Sergeeo	
hunt the wumpus	2013	zx	Leszek Chmielewski Daniel	
intergalactic space rescue	2013	zx	Damian Walker/Cyningstan	
knights & demons	2013	zx	Manuel Gomez Alcaide/Kabuto Factory	
knights & demons dx	2013	zx	Manuel Gomez Alcaide, Einar Saukas, Craig Stevenson/Kabuto Factory	
krunel	2013	zx	Tygrus, Slayer, Ziutek, Cat-Man, Atom…	
larry the lander	2013	zx	Steve Dixon/Purple Unicorn Softw.	
larry the lander ii - cosmic carnage	2013	zx	Steve Dixon/ Purple Unicorn Softw.	
mansion kali	2013	zx	Bieno Marti, Pedro Fernandez Lopez/Commodore Plus	
moderate retribution	2013	zx	Dave Hughes, Dr Thomas/Stonechat Productions	
my rendition of horace to the rescue	2013	zx	Steve Broad	
ossuary	2013	zx	Damian Walker/Cyningstan	
pitfall iii: wrath of kingcrock	2013	zx	Gabriele Amore, Dave Hughes/Gabriele Amore	
ramiro, el vampiro	2013	zx	Angel Lo Perez, Jose Luis Castano Gonzalez, Juan Francisco Jara/The Mojon Twins	
request in' peace	2013	zx	Eduardo Martin Torices, Miguel Angel Montejo Raez, Karl McNeil/Climacus	
retrospect's bar-x	2013	zx	Joe Morris/Joe Morris	
r-swype	2013	zx	Dave Sludge/The Death Squad	
sir vamperi	2013	zx	Carlos David Diaz/Carlos David Diaz	
souls	2013	zx	Alejandro Layunta/Retrobytes Productions	
super udg fighterz 2 turbo	2013	zx	Myke Pickstock	
tank battle (restored)	1995-2013	zx	Aleksey Pichugin, Alexander Chervyakov/Illusion Works	
tea and sympathy	2013	zx	Jonathan Cauldwell, Jarrod Bentley	
tenebra macabre	2013	zx	The Mojon Twins	
terry the turtle	2013	zx	Steve Dixon/Purple Unicorn Softw.	
terry the turtle-vektor	2013	zx	Steve Dixon/Purple Unicorn Softw.	
the curse of oddville	2013	zx	Dave Hughes	
the lost treasure	2013	zx	Andy Watson, Dave Hughes, Lee Prince/Andy Watson	
the spectral dungeons	2013	zx	Felix Plesoianu/No Time To Play	
thunderturds	2013	zx	Dave Sludge/The Death Squad	
toofy's winter nuts	2013	zx	Paul Jenkinson/Paul Jenkinson	
udg strip snap !	2013	zx	Myke Pickstock	
vampe	2013	zx	Claudio Moreno/Claudio Moreno	
vampe: goto vampe	2013	zx	Claudio Moreno/Claudio Moreno	

Название игры	Год выпуска	Платформа	Разработчик/Издатель	Цена
2048 (arda for zx 48, alone for atm turbo)	2014	zx	Arda Erdikmen (Turkey, Istanbul). Alone Coder	
abbaye des morts	2014	zx	Locomalito games, Gryzor 87	5 euros
air traffic control - rome	2014	zx	Luca Bordoni	
albert the wolf (agd) game as constructor	2014	zx	Gabriele Amore	
altair	2014	zx	Inmensa Bola de Manteca	
amusement park mobile edition	2014	zx	Jonathan Cauldwell	
androide (churrera)	2014	zx	Pixelsoft (Juan Carlos Montalblan)	
aquamoose (bio verde) demo 22-9-2014	2014	zx	Climacus, McNeill	
archeomania	2014	zx	Rafał Miazga	
attrbike	2014	zx	Jim Bagley	
aventura game (paw)	2014	zx	Miguel A. Matías, Jaime Gonzalez	
balachor's revenge	2014	zx	Lasasoft (Morkin, Rorthron)/Monument Microgames	
bastris 2	2014	zx	Chris Cowley	
battle tank 3d and some crazy aliens	2014	zx	Gabriele Amore	
biogen	2014	zx	Angel Miranda (Simon Soft)/The Mojon Twins	
bluber the last odisey (churrera)	2014	zx	Pixelsoft	
bomb munchies (demo)	2014	zx	Matthew Carrier	
cadàveriön (churrera)	2014	zx	Kendrook, David Sánchez/The Mojon Twins	
candy fruit attack	2014	zx	Jonathan Cauldwell	
cap'n rescue (agd)	2014	zx	Stephen Nichol	3,99 GBP
captain drexx	2014	zx	Hacker VBI (Vladimir Burenko)/Cronosoft	3,99-6,99 GBP
castlevania (demo)	2014	zx	SaNchez	
catch a hare	2014	zx	Alexey Kashkarov	
conspiralove	2014	zx	Martian Devel	
cousin horase	2014	zx	Dazman	
cra'k the jam	2014	zx	Smile Games	
cronopios y famas	2014	zx	Alessandro Grussu	
dark tricks (agd)	2014	zx	Gabriele Amore	
desert battle tank 3d and some crazy aliens	2014	zx	Gabriele Amore	
diamond digger	2014	zx	Dave Pierce, Jim Grimwood	
dogmole tuppowski - the new adventures (churrera)	2014	zx	Jarlaxe, David Sánchez/The Mojon Twins	
donkey kong jr ii (agd) (demo)	2014	zx	Gabriele Amore	
dream walker alter ego	2014	zx	Denis Grachev, Shiru	
el stompo	2014	zx	Juan J. Martínez	
elixir vitae	2014	zx	Rafał Miazga, CJ Echo	
escape from colony 8	2014	zx	Juan J. Martínez	
find the green room (agd)	2014	zx	Rob Southworth	
first world problems (churerra)	2014	zx	Victor Martinez Pajares, Ignacio Prini Garcia/The Mojon Twins	
flappy bird zx	2014	zx	Rafał Miazga	
game about squares	2014	zx	Andrey Shevchuk/Monument Microgames	
genehtik (churrera)	2014	zx	Pixelsoft (Juan Carlos Montalban, David Garcia)/ Monty Design	
glauzone	2014	zx	Glaurung	
godkiller (churrera)	2014	zx	Apsis, Neil Parsons/The Mojon Twins	
gravi bots	2014	zx	Denis Grachev	
guerrero ninja (churrera)	2014	zx	Fabio Didone	
haunted house	2014	zx	John Elliot	
horase miner	2014	zx	Steve Broad	
horace miner 2	2014	zx	Steve Broad	
hyper space postal service	2014	zx	Lubiterum Game Studio	
isidoro, en la ciudad de la furia (churrera)	2014	zx	Fabio Didone	
killer bees (agd)	2014	zx	Gary James	
kyd cadet 3 the eyeburx plee (agd)	2014	zx	Paul Jenkinson	
land of mire mare (agd)	2014	zx	Luca Bordoni	
leonardo lost last invention (agd)	2014	zx	Gabriele Amore	

Название игры	Год выпуска	Платформа	Разработчик/Издатель	Цена
leovigildo ! (churrera)	2014	zx	Kendroock, na_th_an, Anjuel, anjuel, David Sánchez, Eightbiter	
los amores de brunilda	2014	zx	Benway, Pagantipaco, Neil Parsons, Mikomedes/ Retroworks	
maniac square	2014	zx	Tempus	
mansion kali ii	2014	zx	Rockersuke (ZX) Miguelsky (CPC) Bieno Marti	
maxim the cat	2014	zx	Asylum Games	
metal man reloaded	2014	zx	Oleg Origin/Monument Microgames	
micro inc	2014	zx	Juan J. Martínez	
mini danmaku zx (agd)	2014	zx	Alexander Martinelle, Cogitare Computing	
misco jones: raiders of the lost vah-ka (churrera)	2014	zx	Miguel Ángel (Radastan)/Bytemaniacos	
monty bobble	2014	zx	Pixelsoft (Juan Carlos Montalban)	
monty's last strike/a christmas job (agd)	2014	zx	Dazman	
multi dude	2014	zx	Denis Grachev	
my rendition of horace to the rescue 2	2014	zx	Steve Broad	
mystery	2014	zx	Alexey Kashkarov	
nightmare on halloween (churrera)	2014	zx	Miguel Ángel (Radastan)/Bytemaniacos	
ninja twins	2014	zx	Sam Style/The Mojon Twins	
ninjajar	2014	zx	Eightbiter, Davidian	
nuclear invaders	2014	zx	Scainet soft	
outland (churrera)	2014	zx	ZX Studio (Victor Martínez, Neil Parsons)	
page's castle quest (agd)	2014	zx	David Pagett	
pyromania ii: chopper rescue (cgd)	2014	zx	Gabriele Amore, Neil Parsons	
quad	2014	zx	Denis Popov	
rastreactor (demo)	2014	zx	Climacus	
retro racer	2014	zx	Jonathan Cauldwell	
rigor mortis (churrera)	2014	zx	Francisco Jose Poyato Falero, Mahler	
robot santa (agd) (demo)	2014	zx	Simon	
s.i.p	2014	zx	Denis Grachev/The Mojon Twins	
sami troid (churrera)	2014	zx	Miguel Ángel (Radastan)	
sector: invasion	2014	zx	Denis Grachev, Nik-O, Brightentayle	
sector	2014	zx	Denis Grachev	
shape shifter	2014	zx	Ian Munro, Michael Munro, Lee Prince/Cronosoft	3,99-6,99 GBP
sir abadol 2 the ice palace	2014	zx	Na_th_An, Anjuel, David Sánchez/The Mojon Twins	
sir abadol dx	2014	zx	Na_th_An, Anjuel, David Sánchez/The Mojon Twins	
sir froggy (churrera)	2014	zx	Lubiterum Game Studio	
spectra blitz	2014	zx	Leszek Chmielewski (LSD)/Kabuto Factory	
speed ball	2014	zx	Manuel Gómez Alcaide (Baron Ashler)	
spiker: basic trading	2014	zx	Andrew Gillen	
sun bucket (nirvana engine)	2014	zx	Dave Hughes	
terrahawks (agd)	2014	zx	gazj82/The Mojon Twins	
terrorlandia (churrera)	2014	zx	Favio Didone/Retroworks	
the charm / the chard	2014	zx	Antonio Carayol Martínez, Juan Carlos Soriano R	
the legend of traxtor	2014	zx	Juan J. Martínez	
the prisoner (paw)	2014	zx	Rockersuke	
the subject	2014	zx	Imanol Barriuso, Teo Barriuso	
the world's hardest game zx 48k	2014	zx	Trefi, Tiboh	
una extraña historia	2014	zx	J.B.V.G.	
un dos azul	2014	zx	J.B.V.G.	
wanderers: chained in the dark	2014	zx	Sam Style, SCL, Sand, Riskej, Rasmer	
willy the wasp	2014	zx	Dave Sludge	
willy the wasp 2	2014	zx	Dave Sludge	
x=y=z	2014	zx	Bob Smith, Chris Cowley, Einar Saucas, Matt Lambert, Dave Hughes	
yahtzx	2014	zx	Spinalsoft	
zen	2014	zx	Einar Saucas, Johan "Dr Beep" Koelman/Kabuto Factory	
zombi terror	2014	zx	Manuel Gómez Alcaide (Baron Ashler)/ Retrobytes Productions	
zx destroyer	2014	zx	Alxinho	

Название игры	Год выпуска	Платформа	Разработчик/Издатель	Цена
2048	2014	amiga/morph os	Robert Krajcarz	
4096	2014	amiga	Coagulus Softw.	
alfred chicken (**prototype**)	1993	amiga	Twilight	
asgard met vikings	2013	amiga	Pinhead, Lemmy	
back to the golden age (reverse e. m.)	2014	amiga	Philippe Guichardon (Meynaf)	
boxx	2015	amiga	Lemming 880	
centron 3d	2014	amiga	RPC-Games	$12 AUD
did it come from the desert ?	2014	amiga	Nittamituaki	
donkey downfall	2014	amiga	Michael Gibs	
dust digger	2012	amiga	Roy Schneider, Cippel	
flappy bird	2014	amiga	Michael Gibs	
floppy bird	2014	amiga	Havie	
gauntlet (reverse engineered modification)	2012	amiga	Philippe Guichardon (Meynaf)	
heroes of might and magic ii (reverse e. m.)	2012	amiga	Philippe Guichardon (Meynaf)	
international karate (reverse e. m.)	2013	amiga	Philippe Guichardon (Meynaf)/System 3	
joust (reverse e. m.)	2012	amiga	Philippe Guichardon (Meynaf)	
london rain matrix	2014	amiga	Franck Charlet (hitchhikr SoftWorks)	
love dungeon	2014	amiga	Jay Aldred	
m.a.c.e. (entwickler x)	2013	amiga one/p. II	EntwicklerX/EntwicklerX	15 EUROS
mad crash racing	2014	amiga	Artex Games (Jozsef Trencsenyi)	
marco gregorio's adventures to unusual places	2014	amiga cd32	Animan 99	
metro-cross (reverse e. m.)	2013	amiga	Asman	
oids (reverse e. m.)	2014	amiga	Dan Hewitt, Philippe Guichardon (Meynaf)/ Softw. Heaven	
putty squad, aga	2013	amiga	John Twiddy, Phil Thornton/**System 3**	
renegade deluxe	2014	amiga	Wayne Ashworth	
solar system void blast	2014	amiga	Alessandro Russo	
solomon's key (reverse e. m.)	2013	amiga	Asman	
sqrxz	2012	amiga	Retroguru (Frank Wille)	
smurf rescue (**denied**)	2014	amiga	hipoonios (Mikael Persson)	
super sprint (reverse e. m., aga)	2012	amiga	State of the Art, Meynaf	
super ted the search for spot	2014	amiga	hipoonios (Mikael Persson)	
tales of gorluth: die tränenstein saga	2014	amiga	AMIWorx	13,96 EUROS
the incredible adventures of moebius goatlizard	2013	amiga	Black Jet	
where time stood still (reverse e. m.)	2014	amiga	Galahad/FLT and team	
world karate championship	2012	amiga	Philippe Guichardon (Meynaf)/Epyx	
Издатель System 3 решил сделать подарок фанам Амиги и в 2013 году к Рождеству выпустил игру Putty Squad, которую ждали 19 лет (!)				
1775 (atari 2600)	2013	atari 8 bit	Dragonstomper	
astro blaster	2014	atari 8 bit	Robert De Crescenzo	$30
atarowg (atari 2600)	2014	atari 8 bit	Jason Santuci (Theloon)	
bad bat bart	2014	atari 8 bit	Marek Cora (xeen)	
birds and blocks (atari 2600)	2014	atari 8 bit	Chris Read	
castle of doom (atari 2600)	2014	atari 8 bit	Chris Read	
caveblaster plus	2014	atari 8 bit	Holger Bommer (Gringosoft, Paweł Sikorski, Michal Szpilowski	15 EUROS
centron 3d (**chancelled in 2014**)		atari 8 bit	RPC Games	$10 AUD
denderes violence!	2014	atari 8 bit	Retro Lord	
dimo's quest in abbuc land !	2014	atari 8 bit	Thomas Schulz (8 bitjunkie) Tobias Prinz, Hilton Theussen, Electrofish	
donkey kong 2600 pauline edition (a2600)	2013	atari 8 bit	Tim Martin	$25
drelbs (atari 5200)	2014	atari 8 bit	Paul Lay	
dzień szurpatego	2014	atari 8 bit	Tomasz Cieslewicz (TDC), Voyager	
exoter	2014	atari 8 bit	Rudla Kudla, Mirek Fidler, Antonin Holik	
explosive diarrhea (atari 2600)	2013	atari 8 bit	Chris Read/Packrat Video Games	$15
flappo bird (atari 2600)	2014	atari 8 bit	Dong Nguyen (TACS Games)	
floppy bird	2014	atari 8 bit	Frederik Holst	
galactopus!	2014	atari 8 bit	Kaeru Yojimbo	
game panic lcd (atari 2600)	2014	atari 8 bit	Jason Santuci (Theloon)	
godzilla (atari 2600)	2014	atari 8 bit	Anthony Luna	
grumpy cat (atari 2600)	2014	atari 8 bit	Pab Sungenis	

Название игры	Год выпуска	Платформа	Разработчик/Издатель	Цена
hanger man	2014	atari 8 bit	Jakub Husak	
hunger shark (atari 2600)	2014	atari 8 bit	Anthony Luna	
j.ö.r.g.e.n (atari 2600)	2014	atari 8 bit	Daniel Remar (Remar Games)	
jupiter sumo (atari 2600)	2014	atari 8 bit	boomlinde (Sweden)	
k.c. monster maze (atari 2600)	2014	atari 8 bit	Robert De Crescenzo	$20
k.c. munchkin! (atari 2600)	2014	atari 8 bit	Robert De Crescenzo	$30
knight kuest	2015	atari 8 bit	Retro Lord	
larry the lemon (atari 2600)	2014	atari 8 bit	Chris Read	
lunar blitz	2014	atari 8 bit	The Magic Roundabout/Cosine (Jason Kelk, Adam Hay)	
lunar jetman	2014	atari 8 bit	Fandal (František Houra), Irgendwer	
mini dash (atari xl/xe)	2014	atari 8 bit	Bill Kendrick	
night escape (atari xl/xe)	2014	atari 8 bit	Jan Nemec	
pac-man collection (atari 7800, 50 games)	2013	atari 8 bit	Marc Oberhäuser	35-65 EUROS
paddleship	2014	atari 8 bit	Bill Kendrick	
pad (atari 5200)	2014	atari 8 bit	Nelson Ramírez (NRV), Michael Szpilowski (Miker)	
perplexity (atari xl/xe)	2014	atari 8 bit	Fandal (František Houra), Irgendwer	
pigs in the castle (atari 2600)	2014	atari 8 bit	Rudy J. Ferretti	$27-50
potion	2014	atari 8 bit	Peter Karlsson/Pirx (Pawel Kalinowski)	
point of view	2014	atari 8 bit	Paweł Sikorski, Bartek Dramczyk, Tomasz Cieslewicz (TDC)	
point zero (atari 2600)	2014	atari 8 bit	Michael Knight	
rally-x (atari 2600)	2014	atari 8 bit	Ed Fries	
rgb (atari xl/xe)	2014	atari 8 bit	Marek Pavlík, Zdeněk Eisenhammer, Adam Powroźnik,	
robbo galaktyka	2014	atari 8 bit	Robert Sitko (Robin)	
robbo sws 1-10	2013-2015	atari 8 bit	Sebastian Wolany	
robbo sws 5-6-7, the best of	2014	atari 8 bit	Sebastian Wolany	
rocket pod (atari 2600)	2014	atari 8 bit	Robbie Hill	
rolltris	2013	atari 8 bit	MPG Productions (Mapa, PG)	
rubacka vo kopec (atari xl/xe)	2014	atari 8 bit	Fandal (František Houra), Michael Szpilowski (Miker), PG (Zdenek Eisenhammer)	
salvo 2085 (atari 7800)	2014-2015	atari 8 bit	RevEng	
space hunter (atari 2600)	2014	atari 8 bit	zabitsu13	
spy dive (atari 2600)	2014	atari 8 bit	Steve Engelhardt	
stay frosty 2: stay frostier	2015	atari 8 bit	Darrel Spice Jr	$30
strangeland (atari 2600)	2014	atari 8 bit	NEO Games	
sub chase (atari xl/xe)	2014	atari 8 bit	Marek Oglodek, Robert Szerniewicz, Michal Szpilowski	
super better racing drive gt (atari 2600)	2014	atari 8 bit	Kaeru Yojimbo	
the byte before christmas (compilations)	2014	atari 8 bit	The Naughty List,Santa's Scabs, Christmas Adventure, Bell Hopper	$30-40
the first invasion	2014	atari 8 bit	Psycatic	
three.s (atari 2600)	2014	atari 8 bit	Thomas Jentzsch	$20
thetris (atari xl/xe)	2014	atari 8 bit	Marek Pavlik , Zdenek Eisenhammer	18 EURO
tre robbo 40-41-42 kraina śrubek-43-44	2014	atari 8 bit	Michał Kowalski	
touchdown challenge (atari 7800)	2014	atari 8 bit	Steve Engelhardt	
tumulus (atari 2600)	2013-2015	atari 8 bit	yllawwally	
wumpus!	2014	atari 8 bit	Pirx (Pawel Kalinowski)	
xirius defect xxl	2014	atari 8 bit	Jason Kendall, Zdenek Eisenhammer, Martin Simecek	
zippy the porcupine aka sonic the hedgehog (atari 2600)	2013	atari 8 bit	Chris Spry	
zombie brigade (atari 7800)	2014	atari 8 bit	Bob De Crescenzo	
1941 - the secret conflict	2014	c64	Gibranx, Richard Bayliss	
air craft patrol 3	2013	c64	Roberto Ricioppo, Daniel Kahlin	
amazon gold	2013	c64	IndyJR(Indysoft), Shade, Scortia, Richard Bayliss	
another day, another zombie	2014	c64	Chris Yates, Jonathan Wells, André Buerger	
arno dash 21	2014	c64	Arno Weber	
attack megagalactics	2014	c64	Drontsoft	
bank run	2013	c64	Alf Yngve, Richard Bayliss, Michael Koslowski	
burnin' pen '64	2014	c64	Karoshier,fieserWolf, Bitbreaker, Dilviel	

Название игры	Год выпуска	Платформа	Разработчик/Издатель	Цена
cc65 chess	2014	c64	Stefan Wessels/Genesis Project	
candle burner	2013	c64	Didi, Dandee, Marc Colling, Red Devil, Fredrik	
cobra mission 2	2014	c64	Indysoft (Ryszard Nazarewski, Richard Bayliss)	
cockman	2014	c64	Roberto Ricioppo, Neil Kendall, Neil Raine	
commando arcade	2014	c64	Chris Butler, Fungus, Tomaz Kac, Rory Green,Chris Harvey, Steve Day, Glenn Rune Gallefoss, Rob Hubbard	
cosmos	2014	c64	Jonas Hultén, Patric Hultén	
dark force/se	2014	c64	Chris Yates, Richard Bayliss,Alf Yngve, Johan Jansenn	
darkipede	2014	c64	Achim Volkers, Trevor Storey/Psytronik	
darkland	2014	c64	Alf Yngve, Richard Bayliss, Martin Piper	
darkness	2014	c64	Achim Volkers, Trevor Storey, Sascha Zeidler	£12.99
der flipperkonig (welle:erdball)	2014	c64	Hannes Malecki	
dodo's deep doo-doo	2013	c64	Carl Mason, Richard Bayliss, Martin Piper	
donkey kong jr	2014	c64	Andreas Varga, Steve Day, Mikkel Hastrup	
double or nothing	2014	c64	Alf Yngve, Chris Yates, Richard Bayliss, PRI/ Oxyron	
galaxians of xiabex	2014	c64	Roberto Ricioppo, Martin Piper, Richard Bayliss	
ganimedian (**unpublished**)	1985	c64	Sindinsoft/Tu Micro	
gray hawk se	2013-2014	c64	Alf Yngve, Richard Bayliss, Martin Piper	
happy flappy	2014	c64	Redcrab, Zyron/Genesis Project	
hero time 2	2014	c64	IndyJR/FanCA, Richard Bayliss	
honey bee (16k cartridge)	2014	c64	Richard Bayliss, Wayne Womersley, Steven Day, Joachim Wijnhoven	
invert	2013	c64	Richard Bayliss, Martin Piper	
krakout doreco party edition	2014	c64	Von Dirk, Maik Viel Spass	
lunar blitz/remix	2014	c64	Jason (Cosine), Matt Simmonds	
magic duel	2013	c64	Jörn Ruchmann, Trevor Storey (Smila)	
mansion kali 2	2014	c64	Bieno Marti, Ebony Miyazaki, Przemek Mroczkowski	
nakteruis	2014	c64	Roberto Ricioppo, Daniel Kahlin	
night raid	2013	c64	Alf Yngve, Richard Bayliss	
noxus	2014	c64	Alf Yngve, Richard Bayliss	
oracle iii	1995-2012	c64	Tufan Uysal, Marc Teufel (DJ Bobo)/Psytronik	£10.99
phase out	2013-2014	c64	Ernst Neubeck, Simon Quernhors, Steven Day, Peter Siekmann (Devilock), Taxim/Psytronik	
quadron (**unpublished**)	1991	c64	Stefan Pchalek/Data House	
rabid robots	2014	c64	Alf Yngve, Richard Bayliss, Martin Piper	
re-alienator	2013	c64	Alf Ynve, Richard Bayliss, Aldo Chiummo	
revenge of the tomato	2013	c64	Richard Bayliss, Achim Volkers, Martin Piper	
rocket from space	2013	c64	Roberto Ricioppo, Daniel Kahlin	
shaken: the tale of the swordless ninja	2014	c64	Roberto Dillon, Richard Bayliss	
sheep vs fox deluxe	2013	c64	Alf Ynve, Richard Bayliss/The New Dimension	
shoot'em up destruction set 3 (barakon, blue beret, operation firestorm, sheep vs fox dx, spy rider, super tau zeta 2, zap fight) compilations	2014	c64	Alf Yngve, Chris Yates, Jonathan Wells, Carl Mason, Richard Bayliss/Psytronik	£4.99
speed ball	2014	c64	Olaf Lubeck, Manuel Gómez Alcaide/Kabuto F.	
supertablet	2013	c64	Roberto Ricioppo	
super cars	2014	c64	Roberto Ricioppo, Daniel Kahlin	
tau zero redux	2014	c64	Martin Piper, Alf Yngve, Reyn Ouwehand	
the adventure of alain	2014	c64	Shaun Pearson, Feekzoid, Martin Piper, Richard Bayliss	
the last hope	2014	c64	Chris Yates, Gaetano Chiummo	
the prisoner	2014	c64	Bieno Marti, Ebony, Baron Ashley/Kabuto Factory	
the vice squad	2013	c64	Achim Volkers, Trevor Storey, Sascha Zeidler, Richard Bayliss/Psytronik	£1.99 to deluxe version £28.99
trance sector	2012	c64	Richard Bayliss, Achim Volkers & Johan Janssen	£9.99
trance sector ultimate	2015	c64	Richard Bayliss, Saul Cross, Akira	£33
ultimate quest catacomb	1989-2013	c64	Reslain/ Psytronik in 2014	
vampire hunter 2	2014	c64	Indysoft (Chris Yetes, Ryszard Nazarewski, Richard Bayliss)	
vermeer (**unpublished**)	1987	c64	Paul Förterer, Andreas Kemnitz/Ariolasoft	
wacky waste	2014	c64	Alf Yngve, Richard Bayliss	

Название игры	Год выпуска	Платформа	Разработчик/Издатель	Цена
waterman (**unpublished**)	1988	c64	Rainer Weingäertner, Hebbert Raste/ Markt&Technik	
woolly jumper	2013	c64	Richard Bayliss, Martin Wendt, Achim Volkers, Shaun Pearson, Steven Day, Martin Piper/ Psytronik	
woolly jumper (sheepoid 2)	2012	c64	Richard Bayliss, Steve Day, Shaun Pearson	
xaind sleena	2014	c64	Raul Moran, Manuel Gómez Alcaide	
x-force	2014	c64	Richard Bayliss, Saul Cross, Dirk Schmitt/ The New Dimension	
your father nightmare	2014	c64	Kemoiz	
zappy bird	2014	c64	Anthony Burns, Richard Bayliss	
2048	2014	plus/4	Csaba	
android 2	2014	plus/4	Róbert Kichy	
a.r.c.o.s.	2013	plus/4	Baron Ashler/Kabuto Factory	
asteroids	2013	plus/4	Norbert Kehrer	
avalanche	2012	plus/4	Revival Studios	
blackjack	2014	plus/4	Jörg Heyltjes	
blubb	2015	plus/4	Andreas Steffen	
deadline	2012	plus/4	Gary C.	
distichon	2012	plus/4	Reinhard K.	
dracula adventure	1986-2014	plus/4	Tihor Miklos, Laczi Andras	
escape from Raka-Tua	2012	plus/4	Barry L.	
exploding fist	2013	plus/4	Luca C.	
flood it	2014	plus/4	Csaba	
florbingel	2012	plus/4	Erich L.	
galaxy wars	2013	plus/4	C.,Daniel	
galli	2012	plus/4	Antonio Scala	
ghost town	2013	plus/4	Róbert Kichy	
indoor soccer brasil edition	2014	plus/4	Tamás	
jackpot	2012	plus/4	Erich L.	
kamel adventure	2013	plus/4	Erich L.	
knight and demons	2013	plus/4	Baron Ashler/Kabuto Factory	
kristal labyrinth	2012	plus/4	Lars Leon Engel	
liberator	2013	plus/4	Luca C., Csaba	
looter	2015	plus/4	OnlineProf2010	
lunar rescue	2013	plus/4	C.,Daniel	
mansion kali 2	2014	plus/4	Bieno Marti	
majesty of sprites	2015	plus/4	Stephan, Mader, Rainer, Philipp Decca/Psytronik	
mayhem	2012	plus/4	Revival Studios	
memento	2013	plus/4	Gábor V., Csaba, Róbert Kichy	
pin point	2014	plus/4	Luca C., Csaba	
rebel planet	2012	plus/4	Csaba, Tamás	
robo knight	2013	plus/4	Luca C., Csaba	
rockstar manager	2013	plus/4	Luca C., Béla K.	
rush	2015	plus/4	Revival Studios	
saboteur c16	2014	plus/4	Luca C., Csaba	
sabre wulf	2012	plus/4	Gary C.	
sgt. helmet zero	2013	plus/4	Róbert Kichy, Csaba	
shack	2014	plus/4	Attila G.	
shifted	2015	plus/4	Revival Studios	
swarmed	2012	plus/4	Attila G.	
temple of terror	2014	plus/4	Tamás, Csaba	
the frog	2012	plus/4	Jens Engel	
tree some	2013	plus/4	Luca C.	
void runner	2014	plus/4	Luca C., Csaba	
warrior of ras volume I	2013	plus/4	Róbert Kichy	
airaki	2015	gbc	Furrtek	20 EUROS
flappy bird	2014	gb	Alan H (crazyninjamofo)	
super connard	2013	gb	Furrtek	20 EUROS
ultimate mortal combat iii (demo beta)	2014	gb	Justin	

Название игры	Год выпуска	Платформа	Разработчик/Издатель	Цена
a chance in hell	2014	amstrad cpc	MiguelSky	
altair	2014	amstrad cpc	Inmensa Bola De Manteca	
ant attack	2014	amstrad cpc	40Crisis	
athanor	2014	amstrad cpc	Eric Safar, Hervé Monchatre	20 EUROS
bubble bobble 4 cpc	2014	amstrad cpc	Cesar Nicolas Gonzalez, Tom Et Jerry	
esp soft 10 aniversario 2004-2014	2014	amstrad cpc	ESP Soft	
esp soft collection volume 1	2013	amstrad cpc	ESP Soft	
cleptrojan	2013	amstrad cpc	(Croconauts) Carlos Meca López , Pedro López Jiménez , Eduardo García Reíllo u Roberto Gómez Davó	
cyber huhn	2014	amstrad cpc	Stephan W. Stumpferl (TFM), MacDeath, Tom Et Jerry	
dead by dawn	2014	amstrad cpc	MiguelSky/ESP Soft, Monsterbytes	
death sword	2013	amstrad cpc	Devilmarkus, TotO	
feliz navidad	2012	amstrad cpc	GG/ESP Soft	
flappy rulez	2014	amstrad cpc	Hermol	
imaginario colectivo	2012	amstrad cpc	GG, 6128, Litos, McKlain/ESP Soft	
invasion of the zombie monsters	2013	amstrad cpc	Jon Cortázar, José Vila, Gominolas, David Donaire, Sergio Martínez/Relevo Video Games	
jet pac	2014	amstrad cpc	40Crisis	
jigsaw rescue	2013	amstrad cpc	Ego Trip	
kamyzol	2014	amstrad cpc	Crackers Velus, Xixit	
knights & demons	2013	amstrad cpc	Manuel Gomez Alcaide, Baron Ashler/Kabuto Factory	
la guerra de gamber	2014	amstrad cpc	GG, Litos, McKlain/ESP Soft	
luft ballon	2013	amstrad cpc	Bruno Vignoli	
magnetizer	2014	amstrad cpc	Ross Simpson, Paul Hiley	
mansion kali	2013	amstrad cpc	MiguelSky/ESP Soft	
mansion kali 2	2014	amstrad cpc	MiguelSky	
marron en la euskal encounter	2013	amstrad cpc	Mikel Erauskin Goyaran/Oldboys	
overkoban	2013	amstrad cpc	Tom Et Jerry. Supersly, Eldrik	
relentless	2013	amstrad cpc	Paul Kooistra, Beng, Tom Et Jerry	
save the humor	2014	amstrad cpc	Ronaldo, Pote/Fremos Soldiers	
space chicken (future os)	2014	amstrad cpc	Stephan W. Stumpferl (TFM), MacDeath, Tom Et Jerry	
subtera puzlo	2013	amstrad cpc	Ego Trip, Red Box	
super pix	2014	amstrad cpc	Kukulcan, Tom Et Jerry	
teodoro: no sabe volar	2012	amstrad cpc	José Vila Cuadrillero, David Donaire Sánchez, José Vicente Masó/Retroworks	
the eternal light 2	2014	amstrad cpc	Morrisoft, Mr Lou	
the prisoner	2014	amstrad cpc	MiguelSky/ESP Soft	
totems	2012	amstrad cpc	Artaburu, D-o-S, 6128, McKlain/ESP Soft	
a.r.c.o.s.	2012	msx	Manuel Gómez Alcaide (Baron Ashler)/Kabuto Factory	
a través del espejo y de lo que alicia allí se encontró	2013	msx	José Soto Gándara	
alien panic	2014	msx	Oniric Factor	
alter ego	2012	msx	The New Image	
arcomage	2015	msx	bit Vision/Repro Factory MSX Shop	26,99 EUROS
arrows	2012	msx	Honoppe	
astro dodge	2012	msx	Revival Studios	29 EUROS
ballzup	2013	msx	Mr. Retro	
ball bouncer	2012	msx	Nerlaska Studio	
barebone bullets	2012	msx	Syn	
baruko	2012	msx	Gamecast Entertainment	
bat up!	2012	msx	B4rret	
blagger	2013	msx	José Luis Tur	
bomb'n blast	2015	msx	M. Louvet	
break bomb	2014	msx	Gamecast Entertainment	
bubble dream	2012	msx	Kotai	
burner burst	2012	msx	Gamecast Entertainment	
buster mistery	2014	msx	Gamecast Entertainment	
busty cop tamako kazuko	2012	msx	Baa	

Название игры	Год выпуска	Платформа	Разработчик/Издатель	Цена
chess2yk	2012	msx	Chessforeva	
cmjn	2014	msx	Paolo Silva	
cubic duel	2010	msx	Concrete Digital Designs (Joaquim Vidal Juventench)	
destroyer	2014	msx	CEZ, Retroworks	
doomo	2012	msx	Baa	
dribol	2015	msx	Oniric Factor	
eikosan	2013	msx	Baa	
el doro	2015	msx	Dakar Soft (Javier Clares)	
el juego de charli la paloma ii - charli's inferno	2015	msx	José Soto Gándara	
endless fall	2012	msx	Carlos Andrade	
firefighter	2013	msx	Pentacour	
flappy bird	2014	msx	Crunchworks	
fog hunter	2012	msx	Angelo Alcantara, Luciano Clemente	
gauntlet	2013	msx	aamsx	
genesis dawn of a new day	2012	msx	Retroworks	
gokivader	2012	msx	Fukenko	
gommy medieval defender	2009	msx	Dimension Z (Pagantipaco, ZilogZ80a, Nene Franz, WYZ, Metalbrain)/Retroworks	
gorgeous gemma in escape from the space disposal planet	2014	msx	Impulse9	
inferno (demo) for msx2	2014	msx	Aetherbyte	
invader	2012	msx	Jun Soft	
jawbreaker 2	2014	msx	Maggoo, Makinavaja, Toni Cano-Caballero	20 EUROS
jinj 2 belmonte's revenge	2012	msx	Retroworks	
knights & demons	2013	msx	Manuel Gómez Alcaide (Baron Ashler)/Kabuto Factory	
libreway	2014	msx	Paolo Silva	
lifeguard	2012	msx	David Heremans	
london rain matrix	2012	msx	Alberto Orante	
m-tanks	2012-2013	msx	Assembler	
mr. cracksman	2013	msx	Jon Cortazar, WYZ/Relevo Videogames	
magic logic	2012	msx	H. Kobo	
malaika	2013	msx	Relevo Videogames	
manhole	2012	msx	8bgames	
matrix: quest for deliverance	1994-2014	msx	Javier Lavandeira, Carlos Garcia	
mecha 8	2012	msx	Óscar Toledo Gutiérrez	
mecha 9	DEC 2015	msx	Óscar Toledo Gutiérrez	
moon rescue	2012	msx	Óscar Centelles	
msx pong!	2015	msx	César Rincón	
munchkin	2012	msx	Scainet Soft	
nayade resistance	2014	msx	Pentacour	
ninja love	2013	msx	Oniric Factor	
nuclear invaders	2012	msx	Dani Crespo	
operation brazil worldcup	2014	msx	Panochi Games	
pang !	2015	msx	M. Louvet, JP. Meola, V. Godefroy	23,01 EUROS
pixie dust	2012	msx	Darkstone	
pretty kingdom	2014	msx	Nerlaska Studio	
princess quest	2012	msx	Óscar Toledo Gutiérrez	24 EUROS
puzznic (demo)	2012	msx	Icon Games	
quest?ion - un trivial sobre ciencia	2015	msx	César Rincón	
r.e.c. (recuerda el color)	2013	msx	Damian Worf	
resurection	2013	msx	Dakar Soft (Javier Clares)	
retromania	2012	msx	PlainSpooky	
runner 2000	2012	msx	Jon Cortázar	
secret design of the hearts - dream drops (demo)	2012	msx	Rabbit Soft Worker's	10 EUROS
shmup!	2013	msx	Imanok	
shouganai	2013	msx	Paxanga Softw.	
shuriken	2012	msx	Imanok	
sidestep	2012	msx	Mr. Ghost	
skycraper tenoble	2013	msx	Baa	

Название игры	Год выпуска	Платформа	Разработчик/Издатель	Цена
slender: the camping	2013	msx	Pentacour	
splink	2013	msx	Aprimitive 8 (Gary Green)	
stan, the dreamer	2013	msx	The Pets Mode	
subacuatic	2012	msx	Jon Cortazar/Relevo Videogames	
teodoro no sabe volar	2012	msx	Retroworks & Dimension Z	
the lost mines	1996-2015	msx	César Rincón	
trail 2	2012	msx	Kotai	
train	2012	msx	Óscar Centelles	
treasure of babylon	2013	msx	Ebsoft	
uridium	2014	msx	Trilobyte, Toni Galvez	28-30 EUROS
vulgardry	2012	msx	Baa	
yn	2013	msx	Baa	
zero and the castle of infinite sadness	2014	msx	Dioniso	
zombi terror	2014	msx	Manuel Gómez Alcaide (Baron Ashler)/Kabuto Factory	
zombie incident	2012-2013	msx	Nene Franz, Hassink, Sun	25 EUROS
anti-environment encounter	2012	coleco vision	CollectorVision Games	
bagman	2015	coleco vision	Jean-Michel Girard	
bomb'n blast - new edition	2013	coleco vision	M. Louvet, Dan. Bienvenu/CollectorVision Games	
bomb jack	2014-2015	coleco vision	Michel Louvet /CollectorVision Games	$50
bugs'n bots	2012	coleco vision	Nicolas Campion/CollectorVision Games	
burn rubber	2010-2012	coleco vision	Dvik & Joyrex	
buster bros.	2012	coleco vision	Michel Louvet	
caos begins	2015	coleco vision	Hikaru Games	
cave	2015	coleco vision	Fred The Fred	
chess challenger	2012	coleco vision	CollectorVision Games	
digger	2015	coleco vision	CollectorVision Games	
donkey kong	2013	coleco vision	OpCode Games	
dungeon & trolls	2014	coleco vision	Michel Louvet	
earth defend 2083	2013	coleco vision	Jeroen Van Schaik	
electric adventures classic	2013	coleco vision	Electric Adventures	
elevator action	2012	coleco vision	Eduardo Mello/CollectorVision Games	
galaxian	2013	coleco vision	Atarisoft	
ghostbusters	2015	coleco vision	Pixelboy	
heli fire	2013	coleco vision	Michel Louvet	
horse racing	2011-2015	coleco vision	Fidelity Electronics	
jewel panic	2015	coleco vision	Pixelboy	
knight 'n more	2015	coleco vision	Jean-Philippe Meola	
light grid racing	2015	coleco vision	Todd Spangler	
lock'n chase	2012	coleco vision	Michel Louvet	
lode runner	2013	coleco vision	Steve Bégin	
majikazo	2015	coleco vision	Lemonize	
mazezam	2015	coleco vision	Alekmaul (Jean-Michel Girad)	
mecha 8	2013	coleco vision	Óscar Toledo Gutiérrez	
memotech mtx series	2013	coleco vision	Claus Bækkel	
mindwalls	2013	coleco vision	Nicolas Campion	
monkey academy		coleco vision	Claus Bækkel	
mr. chin - 5th anniversary edition	2013	coleco vision	CollectorVision Games	
operation wolf	2015	coleco vision	Lemonize	
penguin adventures	2014	coleco vision	Opcode Games	$40
princess quest	2012	coleco vision	Óscar Toledo Gutiérrez	
quest for the golden chalice	2012	coleco vision	Pixelboy	
rip cord	2012	coleco vision	Russ Kumro	
robee blaster	2015	coleco vision	Alekmaul (Jean-Michel Girad)	
roller ball	2013	coleco vision	CollectorVision Games	
shifted	2015	coleco vision	Martijn Wenting	
sidetrak	2012	coleco vision	Russ Kumro	
so you want to be a knight	2015	coleco vision	CollectorVision Games	
starcom	2012	coleco vision	Michel Louvet	
starship defence force	2015	coleco vision	CollectorVision Games	
tron light cycles	2014-2015	coleco vision	CollectorVision Games	
wrath of the shurikens	2014	coleco vision	Collector Vision	
zanac	2015	coleco vision	CollectorVision Games	

Название игры	Год выпуска	Платформа	Разработчик/Издатель	Цена
2048/16	2014	smd	OERG866	
armed for battle	2014	nes	infiniteneslives/1010 Howe	$40-52
auge (demo)	2014	nes	Krill	
astro hawk	2014	snes	Playsoft (Paul Lay)/Piko Interactive	$30-35
barbarian	2013	smd	F.L.	
beat'em and eat'em	2014	nes	FG Softw., Vectrex280996	$30
bill's tomato game (unreleased)	1994	smd/genesis	Tempest Softw./Psygnosis	$70-100
blow 'em out le #10	2014-2015	nes	Retroscribe	$25-100
cascade	2015	smd/genesis	Epyx/Super Fighter Team	$40
chase	2014	smd	Jack Nolddor Games, Davidian	
classic kong	2012-2014	snes	Bubble Zap Games	$30
commie killer regular editions	2015	nes	FG Softw., Vectrex280996	$40
crazy cars	2013	smd	F.L.	
crazy driver	2013	genesis	M-374 LX, Tiâo Ferreira	
creepy bird	2014	snes	Piko Interactive	$25-35
deal or no deal	2014	nes	Vectrex280996	
dorque and imp	2015	snes	Piko Interactive	
duke nukem 3d	2015?	genesis	Piko Interactive/Tectoy	
e.t. the extra terrestrial	2015	nes	Khan Games	$25
fighting simulator world champ (unreleas.)	1992	nes	Culture Brain	$85-110
fix-it felix jr.	2013	smd	Future Driver, Airwalk Studios	$37,5+$5
flappy bird	2014	smd/genesis	PSCD.ru	
frog dude (prototype)	1991-1992	smd	Andy Swann (Twilight)	
fuwa fuwa cotton candies (fluffy)	2013	genesis	Future Driver	
game of life	2013	smd	ehaliewicz	
glass breaker	2013	smd	TmEE	
goplanes	2014	smd	Djcouchycouch	
hide the baby	2013	segacd/smd	Gameblabla	
hind strike	2015	snes	Bubble Zap Games/Piko Interactive	$105-120
inversion	2013	nes	Lucas "Dizzy9" Kur	
it came from the desert	2015	smd/genesis	Cinemaware/Water Melon Games	
jet-paco	2015	nes	Kendroock, Nathan, Davidian/The Mojon Twins	
jet pilot rising	2013	snes	Dieter	
jim power the lost dimension in 3d	2015	nes	Piko Interactive	
junkbots	2014	smd	Moon Watcher & Bitslap	
justice beaver	2015	snes	Collectorvision Games	
lagoon	1993-2014	snes	4Ph, Bahabulle	
larry and the long look for a luscious lover	2014	nes	Khan Games	$50-250
lego batman	2014	smd/genesis	Сделано в России	$22
lemmings 2: the tribes (discovered)	1994	sms/gg	Matt Taylor (Spidersoft)/Psygnosis	
leovigildo's murcian conspiracy	2014	smd/genesis	Pixel Bastards	
magic girl	2015	smd/genesis	Gamtec/Super Fighter Team	$40
mazezam challenge	2012	snes	Alekmaul/Piko Interactive	$20-25
megaqbert (demo)	2013	smd	TmEE	
mine sweeper	2013	smd	PSCD.ru	
mr. bloppy saves the world	2013-2015	snes	Copmedia/Piko Interactive	$60
nightmare busters	2013	snes	Super Fighter Team	$70
nighttime bastards	2014	nes	infiniteneslives/One Bit Games	$35
nomolos: storming the castle (re-released)	2014	nes	infiniteneslives	$14-47
pingouin bleu	2014	smd	Djcouchycouch	
pingouin rose	2014	smd	Djcouchycouch	
pinkie (unreleased)	1995	snes	Scott Williams Games/Data Design	
random insult generator	2015	nes		auction
rick dangerous	2015	snes	Piko Interactive	
rock fall	2013	snes	Paul Lay, Harvey Kong Tin/Piko Interactive	$25-30
sacred line genesis	2013	genesis	Sasha Darko	$5,99-9,99
silent hill: genesis (demo)	2013	smd/genesis	lupus	
sms brawl	2014	sms	David Bonafonte	
star keeper	2012-2014	nes	87 Arts (China)	$49
study hall	2013	nes	Khan Games	$33
sumo slam!	2013	smd	Mikhail Shilenko	
super noah's ark 3d	2015?	snes	Piko Interactive	
super tank war (not original)	2014	smd	Gamtec	
super thor quest	2014	snes	Piko Interactive	$20-25

Название игры	Год выпуска	Платформа	Разработчик/Издатель	Цена
supra kill minds	2014	smd	Jack Nolddor Games	29,95 EUROS
swords and runes	2014	nes	Sole Goose Productions	auction
sydney hunter and the caverns of death	2015	snes	Collectorvision Games	
targa aka rendering range (unreleased)	1995-2015	snes	Manfred Trenz	$85-100
the first invasion	2014	smd/genesis/ megacd	Psycatic	
the incident	2015	nes	Khan Games	$60
the mad wizard a candelabra chronicle	2015	nes	Sly Dog Studios	$40
the rise of amondus	2015	nes	Sly Dog Studios	$40
the shifting catacombs	2014	smd	Psycatic	
tiny knight	2014	snes	Acclaim Montreal/Acclaim	
uwol: quest for money	2013	smd	Shiru/The Mojon Twins	25-28 EUROS
violence pingouin	2014	smd	Djcouchycouch	
zombi terror	2014	smd	Manuel Gómez Alcaide (Baron Ashler)/Kabuto Factory	
zontar's mega swirl	2013	smd	Zontar	
downfall plus	2014	atari jaguar	Jagwareboot	$75-100
philia: the qequel to elansar	2014	atari jaguar	Onori Soft (Cédric Bourse)	14-17 EUROS
protector resurgence	2014	atari jaguar	Songbird	$40-50
highway encounter (unreleased)	1990	atari st	Vortex softw.	
grape (graphics editor, unreleased)		atari st	Sven Kopacz	
athanor	2014	oric	Safar Games	
oricium	2014	oric	Chema	
realms of quest iv premium edition	2013	vic 20	Ghislain de Blois/Psytronic	£1.99
1k mastermind	2014	zx81	Paolo Forlani, Stefano Bodrato	
1k redux (mine-field)	2014	zx81	dancresp	
ant attack	2013	zx81	Bob Smith, Sandy White	
batz	2013	zx81	peterz	
car race	2013	zx81	Johan Koelman	
down!	2012	zx81	Revival Studios	3,99-7,99 EUROS
dragon's lair	2015	zx81	Jim Bagley	£10.00
hunt the wumpus	2013	zx81	Johan Koelman	
hunt the wumpus	2015	zx81	Evan C. Wright	
impact	2012	zx81	Bob Smith	
lights-out 1k	2014	zx81	dancresp	
locomotion	2013	zx81	Johan Koelman	
marble racer	2015	zx81	Johan Koelman	
maze-k	2013-2014	zx81	dancresp	
micro man	2013	zx81	Stefano Bodrato	
minesweep 1k redux	2014	zx81	dancresp	
noir shapes	2012	zx81	Bob Smith	
nuclear invaders	2014	zx81	dancresp	
one little ghost	2012	zx81	Bob Smith	
othello	2013	zx81	Stefano	
outlaw	2013	zx81	Johan Koelman	
pandemic	2014	zx81	Bob Smith	
pinball	2013	zx81	Johan Koelman	
q*bert	2013	zx81	Johan Koelman	
quack!	2014	zx81	Bob Smith	
rebound	2014	zx81	Bob Smith	
shifted	2013	zx81	Revival Studios	3,99-7,99 EUROS
sokob-one	2013	zx81	Johan Koelman	
stair runner	2012	zx81	Revival Studios	3,99-7,99 EUROS
the edge	2015	zx81	Johan Koelman	
thro' the wall	2014	zx81	Stefano	
unkatris	2014	zx81	Antonio Villena	
zombi terror	2014	zx81	Paolo Silva	
zxagon	2014	zx81	Bob Smith	

Mike Singleton — "The players compete to gain control of the throne star"

1987-1990 Maelstrom Games (oct. 1990 Director Maelstrom Games), Consult Computer Systems
1990-1992 Midnight
1993-1994 Third Millenium Software
1995-1998 Curved Logic, Motivetime (Elite Systems)
(1995-1998 Creative Director Philips Media Plc/Curved Logic Ltd)
1998-2000 Darkblack, Blade Interactive Studios
2002-2004 The Collective (Lead Programmer)
2004-2005 Komodo Entertainment Software SA Швейцария.
2005-2006 Midway games (Studios, San Diego)
2005- Singleton & Weiss Interactive Games, Danger Studios
2008- Codemasters
2010- Ama Studio (Is a Belgium company, sister company to Ubisoft)

21.02.1951-10.10.2012

Mike Brierley Singleton родился 21 февраля 1951 года в Liverpool (Blackpool), в семье Walter и Minnie Singleton. Следующие 40 лет он жил в Wallasey (Wirral).

Здесь он закончил начальную школу, в 17 лет поступил в университет города Lancaster.

«Быть студентом - было хорошее время,» рассказывает Майк. Он изучал теоретическую физику на протяжении года, а в 21 год получает степень по Английской литературе.

В 1977 году он разработал свою первую «компьютерную» игру - Starweb. Это была игра по почте. Создателем оригинальной игры была американская компания Flying Buffalo. Это был предвестник будущих RPG игр.

Starweb требовала, чтобы игроки сообщали друг другу каждый шаг по почте, записывая свои команды. Все ходы пересылались на хост машину - миникомпьютер Raythenon 704. Отчеты об ходах высылались игрокам обратной почтой. Если два игрока встречались в игре, каждый узнавал адрес друг друга и они могли обсуждать свои действия - союз или войну. Каждый шаг стоил $1,75.

Несмотря на дополнительные расходы на доставку и задержки по времени, вызванные его проживанием в Британии, Майк был очарован игрой.

Его первая игра продлилась два года и закончилась его победой над более чем 15 игроками.

Игра все еще жива в свои 40 лет. Единственное изменение - игра перешла на электронную почту.

Майк начинал свою карьеру программиста с мейнфрейма в Университете Ланкастера, еще в 1968 году.

Первым его компьютером стал Commodore PET. В школе где, он учился, было 6 таких компьютеров. Изучив BASIC, он написал первую свою игру - Computer Race.

В 27 лет он написал программу на Basic (компьютер Commodore PET), полностью автоматизировал систему для магазина, включая офисную работу.

Его путь к одному из самых известных разработчиков Великобритании начался с тотализатора.

В подарок на свой день рождения Майк получил калькулятор TI-59. На нем он написал программу для лошадиных скачек. Но реальная, приносившая прибыль игра, вышла только на компьютере Commodore PET в 1981 году.

Игра продавалась по всей стране, но в этот раз проблема была вызвана юридическим моментом. Законы Британии того времени делали тотализаторы как можно более недружелюбными, и Майк начал продавать игру в Ирландии, которая не была обьектом Британского права, где и продавалась несколько лет.

Приобретя хорошие навыки в ассемблере, Майк пишет свою

аркадную игру Space Ace и продает ее PetSoft, одному из первых издателей видео игр в Британии.

Было продано около 200-300 копий - неплохо для рынка видео игр в то время.

Игра занимала 12 килобайт памяти, была написана на ассемблере, и как заметил Майк, к концу ее написания он уже помнил каждую строку кода наизусть.

В то время Sinclair Research искала разработчика для своего нового компьютера ZX 80.

Майк лично позвонил боссу этой компании (Sir Clive Sinclair) и предложил свои услуги.

Майка пригласили в Кембридж для показа прототипа программы. Он посетил компанию Sinclair Research. После переговоров он начал работать над программным обеспечением для их нового компьютера ZX81.

Был подписан контракт для разработки программ для ZX81.

Майк написал 6 программ на Бейсике и отослал их Клайву.

В результате появилась коллекция игр Game Pack 1 (1981), каждая из которых занимала всего лишь 1Кб памяти.

Эта была одна из первых комме-

рческих программ для ZX81, и продажи составили 90 000 копий.

Он сделал программу во время Рождественских каникул, за 2 недели и заработал £6000 роялти. Для общего развития - эта сумма была средней зарплатой в Британии за год в 1980 году.

После такого успеха, Майк решил развить эту игру для Commodore PET, так появилась игра Starlord. После появления жесткого диска и цветного струйного принтера Майк смог разсылать игрокам полноцветные карты галактики и их расположения в ней. Снова плата за шаг составляла £1,25. Это была сложная игра для Майка, но число игроков исчислялось в сотнях (максимум достигнут в 1984 году - более 700 игроков) и это было достаточно прибыльным.

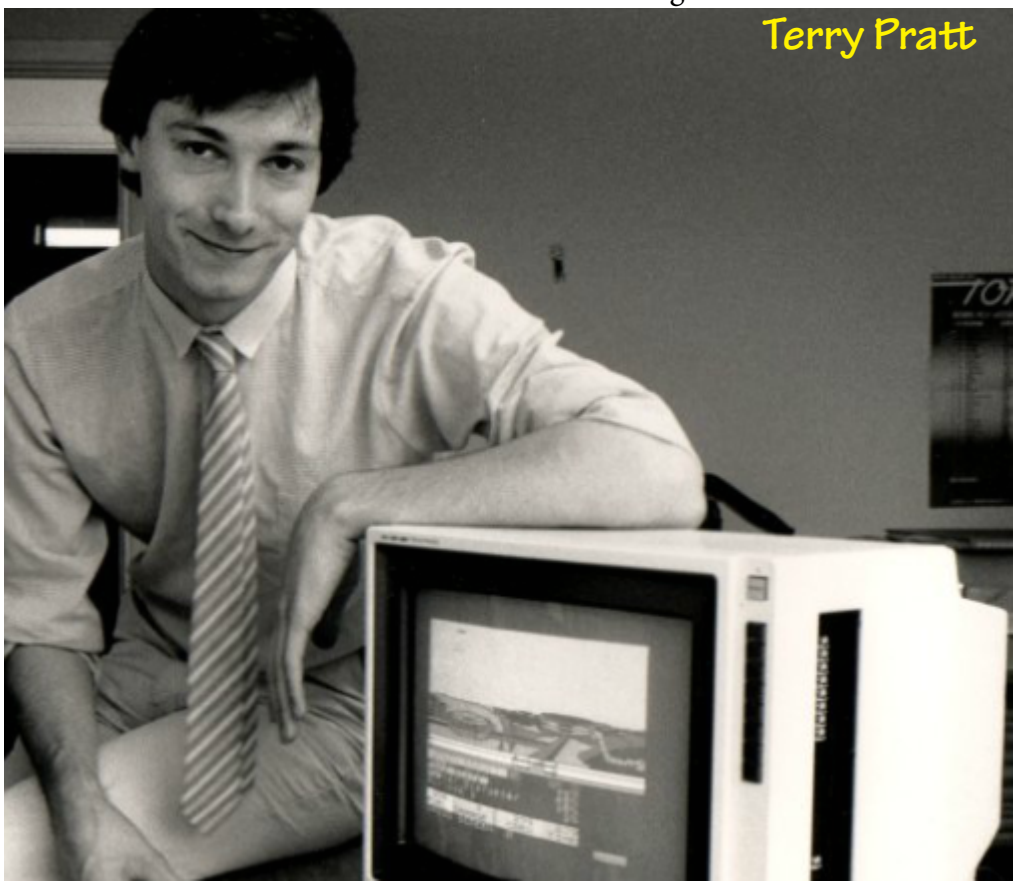
Часть прибыли, полученной от Game Pack 1 Майк использовал для продвижения своей Игры Через Почту. Starlord (1982) стала одна из самих ранних, если не первая игра такого плана в Великобритании.

Майк работал учителем английского языка в Sutton High School, Mill Lane, Ellesmere Port. Когда он понял, что его доход от ранних игр стал больше, чем зарплата учителя, он оставил свою работу учителя и занялся разработкой видеоигр.

Итак, с 1982 году Майк один, воспитывающий двух сыновей, полностью отходит от преподавания и все время работает фрилансером.

В то время его заинтересовали военные игры и он некоторое время работал над игрой Seventh Empire (для Terry Pratt'a, редактора журнала C&VG, позже - управляющего директора Beyond Software).

Игра в стиле Lords of The Rings, в которой вы в роли Gandalf против Черных Всадников. Анимация взята из игры Computer Race. Это первая попытка фиксации Толкиена, которая будет более продумана в будущей The Lords of Midnight.



Еще в раннем подростковом возрасте он увлекся настольными военными играми (производитель Avalon Hill или SPI), которые имели большое влияние на создаваемые в будущем схожие компьютерные игры. Майк создал свои настольные игры, но не планировал их продавать.

Игра 3-Deep Space (1983) поставлялась со специальными 3D очками. Игра Shadowfax (1983).

Далее последовали успешные игры Seige, Snake Pit (обе для ZX и Vic 20, издатель Postern). Не все игры были столь хороши. Так провальной оказалась игра 3D Deep Space.

Майк знакомится с Terry Pratt - редактором журнала Computer & Video Games. Этот человек основал компанию издатель Beyond Games. В сентябре 1983 года они встретились в Chester, чтобы обсудить идеи Майка. «Майк сказал, что сначала он создаст технические аспекты для игры, и если все получится, он создаст новую игру - Lords of Atlantis. Terry не понравилось это название и сейчас оно вам известно. Примерно через

месяц, Майк продемонстрировал свои наработки и подписал контракт с издателем Beyond Software.»

Terry: «Это была одна из наиболее творческих личностей, с которой я когда либо работал. У него никогда не было проблем и с идеями, и обдумывание их по пути на работу в ранние восьмидесятые было более приятным, чем сама работа. Майк увидел пользу в ранних игровых компьютерах намного раньше, чем многие из нас. Мои достижения по маркетингу не успевали за его программированием и упорством, и его игра Lords of Midnight была слишком непонятной для нас в начале. К счастью, его талант перевесил мои сомнения, что выразилось в росте динамики продаж игры. Хотя мы тесно сотрудничали в течении нескольких лет, Майк был больше другом для меня, чем разработчиком видеоигр и его участие было одной из причин, почему я создал Beyond Software.»

В 1983 году Майк покупает Sinclair ZX Spectrum и создает то, что многие признают лучшими стратего-приключенческими играми, когда либо созданными для ранних домашних компьютеров. Речь идет об серии Midnight, Lords of Midnight (1984), Doomdark's Revenge (1985) и финальном эпизоде, Eye of The Moon (который Майк не завершил), которые захватывали дух своей амбициозностью.

Каждая из этих двух игр отличалась масштабом (Lord's of Midnight содержит более 4000 локаций, а Doomdark's Revenge уже 6000 локаций и свыше сотни управляемых героев).

В 1984 году 33-летний программист Mike Singleton сделал игру Lords of Midnight. Эта игра не только показала, что возможно сделать на 8-битной машине из небольшого количества памяти, но и придала новый вид компьютерным играм. Эта игра стала революционной.

В ней множество локаций для игрока и 4 отдельных персонажа с одновременным управлением - игра стала самой амбициозной и сложной компьютерной игрой своего времени, причем влияние на современные игры все еще заметно сегодня.

Игра представляет собой сплав текстового приключения и ролевой игры с элементами военной стратегии в реальном времени.

Это было сложнее обычных аркадных игр, игра не для случайного игрока, реальная, взрослая игра, требующая намного большего времени, терпения и просчитывания. Вместе с внушительной инструкцией, игра шла с большой картой Толкиена, крайне важной для игрока, чтобы ввести его в обширные миры игры, рассказать об клавишах, позволяющих управлять двумя дюжинами функций и новеллой, написаной самим Майком, которая отлично вводит в игру.

Чтобы помочь игроку, Майк создал для него новеллу, рассказывающую об предыстории игры. С этим релизом Майк соединил вместе литературу и игры, и создал реалистичный мир, сравнимый с Нарнией и Средиземьем. История, написанная им - преамбула к War of the Solstice. Существует два способа победить - войной против Doomdark (Sauron) или через Morkin (Frodo) разрушить Ice Town (One Ring), источник власти Doomdark.

Игра напоминает Элиту - обе заставляют игрока включать воображение, и игрок видит вселенную больше, чем она есть на самом деле.

Это два наиболее впечатляющие виртуальные миры, когда либо созданные. Игра была написана Майком полностью - дизайн, графика, код, большая часть руководства в виде новеллы.

За 2 недели продаж было продано более 10 000 копий игры по необычно дорогой цене - £9,95.

В 1984 году реально не было ничего похожего на нее. Это была игра, в которой игроки должны были использовать свое воображение для улучшения своих навыков, так как игра имела полный цикл день-ночь, создавая новые препятствия и решая новые проблемы. Традиционная текстово-приключенческая игра давала игроку возможность вводить текстовые команды (посмотреть, исследовать, взять, пойти) и как результат увидеть хорошую картинку в случае успеха.

В Lords of Midnight геймплей был намного быстрее, чем в традиционной игре, так как ход игрока заключался не в печати длинных текстовых команд, а требовал всего лишь нажатия клавиши, каждая из которых выполняла свою специальную функцию, позволяя игроку и

смотреть, и двигаться, и менять персонаж.

Кроме того в отличии от декоративной функции графики в старых играх, здесь картинка была крайне важна для геймплея. Каждая отдельная локация в игре - это простая картинка положения персонажа вместе с текстовым описанием того, что видит персонаж. Эта картинка меняется по ходу движения персонажа, с появлением других персонажей или врагов. Отдаленные обьекты становятся ближе, как только персонаж приближается к ним.

Это конечно не 3D, но все еще достаточно впечатляюще, и хотя графика примитивна, игрок полностью погружается в атмосферу игры (зимой были жуткие синие и белые оттенки, что особенно хорошо раскрывало визуальные возможности ZX Spectrum).

The Lords of Midnight имела огромный успех и меньше, чем через год вышло продолжение игры - Doomdark's Revenge (1985), которая была еще более огромной и амбициозной по своему размеру. Майк усовершенствовал технологию, использовал сжатие в памяти, что позволило увеличить размер игрового пространства и игрок получил возможность общения

с конкурирующими персонажами для помощи в их приключениях. Были переписаны режимы сражения. В итоге от дипломатии зависело положение игрока

и для завершения игры, он должен был постоянно балансировать между разными персонажами.

Карту для игры создавал сам Майк со своими сыновьями (Jules и Tam). Игра имела увеличенную карту, несколько новых команд и была по мнению журнала Crash более сложной, очередным успехом для издателя Beyond. Но в итоге конечный результат был хуже из за персонажей.

Майк признал игру хуже оригинала - Lords of Midnight. Он ввел новый алгоритм, комбинирущий слова, по этому на имена персонажей и карты не было уделено столько же внимания, о чем он сожалел со временем.

В своем интервью для Sinclair User (1984) после выхода Lords of Midnight, Майк сказал «Ваша личная компания это хорошая идея, но это отнимает мое время, как программиста.» Он рассматривал себя больше как дизайнера видео игр, чем программиста и предпочел бы команду программистов, которые воплощают свои идеи. «Хотя я имел место в Beyond, я думаю, больше денег мне приносит работа вне Beyond.»

Это был классический домашний программист, он делал все, что связано с игрой - дизайн, историю, написание руководства для игрока, программирование, графику (с помощью планшета Grafpad), звуковые эффекты, музыку и рекламу.

Doomdark's Revenge - последняя изданная игра, которую Майк создал полностью сам.

Для нереальной задачи вместить в память ZX Spectrum 32 000 локаций, Майк создал свою технику под названием «Ландшафт», которая позволяла сжать каждую локацию в несколько байтов и быстро показать полную картинку игры, что было очень важно в то время, так как игры загружались с кассет, а дисковая система была очень дорогой для игроков.

«Я планирую игру заранее, но если у меня внезапно возникает вспышка вдохновения, новая идея, я удаляюсь в комнату и погружаюсь в нее.» Вышеупомянутая техника была создана по плану, но заканчивая работу над игрой, Майк увидел много вариантов улучшить компрессию и саму игру. Все это было воплощено в его новых играх.

В 1985 году он пишет свою вторую игру для C64 Quake Minus 1.

Так же издатель Beyond был куплен компанией Telecomsoft (софтверное подразделение British Telecom), серьезной компанией в Британской игровой индустрии середины 80-х. Причина покупки - успех изданной ею игры Lords of Midnight, после которой она взлетела как успешный издатель и заключила контракт по дистрибьюции с американской компанией First Star и с Denton Design.

Третья игра в серии, The Eye of The Moon была запланирована, но позже пересмотрена, так как Майк был занят другими играми на ZX Spectrum - Dark Sceptre, Throne of Fire, последний из которых позволял играть двум игрокам одновременно. «Я все еще работаю над The Eye of The Moon, но это уже не проект, а больше хобби. Я переписал

некоторые графические процедуры, чтобы технология «Ландшафт» стала полноцветной. Карта игры была в 4 раза больше, чем в Doomdark's. Спецификации для новой игры Eye of The Moon составляли около 24000 локаций, карту из 12 разных областей, каждая со своими под-квестами, абсолютно отличающаяся от главной цели игры. Эта игра будет выпущена только его собственной компанией Maelstrom Games.»

Beyond уже куплен, продажи рынка 8-бит упали, а Майк был занят другими проектами. По этому The Eye of The Moon так и не вышла для ZX Spectrum.

Компания Maelstrom Games (23a Seaview Road, Wallasey, Merseyside, L45 2QN) находится в небольшом доме в Wallasey, недалеко от Liverpool. В состав входит 7 программистов, которые создают код, графику и музыку.

Так же Maelstrom был готов выпустить версию игры Dark Sceptre для игры через почту. Данная версия игры была возможна на Microdrive, но Майк склонялся к выбору ZX Spectrum +3.

После этого Майк и компания Consult работают над игрой Lord Of The Rings - The Arcade Game. В отличии от приключенческих игр, в этот раз упор сделан на батальных сценах. Игра шла в реальном времени, и игрок мог двигаться по всей карте Средиземноморья, управлять всеми персонажами и армиями. Издателем выступала компания Melburne House. Трехмерные битвы будут показаны в изометрическом виде, от 20 до 30 фигур одновременно на экране, в 70 пикселях высотой. Можно было отдавать команды нападения, движения или помощи персонажам. Всего планировалось 128 армий, до 128 воинов в каждой. Но игра так и не появилась.

Beyond была популярна и получила от Paramount лицензию на Star Trek. Это в большей мере касалось Майка. В то время он был занят многими проектами одновременно - обдумывал идеи по третьей части трилогии Midnight, делал Dark Sceptre для Speccy и Quake Minus для C64, совместно с Warren Foulkes. Чтобы спланировать работу над Dark Sceptre, он встретился Dave Kelly, управляющим директором Consult Software.

Consult Software помогли ему сделать версию этой игры для Amstrad CPC, а до этого - версию Throne of Fire для ZX Spectrum и Amstrad CPC. Майк разработал эти игры и участвовал в создании. Сам Майк программировал Dark Sceptre совместно с David Gautrey для ZX Spectrum.

David John Gautrey (Maelstrom Games 1986-1995, Curved Logic, Darkblack, Midway Games): «Майк в то время жил в New Brighton, в двух минутах ходьбы от моего дома, что было неожиданно для меня. Мы писали программы, которые бы облегчили создание кухонь и не думали об написании игр. Я помню, как он пришел в мой офис и спросил меня, что я думаю о создании компании разработчика видеоигр, похожую на мою компанию Consult. Он хотел создать свою компанию, и после этой встречи родилась Maelstrom Games.»

Dark Sceptre был первым релизом Майка после очень успешных игр Midnight, что позволило ему чувствовать себя уверенно.

Он продолжил совершенствовать дизайн игр, так же создать более простую Игру Через По-

чту для ZX Spectrum.

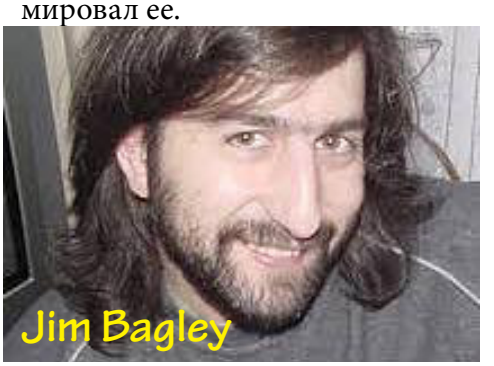
Dark Sceptre все больше и больше приближал его к периоду отстроченных проектов.

После Dark Sceptre компания Consult заключила контракт с Melbourne House о создании другой игры, с участием Майка. Майк отошел от жанра стратегии и создал игру Throne of Fire (1987), скроллируемый экшн с опцией мультиигрока, которая позволяла использовать тот же компьютер для игры. Throne of Fire - концепция Майка, но разработкой полностью занимался Consult (версию для ZX программировал Jim Bagley, для C64 делали Tim Rogers и Darrin Stubbington и для Amstrad CPC Chris Pink).

Данная игра первоначально должна была появиться в 1986 году, изданная Beyond. Но в результате вышла только в 1987 году, издатель Firebird.

Визуально игра включала в себя цветной фон и большие персонажи на черном фоне для устранения известной проблемы клэша на ZX Spectrum. Так же четырехканальный звук, ранее не доступный на слабом аудио ZX Spectrum. Все это в сочетании с продуманным и детализированным игровым дизайном и предысторией, созданной Майком - гарантировало успех игре.

Jim Bagley вспоминает о нем: «Моей первой игрой, над которой я работал, была Throne of Fire (1987, ZX Spectrum). Да, с Mike Singleton ! Майк создал дизайн игры, и я только программировал ее.



Игра была хороша, но не совершенна. Я вероятно, сделал бы ее намного лучше, но уже все сделано, как есть. Я хотел сделать игру быстрее, более плавной. Но сделать ход игры в реальном времени не получалось из-за размера спрайтов и масок персонажей. Все персонажи были активны все время, даже когда они были вне кадра, они обрабатывались по карте.»

Chris Pink, (Maelstrom Games Programmer 1988-1990): «Моя первая работа с ним была в Consult. В то время он работал над Dark Sceptre и War in Middle Earth. Майк создал эти игры, а Consult занялся программированием. Как только я уехал из этой компании, Майк уговорил меня работать в Maelstrom, где я работал над Middle Earth (игра в стиле RTS), Whirligig (стрелялка), Midwinter (огромный приключенческий мир), StarLord (основана на игре Майка по почте) и мини игрой, названной The Political Arena (цифровая настольная игра). Если вы посмотрите на дизайн его игр в период его расцвета, вы увидите не только многообразие идей, которые охвачивают разные жанры игр, но и тщательный выбор платформ для игр, создание инструкций к играм. Для примера - The Lords of Midnight. Информация в его играх должна была быть естественной и доступной для широкой аудитории. Как программист, он всегда предлагал новые нестандартные решения и всегда извлекал каждую каплю из системы, в которой работал. Майк был великим учителем. Многие люди, начинающие работать с ним, были плохо знакомы с индустрией, и он не торопил их в работе. Я никогда не помню, чтобы он выходил из себя или был в депрессии. Он мог терпеливо сидеть и найти путь, как научить вас. Это имело испех, так как многие из команды Maelstrom до сих пор в индустрии. В его гостиной были копии старых игр, расставленных вокруг основания камина. Вне игр ему нравилась пинта, свои сыновья и катание на лыжах.»

Dark Sceptre - экшн игра, более приключенчески ориентированная, с прокачиванием игроками своей силы для победы в игре.

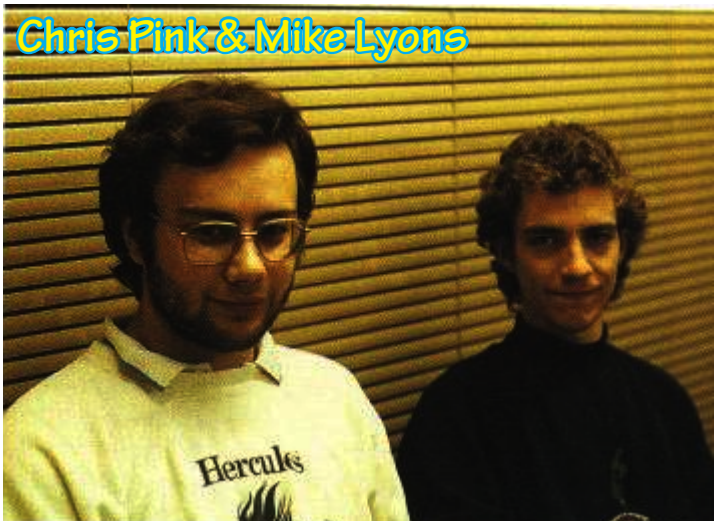
Mike Singleton 1987 with Consult team and Melbourne House

В 1989 году вышла стратегическая военная игра War in Middle Earth, перекликающаяся с игрой Midnight, снова вдохновленная историей с Tolkien. Игра позволяла игроку управлять крупномасштабными армиями и отдельными персонажами, все в реальном времени. Как сказал Майк: «Программист не диктует маршруты заранее. Вы управляете главными героями и их судьбой до конца».

В 1989 году Майк со своей компанией Maelstrom создали Star Trek, технически впечатляющая, но очень отличающаяся от Whirligig и War in Middle Earth. Это своеобразный переход в 16-битную эру.

В конце 80-х Майк начал совершенствовать свое программирование на 16-битных машинах. Речь идет о серии Midwinter. В 1989 году Майк выпустил наиболее впечатляющую игру - Midwinter (для Amiga и PC), которая расширила границы игр для новых 16-битных машин. Это уже игра со свободным передвижением игрока, мультиперсонажное 3D приключение, основой которой была все та же игра Lords of Midnight. Это была ролевая игра от первого лица с элементами стратегии. Действие разворачивается в постапокалипсическом мире, укрытом снегом и льдом.

Mike in 1988



Chris Pink & Mike Lyons

Malcolm Hellon & Mike

Hugh Batterbury Maelstrom Games

THE WILDFIRE BUNCH: [back row] Bruce Butterfield (Generally Assisting), George Williamson (Programmer), Mike Singleton (Project Leader, Game Design, Maths R&D), Hugh Battenbury (Business Brains), Andy Elkerton (Graphics Designer), Mandy Parker (Research and Preparation of Wildfire Text), [front row] Dave 'Dav' Gautery (Programmer), Val Franco (Programmer), Dave 'Ollie' Ollman (Senior Programmer).

The Maelstrom team (from left to right): George Williamson, Mike Singleton (sitting), Dave Gautrey, Dave Ollman, Pete Barnett, Andy Elkerton, Hugh 'General Masters' Batterbury, Val Franco and some ever-so-slightly 'spicy' wall-decoration.

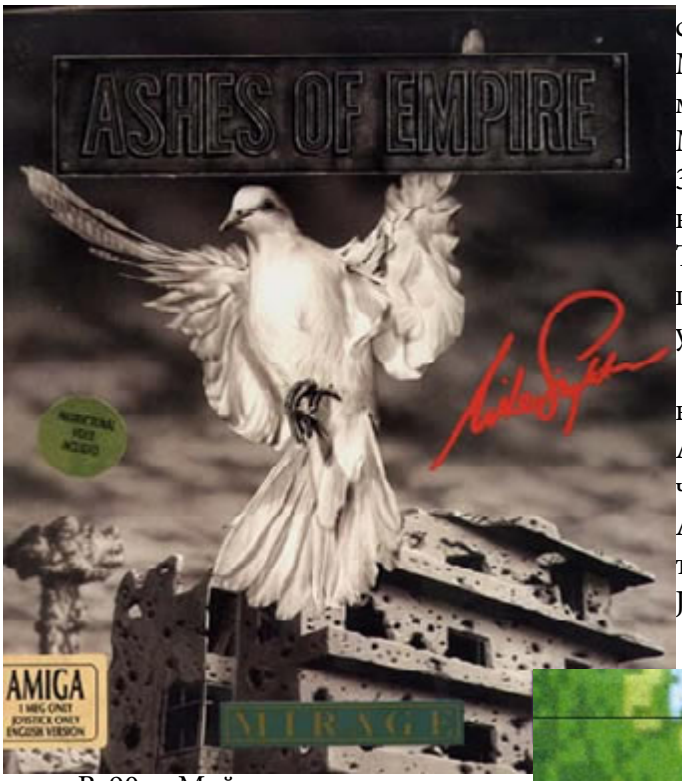
Было бы слишком просто для него - пересмотреть Lords of Midnight, вместо этого Майк добавил новые возможности в гэймплей. Постапокалипсический мир 2099 года, вы управляете капитаном John Stark. Игра представляет собою сплав экшена и стратегии от первого лица. Вы можете кататься на лыжах, использовать снегоход и летать на дельтаплане. Мир представлен в заснеженном воксельном ландшафте, и гэймплей содержит все, что вы могли получить от его игр. В игре вы легко увидите концепции, которые были использованы в играх Midnight. Обзор Amiga Power: «Игра была образцом компьютерного программирования, это снова инновационный продукт компании Майка, но в этот раз они превзошли сами себя - никогда еще так не была проработана окружающая среда, которая просто сама виртуальная реальность.»

В это время игровая индустрия ускорила свой рост и времена, когда один программист мог сделать весь проект от начала и до конца, прошли. Программисты перешли в команды разработчиков от 6 человек в конце 80-х до многих сотен в эре Xbox/PlayStation. Майк продолжил свою работу для известных компаний - Psygnosis, Codemasters, Lucas Arts, Midway...

В 1991 году вышла игра Midwinter II: Flames of Freedom. Ожидали от нее как минимум продолжения - как в случае с Doomdark's Revenge. Но она уже не смогла достичь славы первой Midwinter, ставшей классической.

В 1992 году Майк разработал Ashes of Empire, изданную компанией Mirage (интересно, что издателем является первый польский издатель видео игр - компания Mirage (для 8-битных машин, и после для 16-32 бит). Свою историю компания начала в 1988 году. Это известная Варшавская студия - Studio Komputerowe AS.). Игра была написана после событий распада СССР и представляла собою усовершенствованную версию Midwinter. Отличия были в новом ландшафте, проработке игрового дизайна и материале поддержки. Игра стала еще более детализированной, мир стал еще больше и содержал тысячи взаимодействующих персонажей. Все это было дополнено полноценной историей от Майка. В обзоре игры журналом Amiga Power ее протяженность намного превышала границы книги Война и Мир - сорок провинций, каждая из которых описана в очень подробных деталях. Майк делает не просто развлекающую игру, здесь упор на передаче знаний игрокам.

Так же в 1992 году игра The Lords of Destiny от Maelstrom завоевала приз лучшей Игры через Почту этого года.

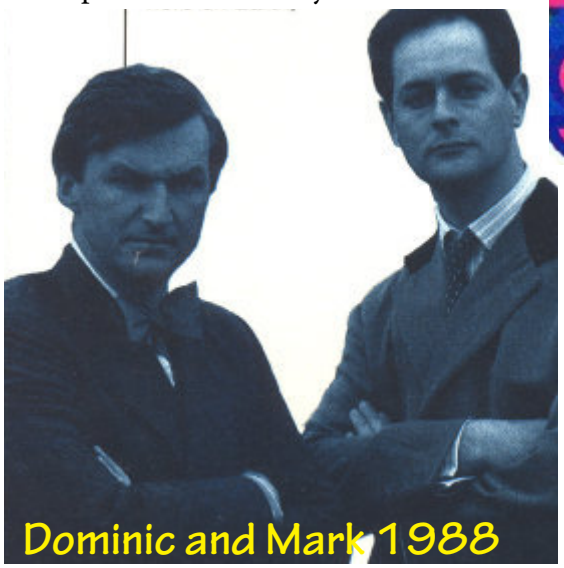


старой почтовой игры Майка для 8-битных машин. В конце 80-х Microprose покупает 3 софтверные торговые марки у компании Telecomsoft. Только после этого проект увидел свет.

Следует сказать, что версия этой игры для Atari ST в корне отличается от версии для Amiga/PC. Это подтвердил мне David John Gautrey.

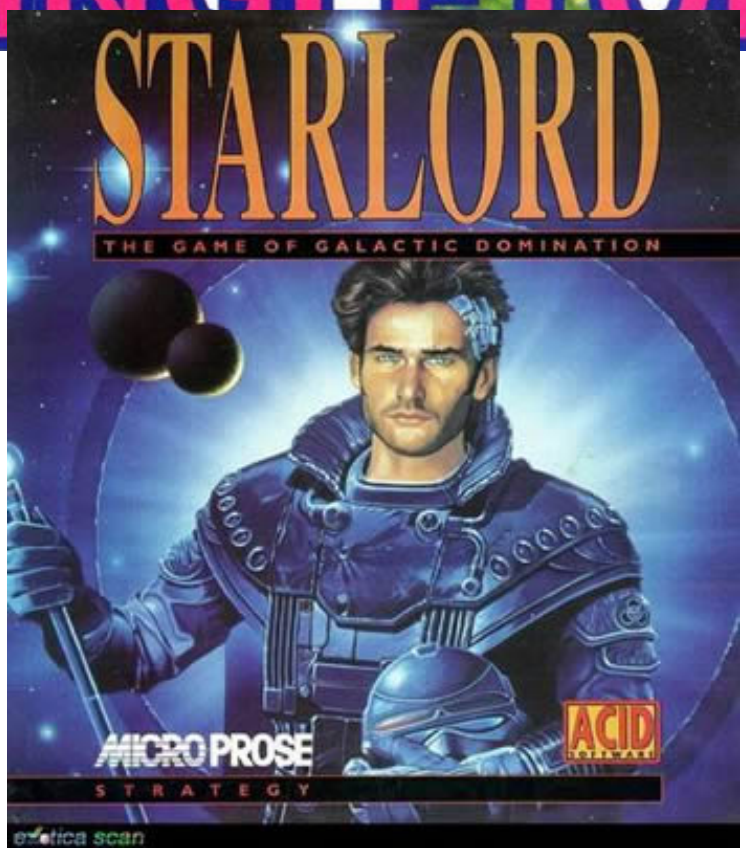
В 1995 году выходит игра Lords of Midnight III: The Citadel. Сиквел полностью отличался от прежних игр, оставив только основанное на повороте движение и перенес это в трехмерное движение в реальном времени.

В 90-е Майк получил возможность переделать свой успешный хит - The Lords of Midnight. Прошло почти десять лет и написано почти 15 игр. Майк вышел на издателя Domark, который в то время переходил от обычного издателя к полновесному, который позже был куплен Eidos.


Dominic and Mark 1988

Dominic Wheatly, один из основателей Domark, вспоминает: «Впервые я увидел Майка в 1990 году. В то время он уже был известен своей игрой The Lords of Midnight. Мы вышли на него с предложением издать продолжение серии Midnight.»

В 1993-1994 году выходит игра Starlord. Это была конверсия



Это попытка обьединить The Lords of Midnight и Midwinter.

Сам Майк так отозвался об этой игре: «Я не был полностью удовлетворен, но я и не могу быть полностью недоволен игрой. За те шесть месяцев работы над игрой, мы сделали многое, но не все успели. Интерьеры и экстерьеры игры имели в итоге меньше деталей, чем мы задумывали сначала, что повлияло на возможности управления в игре.»

Долгая работа над игрой и неудовлетворительные результаты сделали Maelstrom уязвимой. Чтобы обеспечить ее работу в будущем, Майк в 1995 году продал ее компании Philips Interactive. Это была последняя игра, дизайн которой полностью сделал Майк. Авторское право на эту игру принадлежит Майку и его семье.

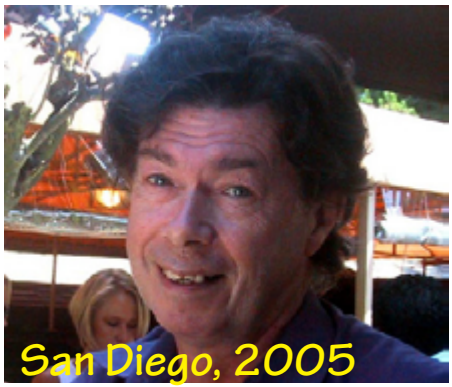
Так появился ее внутренний (in-house) разработчик, компания Curved Logic, с той же прежней командой.

Разработка игр перешла на консоли и Майк занялся этим. В 1998 году Майк возвращается к фрилансингу. Он консультирует Blade Interactive Studios, Dark Black, The Collective Studios. Больше работает как программист, чем дизайнер. Он оптимизировал технику сжатия , процедуры низкоуровневой графики, создает спецэффекты.

Компания Darkblack, где он работал с 1998 по 2000 год, была создана хорошо знакомыми друг другу людьми из прежней компании Maelstrom (Mike Singleton, David Gautrey, George Williamson, Paul Hodgson, Jim Shaw, Andy Elkerton, Stuart Flint, Mike McTigue).

В это время Майк переехал в Швейцарию. Это было вызвано как работой, так и его любовью к лыжам. Он часто катался на лыжах со своими сыновьями. В Швейцарии он работал в компании Komodo Entertainment Software SA над игрой One Online (массивная ролевая игра онлайн). Здесь он чувствовал себя как и раньше комфортно - всего три программиста, и он был их техническим директором. Он был заинтересован игрой, так как уже имел свои идеи на этот счет и считал, что за этим будущее игр для PC. За период более чем шесть месяцев был создан прототип игры, которая работала онлайн. Майк проделал огромную работу над ландшафтами игры.

Так же не будем забывать о периоде его работы в San Diego (2005-2006 год, Midway Games/ Studios), США.



В 2005 году прекратилось финансирование игры One Online и 07.11.2005 года Майк совместно с программистом Jocelyn Weiss создает компанию Singleton & Weiss Interactive Games. Этот тандем работал вместе, создавая игры для Midway Games (Chicago) и позже, для Codemasters, оптимизируя код для PC, XBox360, PS3.

Jocelyn вспоминает: «Он мог взять любую машину и добиться результата лучше всех. Когда то он в одиночку работал целый месяц над программированием режима мультипликации для PS2 в текстовом файле. Когда мы получили от Sony комплект разработчика, его код работал в первый же день. Совместно мы работали над водной системой и освещением травы в Gauntlet. Он разработал метод освещения когда начал работать на XBox360 и затем на PS3.

В Швейцарии он работал для французской компании, расположенной в Лионе. Они попросили нас сделать движок для консоли, для всех трех платформ. Так мы начали портировать The Witcher. Проект остался без денег и мы решили создать свой.»

В конце своей жизни Майк вернулся к преподаванию. Он читал курсы по дизайну игр в Бельгии (Namur, Albert Jacquard University College). Например, в сентябре 2010 года состоялась конференция на тему создания видеоигр. Его доклад назывался «Забытое искусство создания большего из малого».

В это время он помогал студентам над проектом игры Sika (Tom Wart). Игра основана на игре The Lords of Midnight.

Далее Майк оставался в игровой индустрии до самой смерти в 2012 году. Однако уже занимал только техническую роль в командах разработчиков.

Последний год жизни был сложным для Майка. У него диагностировали рак челюсти. Он должен был пройти химиотерапию, а затем предстояло удалить часть языка и челюсти, заменив ее частью голени для восстановления. Врачи даже не заметили, что он ранее перенес сердечный приступ ! Операция прошла успешно, и его ввели в состояние искусственной комы для восстановления.

Но он никогда не падал духом и даже сидел со своими друзьями в местном пабе.

У него хотели взять интервью для известного фильма о знаменитых разработчиках видеоигр «From bedrooms to billions», но он уже не мог внятно говорить. Хотя его родственники могли понять его ответы.

В подарок на Рождество дети подарили ему Kindle. Так Майк начал обдумывать порт всей Midnight саги на телефоны и планшеты. Он переделал технику ландшафта под iPad и он уже работает в режиме реального времени.

Майк придумал название для переработанной игры Skyfall: Year Zero: Total Midwinter.

В последние годы своей жизни он работал над новой версией Lords of Midnight для iOS.

Mike Singleton представлял собою уникальную эру в истории компьютеров и видеоигр, когда программисты часто создавали маленькие чудеса, что было вызвано ограничениями компьютеров того времени. Именно благодаря этим ограничениям программисты были вынуждены создавать новые и впечатляющие методы создания игр и несомненно, продлили срок жизни этих машин.

Lords of Midnight стала ориентиром не только из за того, что перешла в современные RPG игры, но так же и потому, что показала, что даже при таких крутых современных машинах и консолях, ничто не заменит воображения, способности выйти за ограничения, что было у Mike Singleton.

В завершении скажу, что компания Chilli hugger software планирует выпустить римейк игры Mindwinter в 2015 году для PC и консолей. Эта же компания переписала раньше The Lords of Midnight для iOS. Над игрой работает тот же программист, который делал ее для Amiga/ST David John Gautrey, используется оригинальный код и документация по дизайну.

Интервью с Cristopher Jon Wild, создателем порта The Lords of Midnight для DOS, а затем для iOS.

Насколько тяжело было сделать порт, и как он соотносится с оригиналом ?

Одним из трюков было панорамное скольжение. Это прекрасно смотрится. Но были проблемы с графикой. 2D и природа занимали много места, были медленными. Было бы легче сделать 3D взгляд, похожий на оригинальную игру. Майк так же работал над новыми графическими технологиями, которые позволяли управлять разной графикой ландшафта, с вложениями внутри. По этому мы выбрали 2D картинки для реального времени, в сочетании с уже сохраненной 3D графикой. Солнечный свет сбрасывал реалистичные тени и имел бы хорошее освещение.

В оригинальной версии для ZX вся математика была заранее просчитана и сохранена в таблицах, чтобы сделать ее максимальной быстрой. Теперь мы просто управляли алгоритмами в реальном времени и получали плавное движение. Но таким же должен быть и искуственный интелект. Мой оригинальный порт был переведен с ассемблера в C++ и данные обрабатывались без ограничений. По этому движок игры позволял легко писать игры со сценариями, подобными Lords of Midnight.

Майк, как и я не хотел сделать игру, похожую на оригинал. Это должен был быть новый шаг вперед, с сохранением духа оригинальной игры, чего не получилось с версией The Citadel.

Мы думали над тем, как заставить игры работать так, чтобы сделать полную трилогию в четырех частях. Когда Майк скончался, стало важным сохранить наши планы. В разговоре с многими людьми я понял, что они хотели бы играть в оригинал. Таким образом я удалил почти все наши добавления, включая все, что сделало игру работающей не так, как оригинал. Единственное, в чем я не пошел на компромисс, была графика. Майк и я не хотели оставить в игре графику оригинала. Он обсуждал со мной разные идеи, чтобы сохранить стиль оригинала и сам рисовал и раскрашивал многие изображения для игры.

Мы хотели добавить возможность сохранить игру, но оставили только возможность перезапустить ее, если что то пошло не так как нужно. Таким образом игра делает запись ваших движений и вы всегда продолжаете с того момента, где закончили.

Целевой рынок вашей игры ?

Мы не думали об написании игры для новой аудитории. Игра просто напомнит всем о нем.

Почему по вашему эта игра стала так популярна ?

Я общался со многими людьми, которые играли в эту игру. Одних привлекла история, других сама игра. Смесь простоты и глубины затягивает игрока. В то время это отличалось от стиля других игр.

Как вы начали программировать игры ?

На Рождество мой брат получил Speccy, я начал читать руководство и начал изучать Basic. Через несколько дней я написал свою программу. Далее я начал заниматься обессмерчиванием игр, отсылал свою работу в журналы. В качестве оплаты они присылали мне новые игры, по этому я мог себе позволить играть в большое количество новых игр.

Как вы познакомились с игрой Lords of Midnight ?

После покупки Speccy+3, я переводил кассетные версии игр в дисковые, что включало взлом игр. С этой игрой меня познакомил мой старший брат и мне понравилось играть в нее. В то время я начал писать свою игру и захотел узнать, как работает Lords of Midnight. И я занялся обратным инжинирингом игры. Это привело меня к портированию игры на DOS. Это заняло одну-две недели.

Примерно в 1992 году я обратился к Майку с вопросом об распространении данной игры в интернете. Посредником в нашем общении стал Jon Ritman, предложивший мне заняться разработкой видеоигр, я переехал в Southampton, SCi.

В 1994 году со мной связалась компания Domark. В то время они планировали выпустить игру Midnight: The Citadel, и хотели поместить мою игру на CD.

В следующем году я познакомился с Майком на торговом шоу и мы обсудили мою работу над портированием игры. С тех пор мы поддерживали общение по интернету.

Что вы ожидаете от своей игры на iOS ?

Я просто рад сделать игру. Я надеюсь, что люди захотят поиграть в нее снова. Если она напомнит им о счастливых днях юности, это заставит Майка улыбнуться. Цена в £2.99 только стоимость чашки кофе, но игра должна быть намного вкуснее него ! Никакой конкуренции с другими играми. Купившие игру, будут хранить на своем мобильном немного памяти о Майке. Деньги от прибыли рас-

пределяются между мною, Jure Rogelj (отвечал за графику) и сыновьями Майка. Мы надеемся, что игра принесет маленький праздник.

Как вы представляете себе современный ZX Spectrum, если бы его выпустили сейчас, с использованием новых технологий ?

В этом реально нет смысла. Сейчас нет шансов у нового компьютера. Реальны только консоли на новых технологиях.

Далее я добавлю немного информации о процессе создания игры The Lords of Midnight, когда Майк помогал в этом Крису.

Майк не хотел сделать игру только для ее фанатов, он хотел обратиться к новой аудитории, играющий мир пойдет дальше, так как уже никто не читает руководства к игре. Но мы планировали выпустить аудиокниги, электронные книги, так же показать историю в самой игре, может быть с помощью анимации. Это было этапом обучением игрока.

Майк согласился, что перевод игры в 3D не будет хорошим вариантом и приведет к созданию новых проблем, отодвинет игру от простоты оригинала.

Майк изучал новые технологии в графике, мы решили существенно изменить графику, создав более разнообразную картинку. Он работал над созданием технологии, которая не просто показывала картинку в 2D, но и изменяла бы направление освещения в реальном времени.

Игру планировалось выпустить для iOS, Android, Playbook, Mac, PC.

Мы хотели сохранить игру независимой, и по этому отказались от вложений финансов со стороны игровых компаний. Фактически мы обсуждали создание нашей небольшой студии, название - Midnight Studio, только для создания таких игр. Мы ориентировались на команду, работающую в свое свободное время, и думаю, смогли бы выйти на финансы, позволяющие работать над игрой полный рабочий день.

Так же мы обсуждали использование kickstarter или gambitious для финансирования игры. В конце концов, мы не были до конца уверены, что проект соберет достаточно финансов на необходимый уровень игры.

Во время разработки тестовой версии игры, мы ввели рисованную от руки графику оригинального ландшафта. Графика представляла собою разрисовку Майка из оригинальной графики. По этому графика в новой игре напоминает версию оригинала, но с высоким разрешением. Мы были довольны результатом.

Я начал делать порт игры для PC в 1999 году. Когда был выпущен iPhone, я обратился к Майку, чтобы обсудить с ним Lords of Midnight. В 2010 году он связался со мной, и мы начали работу над игрой. За эти 2 года (2010-2012) мы общались почти каждую неделю, и иногда каждый день в течении многих недель подряд. К сожалению, разработка игры шла медленно. Одной из причин этого была его болезнь и медленное восстановление после сердечного приступа.

The Lords of Midnight 2008-2011 - iOS (iPhone, iPad) $4,99
The Lords of Midnight 2013 - Microsoft Windows. $5,99
The Lords of Midnight 2013 - OSX Mac $4,99
The Lords of Midnight 2014 - Blackberry $2,99
The Lords of Midnight, Doomdark's Revenge 2014 - Android $4,99
The Lords of Midnight, Doomdark's Revenge 2015 - Windows Phone $4,49

Michael Brierley Singleton softography

Название игры	Год выпуска	Платформа	Разработчик/Издатель
actua pool (poolshark/ultimate 8 ball)	1998	pc ps	mike singleton, david gautrey, paul hodgson/Mirage
ashes of empire (fallen empire)	1992	amiga st (**unreleased**) dos	mike singleton, david gautrey (midnight)/Mirage
computer race	1981-	commodore pet	mike singleton
3 deep space	1983	bbc c64 vic20 zx	mike singleton/Postern
dark sceptre	1987	cpc zx	glenn benson (cpc conv.) maelstrom games (mike singleton, david gautrey, alan jardine)/Firebird
david leadbetter's greens (**tech. ideas**)	1991	amiga st dos	the thought train/MicroProse
disk menu maker (**utility**)	1986	cpc	mike singleton
doomdark's revenge	1985	zx	stuart peart (c64 conv.) rick brown (cpc conv.) mike singleton/ Beyond Softw.
eye of the moon (**unreleased**)	1988-1990	c64, zx	dave ollman, andy elkerton, mike singleton (graphics)/ Maelstrom Games, Beyond Softw.
fallen empire	1992	amiga	mike singleton (midnight)/Mirage
g-surfers	2002	ps2	blade interactive studios/Midas Interactive
game pack 1	1981	zx 81	mike singleton/Database Softw.
gauntlet: seven sorrows (special thanks)	2005-2006	ps2 xbox	midway studios/Midway Inc
grid (**programmer**)	2008	pc ps3 xbox	codemasters (mike singleton…)/Codemasters
grimblood	1990	amiga st	mike, david gautrey (midnight)/ Virgin Games/16 Blitz
gun runner (stranglehold) **chancelled**	2007		midway chicago (midway studios)/ Midway Inc
hsx: hypersonic xtreme	2003	ps2	blade interactive studios/Majesco Sales
indiana jones and the emperors tomb(**engine**)	2003	pc ps2 xbox	the collective inc./Lucas Arts
interstellar intrigue	1984	zx	mike singleton/C&VG magazine
jest (**unreleased**)	1997	n64	curved logic (mike, david gautrey…)/Ocean, Infogrames
quake minus 1	1985	c64	warren foulkes, mike singleton/Beyond Softw., Monolith
lords of midnight III: the citadel	1995	pc	maelstrom (mike singleton...)/Domark
manhattan invasion	1983	zx	mike singleton/C&VG magazine
midwinter	1989-1990	amiga dos st	maelstrom (mike singleton, david gautrey...)/Rainbird, Kixx
midwinter II : flames of freedom	1991-1993	amiga dos st	maelstrom (mike singleton, david gautrey...)/Rainbird, Kixx
midwinter III (**unreleased**)		ps2 gamecube	
mtv skateboarding 2000	2000	dreamcast pc ps	dark black (mike, david gautrey, george williamson, paul hodgson, jim shaw, andy elkerton, stuart flint, mike McTigue)/ THG
one online (**unreleased**)			komodo entertainm. software sa
powerslide fx aka dirt racer (**unreleased**)	1995-1996	3do pc	motivetime (mike singleton…)/Elite Systems
red ghost (programming)	1995	pc	maelstrom (mike singleton...)/Empire Entertainment
ring cycle (ring der Nibelungen)	1996	pc	maelstrom (mike singleton, david gautrey...)/Psygnosis
seldon's game	1985	zx	mike singleton/C&VG magazine
shadowfax	1983	bbc c64 vic20 zx	mike singleton, sean logan/Postern
siege	1983	c64 vic 20 zx	mike singleton/Postern
ski	1983	c64	mike singleton/Courbois Softw.
snake-pit	1982-1983	c64 vic 20 zx	mike singleton/Postern
space ace	1979-1982	commodore pet	mike singleton/Petsoft
starlord	1993-1994	amiga pc st (**unreleased**)	third millenium softw. (mike singleton (code, design with peter barnett), david gautrey/Maelstrom Games, Microprose
starlord	1982-1989	commodore pet zx (**unreleased**)	mike singleton/Petsoft
starnet		micronet 800	mike singleton
star trek: the rebel universe (**design game**)	1989	c64 dos st zx (unreleased)	fouad katan, david dunn (c64 conv.) mike singleton, anthony taglione (zx)/Firebird, Beyond Softw.
submariner (**unreleased**)		ps	curved logic (mike singleton, david gautrey…)
the eye of moon (**unreleased**)		zx	mike singleton/Beyond Softw.
the lords of destiny (**play-by-mail game**)			maelstrom
the lords of midnight	1984	c64 cpc zx	anthony taglione. rick brown (cpc conv.) mike singleton/ Beyond Softw.
throne of fire	1987	c64 (preview) cpc zx	chris pink, glenn benson (cpc conv.) consult computer systems (mike, j. bagley, d. sharpe)/Melb House. Ricochet, Erbe, Ibsa
treachery	1984	zx	mike singleton/C&VG magazine
triads	1985	c64	mike singleton/Commodore User
war in middle earth (**design game**)	1989	amiga c64 cpc dos msx st zx	maelstrom games (mike lyons, andrew elkerton, mike singleton). Animagic, Ricardo Cancho (msx conv.). chris pink (cpc conv.), mike singleton, paul rowbotham (gfx)/Melbourne House, Dro Soft
whirligig aka space cutter (**design game**)	1988	amiga st c64, cpc, zx (**unreleased**)	maelstrom games (mike singleton, david gautrey…)/Firebird, Rainbird, Telecomsoft
world championship snooker (**3d engine**)	2000	ps pc	blade interactive studios/Codemasters
wrath unleashed (**programmer**)	2004	ps2 xbox	the collective inc./Lucas Arts

Gremlin Graphics (1983-2003)

Компания Gremlin Graphics была создана в 1983 году супружеской парой Mr Ian Clifford Stewart (1953 года рождения) и Ms Jennifer Richards-Stewart (1964 года рождения).

Ian был CEO Gremlin Graphics Softw. 1983-1998 и CEO Gremlin Interactive/Infogrames/Atari 1998-1999.

В начале 80-х Ian работал менеджером в сети электроники Laskys. Он был впечатлен демой, написанной его другом Paul Jackson. Так появился их собственный магазин Just Micro, с которого и началась история Gremlin Graphics.

На фото Вы видите старое здание - по адресу 26 Carver Street, Sheffield S1 4FS, Parkhead House каким оно было в первые годы, и как оно выглядит сегодня.

Через некоторое время компания Gremlin переехала на новый адрес - 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS. Alpha House.

Alpha House, расположенный на 10 Carver Street построен в Викторианском стиле и когда то считался довольно фешенебельным сооружением, но сейчас он опустел. Gremlins называют его 'тюрягой', что подкрепляется длинными, узкими коридорами, раскрашенными в темно бордовый и кремовый цвет.

Gremlin Graphics занимает две комнаты, которые по непонятной причине расположены в верхней части здания, рядом с древним лифтом, который никто не использует.

Одна из комнат была для управленческого персонала, вторая - со столами, компьютерами и экранами - для штатных программистов. Летом 1985 года в компании работали 4 штатных Z80 программиста, пишущих для Спектрума - Pete Harrap, Chris Kerry, Shaun Hollingworth и Christian Urquhart. Компания, названная Micro Projects имела

три программиста и занималась релизами для C64.

Хотя штатная команда работает полный рабочий день, только некоторые из программистов работают в офисе, предпочитая больше работать дома. Это обьясняется тем, что они склонны работать в разное время суток, с большим комфортом дома и после полуночи. Но по крайней мере раз в неделю они появляются в офисе.

В чем смысл 'командного духа'? Ian Stewart - «программисты об-

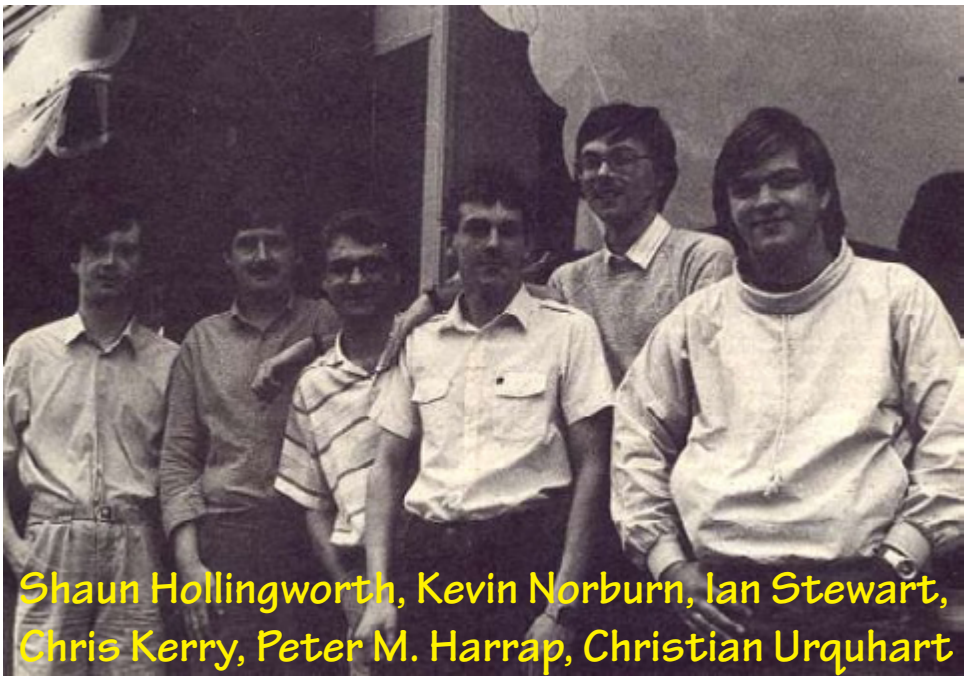
суждают работу друг друга, используемый ими код, элементы геймплея игры и графику - например Peter Harrap делает много графики для других, у него есть талант быстро нарисовать картинку. Так же мы практикуем сессии мозгового штурма, когда обсуждаем тип программы, которую хотели бы написать. Далее программист делает план работы над программой, и далее снова обсуждаем на каждом этапе ее разработки.»

Chris Kerry. В 1985 году ему только исполнится 19 лет, но в нашей команде он имеет наибольший список программ, в которых он участвовал. Он начал писать их с 16 лет, сначала на ZX81, постепенно учился, слушая других людей и читая журналы.

Shaun Hollingworth. В 1985 ему уже 28, он самый старший в команде. На Спектруме его первой работой была Percy The Potty Pigeon (1984). Он отвечает за дисковую систему на Спектрумах и имеет невероятные проблемы из-за использования микродрайвов. Некоторые программисты сначала пишут весь код для программы и потом добавляют его в графику в конце, но Shaun предпочитает заниматься дизайном, так как люди должны наслаждаться во время игры.

Peter Harrap. Он начинал с небольшого ZX81, занимаясь продажами фото оборудования насобирал на полноценный Спектрум. До знакомства с Ian Stewart и Kevin Norburn он занимался некоторым хакингом и дизайном программ с целью их изменения. Его первая же игра - Wanted: Monty Mole стала сенсацией и получила приз CRASH Readers. Кроме программирования игр для Gremlin он делает графику для многих игр на Спектруме, к примеру занимался главными персонажами в игре Beaver Bob.

The Gremlin programming team left to right: Shaun Hollingworth, Peter Harrap, Marco Duroc and Chris Kerry — a 'quiet' bunch.



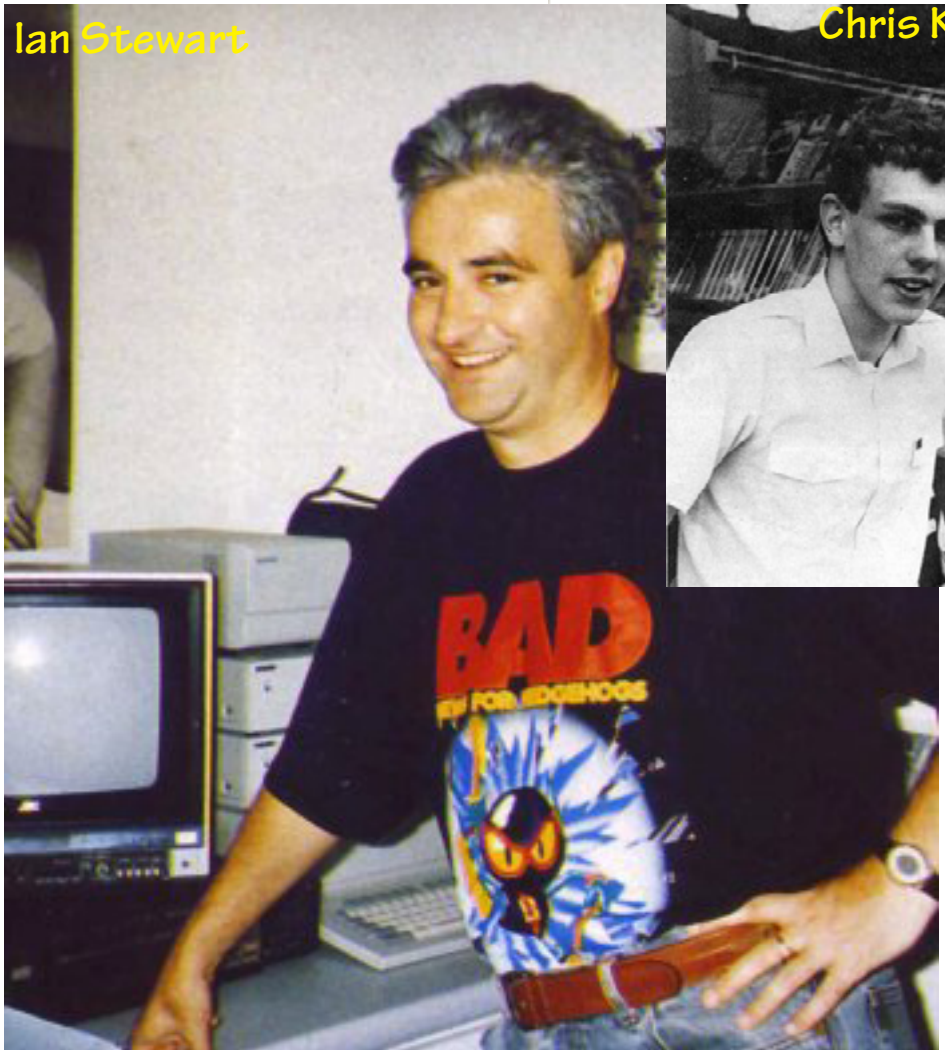
Christian Urquhart. В 1985 году ему 19 лет. Он переехал в Манчестер, чтобы работать в компании Ocean, но затем перешел в Gremlin Graphics. Его первой игрой была Transversion (издатель Ocean). В Gremlin он работал над Beaver Bob in Dam Trouble (так и не вышла в релиз). В октябре 2013 года Кристиан подтвердил мне, что он сделал эту игру и далее продолжил делать другую игру для Gremlin. После этого он основал свою компанию. Почему игра не была выпущена - он не в курсе.

Но вернемся к истории компании. 1984 - год роста в программной индустрии Великобритании. Наиболее успешными в то время были мелкие магазинчики, независимые продавцы -

вроде Just Micro в Sheffield. После 12 летней работы в Laskys (hi-fi электроника, продажи компьютерных игр), Ian Stewart обьединил усилия с Kevin Norburn. В новой компании Ian Stewart был директором по продажам и маркетингу, а Kevin Norburn - финансовым директором.

«Когда Kevin и я открыли Just Micro, мы всегда говорили, как только раскрутимся, найдем время и необходимого программиста для создания своего собственного программного дома,» сказал Ian в интервью Crash. Gremlin нашел двух программистов - Peter Harrap и Anthony Crowther. Tony начал свою карьеру после выпуска игр для Commodore 64 - Loco и Killer Watt. Он уехал из компании через четыре месяца из-за разногласий, хотя позже возвращался в Gremlin в своей карьере.

Ian Stewart



Потенциальные клиенты могли войти в магазин в любое время и играть в игры на любой платформе, проверить все новые релизы и не забывая о пре-релизах от Gremlin. Другой ключевой частью бизнеса была дистрибьюция. В Великобритании и в Европе Gremlin занимался дистрибьюцией через большую сеть магазинов. Так же компания имела свои бюджетные торговые марки - GBH и GBH Gold. Эти ре-релизы начали выпускать в поздние 80-е и продолжили до начала 90-х.

Ian Stewart пригласил Geoff Brown из Centresoft в качестве управляющего директора.

Geoff Brown

Так начали появлятся хиты. В 1984 году Peter Harrap сделал игру Wanted: Monty Mole - игрок собирает уголь в хитросплетении платформ. Anthony Crowter сделал релиз для C64. Monty был главной звездой в играх - Monty Is Innocent, Monty On The Run и Auf Wiedersehen Monty, которая была по плану финальной игрой в серии. Но он снова вернулся в игре Impossamole, разработанной командой Core Design, где он уже стал супер героем.

С ним Gremlin попытался быть похожим на Mario - персонаж был узнаваем в комиксах и товарах.

Когда компьютеры появились на полках магазинов, жизнь Ian Stewart изменилась. Игры зажгли его воображение и когда Sinclair Spectrum был запущен, он увидел в этом большие возможности для развития развлечений.

Популярность Monty помогла увеличить бизнес еще в большей мере, но вещи еще не были в розовом цвете в комнате совещаний и Stewart все еще прислушивался к мнению своей команды.

Вскоре, после ожесточенной борьбы, вместо четырех основателей появился акционер, удерживающий контрольный пакет акций и Gremlin был перемещен в Birmingham. Направление, которое избрала компания, заставило Ian Stewart выкупить права, чтобы восстановить контроль над компанией. По завершении этого, бизнес вернулся в Sheffield, и были созданы несколько офисов. С этим перемещением бизнес только увеличился, как и уровень ожидания клиентов.

В 1985 году Jason Perkins написал игру Thing On A Spring.

Jason H. Perkins

В 1986 году в компанию пришла команда четырех. Chris Shrigley, Terry Lloyd, Rob Toone и Andy Green - они встретились в Just Micro, просто обсуждая игры - об ранних играх вроде Pong и о своих первых шагах в программировании, игровом дизайне.

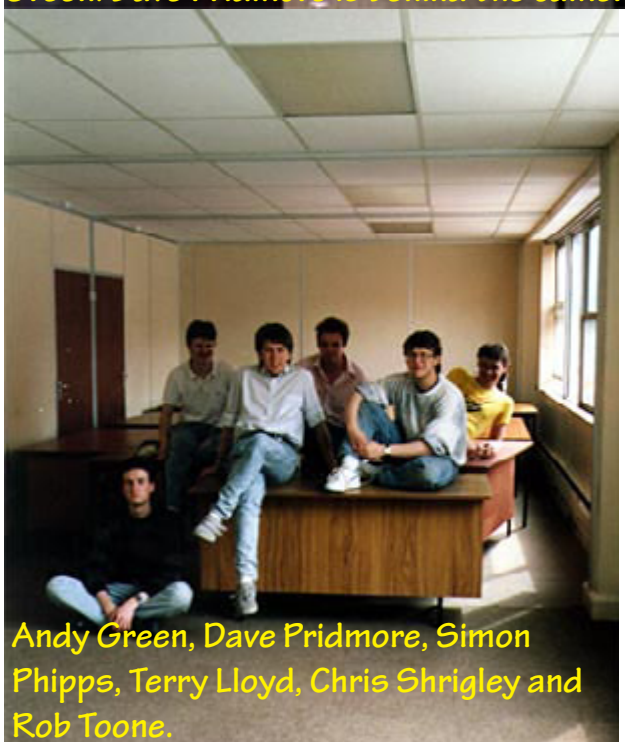
После просмотра на C64 аркадной игры Exed Exes (Capcom) они решили сделать паралаксовый скролл для своего первого релиза - Bounder. Игра принесла им Золотую медаль после обзора игры в журнале ZZAP!64.

Chris вспоминает, «Мы отправили игру только в одно место для продажи: Gremlin Graphics в Sheffield. Примерно через неделю мы получили письмо от Gremlin с предложением опубликовать игру. В один из снежных дней декабря мы отправились в Sheffield и с января 1986 года получили работу в компании. Мы нашли то, к чему стремились - быть в игровой индустрии.»

Chris Shrigley

Chris Shrigley, 1986

Simon Phipps, Rob Toone, Chris Shrigley, Terry Lloyd and Andy Green. Dave Pridmore is behind the camera


Andy Green, Dave Pridmore, Simon Phipps, Terry Lloyd, Chris Shrigley and Rob Toone.

Terry дополняет, «По ошибке в игре Bounder меня указали как художника, но я никак не проявил себя в этом. Позже я работал над сиквелом этой игры. Нам удалось успешно издать Bounder с помощью Gremlin. Тогда мы думали о нашей следующей игре и хотели сделать платформер. В то время нам всем понравилась игра «Ghouls'N'Goblins» - Chris подсел на нее. Он заканчивал играть в нее и начинал все по новой, в то время как я делал в уме заметки в графическом стиле.» В итоге появился Future Knight и в марте 1986 года мы продемонстрировали его Gremlin.

Terry продолжает, «Ian Stewart был впечатлен моим искусством, предложив мне работу до фактического собеседования.»

Garry Penn (делал обзор игр для журнала Zzapp!64) был помешан на графике Future Knight как только увидел демо игры в Gremlin.

Terry рассказывает, «Чтение обзоров в Zzapp!64 и наблюдения за продажами были важны для моей уверенности в себе.»

Chris соглашается, говоря «Когда моя первая игра была опубликована, и я нашел ее копии в местном магазине Boots, я был реально взволнован. Не смотря на то, что прошло много лет с тех пор, я все еще получаю удовольствие от этой завершенной игры, лежащей на полке. Работа над игрой была тяжелой, она выглядит прилично и сегодня... почти.»

Вскоре Terry начал работать над графикой сразу в нескольких проектах одновременно. Он помог с дизайном игры Jack The Nipper 2. «Версия второго Джека для C64 полностью отличалась от версии для Спектрума... Некоторые игры нельзя хорошо портировать без полного редизайна графики и иногда уровней. Было интересно работать над Monty On The Run для C16. Над ней я работал в свое свободное время и сделал редизайн карт и графики, так как оригинальная игра для C64 не поместилась бы в памяти C16. Я думаю мы сделали это примерно за две неде-

ли, только программист (Jason Perkins) и я.»

Что вам нравилось, когда вы работали в Gremlin ? Chris отвечает, «Gremlin имел прекрасные условия для работы. Мы все были очень юными и сумасшедшими и нам разрешали делать очень невероятные вещи вроде испускания пара или расслабления. Переехав в офис Derby наше типичное поведение включало гонки на креслах по коридору, игру в бейсбол с пылесосом и «сэрфинг» на большом лого компании.»

Terry вспоминает об удивительной реакции на его графику для Future Knight. «Кто то заметил, что листья на деревьях, которые я нарисовал напоминают 'Мягкий Горох'. После этого в течении долгого времени если я рисовал листья, команда говорила, что Terry занят своим Мягким Горохом снова. Это и металлическая рельефная графика стали моей визитной карточкой на C64 многие годы.» Terry намекает, что его время в Core Design (который начался с офиса Gremlin в Derby) было еще более дико, но это другая история...

Terry признает, что не все было сделано как нужно. «Некоторые игры должны были быть готовы в очень короткое время и только иногда мы могли сделать игры, какие хотели. Время от времени мы работали с некоторыми уматывающими лицензиями и игры превращались в индюки. Среди подобного материала были быстро написанная игра Wimbledon для C16, а так же Masters Of The Universe (версия, основанная на фильме с Дольфом Лундгреном и выпущенная US Gold) на C64, которые были не столь хороши.»

Chris и Terry - фаны ретро гэйминга. «Мне нравится это. Я получаю много писем от людей, желающих обсудить или выпросить некоторый старый исходник или просто спросить. Это взбадривает», говорит Chris, играющий в его игры через эмуляцию на PSP. «Я восхищен их наивностью и простотой. Да, воспоминания.» Terry признается, «Я большой ретро фан и люблю играть в старые игры когда есть возможность. Конечно, я не против, когда люди могут играть в старые игры, которые я создал, даже если это будет бесплатно, хотя есть реалии с законностью эмуляции, но я регулярно покупаю ретро компиляции для новых машин. Gremlin была одной из первых компаний, сделавших свои старые игры свободными для загрузки.»

1986 и 1987 годы были годами роста для Gremlin, это касалось большинства 8-битных платформ (Atari 8-bit, MSX, при поддержке так же C16 и Plus 4). Изображение компании стало более серьезным, когда 'gremlin' появился на новом лого.

Под торговой маркой Star Games было выпущено несколько компиляций, в основном релизы от Gremlin. Фильм Death Wish 3 был преобразован на домашние компьютеры и вызвал полемику о его гэймплее. Наличие стрельбы по старушкам и полицейским не было хорошей идеей, и запутанная система уровней оттолкнула игроков. Mickey Mouse и Pink Panther обе не впечатлили обозревателей. Однако Gremlin была довольна лицензией.

US Gold уплатила большие деньги за право конверсии на домашние компьютеры

аркадного популярного хита Gauntlet, и работа по переводу

была доверена Gremlin Graphics. К сожалению, из-за стремления получить игру к Рождеству, в игре остались два бага. Наиболее худшим было в режиме для двух игроков, когда один из игроков мог «покинуть» экран. В этом случае нужно было дождаться, пока все стены развернутся к выходу и игрок сможет убежать из ловушки. Страницы писем были полны жалоб, и US Gold обьяснял это «фичей». Несмотря на ошибки, игра набрала высокие оценки в обзорах и сопровождалась хорошими продажами.

Ben Daglish из Sheffield был одним из клиентов Just Micro. «Я крутился вокруг Laskys, где Ian Stewart и Kev Norburn работали до их окрытия Just Micro. Я делал материал для них как фрилансер, а позже работал вместе с Tony Crowther. Gremlin начался с управления Ian и Tony, который пришел из компании Alligata.»

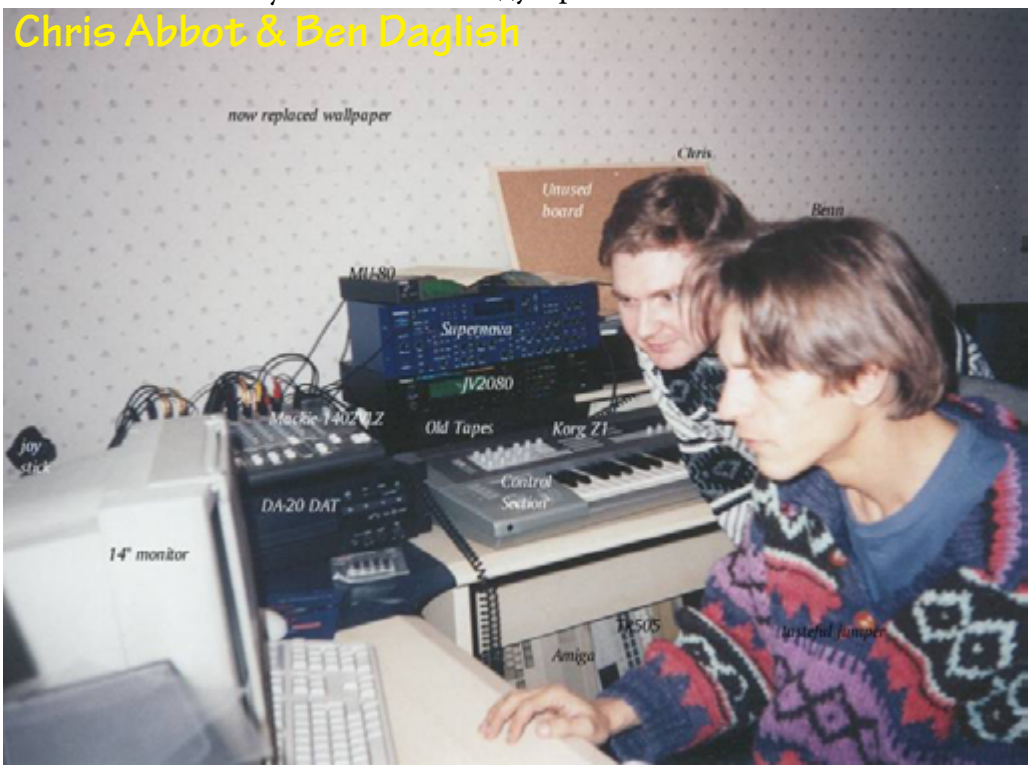
В 1987 году Ben стал штатным сотрудником Gremlin. «Вначале это была большая забава работать там. Там были лучшие программисты из округи (Fungus T Bogeyman, Chris Shrigley) и мне предоставили собственную студию (что было частью моего подкупа). Но со временем все стало более «корпоративизированным» - появились 'Менеджеры по проектам' и 'Команда по маркетингу' - так все стало похожим на производство. Естественно в то время многие начали уезжать и строить независимые команды (для примера Core Design).»

В его студии были: Tascam (8-дорожек), Korg Poly 800, FX 80 и другие модули - которые он использовал для Федерации Свободных Торговцев - саундтрека и сэмплов для Амиги. «Там Rob и я проводили 3 дня, вымучивая и выдумывая саундтрек для Auf Wiedersehen Monty.»

Какой любимый проект Ben'а в Gremlin ?

«FOFT - работая в паре с Steve 'beedley beedley' Higgins мы делали запись гитарного соло для кассетного саундтрэка, который сопровождал игру, и это стало хорошей задумкой - испорченной, но нравящейся. Наименее любимым занятием были бесконечные конверсии спортивного материала, которые я в основном делал через копирование чей-либо музыки.»

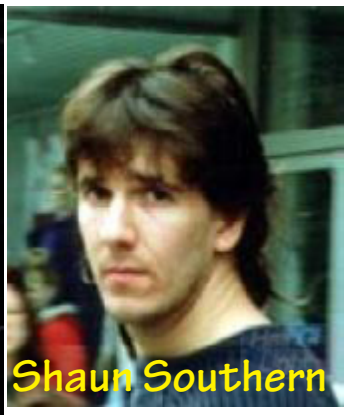
Каковы причины для ухода из компании, и программной индустрии ?



«Люди в костюмах. Типы бродившие вокруг офиса, которые говорили об «отгрузке коробок» без всякой идеи об этом !

По крайней мере Ian Stewart фактически играл в игры, и наслаждался индустрией. Я был заинтересован до тех пор, пока работал маркетинг. Я думаю, что в современном игровом мире заметно отсутствие новизны и инноваций, по этому мои страхи подтвердились.»

Gremlin в 90-е олицетворял все, что связано с гоночными машинами и платформенными играми. Разработчик Magnetic Fields (до 1988 года компания называлась Mr Chip Software) был в правильном месте в нужное время. Andrew Morris рассказывает, «Наша игра была завершена на 70 процентов, когда мы показали ее Gremlin; Им понравилась игра и они согласились ее издать, так как только что приобрели лицензию на Lotus. Мы идеально подошли друг другу.»



Программист Shaun Southern добавляет, «У нас были прекрасные отношения с Gremlin. В Sheffield мы тратили неделю только на раскачку перед началом работы, это показывает, как нас принимали там. Я думаю, кто-то уже работал над C64 версией Lotus и по-этому Gremlin нанял нас для разработки готовой версии игры.»

Andrew Morris продолжает, «В то время мы были очень довольны раскруткой. Были мероприятия как на производстве Lotus так и на Испытательном Полигоне в Millbrook с машинами, готовыми к езде. В Lotus один из их тест-водителей прокатал нас по тестовому треку (боком !) а на полигоне мы прокатились на 160 км/час. Так же были компьютерное шоу, много рекламы, раскрутка с постерами и мерчендайзингом. Привлечение журналистов для езды на реальном Lotus увеличило их аппетит и игры получили высокие оценки.»

В 1992-1994 годах выходит игра Zool: The Ninja Of The Nth Dimension - Zool.

Это быстрая, платформенная игра, разработанная как соперник для Sonic. Игра была портирована на другие форматы включая Game Gear и CD32, так же вышла вторая часть для несчастного Atari Jaguar.

Gremlin приложил свою руку ко многим различным форматам на протяжении середины 90-х, создавая свои собственные средства разработчика. В интервью журналу ACE была упомянута система, основанная на PC движке. Не смотря на ее описание как «огромная коробка RAM», был только один релиз, выпущенный с ее помощью - игра Impossamole.

Barry Leitch (Imagitec)

Barry Leitch, музыкант, вспоминает: «Основанная на PC движке версия Impossamole получила великолепные обзоры, которые уделяли внимание всей музыке и музыкальному драйверу, написанному в предельные 4 дня...» Система разработчика для Game Boy позволила программистам переключаться сразу между кодированием и тестированием игры. Ее использовали для таких релизов, как Race Days и игры головоломки Brainbender (основанной на игре Deflektor).

Gremlin продолжал создавать 8-битные игры до 1994 года. Это касалось конверсий для Amstrad и Spectrum - Shadow Of The Beast, версию для C64 сделал Ocean. Под бюджетной торговой маркой GBH (Gremlin's Biggest Hits) выпускали более старые игры на 8 и 16 битах, но рынок уже менялся.

В поисках расширения своего присутствия на рынке, в 1994 году Gremlin Graphics Software Ltd меняет свое название и лого на Gremlin Interactive.

Gremlin office in 1995

9 мая 1995 года Interplay объявила о соглашении с Gremlin Interactive Ltd по которому получила права издания в течении следующих двух лет их развлекательных программ в Северной Америке и Японии. Первый релиз планируется в третьей четверти 1995 года, еще 9 релизов - позже. Это позволить сохранить идентичность Gremlin и добавит маркетинговую мощь Interplay. Gremlin станет более популярной в Северной Америке.

В 1996 году компания Gremlin Group продала акций на сумму £3,2 млн. В 1996 году Gremlin получил прибыль £2,86 млн. при обороте около £12 млн.

В декабре 1996 года Gremlin Interactive купила разработчика из Шотландии DMA Design за £4,2 млн. Многие в индустрии оценивали это как хорошую сделку, но реальность была иной. DMA создала совсем немного игр по соглашению (Body Harvest для Nintendo 64, лучшая среди их игр) и сулившая прибыль лицензия Grand Theft Auto ушла к BMG (Bertelsmann Media Group).

На консолях появляется серия Actua Sports. В декабре 1997 года Gremlin подписал сделку для своих Actua Sports (и двух не спортивных) релизов с компанией Fox Interactive.

Sega взяла слово «Virtual» и убрала L, применяя его к своим 3D играм. Gremlin взяла слово «Actual» и убрала букву L для своих 3D спортивных игр. Actua Soccer (так же известный как VR

Soccer) был первой футбольной игрой полностью в 3D (ранние «3D» релизы вроде Super Soccer использовали вид со стороны третьего лица). Больше 3D как спортивные действия было добавлено в серии Aqua Golf (позже была получена официальная лицензия PGA), а так же Actua Ice Hockey.

Серия Actua Sports была основана на технологии захвата движений, а Gremlin - первая софтверная компания из Великобритании, создавшая такую студию. Звезды спорта вроде бывшего английского вратаря Chris Woods (в то время играющий за Sheffield Wednesday) надевали черный костюм с белыми шариками для пинг-понга и превращались в модель цифрового игрока. Actua Soccer 2 был показан на MTV в музыкальном видео для Супер Пушистых Животных...

В 1997 году в компании работает более 170 человек - одна из наибольших компаний видео игр в Европе. Стоимость компании в 1997 году около £30 млн. 51% акций владеют основатель компании Ian Stewart и CEO компании Jenny Richards-Stewart. Куплена компания Imagitec Design.

Gremlin Interactive поддерживает технологию SimulEyes (стереоскопия в видео играх). Она внедрила ее за пару дней, и сейчас (1997 год) настраивает стерео изображение для лучшего восприятия картинки. Данная технология используется в двух играх - Whiplash и Slipstream.

Gremlin Interactive - часть Gremlin Group PLC, полностью представлена на Бирже Лондона. В ее состав входят так же Gremlin Studios Dewsburry, Великобритания, DMA Design (Dundee, Шотландия), Gremlin Interactive Australia (Мельбурн) и Gremlin Interactive Северная Америка. Штаб квартира корпо-

рации находится в Шеффилде, Великобритания.

С 16 апреля 1991 года по 1995 год так же было отделение компании Gremlin Graphics в Ирландии (Gremlin Graphics Ireland Ltd, адрес: 60, Baggot Lane, Dublin 4. Ее возглавлял Ian Hadley.

Офис в Австралии (1999-2001) - Gremlin Interactive Australia Pty Ltd возглавлял Dale Scott.

В 1998 году стремление к новым рынкам привело к стратегическому партнерству с производителем видео карт nVidia. Gremlin открыл студии разработчиков в Los Angeles и Melbourne. Так же Gremlin построил новую студию звукозаписи, в которой комментаторы озвучивали спортивные игры, а музыканты создавали свои саундтреки.

После покупки компании DMA Design, Ian Stewart решил, что пришло время для продажи акций на бирже, но дела шли не так как он задумал. На Лондонской бирже вместо £12 млн. акции компании стоили только £8 млн. Свободных финансов оставалось мало. Хуже всего было то, что эта покупка не включала в себя права на всемирно известную уже Grand Theft Auto.

В такой сложной финансовой ситуации Gremlin стал мишенью для Infogrames SA (сейчас Atari). По этому, в связи с высоким уровнем неопределенности на рынке и эффектами акций, Stewart пришел к выводу о целесообразности работать как часть более многочисленной группы.

1998 год был плохим с точки зрения продаж. В апреле 1999 года компания насчитывала около 300 человек и три сайта.

Весной 1999 года Infogrames Entertainment Group, известный французский издатель видео игр

покупает английскую игровую компанию Gremlin Group Plc за $40 млн. (£24 млн). Gremlin хорошо известна своими Actua-Sport видео играми для PC и Sony PS, которые включают в себя soccer, golf, tennis, hockey и другие названия. Gremlin также имеет права на Шотландскую DMA Studio, хорошо известную своими экшн-приключенческими играми, такими, как 'Lemmings'. Два основных акционера Gremlin согласны продать свои акции Infogrames.

Кстати, по статистике в 1999 году, среди самых богатых англичанок - 10 место у Jennifer Richards-Stewart, 35 лет, ex-joint chief executive Gremlin Group, £6 млн.

В данный момент Infogrames занимается дистрибьюцией игр Gremlin во Франции и Испании, а после покупки планирует увеличить дистрибьюцию по всей Европе, Австралии и Штатах.

После поглощения компания стала называться Infogrames Sheffield House. Прежняя команда осталась в Sheffield и сосредоточилась на играх для Play Station и PC.

В это время у Ian Stewart начались проблемы со здоровьем, и после успешной хирургии он вернулся к работе. Результат слияния не показался ему гармоничным, он понял, что это уже не его бизнес. По этому он начал все заново, ушел из Gremlin и создал новое предприятие - Zoo Digital.

После реорганизации Infogrames в 2003 году двери Infogrames Sheffield House закрылись и многие сотрудники образовали новую компанию - Sumo Digital (наиболее известна Out Run 2 для XBOX).

Так же в этом году Ian Stewart выкупил права на бывшие игры Gremlin у Atari.

10 февраля 2014 года, Retro Infinity Inc - издатель классических видео игр, включая игры под брендом Amiga Games, сделал анонс об лицензировании и распространении через компанию Urbanscan Ltd (находится в Англии) классических игр Gremlin Interactive. Это соглашение позволит перенести игры Gremlin на мобильные устройства, смарт ТВ, консоли и микро консоли через бренды Amiga Games Inc и Retro Infinity. Платформы включают в себя MS Windows, Android, iOS, Roku и устройства Samsung.

Далее - фото из офиса компании (1994-1996) и современные фото разработчиков из Gremlin.

Ben Daglish

Anthony Crowther

Peter M. Harrap

Anthony Crowther

Gremlin team

Patrick Phelan

Если Вы думаете, что это все, вы ошибаетесь. Сейчас будут интервью, ну и в конце как всегда я добавлю софтографию Gremlin.

Ben «Benn» Daglish - штатный (in-house) музыкант Gremlin Graphics. Родился 31 июля 1966 года в Лондоне (Chiswick). Начал карьеру традиционно - уроки музыки в раннем возрасте. Его родители были фанатами музыки и увлекались народной музыкой. После года учебы в университете он вернулся в Sheffield и несколько лет был основным ударником в оркестре этого города, что дало ему хороший опыт и знания в музыке. После чего он начал заниматься программами для обучения и совместно с Tony Crowther создал свою компанию - We MUSIC. Но бизнес быстро утомил, и он был рад, когда Gremlin взял его на работу.

На школьных соревнованиях он выиграл BBC Micro. Так он начал свое знакомство с компьютерами. В той же школе он познакомился с Tony Crowther, с которым будет работать в игровой индустрии. Они начинали с дем. Tony писал код, а Ben - треки. Первый трек он написал примерно в 15 лет.

В его оффисе несколько синтезаторов, Atari 1040 ST и C64.

Как вы создаете сандтрек для игры ?

Обычно я начинаю на клавиатуре, создаю басс, мелодию и дальше все идет под настроение и стиль. Изначально все пишется под чип SID на C64. ST используется для мастер контроля в виде плеера, написанного на Паскале. Система Gremlin - музыкальный эквивалент текстового процессора - вспыхивают листы цифр - коды данных для нот и их звуки. На Atari используется кросс-макро ассемблер для переноса данных на C64. Этот вариант очень гибок... когда финальная версия мелодии одобрена для вставки в игру, Atari может использоваться для ее перекодировки с тем, чтобы потом использовать ее на AY чипе (Amstrad, BBC, Atari и Speccy 128). Ben не пишет свои процедуры для плеера, скорее он определяет, какими они должны быть и внутренние программисты Gremlin пишут необходимый софт.

Какую звуковую систему вы бы выбрали - на Amiga или C64 ?

C64. Он имел прикольный синтезаторский чип, а Amiga была только лишь скучным гавном для сэмплов. Amiga означала мало памяти и вы постоянно тратите время на скучную работу при создании мелодии. По этому я всегда использовал C64 в начале, и потом уже видел, что будет на Amiga.

Neil Biggin (интервью 2011 г.).

Я помню свой первый день в Gremlin (1994 год). В отделе по железу мне положили Amiga 500 с ужасным старым телевизором в качестве монитора и колонок.

Моей первой игрой была Zool 2 (Amiga, CD32). Мне дали срок чуть более недели для обучения Protracker'у и создания трека для Zool 2. Я наклеил черные и белые этикетки на клавиатуру, по этому быстрее освоил эту систему.

В то время тысячи дети имели лучшие системы, но я сделал свой выбор создавая хорошую музыку с помощью этой. В то время моим учителем был Patrick Phelan (**на фото на странице 51, сидит справа от Ade Carless**). Это касалось трекера, указаний по играм, которые я делал в то время для Gremlin. Но это не касалось музыкального стиля, у каждого он - свой. В те времена мы скорее дополняли друг друга, было много новых открытий, которые сейчас кажутся простыми. Мелодии в то время были написаны под влиянием acid house и techno (LFO, The Orb, Orbital, Autechre, Black Dog and Beaumont Hannant, Aphex).

Я все еще горжусь теми мелодиями и меня распирает от того, что люди выкладывают их на ютуб. Я думаю, там можно найти почти все, что я создал. Я лишь однажды загрузил туда свой трек.

В Gremlin я работал над Re-Loaded и Normality - великие игры в те времена, но я думаю для многих их первой игрой стала Zool 2. Actua Soccer была инновационна, как и наша команда в то время. Так же я сделал небольшую работу в играх Jungle Strike и Desert Strike.

Когда некоторые менеджеры приходили к нам из других индустрий, они работали с тем материалом, который у них уже был до игровой индустрии... и ничего из этого не могло вписаться в культуру игр. Они не привыкли работать с творческими людьми

и не могли понять, что мотивация их так же, как и офисных работников не работает. Это не даст творческий результат. Компромиссом было так же рождение названия игры.

Долгое время создания игры не сделает ее лучше. Gremlin был реально прекрасной рабочей средой, где я работал... от владельца компании и до низов, все ощущали это. Не все работали полноценно все время, были проблемы на верху и на низшем уровне, но мы сделали некоторые классные игры и любили свою работу. Ранний EA (первые FIFA) тоже напоминал это, но это было только в начале. Я восхищаюсь Ian Stewart, гениальный человек с прекрасным отношением к бизнесу и креативу, он был толерантен к некоторым творческим людям и сумасшедшим выходкам, но он собрал лучшее и свел всех нас в одну команду.

Чем вы заняты сейчас - вы все еще играете в эти дни, если да, то в какие игры ?

Я зарегистрирован в Steam и покупаю игры там. В основном это стрелялки, RTS и гоночные игры.

После работы в Gremlin я уехал в Ванкувер (Канада). Там так же работали 15 человек из Gremlin.

George Gordon Allen. Известный программист игр Venus: Chrome, The Flytrap, Switchblade II, Ninja from the Nth Dimension, Zool.

Какой язык программирования и инструмент разработчика вы использовали для создания ваших игр ?

В Gremlin я использовал их штатную (in-house) систему, по моему называвшуюся FungUtil. Ее сделал Fungus The Bogeyman, это было его настоящее имя, так как он показал мне свои банковские карты и все остальное !

У нас был ST соединенный с Amiga. Вы могли весь ваш ввод делать на ST, на котором он потом скомпилировался и далее переносился на Amiga. Это было круто, вы могли играть со всей памятью Amiga. Я думаю FungUtil даже имел некий простой отладчик, включенный в систему.

Как вы пришли на работу в Gremlin Graphics ?

Я сделал для них демы для Amiga, одна из которых стала игрой под названием Chrome. Я отправил это одной компании - Gremlin Graphics. Я выбрал их, так как они были моим любимым издателем на C64, с играми типа Wanted Monty Mole и Son of Blagger, которые просто затягивали меня в то время. Когда я получил от них письмо, они попросили приехать на собеседование. Это была долгая поездка на поезде, и я все еще помню мои контактные линзы, сдирающие часть кожи с моих глаз, и себя, проснувшегося в 3 часа утра от непередаваемой боли ! Но я получил работу и все это было к лучшему.

Где были расположены офисы Gremlin и нравилось ли вам рабочее окружение ?

Да, я появился там вскоре после собеседования. Это была моя первая работа, и по этому все было очень новым и захватывающим для меня. Gremlin было великим местом, с великими людьми, которые всегда были готовы помочь. В то время там работало около 15-20 человек. Во время моей работы Gremlin увеличился до двух этажей, которые были огромны, все боссы и маркетинговый люд были на одном этаже, мы - разработчики, были на другом этаже. Первые нас посещали два или три раза в неделю, чтобы выяснить, как продвигается наша работа.

В вашем интервью, вы сказали, что Venus: The Flytrap была вашей первой игрой. Это было ваше боевое крещение ?

Да. Это была моя первая коммерческая игра, над которой я работал с другими людьми и по этому было немного страшно, пока я не начал что то делать. Вскоре после начала работы над Venus я понял, что у меня нет способа заставить спрайты блиттера обновляться с каждым фреймом, и я был уверен, что меня уволят из-за этого. Но кто то подсказал мне, что нет места для волнения и показал мне, как обновить каждый второй фрейм. После этого я почувствовал себя в безопасности и начал наслаждаться дальше.

В списке разработчиков игры Venus: The Flytrap указаны «Berni-Greggs» сделавшие гра-

фику. Это были Berni Hill и Paul Gregory ?

Да, это два фантастических художника. В начале я сам делал графику, но имея таких профи все было иначе. Анимация мухи в этой игре просто завораживает. Пиксельные художники очень круты.

Версия Venus для ST была написана в то же время, что и для Amiga ?

Я думаю Alex Davis начал ее делать вскоре после версии для Amiga. Из-за отличий машин все было написано с нуля. Я не уверен, что мы даже использовали один и тот же код. Я помню, что полностью огорчен процедурой скроллинга на ST. У ST не было железной поддержки скроллинга и по этому графика сохранялась по предварительному смещению в двух пикселах, что было ужасно для меня, так как я всегда использовал скролл через регистры.. спасибо тебе, Commodore !

Venus: The Flytrap включала в себя аркадную игру, которую можно было выбрать через игровое меню. Аркады сильно повлияли на Venus и ваши остальные игры ?

Да, мне всегда они нравились. Я потратил много времени на игру в Nemesis, R-Type и Rygar на местных автоматах. Когда я переехал в Sheffield, я получил доступ к игровой системе Strider, которую я прошел до конца без гибели. Paul Gregory так же был большим поклонником аркадных машин, и по этому аркадные элементы были введены в игру.

Почему вы включили Chrome как скрытую игру в Switchblade 2 ? (и Gremlin знал об этом !)

Venus была классной игрой, но число фреймов анимации немного затормозило гэймплей. Вместо немедленной реакции на выбранное вами перемещение, муха использует некоторое количество фреймов анимации и только тогда двигается. Я решил включить Chrome в основную игру, и это было быстро сделано. Боссы узнали о ней только в самом конце.

Насколько вы были знакомы с первой частью Switchblade ?

Если честно, не очень. Нам принесли ее и я поиграл немного, это была хорошо сделанная игра.

The Venus men: George Allen, Paul Gregory, Alex Davis and Berni. The team lack a track record but they make up for it with flair ingenuity and sheer skil.

Работая над второй частью Switchblade, вам дали определенные указания или вы начинали все с нуля ?

Это были просто я и Paul Gregory. Нам дали реально свободу и боссы вообще не имели представления о процессе разработки в то время. Так как мы

в то время играли во многие консольные игры, идея была в том, чтобы сделать игру максимально приближенной к этому. В игре мы использовали 32 цвета, 16 для спрайтов и все 32 для фона. Мне реально нравится графика в этой игре. Игра была сделана примерно за 6-8 месяцев, включая полировку и ловлю багов. Это была в большей степени игра для Amiga, версия ST была портирована после выхода этой версии.

Когда писался код для Amiga вы писали игру с учетом возможных конверсий для других платформ или вы использовали полный спектр особенностей и возможностей только Amiga железа ?

Я писал только используя все железо Amiga, которое я знал. У нас были дискуссии по переносу игр на ST, но это не было ограничивающим фактором.

Игра Zool больше начиналась с дизайна чем с кода ?

Не больше, чем обычно. Игра началась с того, что Ian Stewart увидел демо игры, когда я работал над Switchblade 2. Он объединил меня с Ade Carless (**на фото на странице 51, слева, с часами на руке**) по разработке дизайна, чтобы это не заняло много времени.

Это была простая игра, источником был Марио, я даже не уверен, играл ли я в него. Ade придумал дизайн героя и привел всю анимацию к требованиям железа (мы были ограничены аппаратными спрайтами). Я помню, что мы сделали мир игры за один раз. У нас был быстрый мозговой штурм по поводу темы и всех элементов/врагов, которые были необходимы, и Ade ушел, продолжая свою работу по графике, а я начал кодировать новые элементы.

Как вы достигли быстрого скроллинга в Zool ? Вы взяли часть кода из ваших предыдущих игр ?

Скроллер был взят из Switchblade 2, но добавлен уровень компрессии.

Можно было бы технически сделать конверсию Sonic The Hedgehog на Amiga ?

Я думаю, можно было бы сделать хорошую версию этой игры, но Megadrive имел весь параллаксный скроллинг, невероятную скорость и аппаратные спрайты ! Может быть наша игра была более похожей на версию Master System.

Вы делали что то для Amiga из игр после Zool ?

Нет, я помог сделать Megadrive версию для Paul Hiley. После я был в основном Megadrive программист, там были аппаратные спрайты, и это было шоком для любого, использующего для копирования только блиттер.

Как ощущать себя сегодня независимым разработчиком, в сравнении с эрой Amiga ?

Это фактически очень похоже, хотя бы потому, что я делаю большую часть работы над каждой игрой (дизайн, графика, кодирование), это возможно более похоже на то, как я писал игры для C64 в моей спальне... такое же печальное ?:) Я хочу сказать, что я предпочту большую часть маленькой игры, как это было в дни Amiga, это более удовлетворяет чем небольшая часть в огромной игре.

Я только раз работал над игрой в большой команде и хотя это было только 20 человек... это был сплошной стресс и игра была закрыта после того, как издатель начал испытывать проблемы.

Какие игры на Amiga были вашими любимыми, и играете ли вы на эмуляторах ?

Это покажется странным, но я не играл в игры на Amiga. Я был целиком в C64 играх целые года с моими друзьями. Я не мог позволить купить себе игры Amiga, хотя когда они выходили и у нас в Gremlin были выходные, все шли в паб или играть в консольные игры, и я присоединялся :)

Mr Ian Clifford Stewart.

Расскажите нам о себе и начале Gremlin Interactive.

В конце 70-х и начале 80-х я работал в Hi-Fi ритайлере Laskys, которые в то время были успешными и имели магазины по всей стране. Я работал на их складе в Northampton, а после в Sheffield, где я стал управляющим нового магазина. В 1981 году компания начала заниматься компьютерами, в основном железо, программы были незначительны по продажам.

Я увидел эту возможность, решил все изменить и открыл ритейл магазин по программам. Он назывался Just Micro, в котором тусовался любой, интересующийся компьютерными играми. Это дало нам возможность привлечь некоторые ранние таланты, которые положили начало сцене разработчиков игр в Sheffield и которые работают сейчас по всему миру.

Мы отобрали небольшую группу программистов, которые могли бы разрабатывать игры, и еще добавили офисное пространство на Carver Street. Так был сформирован Gremlin Graphics.

Zool и Zool 2 обе были очень популярными играми, почему вы не делали больше Zool игр ?

Я не смог получить поддержку в этом от остальных топ менеджеров компании и не смог влиять на ситуацию.

В компании было около 150 человек и когда речь шла о выборе продукта, все решения были демократичны ! Большая ошибка ! Даже номер моей машины S 2OOL и это похоже на ZOOL.

Поговорим об играх из серии Lotus. Вы получили лицензию на игру и сделали ее или начали заниматься ими раньше ?

Скорее все вместе, у компании Magnetic Fields было демо с гоночной машиной и мы работали позже над созданием игры о Lotus в тандеме с получением лицензии от них.

Единственная игра Monty Mole на 16 битах была не похожей на оригинальную Impossamole, у вас были планы возродить эту игру в оригинале ?

Нет, во время эры 16 бит компания разлюбила ее и он был отправлен с меленькой пенсией и туннелем под Carver Street до конца своих дней !

Платформа Atari Lynx имеет только одну, но шикарную игру - Switchblade 2. У вас были планы сделать еще игры для этой платформы ?

К сожалению у этой машины была короткая жизнь, а продажи программ были ограниченными, по этому не было смысла разрабатывать новые игры.

Почему вы не использовали в своих играх название Gremlin, хотя это слово использовалось другими ?

Мы никогда не владели правами на имя Gremlin. Не больше чем после того, как компания начала работать, мы получили очень серьезное письмо от Warner Bros., обвиняющих нас в посягательстве на их собственность!

Поразмыслив над этим тогда, будучи очень маленькой компанией нам не было смысла воевать, по этому после некоторых длительных дискуссий мы подписали свободное отчисление по лицензии, чтобы использовать Gremlin, с пониманием того, что мы не делаем игр с Гремлинами.

Какие сложности у вас были в конце 90-х, когда был успех у компании US Gold ?

Я не могу сказать, что это было сложно, но это было время столкновений компаний, фантастическое время роста рынка компьютерных игр с участием некоторых очень успешных людей.

US Gold было на подьеме тогда и Gremlin был вторым среди лучших...

Насколько много было игр, которые были отменены в этот период ? Что вы можете вспомнить ?

Beaver Bob in Dam Trouble, Ramrod. Некоторый код может быть, но я не в курсе, у кого.

Как вам работалось с компанией Magnetic Fields ? Они все делали в установленные сроки или в свое свободное время ?

Мы всегда классно работали с Doug, Shaun и Andrew. У нас был гибкий график и они реально тяжело работали и никогда не подводили нас.

Ваша любимая платформа, с которой вы работали бы, 8 бит, 16 бит или консоли ?

Я сказал бы 8 бит, так как мы двигались в неизвестность без каких-либо барьеров кроме нашего воображения и максимум с 16-32к памяти для работы.

Наиболее продаваемая игра ?

ZOOL включая серию Lotus и Premier Manager.

За чем вы скучаете больше всего в индустрии, частью которой вы были ?

Люди и тусовки, у меня были иногда классные времена с некоторыми классными людьми !

Есть ли планы по восстановлению любых старых I.P. на новых цифровых платформах ?

Я уже повторно сделал Bounder для iOS и Android, Premier Manager скоро должен выйти вместе с Thumbstar Games и позже вы сможете увидеть ZOOL. Так же должны быть Thing on a Spring, Jack The Nipper ! Так же я представлю повторно Actua бренд как Actua Poker.

Почему ваша компания поменяла название на Gremlin Interactive ? Кто то был фанатом фильмов ?

Если я правильно помню, мы искали стимул сохранить клиентов, как это было раньше со скидками в Just Micro... тогда мы стали выбирать новое имя для публикации, Gremlin был узнаваем и мы добавили Interactive.

В интервью люди из Imagitec Design рассказали мне о своей тесной связи с Gremlin, которая в конечном итоге завершилась покупкой с вашей стороны. Какая помощь была от этой компании, кроме известных - написание музыки и мультиформатных конверсий ?

В то время это была отличная команда людей, которые очень хорошо работали для нас. Музыка всегда была высшего качества и дополняла нашу музыкальную студию в Sheffield некоторым другим звуком.

Когда Gremlin купил DMA Design, у вас была идея относительно будущих Grand Theft Auto серий ?

Если бы мы это хотели, то должны были заплатить намного больше за эту компанию, но к сожалению они уже продали название игры компании Bertlesman, которые потом продали ее Take Two !

Simon Phipps.

В 1981 году мой друг с помощью своего папы собрали ZX81. Мы играли в Space Invaders, когда она еще не имела графики. Потом мне показали машинный код и я понял, что обладая компьютером, я могу изменить то, что есть на экране. Я мог сделать свой художественный фильм.

В мае 1982 года, добавив родительские деньги, я купил свой первый BBC A компьютер.

В то время не было софта и я учился сам - через комбинацию бэйсика и 6502 ассемблера. Мой школьный друг Stu Gregg уговорил меня отправить издателю одну из моих первых игр. К моему удивлению, Micro Power взял ее, и прислал мне список изменений к ней, после которых они бы смогли ее издать. Таким образом появилась моя первая изданная игра «Jet Power Jack». Так же я сделал ее для Acorn Electron.

Я изучал программирование, работал в компьютерном магазине в Derby. Там я познакомился с местной тусовкой (Terry Lloyd, Chris Shrigley, Rob Toone, Andy Green).

Моя работа началась со звонка Terry Lloyd, который попросил помочь им в Gremlin с некоторой фрилансерской графикой для игры «Masters of the Universe».

Я шел туда, думая, что буду работать фрилансером, но вместо этого получил постоянную работу и никогда не смотрел в прошлое...

Эта игра уже была в работе несколько месяцев и я сделал некоторый бэкграунд и спрайты для версии Atari ST.

Итак, моя полноценная работа в индустрии началась с кодирования 68000 в свободное время и следующие годы я был доволен этим, создавая так же графику, занимаясь дизайном игр.

Rick Dangerous одна из моих любимых игр, что вы вспомните о ее создании ? Вы разрабатывали ее дизайн для всех ее версий ?

Мы были очень сфокусированы на этой игре и точно знали, чего хотим. По этому мы сделали ее очень быстро - 4 месяца от старта до окончания. Игра началась с того, когда я и Terry (Lloyd) попытались придумать новые идеи - мы пересмотрели все, что было в то время, и тогда я сказал «Остановимся на игре об Индиане Джонсе...» После этого мы взяли большой лист бумаги и попробовали нарисовать как можно больше идей игры. Мы сделали описание героя, и вскоре представили его.

Я сделал полностью графику спрайта и титульную заставку игры, Terry сделал полностью картинки бэкграунда. Я программировал версии для Atari и Amiga, а вместе с Bob Churchill, Rob Toone, Stu Gregg и Dave Pridmore мы сделали игру для шести форматов.

Мы делали все очень просто и несложно как только это было возможно - включая размеры спрайта, чтобы они совпадали на всех форматах, карты строили в соответствии с экраном Спектрума (256 пикселей). И будучи небольшой командой (по современным меркам), нам работалось очень легко - по этому мы просто думали об материале, делали игру шаг за шагом.

В чем вы видите главные отличия, когда вы работали в индустрии в те времена, создавая игры вроде Rick Dangerous и сейчас, когда вы делаете игры вроде Need For Speed ?

Когда мы делали игры раньше, у нас была крошечная компания с таким же бюджетом, и мы за короткое время делали одну игру, и сразу переходили к другой. Но сейчас все изменилось. Технологии открывают новые пути в игре и ее создании, и сделать один блокбастер даже с мегабюджетом нереально.

Я, как производитель и игрок, вижу в новом железе с новыми возможностями игру, как услугу. Вместо одинокого, супер дорогого продукта в коробке, игры становятся новыми мирами, на которые вы подписываетесь и получаете новый контент на постоянной основе. Это означает, что мы уже не делаем все ставки на одиночную дорогую игру, а делаем игру в соответствии с обратной связью, полученную от наших игроков.

Switchblade после выхода имела положительные обзоры. Как вы считаете, почему игра стала успешна ?

За исключением музыки (автор Benn Daglish) я сделал все остальное в ней ! Когда я начал работать в Gremlin, в мое свободное время я изучал 68000. Так я захотел создать платформенную игру со скроллингом экрана и сотней комнат для исследования. Мне понадобилось 18 месяцев вечеров и выходных - делая все без посторонней помощи, я должен был создать всю графику, сделать все инструменты и редакторы для игры. Конечно, мне было около 20 тогда, по этому работа до 3 ночи и сборы на работу на 9 утра не были проблемой.

Когда Gremlin закрыл свой офис в Derby и началась работа в Core

Design, мой уровень кодирования позволил мне создать Rick Dangerous.

Anthony Crowther.

Как вы стали программировать игры ?

Я начинал с кодирования на Бэйсике, в школьной библиотеке, мы начинали с использования программ для образования, потом продавали его другим школам, чтобы увеличить школьные фонды.

Работа в компании Alligata была вашей первой ?

По субботам я продавал компьютеры в компании Superior System. Босса звали Mike Mahoney. Я играл на некоторых компьютерах Pet, Pet 8032, и я имел дома Pet 4032.

Я купил компьютер Vic. Новая машина и у нее были цвета ! Я начал играть с ней, изучать машинный код, написал что то похожее на Galaxian и был вполне доволен собой.

Дальше я написал игру об автомобилях, используя монитор для машинного кода. Таким образом я показал это Superior Systems как только они начали работать.

Позже я приобрел C16, и показав боссу некоторый софт для него, для написания новых игр уже получил C64. Майк посмотрел на работу и добавил, я даю вам для работы C64 и сейчас не могу вам заплатить, по этому компьютер будет в качестве роялти. Стоимость C64 была в это время £299, по этому имея такой компьютер я согласился.

Через две недели я написал игру Lunar Rescue, которая стала моей первой коммерческой программой.

Хотя я дал свое согласие, мои родители были против, и сказали, что я попросту теряю время, я написал 6 игр, которые были сделаны под новым софтверным лейблом Alligata. Свое владение C64 я закончил с чеком в £500, и мои родители уже не проявляли недовольство.

Почему вы решили уйти из Alligata ?

Я не был счастлив работая там. Я хотел иметь больше, чем мне предлагали там.

У вас была методика, по которой вы так быстро программировали игры на C64 ?

Мои первые игры были написаны на Бэйсике, но Brands были моим первым экспериментом с кодом. Я сделал одну строку ассемблера на бейсике, который позволил мне редактировать и дизассемблировать код. Позже я сделал свою версию ассемблера, которую я использовал в большинстве своих ранних игр для C64. И я думаю, если вы введете sys 49152 в моих играх, вы запустите редактор. Я думаю, что со временем я управлял написанием так, что мог переместить и выполнить где угодно. По этому я очень быстро писал код, используя это. Так же я написал свой собственный графический редактор, и ранняя версия его была опубликована в журнале под названием Three in One editor.

Как вы начали работать в Gremlin в 80-е и почему вы уехали от них ?

Мной заинтересовался Ian Stewart. Он предложил вложить капитал в новую компанию, и я решил поставить на Potty Pigeon. Мы создали Gremlin Graphics. Мне было около 18 в то время, и я легко уехал от них, и сформировал новую компанию, которая называлась Wizard Development.

Таким образом вы были в Gremlin около 3-4 месяцев ?

Да, около этого.

И там вы стали счастливы ?

Нет, мне не понравились люди, с которыми я там работал. Я никогда не видел компанию в своей жизни, и по этому я был одинок. Не смотря на успехи компании, я не был удовлетворен этим. Речь не о деньгах, а об удовлетворении работой. По этому я потерял интерес к ним и не смог получить то, что хотел.

Вы видели, что они мало отчисляли в роялти ?

Нет, деньгами я был доволен, но некоторые преимущества я не получал.

Речь о контроле программ и маркетинге ?

Я сказал им, чего я хочу, но меня поставили вне ведения моих программ. По этому я решил уехать и вместе с Roger Taylor создать Wizard, каждый их нас владел половиной этой компании и я был доволен.

Источник Monty Mole был в забастовках английских шахтеров в 80-е годы ?

Да, но я не могу сейчас сказать больше, так как написал статью об этом.

Название «Bombuzal» это игра слов «Bomboozle» ?

Да, идею внес David Bishop, я просто согласился с ним :)

C64 был основной платформой для Bombuzal или она разрабатывалась для разных систем ?

C64 получил первую версию игры, после завершения которой мы решили сделать версии для Amiga и ST. Код написал мой хороший друг Ross Goodley. Я сделал графику.

Вы разработали Bombuzal с David Bishop. Что послужило идеей ?

David выдвинул идею, когда я со своей женой Лизой были у него

в гостях, и через неделю я сказал ему, что готов заняться игрой.

Мы занимались гэймплэем и через несколько недель работа была завершена. Я сделал редактор, и отправил многим знакомым для создания уровней игры.

Как получилось, что Bombuzal выпущен Mirrorsoft под лэйблом Image Works ?

От идеи до завершения продукта прошел месяц, по этому мы попробовали продать идею Image Works. Они согласились с нами и профинансировали так же версию для Amiga.

Ранее в интервью вы упомянули, что изометрический 3D вид выбран для повышения презентабельности в журналах. Это введение оказало влияние на журналы и игроков больше, чем гэйплэй ?

Это имело смысл, если бы вы покупали журнал с картинками (много картинок), и чем больше они выглядят, тем больше впечатление. Это не говорит, что 3D версия хуже, но я выбрал 2D для скорости.

В списке авторов игры Bombuzal на Amiga указано, что вы делали графику. На 16-битных машинах вы начинали с графики прежде чем начали программировать ?

В первые годы я делал свою графику, музыку, эффекты fx, инструменты... Но 16-битные машины пугали меня и я оставался на 8 битах немного дольше.

Что вы скажете о создании уровней, все было так, как это делали Jeff Minter, Jon Ritman и Andrew Braybrook ?

Это просто была идея, с которой все согласились, так как редактор уровней был хорошим и прост в использовании.

В каком порядке вы писали игру Phobia (C64, Amiga, ST) ?

Сначала для C64, потом одновременно для Amiga и ST. Я просто обновил графику для Amiga версии.

Как сравнить программирование на Amiga с ST и C64 ?

Amiga такая же как и ST, но на последней нет железной поддержки плавного скроллинга, и аудио немного хуже. Переход с 8 на 16 бит был большим шагом и я должен был выучить новый язык, так как раньше программировал только на ассемблере.

Ваши предыдущие игры делают упор на экшн, как вы пришли к написанию ролевой игры ?

Я написал для своего брата, так как он время от времени доставал этим :)

Почему вы завершили программирование на Amiga ?

Так как PC стало больше, чем Amig'и и разработчики получили необходимый софт.

Почему вы вернулись к Gremlin в 90-е ?

Я живу в Sheffield, Gremlin находится там же, было легко сделать это.

Вы работали во многих компаниях которые преобразовывались в другие (Gremlin Interactive, Infogrames Studios Sheffield, Sumo Digital). Индустрия видеоигр все еще не стабильна, как бизнес ?

Сейчас я снова в Sumo. Игры и программы все еще большой рынок, и эта компания делает игры, которые делают людей счастливыми.

Вы играете в какие-нибудь ретро или современные видеоигры ?

Нет, но я думаю, что новые игры более впечатляющие, я так же писал игры, которые были такими же и сейчас двигаюсь в сторону современных стандартов в этом.

Christian P. Shrigley (Gremlin Graphics 1986-1988).

Как вы начали заниматься компьютерами ?

Примерно в 13 лет я узнал, что в моей школе есть компьютерная лаборатория, заполненная Commodore PET. Так я начал пропускать другие уроки, чтобы программировать на них.

Я начал писать на Comal и Commodore Basic, и вскоре прогрессировал до машинного кода, используя встроенный PETs монитор.

На мой день рождения моя мама дала мне £100, и я добавил их к уже собранной мною сумме для покупки C64. Я помню слова мамы об этом - «Пустая трата денег».

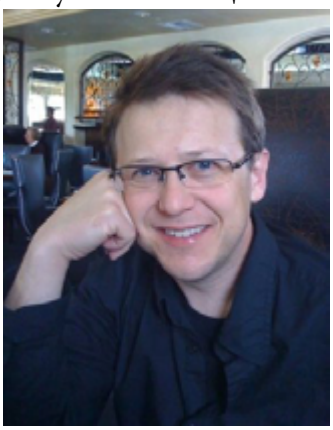
Свою первую игру я опубликовал в 1983 году (Pub Quest, текстовая приключенческая игра) когда мне было 16 лет. Издателем была компания Dream Software. Так же я помещал свои игры на передней стороне витрин в магазинах Boots, которые были в моем городе. Так я стал известен среди своих друзей, но родители не могли понять это вообще. Позже я написал еще две аналогичные игры в течении года, но издатель обанкротился вместе и моими играми.

Какими были эти две игры ?

Это были игры «Mad House» и «Mega Mall», обе текстовые приключения. Первая была сделана на 100% и была огромна (около 500 локаций). Вторая была почти доделана.

Что было после этого ?

С 1984 года я изучал и наслаждался машинным кодом. У нас появилась группа, в которую вошли Rob Toone, Andy Green, Terry Lloyd и я. В конце 1984 года



мы решили написать игру. Мы распределили наше время между программированием, выпиванием, катанием на роликах и танцем брейк, были активными, как и все подростки в это время. В конце 1985 года игра была завершена.

И это был Bounder ! Как возникла идея этой игры ?

Мы все играли в аркадные игры и программировали свои версии их. Компьютерные игры позволяли сделать это. На выходных мы катались на роликах и играли в теннис в местном парке, и когда мы прилегли под деревом после тенниса, мы придумали идею (скроллинг сверху вниз включая теннисный мяч как основной спрайт).

Мы провели все лето, работая над этой игрой. Andy и я занимались программированием, а Rob занялся дизайном.

Мы взяли Terry для работы над графикой и после года тяжелой работы и большого удовольствия мы уже имели почти готовую игру. В ноябре 1985 года мы отправили ее по почте в Gremlin (первая компания, которую мы нашли). В Sheffield нас пригласили перед Рождеством на собеседование и мы были очень взволнованы.

Там мы встретили Ian Stewart (очень классный парень), который был владельцем Gremlin.

Они реально любили игры и хотели их издать. Мы капитулировали ! Они предложили нашей команде из четырех человек огромные £6000 в год.

В январе 1986 года мы начали работать там, приезжая ежедневно из Derby в Sheffield.

Я вспоминаю встречу с Tony Crowther и Pete Harrap, которые были хорошо известны в 8-битной индустрии видеоигр. Я был реально впечатлен и удивлен работая с ними.

Чем занимался Terry, когда вы взяли его для работы над Bounder ?

Terry был менеджером нашего местного компьютерного магазина и притона под названием First Byte Computers в Derby. Он был нашим поставщиком флоппи дисков и программного обеспечения. Я помню, как раньше приходил в его дом и играл в игры вместе с его братом. Terry был программистом в то время и написал небольшой клон Manic Miner для Спектрума, и сделал всю графику в ней. Для нашей игры он сделал часть графики и хорошо справился с работой. Это конечно изменило всю его жизнь :)

Как вышло, что вы никогда не работали с Tony или Pete над игрой ?

Мы работали в разных группах. Tony работал в основном сам (как и сейчас), хотя он много работал вместе с Ben Daglish над музыкой. Pete Harrap, Shaun и братья Kerry были очень сложны и реально никого не подпускали к себе. По этому Rob, Andy, Terry и я были в другом лагере. Мы всегда работали так. Pete и другие в основном занимались программированием Z80, а парни из Derby занимались программированием 6502.

Расскажите нам о годах, проведенных в Gremlin.

Они были сложными, бодрящими, забавными и абсолютно безумными. Gremlin был моим началом в игровой индустрии. Я работал с некоторыми из лучших людей и реально учился своему делу. Мы разгоняли игры до удивительных высот. Обычно мы делали 3 или 4 игры в год. Когда мы пришли в Gremlin, это была еще небольшая компания. Она располагалась в нескольких офисах над компьютерным магазином (которым так же владел Ian). Gremlin начал расти и на протяжении года мы переехали в офис большего размера.

В середине 80-х был бум для 8 бит в Англии и мы были в его сердце. Типичный цикл разработки составлял от 3-х до 4-х месяцев, от идеи до появления на полках. Мы имели большую свободу и могли быть настолько творческими, насколько хотели с каждой игрой «оригинальной» или в меньших размерах над нашими любимыми аркадными играми.

В тех играх вы могли общаться с игроками через ваши сообщения в играх, на пример скроллинг с сообщениями в игре Future Knight. Что вы скажете об этом ?

Я был частью демо и ранней пиратской сцены тогда (все конечно очень невинны тогда), и я думаю, что часть духа товарищества была в этих сценах, это было введено в наши ранние игры. Было очень круто написать друзьям и мы имели совершенные средства для этого. В наше время издателям не нравится это, когда люди узнают, что игры фактически написаны командой трудолюбивых индивидуалов, таким образом эта практика не востребована. В наше время эти сообщения скрыты в играх, и вы сможете их прочитать, только введя определенную комбинацию на клавиатуре или геймпаде. В каждой из моих игр было что то такое «секретное».

Future Knight - одна из игр, над которой вы работали. Расскажите нам о ней.

Это была вторая игра, над которой работали Rob, Andy, Terry и я. Нам всем нравились платформенные игры, и тогда были очень популярны аркады вроде «Ghost and Gonlins». Она была моей любимой игрой в то время, и я реально хотел написать что то похожее. Rob сделал работу по дизайну, Terry всю гра-

фику. Andy и я поделили между собой кодирование. Мы начали ее вскоре после Bounder, и перед тем, как начать работать в Gremlin, в Sheffield.

Расскажите нам о вашей работе над Masters of the Universe.

Это была моя первая работа в офисе Derby. Так же это первая игра по лицензии, которую я начал писать. Мы вначале смотрели фильм в Лондоне, а потом уже начали делать ее. Это была следующая соло программа, сделанная примерно за 3 месяца.

Что было проще, делать игру на основе ваших собственных идей и дизайна, или как Masters of Universe, где большая часть структуры игры уже известна ?

Здесь у нас был свободный дизайн, хотя игра должна была быть основана на фильме. Лично мне нравится делать свой оригинальный материал, я люблю создавать идеи и воплощать их потом. Так происходит и с лицензионной игрой, хотя есть много инструкций, какие вы должны соблюдать. Проблема в том, что оригинальные игры намного более рискованны, чтобы их финансировать и делать, и по этому их сложно продать издателям. По этому, если у вас нет хорошей франшизы, или работы на крутого разработчика, который сам профинансирует проект, вам лучше работать над лицензиями или портированием.

Это реально захватывающая работа, такое ее начало. Что вы думаете об этой точке ?

Я был просто впечатлен, что у меня такая крутая работа. Я реально не думал, что это станет карьерой, и в то время никто не думал о том, что это будет надолго. Я реально рад, что 8-битные консоли появились в то время, так индустрия видеоигр реально требовала перемен. Я знаю, что они спасли мою задницу и реально ввели часть моей жизни в эту индустрию. Если вы смогли адаптироваться и изучить новое железо, вы были относительно в безопасности, и это так же верно сегодня.

Приблизительно после трех лет в Gremlin вы с парнями из Gremlin Derby основали Core Design. Почему ?

Мы принесли Gremlin много денег и я думаю, в награду за это они открыли офис в Derby. Таким образом мы перестали общаться ежедневно. В 1988 индустрия пошла на спад и они приняли решение закрыть офис в Derby, а нас уволить. Нас вызвали в Sheffield и Kev Norburn сообщил нам новости о том, что «...плохая новость в том, что ваш офис закрыт. Хорошая та, что мы начнем новую компанию и хотим видеть вас в ней...» Таким образом Gremlin уволил нас и Kev Norburn.

Jeremy Smith принял офис, склад и финансы. Другой программист, Greg Holmes, из Sheffield стал нашим управляющим. В начальную команду вошли Rob Toone, Andy Green, Terry Lloyd, Simon Phipps, Dave Pridmore и я. Мы встретились для выбора названия и лучшим оказалось Core Design. Simon Phipps сделал лого и мы начали бизнес.

Я составил список людей, с которыми вы работали в прошлом. Расскажите о них кратко:

James North Hearn.

Я не помню его хорошо. Я думаю он был парнем из маркетинга, который смотрел на людей свысока.

Ian Stewart.

Что я могу сказать, это парень, который дал мне начало. Я всегда очень уважал его, и он всегда был справедлив и честен. Я помню, когда то работал над игрой Footballer Of The Year, был выжат и испытывал стресс из-за завершения срока разных версий игры.

Я не помню, что зацепило меня, но я начал разрушать кухню в Gremlin. Я бил по холодильнику, кричал и бросал вокруг все, что попадалось под руку. Ian вошел и я послал его к чертям.

Он перетащил меня в свой офис и сказал вроде «...вы можете приехать ко мне, и послать меня в любое удобное вам время, но если вы снова это сделаете на людях, я уволю вас немедленно». Я никогда не делал подобного снова и после этого случая очень зауважал его.

Andrew Green.

Хороший, быстрый программист, классный парень и друг. Он сел на поезд в Штаты. Работал в EA Canada, над играми Need For Speed.

Robert Toone.

Он перешел от дизайнера к программисту и так же был классным парнем и другом. Я фактически работал с ним в Mass Media в Калифорнии.

Terry Lloyd.

Terry еще один реально хороший друг. Он художник и сейчас работает для Atari Coin-Up в San Mateo. Он уникален каждый день. Прекрасный собеседник, особенно, когда речь идет об играх.

Greg Holmes.

Мы всегда усложняли ему жизнь, так как он был нашим менеджером в Core Design и он был старше любого из нас. Greg был кем то вроде наставника мне, и учил меня жизни и скромности.

У него был превосходный вкус, он научил меня всем видам хорошей музыки и идеям. Он уехал в Штаты и я потерял связь с ним.

Chris Kerry.

Chris был хорошим программистом, но мы реально никогда не были хорошими друзьями с ним. Gremlin был довольно закмнут с парнями из Derby. Chris,

Steve, Shaun и Pete были очень замкнутой небольшой группой.

Steve Kerry.

Брат Chris'a Kerry. Мне нравился Steve и я ладил с ним. У него все же был черный юмор. Он с братом уехал в Штаты и они работали в Ocean US. Сейчас я не в курсе, что с ними.

Jason Perkins.

Хороший парень и крутой программист. Я помню, как приставал к его подруге на Рождественской тусовке в Gremlin:) Он устраивал иногда классные вечеринки.

Mark Rogers.

Это кореш Jason Rogers, и кажется был всегда немного в его тени. Он сам стал классным программистом. Я не знаю, что с ним сейчас.

Marco Duroe.

Он раздражал всех в Gremlin. Он был художником (не очень классным) и имел родственника, который владел качалкой в Sheffield. Он проводил там много времени (когда нужно было быть на работе). Я думаю он больше не в игровой индустрии.

Ben Daglish.

Он был классным другом и мне жаль, что я не в контакте с ним сейчас. Он был шикарным музыкантом, который не получил признание так, как он заслуживал (Hubbard и Galway перегремели его). Я раньше был в его офисе, мы общались о музыке, материале и слушали его работы. Классный чувак.

Colin Dooley.

Fungus был уникальной личностью. Мы всегда называли его Fungus (как он хотел). Однажды, он пришел в офис и сказал, что теперь у него имя Fungus The Bogeyman. Он попал на страницы центральных газет и был некоторое время знаменит. Мы классно выпивали с ним и он имел хороший вкус к мальтийскому виски :)

Shaun Hollingworth.

Я никогда не общался с ним. Он был главным программистом в Gremlin, и я ему реально не нравился (не знаю, почему) и у меня было несколько громких скандалов с ним в офисе Gremlin. Хотя я все еще уважаю его таланты.

Pete Harrap.

Он был вторым человеком после Shaun. В начале мы ладили, но нельзя сказать, что хорошо.

David 'Ken' Pridmore.

Хороший программист и очень юморной тип (как только вы пообщаетесь с ним). Он любил быстрые авто и был помешан на своем VW Golf (или что то вроде того). Работал в Eurocom с Mat и другими.

Mat Sneap.

Основной заводила, и реально классный друг. В начале я встретил его на Compunet (притон для тормозных программистов и художников в то время). Я выяснил, что мы жили рядом и мы начали шататься вместе везде. Он был классным художником, но он хотел быть программистом, писать игры. Я помог ему в этом, и он стал прилично кодировать.

Simon Hulbert.

Psy the Hero. Он был реально классным парнем, который всегда носил розовый прикид. Он был в команде Mat Sneap. Я не понимал в то время, что Simon и Psy были одним и тем же человеком, когда он появился в Gremlin.

Ваши любимые программист, художник, музыкант и игра из тех старых времен ?

Лучшие программисты Tony Crowther (Thing on a Spring, Blagger), Andrew Braybrook (Gribbly's Day Out, Paradroid) и Jeff Minter (Matrix, Psychedelia и остальные). Художники - Mat Sneap, Bob Stevenson и Terry Lloyd. Музыкант - Ben Daglish. Еще уважаю Neil Baldwin и Rob Hubbard.

Реально ли было получать удовольствие от программирования на C64 не смотря на ограничения ?

Да, очень. Через некоторое время вам будет комфортно с железом, как со старым другом. В то время, как я сделал свою последнюю игру на C64, я мог заставить компьютер делать сумасшедшие вещи с железом и процессором. Я считал себя экспертом, и был очень доволен железом. В наше время это все сложнее и сложнее, так как время на освоения железа все меньше, и все короче. Вы только начинаете курить систему, как появляется новая, и вы должны все начать сначала !

У вас были какие-нибудь специальные техники кодинга ?

Мы брали материал и по ходу дела продвигались далее. Мы были пионерами, прокладывали путь... Наша задача была максимально быстро сделать код, по этому можно сказать, что написание сложного, быстрого кода и было нашим методом :)

У вас была большая свобода, когда вы программировали игры, или боссы и дизайнеры усложняли вам жизнь ?

У нас реально была свобода, намного больше, чем есть сейчас. В то время боссы не интересовались, как игры работали. Они просто интересовались конечным продуктом и наличными доходами :) Это было что то вроде черной магии, я так думаю. Сегодня все от уборщицы и до издателей хотят участвовать в проекте. Это неизбежно, так как бюджеты (и риск) очень растут все время. Это серьезный бизнес сейчас, с серьезными финансами.

Вы программировали в мониторе машинного кода или Gremlin/Core имел специальные программы для этого ?

Первую игру, которую я напи-

сал (с Rob и Andy) была Bounder (C64). Andy и я программировали ее на Zoom Machine Code Monitor. Мы все делали на бумаге в клетку и вводили каждый бит данных вручную. Эта игра была нашей первой работой в Gremlin, и мы были очень удивлены, когда узнали, что это не есть нормальный путь для написания игр. Gremlin имел Mainframe и мы имели свои Wise Terminals. Мы все еще программировали на ассемблере, но все это было чисто символически. Это было удивительно !

Rebounder очевидно был сиквелом для Bounder, но он был сделан, так как Bounder стал большим хитом на рынке или потому что вам понравилась идея игры, или оба варианта ?

Реально оба варианта. Это хорошо продавалось Gremlin, и они хотели заработать на этом. Идея Bounder работала и мы попытались использовать ее еще несколько раз. Хотя по моему вторая попытка была уже не так хороша, как первая игра. Я хотел бы сделать эту игру для одной из новых консолей - Xbox или PS2. С помощью такой мощи вы бы сделали впечатляющую игру.

Какая наиболее сложная часть кода в Rebounder ?

Это было достаточно сложно, так как это было моим вторым соло, когда я делал весь код для игры. В этот раз я узнал намного больше об игре, работая не только программистом, но и в проекте над ней.

Krakout классная игра, как вы участвовали в создании ? Вы там упомянуты, как Lodger Shriggzy..

Я там ничего не делал, кроме как играл в нее и немного критиковал. Раньше мы записывали себя во всех наших играх. Мы были приятелями и было классно увидеть приветствия друг другу или списки имен в игре.

Чем отличалась работа на разных типах компьютеров ?

Программисты в то время были в одном из двух лагерей. C64 или Speccy. Мы показывали друг на друга пальцами, подкалывали. Я в основном программировал игры на C64, но так же немного кодировал на Speccy. заметным отличием был процессор. Кодирование - это 90% техника и язык в конечном итоге был второстепенен.

Игровые компании делали игры каждую неделю в те старые дни. Когда было понятно, что вы начинали делать новую игры, сколько времени обычно уходило на ее окончание ?

Скорость была решающей. У нас обычно было 3-4 месяца, чтобы сделать игру в то время. Мы делали 3 или 4 игры каждый год, один программист и один художник для одной игры. Я помню, одна из игр, которую я должен был программировать в Core, была написана в особо краткий срок, примерно за 6 недель, от старта до финиша.

Из-за ограничений по времени, вы могли чувствовать, что не довольны полностью своей работой, так как был deadline ?

Абсолютно. Игры выходили шероховатыми, так как мы должны были уложиться в сумасшедший срок. Как программист, я могу сказать, что это то, что всегда меня беспокоило, и никогда не могло изменится.

Это и сейчас так ?

Да. Задачи более масштабны, и команды больше, но проекты реально сложны, а ресурсы ограничены. Это все еще распространено.

Когда у вас заканчивались идеи, что вы делали, чтобы найти вдохновение ?

Обычно я играл в игры, типа Dungeon Master, или катался на роликах, или танцевал брейк. Чтобы расслабиться, мы шумели в офисе и хорошо там дурачились. Это реально помогало нам !

У вас было ощущение, что вы владеете машиной так, что уже нечего было изучать в ней ?

В то время, как я запрограммировал свою последнюю игру для C64, я реально ощущал себя экспертом и было легко работать с железом.

Конечно причиной этому было количество написанных мною игр и время, потраченное на программирование в системе.

Если посмотреть вновь на те старые игры, вы полностью ими удовлетворены ?

Нет. Из за короткого времени разработки сложно было сделать качественный продукт, как вы того хотели.

Я в целом очень позитивный человек, и могу сказать, что те дни дали мне солидный опыт чтобы построить дальнейшую карьеру. Никаких соплей !

Современная разработка не очень отличается. Это все еще большая забава и индустрия полна крутых чуваков, которые любят игры и являются просто большими детьми в сердце. Время разработки увеличилось, качество улучшается, и есть хорошие деньги ! Все, что я имею сейчас, я обязан тем ранним дням карьеры.

Что вы скажете о вашем интересе в компьютерах сейчас ?

Программирование очень удовлетворяет меня. Я не могу это обьяснить просто, но когда я реально поглощен и что то усиленно кодирую, все остальное исчезает.

Вы держите эту ужасную, невероятно сложную и законченную структуру в вашей голове, что есть чем то интимным.

У вас все еще есть старые 8-битные системы рядом ?

Да, конечно. Я имею C64 и C128, 8-битный NES и разные машины Sega.

Вы смогли бы вернуться чтобы сделать что-то на 8-битных машинах снова, для забавы ?

Может быть. Это то, что мне нравится в старых машинах, погрузится и играть с железом. На сегодняшний день это простое железо, но после написания нескольких игр, вы сможете заставить его петь. Мне нравится программирование на ассемблере и жесткий контроль над средой. Сегодня, вещи более изолированы (если вы не сделаете движок), и все в C/++.

Финальные слова для фанов здесь ?

Продолжайте покупать игры и играть в них. Мы ценим это :)

Gremlin Graphics Softography

Название игры	Год выпуска	Платформа	Разработчик	Издатель
10 great games 1, 2, 3	1988	c64 cpc msx zx	compilations	Gremlin graphics
10 jeux spectaculaires	1990	cpc	compilations	Gremlin graphics
10 mega games volume one	1988	cpc zx	compilations	Gremlin graphics
10 pack	1991	zx	compilations	Gremlin graphics
12 jeux exceptionnels	1988	cpc	compilations	Gremlin graphics
12 jeux fantastiques	1989	cpc	compilations	Gremlin graphics
16 bit hit machine	1990	amiga st	compilations	Gremlin graphics
3d galax	1988-1989	amiga st	Paul Blythe, Berni Greggs, Steve Kerry, Ben Daglish, Colin Dooley	Gremlin graphics
4 crash smashes 1, 2	1986	zx	compilations	
4 wheel drive (integral la compil 5)	1991	amiga st	compilations	Gremlin graphics
4 zzap sizzlers	1986	c64	compilations	Gremlin graphics
abu simbel profanation	1985	zx (**re-release**)	Victor Ruiz Tejedor, Florentino Pertejo, Santiago Morga B., Ignacio Ruiz Tejedor (Snatcho)	Gremlin graphics
action 1, 2	1989	amiga st	compilations	Gremlin graphics
actua ice hockey	1998-2003	pc ps	Damian Hibbard, Mark Lord, Andrew Brown, Ali Davidson, Nick Gomershall, Kevin Saville	Gremlin interact./ Zoo Digital
actua ice hockey 2	1999	pc ps	Infogrames studios	Gremlin interact.
actua golf 2 (fox sports golf '99)	1997-1998	pc ps saturn (**unreleased**)	Gremlin interact. (Philip Rankin, Jonathan Ackerley, Michael Hirst, Kevin Saville, Peter Cook)	Fox interactive
actua golf 3	1999	pc? ps	Gremlin interact.	Gremlin interact.
actua golf 4 (pga european tour golf)	1999-2000	n64 (**unreleased**) ps	Infogrames Sheffield House (Kevin Dudley, James Graves, Phil Rankin, Patrick Phelan, Nick Bamford)	Infogrames
actua soccer (vr soccer - saturn)	1995-1996	atari jaguar (**unreleased**) pc ps saturn	Gremlin Interact. (Philip Rankin, Andy Findlay, Richard Stevenson, Neil Biggin, Patrick Phelan)	Gremlin Interact./ Interplay
actua soccer 2	1997	pc ps	Jonathan Ackerley, Philip Rankin, Michael Hirst, Kev Saville, Tony Casson, John Carlyle	Gremlin interact.
actua soccer 3	1998	pc ps	Infogrames Studios (Phil Rankin, Lee Hickley, Chris Bayliss, Mick Hirst, Tony Casson)	Gremlin interact.
actua soccer club edition	1997	pc ps saturn	Richard Stevenson, Joolz, Kevin Dudley, Steve Cullen, Sim Furniss, Shaun McClure, Kevin Saville	Gremlin interact.
actua tennis	1998-2000	pc ps	Timothy Randall, Steve Camber, Tim Watson, James Graves, Aten Skinner, Sim Furniss, Kevin Saville, Peter Cook	Gremlin interact./ Zoo Digital
alien evolution	1987	enterprise 128? zx	Marco Paulo Carrasco, Rui Manuel Tito	Gremlin graphics
alternative world games	1987	c64 cpc st? zx	Gyula Hodi, Attila Korisanszki, Gabor Pongyor, Antal Zolnai, Janos Zana, Attila Horvath/Blaise Cynolter, Kadocsa Tassonyi, Ferenc Tilesch, Attila Marta/Ben Daglish	Gremlin graphics
arms race		pc psx (**all unpublished**)	Gremlin graphics (Shaun McClure…)	American Softw. Corps
artura	1988-1991	amiga c64 cpc pc st zx	Sentient Softw. Ben Daglish, Randall Don Masteller	Gremlin graphics
auf wiedersehen monty	1987	c16 c64 cpc enterprise128? msx zx	Jason Perkins/Shaun Hollingworth, Peter M. Harrap, Chris Kerry, Steve Kerry, Colin Dooley, Greg A. Holmes, Terry Lloyd, Ben Daglish	Gremlin graphics
avenger (way of the tiger 2)	1986	c16 (**unreleased**) c64 cpc enterprise 128? msx thomson zx	Shaun Hollingworth, Peter M. Harrap, Chris Kerry, Greg A. Holmes, Steve Kerry, Ben Daglish, Colin Dooley/Jason Perkins, Mark Rogers	Gremlin graphics
axel's magic hammer	1989	amiga c64 (**unreleased**) st	Core Design (Andy Green, Terry Lloyd, Ben Daglish/Rob Toone, Simon Phipps, Bob Churchill, Jeremy Smyth)	Gremlin graphics
basil the great mouse detective	1987	atari c64 cpc zx	Bob Armour/Gary Priest, Kevin Bulmer, Jon Harrison, Ben Daglish	Gremlin graphics
battle of the bands		zx (**unreleased**)		Gremlin graphics
beaver bob in dam trouble		zx (**unreleased**)	Christian F. Urquhart	Gremlin graphics
blood brothers	1988	c64 cpc enterprise128? zx	Steve Marsden, David Cooke, S. Leighton, Ben Daglish	Gremlin graphics

Название игры	Год выпуска	Платформа	Разработчик	Издатель
blood valley	1987	st (?) c64 cpc zx	Imagitec Design (Che Guevara John, David Chiles, Julian Gardner, Ben Daglish/Martin Hooley, Lee Garnett, Liam Shields, James North-Hearn, Adrian Ludley, Stephanie Waters, Kathryne Worden)	Gremlin graphics
body harvest	1998	n64	DMA Design (Adam Fowler, Alan Campbell, Frank Arnot, Grant Clarke, Doug Smith, Andrew West. Adny Innes, Stacey Jameson, Stuart Ross…)	Gremlin interact.
bounder	1985-1986	c16 c64 cpc enterprise128? msx zx	Patrik Strassen/Shaun Hollingworth, Chris Kerry, Peter M. Harrap, Marco Duroe, Colin Dooley/ Chris Shrigley, Andrew Green, Terry Lloyd	Gremlin graphics
bounder and planet search	1986	c16	compilations	Gremlin graphics
buggy	1998-2003	pc ps	Scott Walsh, Kark West, Dave Hall, Phil Brown, Rick Lodge, Dawn Whitehead-Binns, Kaye Elling, Shaun McClure, Emel Akiah	Gremlin interact./ Zoo Digital
bulldog	1987	c64	Chris Shrigley, Andy Green, Robert Toone, Terry Lloyd, Sonics, Ben Daglish	Gremlin graphics
butcher hill	1988-1989	amiga c64 cpc enterprise128? st zx	Imagitec Design (Keith Jackson, Andrew Ingram, Anthone Rosbottom/Alex Brown, Adrian Ludley, Chris Edwards/David Lyttle, Mick Hanrahan, Gavin Wade, Ben Daglish), Barry Leitch	Gremlin graphics
c16 classics 1, 2	1985	c16	compilations	Gremlin graphics
c16 star games classics 1, 2	1986	c16	compilations	Gremlin graphics
cloud kingdoms	1992	amiga pc st (**all re-releases**)	Dene Carter, J.P. Gibbons, Wing H. Lai, Paul Docherty, David Whittaker	Gremlin graphics/ GBH
combo racer	1989-1992	amiga st	Imagitec Design (Mark Avory, Anthony Rosbottom, Louise Herd, Mick Hanrahan, Nigel Cook), Barry Leitch	Gremlin graphics/ GBH
compendium	1987	c64 cpc msx zx	compilations	Gremlin graphics
convoy raider	1987	c64 cpc zx	Michael Chilton/John Jarvis	Gremlin graphics
cosmic causeway: trailblazer 2	1987	c64	Mr Chip Softw. (Shaun Southern, Andrew Morris)	Gremlin graphics
cyber rage	1996	pc	NA.P.S.	Gremlin interact.
cybernoid (the fighting machine)	1989	nes	Chris Harvey, Adrian Carless	Acclaim
dark fusion	1988-1989	amiga c64 cpc st zx	Lance Mason, Bernie Drummond, Ben Daglish/ Scott Guest/John O'Brien	Gremlin graphics
death wish 3	1987	c64 cpc enterprise 128? msx zx	Steve Kerry, Marco Duroe/Shaun Hollingworth, Peter M. Harrap, Chris Kerry, Jason Perkins, Colin Dooley, Chris Colin, Ben Daglish	Gremlin graphics
deflektor	1988-1990	amiga atari c64 cpc enterprise 128 st zx	Bill Allen, Kevin Bulmer/Bob Armour/Jason Perkins, Steve Kerry, Ben Daglish/Costa Panayi	Gremlin graphics
desert strike: return to the gulf	1994	pc	Alex Metallis, Clive Francis, Jon Medhurst, James Hartshorn, Neil Biggin	Gremlin interact.
desolator	1986	msx	Colin Dooley	Gremlin graphics
disposable hero (impulse)	1993	amiga cd 32	Euphoria (Mario Van Zeist, Hein Holt, Arthur Van Jole, Rick Hoekman, Harald Holt, Lars Verhoeff)	Gremlin graphics
dix jeux fantastiques 1, 2	1987	cpc zx	compilations	
dork's dilemma	1985	c16	Anthony J. Clarke	Gremlin graphics
emu - electronic music utility (utility)	1986	cpc	Discovery, Picturesque	Gremlin graphics
epsilon (unreleased)	1988	c64	Tony Kelly, Andrew Morris	
federation of free traders	1989	amiga st	Paul Blythe, Bernie Drummond, Steve Kerry, Ben Daglish, Colin Dooley/Barry Leitch	Gremlin graphics
flight ace	1988	c64 cpc zx	compilations	Gremlin graphics
flonk		c64 st (**unreleased**)	Esprit Softw. (Paul Crawley, Ritchie Brannan)	Gremlin graphics
footballer of the year	1986	atari bbc micro electron c16 c64 cpc msx zx	Chris Shrigley, Andy Green, Robert Toone, Terry Lloyd, Ben Daglish/Greg A. Holmes, Shaun Hollingworth, Peter M. Harrap, Chris Kerry, Steve Kerry, Colin Dooley	Gremlin graphics
footballer of the year 2	1989-1991	amiga c64 cpc st zx	Alex Davis, Paul Gregory, Ben Daglish/Scott Guest, Steve Greenwood/Gary Priest	Gremlin graphics/ GBH
fox sports soccer '99	1998	ps	Gremlin Interactive	Fox interactive
fragile allegiance	1996-1997	dos pc	Cajji Softw./Gremlin Interact. Jon Medhurst, Alex Metallis, James Hartshorn, Chris Allen Mills/Andy Ritson, Pat Phelan	Interplay/ Gremlin interact.
full throttle all american racing	1994	snes	Game Tek/Gremlin (Bobby King, Peter J. Cook, David Thomas, Bob Thomas, Neil Biggin)	Cybersoft/Game Tek
future knight	1986	c16 c64 cpc enterprise128? msx zx	Andy Green, Chris Shrigley, Greg Holmes/Shaun Hollingworth, Peter M. Harrap, Chris Kerry, Steve Kerry, Terry Lloyd, Colin Dooley, Ben Daglish	Gremlin graphics
games crazy!	1989	c64 cpc zx	compilations	Gremlin graphics

Название игры	Год выпуска	Платформа	Разработчик	Издатель
gary lineker's hot-shot! (litti's hot-shot!)	1988-1990	amiga c64 cpc st zx	Paul Gregory/Ray Tredoux, Rory Green/Gary Priest, Jon Harrison, Ben Daglish	Gremlin graphics
gary lineker's superskills	1988	amiga (**unreleased**) c64 cpc st zx	Wise Owl (Mark Incley, David Ward, The Team - Ian Stewart, Arthur Mudd, Wayne Maw, Shaun G. Mc Clure, Ben Daglish)	Gremlin graphics
gary lineker's superstar soccer	1987	c64 cpc zx	Simon Ffinch, Mike Goodwin, John A. Fitzpatrick/Chris Kerry, Colin Dooley, Marco Duroe	Gremlin graphics
gauntlet	1985-1990	atari c64 cpc msx sms st zx	Bob Armour, Alex Thirlwall, Stu Gregg, Jason Perkins, Tony R. Porter, Kevin Bulmer, Bill Allen, Ben Daglish/Tiertex - music	Gremlin graphics
gauntlet + gauntlet: the deeper dungeons		zx	compilations	US Gold
gauntlet: the deeper dungeons	1987	atari c64 cpc msx zx	Tony R. Porter, Kevin Bulmer, Bill Allen, Ben Daglish	US Gold
gauntlet 2	1988-1989	amiga c64 cpc gb nes pc st zx	Stuart Gregg, Chris Shrigley/Richard Costello/ Tony R. Porter, Kevin Bulmer, Bill Allen, Ben Daglish	US Gold/Mindscape, Tengen
gekido: urban fighters	2000	ps	NA.P.S. (Fabio Capone, Domenico Barba, Travis Ryan…)	Interplay/ Gremlin interact.
greg norman's golf power	1992	nes	Gremlin graphics (Simon Blake, Chris Harvey, Scott Guest)	Virgin Interactive
greg norman's shark attack!: the ultimate golf simulator	1989-1990	amiga c64 cpc (**unreleased**) pc st tandy zx (**unreleased**)	Paul Blythe, Berni Greggs, Ben Daglish, Colin Dooley/Simon Blake/Lee Garnett, Clive Bramwell/ Imagitec Design	Gremlin graphics/ Virgin mastertronic/ GBH Gold
grumpy gumphrey supersleuth	1985	cpc zx	Shaun Hollingworth, Peter Harrap, Marco Duroe	Gremlin graphics
grumpy gumphrey supersleuth + monty on the run		zx	compilations	Gremlin graphics
gullwing falcon	1985	c16		Gremlin graphics
h.a.t.e.: hostile all terrain encounter	1989	amiga c64 cpc st zx	Colin Dooley, Berni Hill, Ben Daglish/Sentient Softw. /Vortex Softw. (Costa Panayi)	Gremlin graphics
hardwar	1998	pc	Gremlin interact./Softw. Refinery (Ciaran Gultnieks, Ian Martin, Mark Griffiths, Ade Carless, Kev Saville, Pat Phelan)	Gremlin interact./ Interplay
harlequin	1991-1992	amiga st	The Warp Factory (Andy Findlay, Ed Campbell), Pete Cook, Imagitec, Barry Leitch	Gremlin graphics
hawkeye	1991	st	Thalamus (Lance Mason, Mario Van Zeist, Jacco van T'Riet, Arthur Van Jole, Jeroen Tel, Charles Deeneen, Robin Levy)	Gremlin graphics/ GBH
hercules: slayer of the damned	1988	c64 cpc enterpise128? msx zx	Cygnus Softw. (John Tometzki, Norman Illings, Bob Hawker, Andy Morton/Des O'Toole, Cheryl)	Gremlin graphics
heroquest	1991-1993	amiga c64 cpc enterprise128? nes (**unreleased**) pc st zx	Games Workshop (Michael Hart, Nicholas Kimberley, Jason Wilson, Kev Batesman)/Roger Womack, Mark Glossop, Ian Harling, Tim May, Imagitec - Barry Leitch	Gremlin graphics/ GBH Gold
heroquest: return of the witch lord (data disk for hero quest)	1991-1992	amiga c64 cpc pc st zx	Michael Hart, Jason Wilson, Barry Leitch	Gremlin graphics
heroquest II: legacy of sorasil	1994	amiga cd 32	Kevin Dudley, Mike Hart, Matt Furniss, Chris Adams, Patrick Phelan, Tony Casson, Simon Short	Gremlin graphics
hero quest twin pack	1991	zx	compilations	Gremlin graphics
hogs of war	2000	ps pc	Infogrames Sheffield House (Studios) (Ade Carless, Andrew Fox, Berni, Izzy Stewart, Jacob Habgood, John Guerin, Paul Tapper, Simon Nicholass, Darren Mills, Paul Hiley, Pat Phelan)	Infogrames Europe
horror zombies from the crypt	1992	amiga pc st (**all re-releases**)	Astral Vision Softw. (Stuart Gregg, Jason Wilson (Spock), Charles Callet, Terry Fied)	Millenium/GBH
impossamole	1989-1990	amiga c64 cpc st turbogfx zx	Core Design (Andy Green, Terry Lloyd, Greg Holmes, Robert Toone), Barry Leitch	Gremlin graphics/ GBH
intergral la compil	1991	cpc	compilations	Gremlin graphics
international 3d tennis	1992	amiga c64 cpc st zx (**re-releases**)	David Korn, Richard Joseph/Chris Yates	Gremlin graphics/ GBH
jack the nipper	1986	c64 cpc enterprise128? msx zx	Jason Perkins, Mark Charles Rogers, Buck Rogers, Steve Curry, Ben Daglish/Greg A. Holmes, Nick Laa, Peter M. Harrap, John Holmes/Colin Dooley	Gremlin graphics
jack the nipper II: in coconut capers	1987	c64 cpc enterprise128? msx zx	Andrew Green/Greg A. Holmes, David Pridmore, Andy Green, Chris Shrigley, Bob Toone, Terry Lloyd, Ben Daglish/Colin Dooley	Gremlin graphics
jahangir khan world championship squash	1992	amiga c64 cpc st zx	Krisalis (John Scott, Nigel Little, Neil Adamson, Andy Ware, Dave Colledge, Neil Adamson, Ivan Dimbleby, Matt Furniss)/Shaun Hollingworth, Simeon Pashley, Ivan Dimbleby	Gremlin graphics/ GBH
james pond - underwater agent	1992	st	Chris Sorrell, Steve Bak, Richard Joseph	Gremlin graphics/ GBH

Название игры	Год выпуска	Платформа	Разработчик	Издатель
jeep jamboree	1992	gb	Ali Davidson, Greggs, Alex Syrichas, Tommy Tallarico	Virgin Games
jetbrix	1986	c16	Mr Chip Softw. (Shaun Southern)	Gremlin graphics
john lowe's ultimate darts	1988-1989	amiga c64 st	Wise Owl (David Crummack)/Mike Partington/ David C. Bowler/Ben Daglish	Gremlin graphics
judge dredd	1997	ps	Jim Tebbutt, Syd Franklin, Dave Lewis, Phil Rankin, Paul Hiley, Jacob Habgood, Stuart Ross, Pat Phelan	Activision
jungle strike	1994-1995	pc	Alex Metallis, Clive Francis, Jon Medhurst, Ade Carless, Pete Daniels, James Hartshorn, Neil Biggin	Gremlin interact.
k240	1994	amiga	Celestial Softw. (Graeme Ing, Michael Hart, Paul Green, Pete Daniels, Neil Biggin, Patrick Phelan)	Gremlin graphics
karate ace	1988	c64 cpc zx	compilations	Gremlin graphics
kid gloves	1992	amiga st	Timothy Closs, David Whittaker	Gremlin graphics/ GBH
karate master (king)	1987	st	Marc Ebner	Gremlin graphics
king of the ring	1985	atari	John Tometzki	Gremlin graphics
krakout	1987	bbc micro c64 cpc enterprise128 msx zx	John Mackay/Robert Toone, Bob Toone, Greg A. Holmes, Andy Green, Terry Lloyd, Marco Duroe, Ben Daglish, Lodger Shriggzy (?)/Peter Harrap, Steve Kerry, Shaun Hollingworth/Colin Dooley	Gremlin graphics
kung-fu kid	1986	c16	Micro Projects ?	Gremlin graphics
leander (daemonsgsate)	1991	amiga	Travellers Tales (Jon Burton, Andrew Ingram), Barry Leitch	Gremlin/Interplay
les collectors (chart attack)	1991-1992	amiga c64 cpc st zx	compilations	Gremlin graphics
les gremlins	1988	cpc	compilations	Gremlin graphics
litil divil cd	1993-1994	amiga cd 32 cd-I pc atari jaguar (**unreleased**)	Gremlin Ireland (Andrew McCabe, Thomas Rolfs, Phil Plunkett, Aidan Walsh, Patrick Phelan, Neil Biggin, Ade Carless, Ian Hadley)	Gremlin graphics/ Philips Interact. / Gremlin interact.
loaded	1995-1996	ps saturn	Gremlin Interactive	Interplay Ent.
lotus: the ultimate challenge	1992-1994	amiga (lotus III) pc st smd (lotus II recs)	Magnetic Fields (Shaun Southern, Andrew Morris, Peter Liggett), Patrick Phelan/Gremlin graphics, Cygnus Softw. (Jon Medhurst, Patrick Phelan)	Gremlin graphics/EA
lotus esprit turbo challenge	1990	amiga c64 cpc st smd zx	Magnetic Fields (Shaun Southern, Andrew Morris)/Philip Rankin, Pete Daniels/Ali Davidson, Bernie Drummond	Gremlin graphics/ GBH Gold
lotus trilogy (the classic lotus trilogy)	1994	amiga cd 32	compilations	Gremlin graphics/ Gremlin interactive
lotus turbo challenge 2 (& dux sub-game)	1991	amiga st	Magnetic Fields (Shaun Southern, Andrew Morris, Peter Liggett, Imagitec Design - Barry Leitch)	Gremlin graphics/ GBH Gold
madness: house of fun		smd genesis (**all unpublished**)	Gremlin graphics	
magician's curse	1986	c16	Mark J. Moore	Gremlin graphics
manchester united: the official computer game	1990	amiga, c64, st, zx (**re-releases**)	Krisalis Softw. (Peter M. Harrap, Fred o'Rourke, Dave Colledge, Matt Furniss)	GBH Gold
manix	1992	amiga st (**all re-releases**)	Mike Talbot, Tim Smith, Sarah Day, Jason Wilson, Matt Furniss	GBH
margot's magic colouring	1991-1992	zx		First Class
mask	1987	c64 cpc zx	Richard Kevin/Stuart Gregg, Tony R. Porter, Kevin Bulmer, Ben Daglish	Gremlin graphics
mask 2	1987	c64 cpc enterprise128? msx zx	Chris Kerry, Colin Dooley, Jason Perkins, Mark Rogers, Marco Duroe, Steve Kerry, Ben Daglish	Gremlin graphics
mask 3: venom strikes back	1988	c64 cpc enterprise128? msx zx	Mark Rogers, Steve Kerry/Colin Dooley, Marco Duroe, Ben Daglish	Gremlin graphics
masters of the universe - the movie	1987-1988	c64 cpc enterprise128? msx st zx	Chris Shrigley, Terry Lloyd, Rob Toone, Ben Daglish/Shaun Hollingworth, Pete Harrap, Chris Kerry, Colin Dooley, Steve Kerry/Andy Green, Simon Phipps/Greg A. Holmes, Dave Pridmore	Gremlin graphics
men in black	1998	ps	Gigawatt studios	Gremlin interact.
michelin rally masters	2000	n64 (**unreleased**) pc ps	Digital Illusions (Mattias Gruvman, Daniel Hansen)/Infogrames Leeds	Infogrames
mickey mouse: the computer game	1988	amiga c64 cpc enterprise128? st zx	Bill Allen, Colin Dooley/Stuart Gregg/Gary Priest, Jon Harrison, Kevin Bulmer, Ben Daglish	Gremlin graphics
micro machines	2003	gamecube ps2 xbox	Infogrames Sheffield House (Ali Davidson, Andrew Chapman, Chris Rea, Daniel Hawson, Ricki Martin)	Infogrames Europe
mindbender (deflektor 2)	1989-1991	amiga c64 pc st	Magic Circle Softw., Mecom Softw. (Chris Scholz, Stefan Jeworoski)/Georg Brandt/Barry Leitch	Gremlin graphics/ GBH
moley christmas	1987	zx	S. Hollingworth, Peter M. Harrap, Chris Kerry	Your Sinclair
monopoly	1997	ps	Gremlin Interactive Studios	Hasbro interact.

Название игры	Год выпуска	Платформа	Разработчик	Издатель
monster truck wars	1993-1994	gb gg nes (**unreleased**)	Gremlin graphics	Acclaim
monty is innocent	1985	enterprise128? zx	Chris Kerry	Gremlin graphics
monty on the run	1985-1986	c16 c64 cpc enterprise128? zx	Jason Perkins, Terry LLoyd/DJL Softw.(John and Dave Looker)/Peter M. Harrap	Gremlin graphics
moonshine racers	1992	amiga st (**all re-releases**)	Peak Star Softw. (Bill Caunt, Pete Hickinson, Mark Edwards, Richard Joseph)	GBH
motorhead	1998	pc ps	Digital Illusions CE AB (Andreas Axelsson…)	Gremlin interact.
motor massacre	1988-1989	amiga c64 cpc st zx	Gray Matter/Distinctive Softw. (Ed Zolnieryk, Chris Gray, Rob Anderson, Nick Gray, Dennis Turner)/Distinctive Softw. (Darren Schebek, Tony Lee)/Sentient Softw. (Andrew Postlewhite, Robert Moneagle, Dennis Turner)/Ben Daglish	Gremlin graphics
msx classics	1986	msx	compilations (B.C. II Grog's Revenge, Bounder, Valkyr, Gunfight)	Gremlin graphics
n2O nitrous oxide	1998	ps	Gremlin Interactive (Anthony Crowther, Ira Hill, Nick Tipping, Berni, Patrick Phelan, Kev Saville, Antony Saville)	Fox interactive
narco police	1992	amiga st c64 cpc msx pc zx (**re-releases**)	Iron Byte (Juan Arias, Ramiro Arias, Ricardo Arias, Roberto Eimer, Carlos Galucci, Juan Gaspar, Fernando Vieira), Ignacio Ruiz Tejedor (Snatcho)	Gremlin graphics/ GBH
newman haas indy car feat. nigel mansell	1994	smd snes	Gremlin graphics	Acclaim
nhra drag racing		n64 (**unreleased**)	Gremlin Interactive	
nigel mansell world championship racing (F1 racing)	1992-1996	amiga cd 32 c64 (**unreleased**) cpc gb genesis pc smd snes st zx	Dr. H, Damon Godley, Richard Ede, Patrick Phelan/Andrew (Roo) Bowen, Paul McKee/Ali Davidson, Adrian Carless/Ashley Bennett, Ritchie Brannan, Paul Gregory, Paul Hiley, Patrick Phelan/ Kevin Dudley/Mike Chilton	Gremlin graphics/ GBH Gold/ Gremlin Interactive
night raider (dive bomber)	1987-1988	amiga (**unreleased**) c64 cpc pc st zx	Acme Animation (Tris Orendorf, Krishna Bera, Dan Hoecke, Lou Di Millo, Kelly Lahaise, John White)/Foster Hall/Gremlin (David Pridmore, Greg A. Holmes, Simon Phipps, Terry Lloyd)/ Acme Animation (Andras Kovacs, Phil Kelly, Michael Bate)	Gremlin graphics
normality	1996	pc	Graeme Ing, Anthony Crowther, Kevin Dudley, Chris Adams, Neil Biggin, Patrick Phelan, Matt Furniss, Ricki Martin, Christian Russell, Jonathan Sandford	Gremlin interact.
north star	1988	c64 cpc enterprise128 st zx	Sentient Softw. (John O'Brien (Jon, Jobbee), Steve Kerry, Ben Daglish)	Gremlin graphics
omnibus 1, 2	1987	c16	compilations	Gremlin graphics
outlaw racers	1998	pc	Megamedia	Gremlin interact. Australia
panic stations		c64, zx (**unreleased**)		Gremlin graphics
pegasus	1991	amiga st	Optimus Softw. (Neil Hill, Adrian Ludley, Mike Muskett, Darren Falcus), music - Imagitec Design, Barry Leitch	Gremlin graphics
pentacle		c64 (**unreleased**)	Richard Underhill, Bob Armour, Kevin Bullmer	Gremlin graphics
petals of doom	1985	c16	Micro Projects	Gremlin graphics
pink panther	1988	amiga c64 cpc st zx	Magic Bytes (Volker Marohn, the reLINE Team: Holger Gehrmann, Holger E. Krekel, Uwe Grabosch, Stefan Schulz, Oliver Hein, Fabian Rosenschein, Bettina Wiedner, Udo Graf)/Rolf Lakamper	Gremlin graphics
plan 9 from outer space	1992	amiga pc st	Gremlin Ireland (John McLoughin, Thomas Rolfs, Nicola Sedgwick, Philip Plunkett, Ian Hadley)	Gremlin graphics
planet search	1986	c16	Simon Pick	Gremlin graphics
plus 3 pack	1987	zx	compilations	Gremlin graphics
pool:shark	1998	pc ps	Gremlin interactive (Ade Carless, Pat Phelan)/ Mirage Technologies (Huw Lloyd, Simon Tomlinson, Steve Wright, Gary Leach, Tom Grimshaw, Jez Moore)	Gremlin interact.
potty pigeon (percy the potty pigeon)	1984	c64 zx	Anthony Crowther, Ben Daglish/Shaun Hollingworth, R. Vessey, P. Jackson	Gremlin graphics
premier manager	1992-1995	amiga pc smd st	Realms of Fantasy (John Atkinson, Alex Kewin, Patrick Phelan, Mick Lister, Wai Ming Yuen)/Sean Kelly/Gremlin interactive	Gremlin graphics/ Sega
premier manager 2	1993-1995	amiga pc st	Realms of Fantasy (John Atkinson, Alex Kewin, Patrick Phelan, Tony Casson)/Tim Randall, Pete Daniels/T. Spencer	Gremlin graphics/ Gremlin interact.
premier manager 2000	2000	ps	Gremlin interactive	Zoo Digital
premier manager 2003-4	2003	gba pc ps2	Tuna technologies (ex Gremlin stuff, code)	Zoo Digital

Название игры	Год выпуска	Платформа	Разработчик	Издатель
premier manager 2004-5	2004	gba pc ps2	Tuna technologies, Berni (ex Gremlin stuff, code)	Zoo Digital
premier manager 3	1994-1996	amiga pc	Realms of Fantasy (John Atkinson, Paul Atkinson, Alex Kewin, Neil Biggin, Rob Millington, Tony Casson/Terry Spencer, Philip Rankin)	Gremlin interact.
premier manager 3 deluxe	1994-1995	amiga pc	Binary Emotions/Realms of Fantasy, Gremlin interactive (compilations)	Gremlin interact.
premier manager 97 (pc futbol 5)	1997	pc ps (**unreleased**)	Dinamic Multimedia	Gremlin interact.
premier manager 98 (team dada update 97)	1998	pc ps	Gremlin interactive studios (Shaun McClure)/ Dinamic Multimedia	Gremlin interact.
premier manager 99 (premier manager 64)	1999	n64 pc ps	Gremlin interactive studios (John Carlyle, Shaun McClure)/Dinamic Multimedia	Gremlin interact.
premier manager: multi-edit system	1995	amiga	Realms of Fantasy	Gremlin interact.
project future	1985	cpc	Dominic Wood, Julian Wood	Gremlin graphics
project nova	1986	c16	Mark J. Moore	Gremlin interact.
pyradev, pyradev + (**utility**)	1987	cpc	Gremlin graphics	Discovery
pyraword (**utility**)	1985	cpc	Gremlin graphics	Discovery
ramrod	1991	amiga gba st (**all unreleased**)	Kevin Bulmer, Richard Costello	
reach for the sky	1986	c16	Micro Projects	Gremlin graphics
realms of the haunting	1996	pc	Anthony Crowther, Chris Pepper, Berni, Keith Donald, Ira Hill, Darren Mills, Chris Adams, Neil Biggin, Patrick Phelan, Peter Cook	Gremlin Interact.
re-bounder	1986-1987	c64 zx (**unreleased**)	Chris Shrigley, Andrew Green, Terry Lloyd, Rob Toone, Steve Kerry, Marco Duroe, Ben Daglish	Gremlin graphics
re-loaded	1996	pc ps saturn (**unreleased**)	Neil Goodman, Matt Sandford, Kevin Crossley, Neil Biggin, Darren Lambourne/Paul Hiley, Thomas Young, Philip Rankin, Jacob Habgood/ Shaun Mcclure	Gremlin interact./ Interplay
rescue from zylon	1985	c16	Mark J. Moore	Gremlin graphics
resolution 101	1992	amiga pc st	Astral Softw. (Paul Carruthers, Kevin Bulmer, Ian Downend, Stuart Gregg), Jason C. Brooke	Gremlin graphics/ GBH
retribution	1994	pc	Astros Productions	Gremlin interact.
rocco (rocky)	1985	cpc zx (**re-released**)	C.F. Urquhart/Armid Soft (Alvaro Mateos Herrera, David Marin G., Santiago Morga B.), Ignacio Ruiz Tejedor (Snatcho), Alfomso Azpiri	Gremlin graphics
rollerball (**unreleased**)			Shaun McClure	
roy of the rovers	1988	amiga? c64 cpc st zx	System Applied Technology	Gremlin graphics
sam stoat safebreaker	1985	zx	Peter M. Harrap	Gremlin graphics
samurai trilogy	1987	c64 cpc msx (**unreleased**) zx	Five Ways Softw. (John Tometzki, Gary Sabin, Andrew Baldrian, Bob Hawker, Alan Reining, Nicholas Mills)	Gremlin graphics
sand warriors	1997	pc	Astros Productions, Patrick Phelan…	Gremlin interact.
shadow fighter	1995	amiga cd 32	N.A.P.S. (Domenico Barba, Fabio Capone, Fabio Cicciarello)/Gremlin (Matt Donkin, Graeme Ing, Andy Finnley, Paul Hiley, Patrick Phelan, Neil Biggin, Peter Cook)	Gremlin interact.
shadow of the beast	1990	cpc zx	Spidersoft, Ben Daglish/David Whittaker	Gremlin interact./ GBH
shoot'em up construction kit (seuck)	1991	amiga	Palace Softw. (Richard Leinfellner)	GBH Gold
shove a sledge (**compendium compil.**)	1987	cpc zx	Steve Marsden	Gremlin graphics
silly putty	1993	amiga	System 3 (Dan Phillips, Phil Thornton, Dave Collins, John Kemp, Rob Stevens, Jo Walker, Phil Thornton, Robin Levy, Richard Joseph, Marc Cale)	GBH Gold
skate crazy	1988	c64 cpc zx	Chris Shrigley, Dave Pridmore, Greg Holmes, Andrew Green, Robert Toone, Simon Phipps, Terry Lloyd/Tim Miller, Tony R. Porter, Kevin Bulmer, Jon Harrison, Ben Daglish	Gremlin graphics
skidz	1990	amiga st	Andy Williams, Lee Pullen, Ben Daglish	Gremlin graphics
slam tennis	2002	ps2 xbox	Infogrames Sheffield House (Philip Rankin, Michael Hirst, Patrick Phelan...)	Infogrames Europe
slipstream 5000	1995	pc	Softw. Refinery/Gremlin Interact.	Gremlin interact.
snakes & hazards (**compendium compil.**)	1987	cpc zx	Steve Marsden	Gremlin graphics
snooker & pool	1987	c16 c64		Gremlin graphics
soulbringer	2000	pc	Infogrames Sheffield House (Phil Bak, James Sutherland, Mark Pope, Mark Lord, Matt Donkin, Matt Parkins, Tony Crowther, Pat Phelan)	Interplay
space ace	1988	c64 cpc zx	compilations	Gremlin graphics
space crusade	1992	amiga c64 cpc enterprise128? pc st zx	Rapier Design, Kevin Dudley/RW Softw., Berni, Mark Glossop/Mike Chilton, Ross Harris, Barry Leitch/Imagitec Design (Paul Hiley, Adrian Carless, Peter J. Cook)	Gremlin graphics/ GBH Gold
space crusade: the voyage beyond	1992	amiga st	Rapier Design, Adrian Carless, Pete Daniels	Gremlin graphics

Название игры	Год выпуска	Платформа	Разработчик	Издатель
space junk (?)	1993	amiga cd 32 atari falcon pc (**all unpublished**)	Imagitec Design (Shaun McClure…)	Gremlin graphics
space wrecked: 14 billion light years from earth (federation quest 1: b.s.s. jane seymour)	1990-1991	amiga pc st	Graeme Ing, Robert Crack, Jason Sheppard	Gremlin/Konami/ GBH Gold
star clash	1986	bbc micro	Julian Bushell	Gremlin graphics
star games 1, 2	1987	c64 cpc zx	compilations	Gremlin graphics
striker	1993-1994	amiga cd 32 st	Rage Softw. (George Christophorou, Andy Rixon, Karen Davies, Ian Moran, Charles Davies)	Gremlin graphics/ GBH Gold
suicide express	1984-1985	c64	Antony Crowther	Gremlin graphics
super action pack	1991	cpc	compilations	Gremlin graphics
super cars	1989-1991	amiga c64 cpc nes st zx	Magnetic Fileds (Shaun Southern, Andrew Morris, Jeremy Smith, Peter Liggett), Ben Daglish/ Spidersoft, Barry Leitch	Gremlin graphics/ GBH
super cars 2	1990-1991	amiga st	Magnetic Fileds (Shaun Southern, Andrew Morris, Jeremy Smith, Ian Howie, Peter Liggett), Barry Leitch	Gremlin graphics/ GBH Gold
super scramble simulator	1989	amiga c64 cpc st zx	Magnetic Fileds (Dave Makin, Michelangelo Pignani, Andrew Morris, Peter Liggett, Shaun Southern)/Tony R. Porter, Jon Harrison, Ben Daglish	Gremlin graphics
superman: shadow of apokolips	2002-2003	gamecube ps2	Infogrames Sheffield House (Ian Badcoe, Ash Bennett, Darren Mills, Graeme Richardson, Simon Gillman, Carl Cavers)	Infogrames Europe
supersports	1988	c64 cpc enterprise128 zx	Chris Kerry, Mark Rogers, Steve Kerry, Ben Daglish	Gremlin graphics
suspicious fargo	1991	amiga st	Exile Designs (Dave Lincoln, Gareth Davis, Dave Hall, Jullian Holtom), Imagitec Design (Barry Leitch)	Gremlin graphics
switchblade	1989-1991	amiga c64 cpc enterprise128 gx 4000 st zx	Core Design (Simon Phipps, Rob Toone, Greg Holmes, Bob Churchill, Dave Pridmore, Kevin Norburn, Ben Daglish)/George Allen.../Barry Leitch/Jeff Calder	Gremlin graphics/ GBH
switchblade 2 (& chrome sub game)	1991-1992	amiga atari lynx st	George Allen, Paul Gregory, Barry Leitch	Gremlin graphics/ GBH Gold
sword of destiny	1985	c16	Micro Projects	Gremlin graphics
take 4 games	1987	zx	compilations	Gremlin graphics
tanktics	1999	pc	DMA Design (Russell Elliot, Andrew Scott, Craig Stewart, Andy Whyte, Kenneth Fee, Craig Conner)	Gremlin interact./ Interplay
task 2	1987	c64 (**unreleased**)	Chris Shrigley, Terry Lloyd, Ben Daglish	Gremlin graphics
team losi rc racer	1998	ps	Gremlin Interact. (Niall Dunne, Andrew Chapman, Paul Hiley, Jacob Habgood, Kevin Crossley, Chris Russell, Berni, Ade Carless, Patrick Phelan)	Fox interactive
team suzuki	1991-1992	amiga pc st	Imagitec Design (Karl West, MC Slack, Jerr O'Carroll, Colin Dooley, Alex Davis, Ritchie Brannan/Mark Robinson, Barry Leitch, Ian Howe, Leslie Long)	Gremlin graphics/ GBH
technocop	1988	amiga c64 cpc pc st zx	Imagexcel (Kevin Hoare, Dave Roach, Dan Roach, Chris Gray, Nick Gray, Dennis Turner, Rob Anderson)/Don Hellyer/Tony R. Porter, Gary Priest, Jon Harrison, Kevin Bulmer, Ben Daglish/ Don Hellyer	Gremlin graphics/ SEGA
the best of gremlin	2000	amiga pc	CD compilation	
the classic lotus trilogy (eine exklusive sammlung)	1994	amiga cd 32	compilations Colin Ramsden, Neil Biggin, Mark Glossop	Gremlin graphics
the code machine (**utility**)	1985	cpc	Gremlin graphics ?	Gremlin graphics
the duct (bootleg)	1988	cpc enterprise128?, zx	David K. Pridmore	Gremlin graphics
the final matrix (nimrod)	1987	cpc zx	Steve Marsden, David Cooke, Marco Duroe	Gremlin graphics
the house mix	1989	zx	compilations	Gremlin graphics
the legend of ragnarok	1993	amiga st (**re-released**)	Imagitec Design (Kevin Mcintosh, Hugh Davis, Andy Walker, Steven Noake, Shaun McClure, Jan Howe, Nigel Kershaw, Barry Leitch/Colin Jackson, Dave Hall, Jolly, Tosh	Gremlin graphics
the muncher eats chewits	1988	c64 zx	Beam Softw. (Dave Moore, Rob Howard)	Gremlin graphics
the munsters	1988	msx (**re-release**)	Teque Software Development Ltd (Bill Caunt, Peter Hickinson, Mark Edwards)	Gremlin graphics
the muncher compo (**magazine covertape**)	1988	zx	Gary Priest, Kevin Bulmer, Jon Harrison	Sinclair User
the paranoia complex (cyber world)	1987-1989	c64 cpc zx	Magic Bytes (Georg Brandt, Andreas Wellie, Hartwig Nieder-Gassel, Olaf Marohn, Volker Marohn, Udo Graf)	Gremlin graphics

Название игры	Год выпуска	Платформа	Разработчик	Издатель
the shoe people (first class with the s.p.)	1991-1992	amiga c64 cpc st zx	Martin Fowler, Ade Carless/Imagitec Design (Tony Reeves, Matt Furniss, Tim May, Bernie Drummond), Barry Leitch	Gremlin graphics/ GBH Gold/First Class
the soccer squad	1989	cpc c64 zx	compilations	Gremlin graphics
the way of the tiger	1986	c16 c64 cpc enterprise128? msx zx	Derek Reynolds/Jason Perkins, Ben Daglish/Chris Kerry, Shaun Hollingworth, Peter M. Harrap, Marco Duroe	Gremlin graphics
thing bounces back (thing 2)	1987	c64 cpc msx zx	Jason Perkins, Mark Rogers/Chris Kerry, Colin Dooley, Shaun Hollingworth, Peter M. Harrap, Greg A. Holmes, Steve Kerry, Marco Duroe, Ben Daglish	Gremlin graphics
thing on a spring	1985	c16 (**unreleased**) c64 cpc	Jason Perkins, Rob Hubbard	Gremlin graphics
thunderstrike	1990-1991	amiga pc st (**all re-releases**)	Peter Hickinson, Brian Pollock, Tony Beckwith, Mark Edwards, Ian Harling, Jason C. Brooke	
tiddly drinks (**compendium compil.**)	1987	cpc zx	Steve Marsden	Gremlin graphics
tinderbox	1985	zx	Colin C. Chadburn	Gremlin graphics
tnn motor sports hardcore 4x4 (gears&guts)	1996-1997	pc ps saturn	Gremlin Interactive (Steve Camber, Andy Chapman, Niall Dunne, Mick Lister, Neil Biggin)	ASC Games
top gear (top racer)	1991-1992	nes	Ashley Bennett, Simon Blake, Barry Leitch	Kemco (Majesco)
top gear 2	1993-1994	amiga cd 32 saturn smd snes	Mick Chilton, Michael Hirst, Berni, Paul Gregory, Syd Franklin, Patrick Phelan, Mark Glossop	Gremlin graphics/ Gremlin interact.
top gear 3000	1994	snes	Gremlin Interact. (Ashley Bennett, Matthew Donkin, Michael Hirst, Neil Biggin, Mark Glossop)	Konami
tour de force	1988	c64 (**unreleased**) cpc enterprise128? zx	Tim Miller, Jon Harrison, Kevin Bulmer, Ben Daglish	Gremlin graphics
toyota celica gt rally	1990-1992	amiga c64 (**unreleased**) cpc enterprise128? pc st zx (**re-release**)	Colin Dooley, Ali Davidson, Bernie Drummond, MC Slack/Astros Productions/Barry Leitch	Gremlin graphics/ GBH
trailblazer	1985-1986	atari c16 c64 cpc msx st zx	Amin Hoque/Mr Chip Softw. (Shaun Southern, Andrew Morris)/Greg Holmes, Colin Dooley/ Shaun Hollingworth, Peter M. Harrap, Chris Kerry, Steve Kerry, Terry Lloyd	Gremlin graphics
tube runner	1988	c16	Mark Rogers, Marcos	Gremlin graphics
tycoon tex	1985	c16	Micro Projects	Gremlin graphics
typhoon	1987	amiga st?	Christoph Sing, Rolf Wagner	Gremlin graphics
uefa challenge	2001	pc ps ps2	Gremlin - Infogrames Sheffield House (Actua soccer team)	Infogrames
utopia: the creation of a nation	1991-1993	amiga st pc snes	(Gremlin) Graeme Ing, Robert Crack, Berni, Sean Kelly,music -Imagitech Design Ltd (Barry Leitch)/ Mark Glossop, Robert Crack/Simon Blake, Paul Hiley	Gremlin graphics
utopia: the creation of a nation (the new worlds) - data disk for utopia	1991	amiga		Gremlin graphics
valkyr	1985	msx	Colin Dooley	Gremlin graphics
vampire's empire	1988	amiga c64 cpc (**unreleased**) enterprise128? st zx	Magic Bytes (Gisbert Siegmund, Jörg Prenzing (Prenzman), Michael Oelze, Bernard Morell, Stefan Rissmann, Georg Brandt)/Holger Ahrens, Udo Graf	Gremlin graphics
venus: the flytrap	1990	amiga st	Alex Davis, George Allan, Berni Greggs, Paul Gregory, David Lowe/Ben Daglish	Gremlin graphics
video kid	1991-1992	amiga snes (**unreleased**) st	Twilight Ltd, Sean Conran/Kemco	Gremlin graphics/ GBH Gold
vr golf '97 (actua golf)	1996-1997	ps saturn	Duncan Hopkins, James Graves, Andy Campbell, Neil Biggin, Peter Cook	Gremlin Interact./ Interplay
wacky races	2000-2001	dreamcast gbc ps ps2	Infogrames Sheffield House (Anthony Crowther, Julian Foxall, Ali Davidson, Chris Challacombe, Mark Glossop)	Infogrames
wanted: monty mole (monty mole c64)	1984	c64 zx	Anthony Crowther/Peter M. Harrap	Gremlin graphics
water polo	1987	c64	Gabor Pongyor, Antal Zolnai, Janos Zana, Miklos Herendi	Gremlin graphics
west bank	1985	c64 cpc zx (**re-release**)	Fred Gray/Alvaro Mateos Herrera, Ignacio Ruiz Tejedor (Snatcho), Alfonso Azpiri	Gremlin graphics
whiplash (fatal racing)	1995	pc	Adrian Carless, Damian Hibbard, Graham Stone, Neil Biggin	Gremlin Interact.
whiplash 2 (**cancelled**)	2001	dreamcast pc		
wild metal country	1999	n64 (**unreleased**) pc	DMA Design	Gremlin Interact.
wimbledon	1986	c16	Jason Perkins, Terry P. Lloyd, Robert J. Toone	Gremlin graphics
world championship boxing manager	1990	amiga c64 cpc st zx (**re-releases**)	John Jones-Steel/Nick Thompson	GBH

Название игры	Год выпуска	Платформа	Разработчик	Издатель
x-mas ludo (**compendium compil.**)	1987	cpc zx	Steve Marsden	Gremlin graphics
xargon wars	1984	c16	Micro Projects (Anthony J. Clarke)	Gremlin graphics
xargon's revenge	1985	c16	Micro Projects	Gremlin graphics
xcellor8	1986	c16	Patrik Strassen	Gremlin graphics
zone x	1985	atari	Derek Johnston	Gremlin graphics
zool: ninja of the Nth dimension	1992-1994	acorn amiga cd 32 gb genesis gg pc risc sms smd snes st	George Allan, Ade Carless, Tony Dawson, Patrick Phelan/Matt Furniss	Gremlin graphics
zool 2	1993-1994	amiga cd 32 jaguar pc	The Warp Factory (Andy Findlay, Ed Campbell, Neil Biggin, Patrick Phelan)/Trevor Raynsford, Imagitec	Gremlin graphics
zool 3	1995	amiga cd 32 (**unreleased**)		

ФОТОГРАФИИ

В этом году на ebay.co.uk были проданы раритетные материалы. Компания Imagine сделала для Sinclair Research презентационный материал концепции игры Bandersnatch. Вот их фото.

3 августа этот лот ушел за £330.

Далее Вы увидите фото из компании Imagine и фото известных музыкантов

Robocop Classic
© 2015 Park Productions

Исправляю свою ошибку. Во 2м номере журнала было указано, что John Gibson (фото которого Вы видите на стр. 70), работал в компании Tripwire. На самом деле после Warthog он работал в Sony.

Наконец-то, я сделал этот номер и надеюсь, что правообладатели фотографий не будут на меня злиться. Сделаю паузу в этом году. Надеюсь, Вы узнали что то новое.

Legends of Bytes.
LB Magazine is copyright © 2008-2015 Gennady Demidenko, Cherkasy, Ukraina.
No.5 / October 2015.