



Nationalité : Anglaise

Période d'activité : 1988 - 2006

Historique :

Core Design a été fondé en 1988 par Chris Shrigley, Andy Green, Rob Toone, Terry Lloyd, Simon Phipps, Dave Pridmore, Jeremy Heath-Smith et Greg Holmes, pour la plupart d'anciens employés de Gremlin Graphics, éditeur qui a eu du mal à passer aux 16 bits. Core commencera d'abord pas porter des jeux d'arcade de Sega sur micro avant de se lancer dans le développement de jeux originaux. C'est sur Atari ST et Amiga que Core Design se fera remarquer avec des jeux de plates-formes soignés et accrocheurs, dès 1989 avec les licences de Rick Dangerous, Switchblade, Chuck Rock et Wolfchild. Ces succès permettront au studio d'éditer les jeux des autres et ainsi, de diversifier leur catalogue en allant du jeu de course au RPG en passant par le jeu d'aventure et la simulation avec Corporation, Car-Vup, Heimdall, Curse of Enchantia, Jaguar XJ-220, Premiere, Darkmere, Dragonstone et Universe.

En 1996, Core Design stop son travail d'édition et son focalise sur une licence pour le compte d'Eidos, Tomb Raider. Le succès sera sans commune mesure avec le reste de leur catalogue et permettra de lancer le personnage de Lara Croft qui a fait couler beaucoup d'encre depuis. Sous contrat, ils doivent à présent sortir un nouvel épisode de Tomb Raider chaque année, au risque de se répéter et de lasser leur public, ce qui fini par arriver dès le troisième volet jugé trop dur et pas assez novateur. A côté de ça, les tentatives du studio pour créer de nouvelles licences ne sont pas concluantes à l'image de Fighting Force, un beat'em up en 3D, sympathique mais terriblement répétitif.

En 2003, Tomb Raider n'est plus en odeur de sainteté et ils loupent l'arrivée sur PS2 de la franchise avec un sixième épisode bien trop frustrant. La réaction d'Eidos ne se fait pas tarder puisque moins d'un mois après la sortie du jeu, ils leur retirent la licence pour la confier au studio Crystal Dynamics. Dès lors, Core Design a perdu la confiance de son principal éditeur et le flop de leur dernier jeu les empêchent de trouver de nouveaux investisseurs. En 2006, la compagnie est contrainte de mettre la clef sous la porte. Leur catalogue sera racheté par Rebellion.

Réalisations/Editions :

- 1997 - Tomb Raider II
- [1996 - Tomb Raider](#)
- [1994 - Universe](#)
- 1994 - Dragonstone
- 1994 - Darkmere
- 1992 - Wolfchild
- [1992 - Premiere](#)
- 1992 - Curse of Enchantia
- 1991 - Switchblade II
- 1991 - Rick Dangerous II 1/2
- [1990 - Rick Dangerous II](#)
- 1990 - Impossamole
- 1989 - Switchblade
- [1989 - Rick Dangerous](#)