



**Nationalité :** Anglaise

**Période d'activité :** 1990 - 1996

**Historique :**

Divide by Zero a vu le jour en 1990 grâce à Andy Blazdell et Simon Lipowicz. Ils avaient déjà travaillé ensemble sur *That's the Spirit*, un jeu d'aventure pour Spectrum. Andy a travaillé plusieurs années en tant que chef de projet chez Domark. En 1991, ils ont entamé ensemble un programme pour le compte de Mirrorsoft mais la mort du dirigeant a mis fin à leurs travaux. Ils ont ensuite signé un contrat avec Psygnosis. *Innocent Until Caught* a demandé un an de développement et plusieurs logiciels maison ont été créés pour le moteur principal. Les auteurs n'ont pas mis longtemps à mettre en scène le Fisc comme étant l'ennemi numéro un de l'univers de Jack T. Ladd puisqu'ils ont également eu des problèmes avec lui.

Les années suivantes, ils travailleront sur *Guilty*, la suite d'IUC ainsi que sur *Orion Conspiracy*, un autre jeu d'aventure qui prend également place en pleine Science-Fiction avec un scénario qui n'est pas sans rappeler *Alien* par certains côtés. Malgré tout, Divide by Zero semble rencontrer des difficultés et accepte de produire *The Gene Machine*, un virage à 180 degrés pour ce jeu estampillé tous publics et qui ne permettra pas au petit développeur de continuer à sortir des jeux. En 1996, Divide by Zero tire sa révérence.

**Réalisations/ Editions :**

- 1995 - [Orion Conspiracy](#)
- 1995 - [Guilty](#)
- 1993 - [Innocent Until Caught](#)