



**T**out commence en cette journée du 16 Octobre 1987. Les frères Rocques, Louis-Marie et André, ont développé plusieurs jeux pour des éditeurs comme Ere Informatique, Loriciels ou encore Chip. Louis-Marie remporta même le tilt d'or du meilleur jeu d'aventure en 1985 pour l'Aigle d'or. Il fit alors la connaissance de Philippe Plas au service militaire qui venait de décrocher un D.E.S.S. de gestion. Avec une moyenne d'âge de 23 ans, les trois hommes prirent alors la décision de monter leur propre maison d'édition, Silmarils, implantée à Lognes (Marne-la-Vallée), près de Paris. Le premier jeu fut programmé exclusivement par Louis-Marie comme il en avait l'habitude, Philippe quant à lui se vit confier le poste de directeur commercial. Quelques mois plus tard, en 1988,

Manhattan Dealers sortit dans les bacs. Le jeu rencontra un bon accueil et se permit même une distribution à l'étranger, ce qui laissait augurer bien des choses.

Malgré les ventes de Manhattan Dealers, il fut décidé de réaliser les prochains titres en équipe. Ainsi sera recruté dans un premier temps le graphiste Parisien Jean-Christophe Charter puis un second graphiste, Pascal Einsweiler et enfin le programmeur Michel Pernot, tous deux de Nancy. Un autre studio de développement est par ailleurs implanté dans leur ville. Même si Mad Show fut un cuisant échec, Targhan rattrapa la casse en s'imposant comme un hit, salué par toute la presse spécialisée.

Jusqu'alors distribués par Loriciels en France, Silmarils change en 1990 de statut, ce qui leur permet de distribuer eux-mêmes leur jeux. La même année, Palace Software devient leur distributeur officiel à l'étranger et, comme pour sceller leur nouveau partenariat, Silmarils traduit et commercialise Dragon's Breath chez nous. Plusieurs projets sont dévoilés à la presse dont Odyssey et Nirvana mais ils sont petit à petit écartés, Silmarils semble travailler sur quelque chose de plus ambitieux...



L'année suivante plusieurs conversions sont envisagées, c'est d'abord Targhan qui sortira sur Mac avant d'être envisagé sur Nes tout comme Starblade par l'américain Color Dreams. Malheureusement, la collaboration tournera court et ne permettra pas encore à Silmarils de s'attaquer au marché des consoles. En 1992, Ishar est le premier soft à pouvoir

rivaliser avec un genre trop longtemps délaissé dans notre pays, le jeu de rôles. La série remporte un bon succès et permet dès 1993 d'embaucher de nouvelles personnes et d'envisager de nouveaux supports tels que le Falcon, l'Amiga 1200, la 3DO et la Jaguar. Après Dragon's Breath, c'est au tour de Stardust (de Bloodhouse) et Patrician d'être traduits et distribués chez nous par Silmarils.

Robinson's Requiem et Ishar 3 Jaguar furent envoyés à Atari qui ferma ses portes peu de temps après ce qui n'empêcha pas ces deux titres de plafonner dans les ventes mais sur d'autres supports. 1994 fut une année bien remplie pour Silmarils, l'année de la Full Motion Video, l'année du CD-Rom, l'année de l'émergence du PC ludique. Après le succès de Deus, deux années plus tard, Ishar 4 fut envisagé (Ishar Genesis en interne), malheureusement, les seuls travaux à être repris seront pour



Asghan, un Tomb Raider-like médiéval qui ne rencontrera pas le succès en 1998. L'année suivante, Silmarils avait subi des périodes de hauts et de bas, un redressement judiciaire et l'ambiance générale n'était plus au beau fixe.

Pour tenter de redresser la barre, divers projets furent mis sur pied avec des investisseurs divers et variés. Un jeu de baston en 3D, un Prince of Persia-like par Wanadoo, la licence "Les Visiteurs" par Ubi Soft ou encore l'adaptation de L'inspecteur Gadget mais rien ne parvint à renverser la vapeur et la société fut mise en liquidation judiciaire en Avril 2003.



Silmarils, j'en garde l'image d'un développeur unique et imaganitif, digne représentant de la french touch, courageux et osant prendre des risques et soutenir de nouveaux supports n'ayant pas encore fait leurs preuves (Falcon, Amiga 1200, Jaguar, 3DO, Lynx) et d'autres en fin de vie (l'Atari ST en 1994, l'Amiga la même année, l'Amstrad CPC et la Nes en 1991). De l'Aigle D'or à Ishar, j'ai eu la chance de découvrir tous leur jeux en "temps réel" c'est pourquoi je voulais leur rendre hommage à travers ce dossier. Ces dizaines d'heures que j'ai passées dans l'espace, dans la jungle Amazonienne ou encore dans des forêts remplies de loups- garous, nains, créatures invincibles et autre orcs maléfiques, je ne peux les oublier. Silmarils en a fait rêver plus d'un à travers ses univers riches et variés et même si les bonnes choses ne durent pas, je m'estime heureux d'avoir connu ça et ils ont droit à ma reconnaissance éternelle, merci pour tout, Silmarils.

En Février 2004, les frères Rocques et Pascal Einsweiler fondèrent [Eversim](#), un nouveau studio de développement, je leur souhaite de renouer avec le succès et leur témoigne toute ma sympathie ^\_^



[Interview exclusive d'André Rocques](#)

**D**ossier intégralement réalisé par Blood le 26 Avril 2005, toute reproduction même partielle interdite sans accord avec l'auteur. Merci à Largo, Mobygames, Hol, Jeuxvideo.com, le project Tilt, The Legacy et toute la presse spécialisée pour leurs nombreux articles.

[Alone in the Past ?](#) Copyright 2002 Blood et Largo. Tous droits réservés, reproduction totale ou partielle interdite sans autorisation. Les jeux cités sont copyright de leurs propriétaires respectifs.





Titres	Manhattan Dealers / Operation Clean Streets
Genre	Beat-Them-All
Année	1988
Supports	Atari ST - Amiga - PC
Editeurs	Loriciels - Broderbund/Prism à l'étranger
Tests	📺 - Tilt 51/55/57 - G4 3
Notes	Tilt 16/20 - G4 49%



Leur premier titre ne laissait pas présager ce qu'allait devenir Silmarils. Ils se firent connaître via ce petit jeu de baston qui avait le mérite de ne pas être une adaptation d'arcade. Ils se firent rapidement remarquer par Broderbund qui s'occupa d'exporter le jeu, l'aventure pouvait commencer...

Titre	Mad Show
Genre	Arcade/Action
Année	1989
Supports	Atari ST - Amiga - PC
Editeurs	Loriciels - Prism à l'étranger
Tests	Tilt 64 - G4 8
Notes	Tilt 13/20 - Gen4 75%



Les années 80 étaient propices à l'expérimentation, c'est dans cette vague que Mad Show vit le jour. Jeu novateur sur de nombreux points, trop probablement puisqu'il permit à Silmarils de connaître leur premier bide.

Titre	Targhan
-------	---------

<b>Genre</b>	Action/Aventure
<b>Année</b>	1989
<b>Supports</b>	Atari ST - Amiga - PC - Mac - Amstrad CPC
<b>Editeurs</b>	Loriciels - Action 16/Prism/Digital Integration/Gainstar Software à l'étranger
<b>Tests</b>	EA - Tilt 66/67 - Atari Mag 2 - G4 11 - Joy Hebdo 23 - Micro News 20
<b>Notes</b>	Tilt 17/20 - Atari Mag 98% - Gen4 95% - Micro News Top du mois - Tilt d'or meilleur jeu d'action/aventure 1989 en troisième position



Avec Targhan la gloire frappe enfin à la porte de Silmarils puisque le soft fait un carton partout sur terre, détrônant ses confrères Barbarian pour un grand nombre de joueurs. Le concept est un jeu d'aventure/action où l'on doit parcourir différentes contrées, combattre des ennemis, utiliser des objets et trouver des messages dissimulés dans des

endroits inhospitaliers. Le moteur ainsi mis en place sera utilisé sur tous leurs prochains jeux d'aventure/action.


<b>Titre</b>	Windsurf Willy
<b>Genre</b>	Sport - Surf
<b>Année</b>	1989
<b>Supports</b>	Atari ST - Amiga - PC - Amstrad CPC
<b>Editeurs</b>	Loriciels - Prism à l'étranger
<b>Tests</b>	Tilt 69 - Joystick Hebdo 32 - G4 13 - Micro News 23
<b>Notes</b>	Tilt 14/20 - Gen4 90% - Micro News Top du mois - Gen d'or



Windsurf Willy aurait fini dans le bac à daubes si ce sport n'était aussi peu représenté et surtout, si le jeu n'était aussi fun. Un concours fut même mis en place en partenariat avec Joystick Hebdo pour gagner... une planche à voile bien sûr !


<b>Titre</b>	Le Fétiche Maya
<b>Genre</b>	Action/Aventure




<b>Année</b>	1989
<b>Supports</b>	Atari ST - Amiga - PC
<b>Editeurs</b>	Loriciel - Prism à l'étranger
<b>Tests</b>	 - Tilt 73/74 - G4 16 - Joy Hebdo 44 - Micro News 26
<b>Notes</b>	Tilt 16/20 - Gen4 84% - Micro News Top du mois



**D**ans le Fétiche Maya, c'est tous les amoureux d'aventure qui sont aux anges avec cette chasse au trésor en pleine jungle qui rappellera fortement l'Aigle D'or. Le succès est pourtant moindre qu'avec Targhan, probablement à cause de la gestion du troc qui casse un peu le rythme.

<b>Titre</b>	Colorado
<b>Genre</b>	Action/Aventure
<b>Année</b>	1990
<b>Supports</b>	Atari ST - Amiga - PC
<b>Editeurs</b>	Loriciels - Action 16 / Palace à l'étranger
<b>Tests</b>	 - Tilt 78 - G4 21 - Joy 4 - Micro News 34
<b>Notes</b>	Tilt 16/20 - G4 84% - Joy 79% - Top Micro News



**L'**idée de départ provient du roman "Colorado Saga" de James A. Michener même si le jeu s'en écarte. Ici l'aventure est toujours de mise mais à l'époque du Far West avec des ours, aigles, indiens, des mines d'or, des séquences arcade en canoé... Sans doute l'un des meilleurs jeux de Silmarils tant la difficulté est bien dosée et le dépaysement, total.


<b>Titre</b>	Starblade
<b>Genre</b>	Action/Aventure
<b>Année</b>	1990
<b>Supports</b>	Atari ST - Amiga - PC
<b>Editeurs</b>	Bit Star en Allemagne / Palace à l'étranger
<b>Test</b>	Tilt 81

Note

Tilt 15/20




Quatrième jeu utilisant le moteur de Targhan mais également les défauts du Fétiche Maya, le jeu ne rencontrera pas un énorme succès bien qu'il ne soit pas dénué de qualités comme la beauté des graphismes et les dégradés dans le ciel. Qui n'a jamais rêver d'avoir son propre vaisseau pour sillonner l'espace ? Plusieurs climats en fonction des planètes, du marché noir et même des avaries. Starblade conserve un fort potentiel malgré tout.

Titre	Crystals of Arborea
Genre	Jeu de rôle
Année	1990
Supports	Atari ST - Amiga - PC
Editeurs	Bit Star en Allemagne / Palace à l'étranger
Tests	 - Tilt 88/89 - G4 28
Notes	Tilt 15/20 - G4 91% - Gen d'or



Silmarils a senti le vent tourner et s'attaque au RPG, genre dans lequel les Français n'ont jamais fait d'étincelles jusqu'à présent mais ils comptaient bien s'imposer. Arborea est l'un des premiers RPG à proposer une aventure en extérieur. Il y a même un côté tactique puisqu'à la tête d'une équipe de six hommes, vous allez pouvoir les envoyer explorer l'île. Enfin la prise en main est immédiate, faisant d'Arborea un jeu aussi bien pour les rôlistes que les profanes.

Titre	Metal Mutant
Genre	Action/Aventure
Année	1991
Supports	Atari ST - Amiga - PC
Editeur	Palace à l'étranger
Tests	 - Tilt 91 - G4 32 - Joy 15 - Micro News 47
Notes	Tilt 16/20 - G4 87% - Joy 77% - Micro News 5/5



Petit goût de reviens-y ? Retour au jeu d'action/aventure mais pas n'importe lequel, Metal Mutant (Cybernator du nom bête). Silmarils a poussé le moteur dans ses derniers retranchements pour nous offrir un jeu vraiment excellent et blindé d'innovations. Le concept de base est la transformation en trois robots à partir d'un seul personnage. Une très bonne

surprise.

Titre	Boston Bomb Club
Genre	Arcade/Reflexion
Année	1991
Supports	Atari ST - Amiga - PC - Mac
Editeurs	Bit Star en Allemagne / Palace à l'étranger
Test	Tilt 95
Note	Tilt 14/20



Considéré par la majorité des gens comme une daube, Boston Bomb Club est à l'image de Mad Show. Trop en avance sur son temps, trop expérimental. La prise en main est fastidieuse, l'intérêt du jeu est faible, seuls les graphismes tirent leur épingle du jeu.

Titre	Xyphoes Fantasy
Genre	Plates-formes
Année	1991
Support	Amstrad CPC



Pour une raison qui m'échappe, en cette belle année 1991, alors que la suprématie des 16 bits ne fait plus aucun doute et que le PC pointe le bout de son nez notamment avec sa technologie VGA, Silmarils est pris de nostalgie pour un dinosaure sur lequel ils n'ont jamais rien développé, l'Amstrad CPC. Il sortent alors un jeu de plates-formes laid et inintéressant, il


semble que ce soit une équipe indépendante qui ait développé le produit,

cependant l'honneur est sauf.

Titre	Storm Master
Genre	Stratégie
Année	1991
Supports	Atari ST - Amiga - PC - Mac
Test	 - Tilt 99
Note	Tilt 15/20



Dernière prise de risque pour cette année 1991, Storm Master. Ce premier essai dans le jeu de stratégie est concluant et bien dans l'esprit médiéval que l'éditeur commence à se forger.

Titre	Ishar
Genre	Jeu de rôle
Année	1992
Supports	Atari ST - Amiga - PC - Mac - Falcon - Amiga Aga
Editeur	Daze Marketing
Tests	 - Tilt 103
Note	Tilt 16/20



Un jeu sortira en 1992, un seul, Ishar. Gros carton, Silmarils n'avait pas connu ça depuis Targhan. Il s'agit encore une fois d'un RPG mais le moteur d'Arborea a entièrement été reprogrammé, modifié, amélioré, si bien que l'aventure qui nous est proposée ici nous garantit une durée de vie de plusieurs dizaines d'heures, le RPG Français fait enfin parler de lui à

l'étranger et c'est à Silmarils qu'on le doit.

Titre	Bunny Bricks
Genre	Casse-briques
Année	1993



<b>Supports</b>	Atari ST - Amiga - PC - Amstrad CPC
<b>Test</b>	G4 50
<b>Note</b>	G4 66%



Après avoir réalisé Ishar, l'équipe voulait voir s'ils étaient encore capables de faire une daube, pari réussi. On ne pouvait pas s'attendre à autre chose de la fusion de deux genres que tout oppose : le casse-briques et le baseball.

<b>Titre</b>	Transarctica / Arctic Baron
<b>Genre</b>	Stratégie
<b>Année</b>	1993
<b>Supports</b>	Atari ST - Amiga - PC - Mac - Falcon - Amiga Aga
<b>Editeur</b>	Daze Marketing
<b>Tests</b>	Tilt 111/115 - G4 51
<b>Notes</b>	Tilt 80% - G4 88%



Sur un scénario inspiré de "la compagnie des glaces" de J-G Arnaud, Transarctica est le second jeu de Stratégie de l'éditeur. Comme pour le RPG, Transarctica est différent et mieux à tous les niveaux comparé à Storm Master et ravira les amoureux des trains et des grands espaces glaciers. Le jeu remportera un bon succès et son concept ne sera jamais

repris, lui conférant un statut unique même aujourd'hui.

<b>Titre</b>	Ishar 2
<b>Genre</b>	Jeu de rôle
<b>Année</b>	1993
<b>Supports</b>	Atari ST - Amiga - PC - Mac - Falcon - Amiga Aga
<b>Editeur</b>	Daze Marketing
<b>Tests</b>	Tilt 117 - G4 57
<b>Notes</b>	Tilt 80% - G4 82%



Ishar a remporté un joli succès, le second volet a proposé un challenge du même niveau. C'est simple, tout a été revu à la hausse, simplifié, amélioré, Ishar 2 c'est Ishar puissance 10, il était difficile de faire une suite aussi bonne que le précédent opus, encore plus de le surpasser, Silmarils est allé au delà de nos espérances.

Titre	Ishar 3
Genre	Jeu de rôle
Année	1994
Supports	Atari ST - Amiga - PC - Mac - Falcon - Amiga Aga
Editeur	Daze Marketing
Tests	Joy 51 - Amiga Concept 6 - Dream 81
Notes	PC Loisirs 3/5 - Amiga Concept 92% - Joy 85% - Dream 89%



Chose incroyable, chaque nouvel épisode d'Ishar rencontre un meilleur succès que son grand frère et pour ce troisième volet, l'aventure est encore plus riche en rebondissement et les graphismes sont absolument superbes. Bénéficiant des toutes dernières technologies telles que la Full Motion Video et d'une cinématique, Ishar 3 est un pur produit multimedia, d'ailleurs, le

premier jeu Silmarils à sortir sur CD.

Titre	Robinson's Requiem
Genre	Simulation eco
Année	1994
Supports	Atari ST - Amiga - PC - Mac - Falcon - Amiga Aga - 3DO
Editeurs	Readysoft / Daze Marketing à l'étranger
Tests	Joy 50 - Joy 53
Notes	PC Loisirs 5/5 - Joystick 90%

La même année qu'Ishar 3, c'est à un tout nouveau jeu, tout nouveau concept de voir le jour : Robinson's Requiem. Simulation de vie tout en 3D lui aussi bénéficiant du support CD, Robinson fait également un tabac, décidément, c'est vraiment l'année Silmarils.



---


**Dossier intégralement réalisé par Blood le 26 Avril 2005, toute reproduction même partielle interdite sans accord avec l'auteur. Merci à Largo, Mobygames, Hol, Jeuxvideo.com, le project Tilt, The Legacy et toute la presse spécialisée pour leurs nombreux articles.**

[Alone in the Past ?](#) est © Blood & Largo depuis le 13 Août 2002, tous droits réservés. Tous les jeux et images proposés sont © de leurs auteurs respectifs.





Titre	Deus
Genre	Simulation eco
Année	1996
Supports	PC
Editeur	Readysoft à l'étranger
Test	PC Loisirs 27
Note	PC Loisirs 4/5



Sorti deux années après Robinson, sur le même concept, Deus sera bien accueilli même s'il ne crée plus la surprise. C'est également une page qui se tourne chez Silmarils puisqu'Atari et Commodore sont définitivement abandonnés, Silmarils aura programmé jusqu'au bout sur nos micros.

Titre	Asghan
Genre	Plates-formes
Année	1998
Support	PC
Editeurs	Ubi Soft - Grolier Interactive à l'étranger



Deux années sans un seul soft, c'est déjà la seconde fois, et c'est Asghan qui fait son entrée. Tomb Raider-like médiéval disposant d'une jouabilité pénible, d'angles de caméra capricieux et d'extérieurs cruellement vides, Asghan est un flop.



Titres	Time Warriors et Tournament of Warriors
Genre	Baston
Année	1999
Support	PC
Test	PC Mag Loisirs 1
Note	PC Mag Loisirs 17/20

**B**ien convaincus que la 2D est morte et que le RPG ne fait plus recette, mais aussi qu'ils n'ont pas eu de chance avec Asghan, ils nous ressortent un jeu en 3D un an plus tard, Time Warriors. Ici il s'agit d'un jeu de baston à la Tekken, alors même si je ne suis pas un amateur de ce genre de jeux, en 3D tout du moins, j'en connais suffisamment pour remarquer qu'il ne se démarque absolument pas de la masse et est indigne de la créativité de Silmarils.

Titre	Les Visteurs - La relique de Sainte Rolande
Genre	Plates-formes
Année	1999
Supports	PSX - PC
Editeur	Ubi Soft
Test	Jeuxvideo.com
Note	Jeuxvideo.com 4/20



**A**rf, cette fois-ci ils se voient confier la licence "les visiteurs" pour réaliser l'adaption en jeu. Le soft sera démonté par la critique.

Titre	Arabian Nights
Genre	Plates-formes
Année	2000
Support	PC
Editeur	Wanadoo/Visiware
Test	Jeuxvideo.com

## Notes

Jeuxvideo.com 13/20, Joystick 86%, PC Fun 14/20, PC Team 80%,



**A**rabian Nights est le seul jeu "potable" depuis Deus, soit quatre ans. Même s'il marche sur les pas de Prince of Persia 3D, Arabian est un sympathique divertissement qui aurait mérité une meilleure jouabilité même si l'on peut prendre du plaisir à l'aventure. Un genre radicalement différent du Silmarils d'hier mais pas trop vilain.

Titre	Inspecteur Gadget : L'invasion des robots Mad
Genre	Plates-formes
Année	2002
Support	PS2
Editeur	LSP
Test	Jeuxvideo.com
Note	Jeuxvideo.com 8/20



**A**vec Gadget, la boucle est bouclée. Dernier jeu de Silmarils avant le dépôt de bilan, licence interdite aux plus de trois ans, jeu laid et inintéressant, on ne comprend pas bien comment ils en sont arrivés là...

**D**ossier intégralement réalisé par Blood le 26 Avril 2005, toute reproduction même partielle interdite sans accord avec l'auteur. Merci à Largo, Mobygames, Hol, Jeuxvideo.com, le project Tilt, The Legacy et toute la presse spécialisée pour leurs nombreux articles.





#### Louis-Marie Rocques

- Robinson's Requiem [1994] : Programmation
- Ishar 3 [1994] : Programmation
- Transarctica [1993] : Programmation
- Ishar 2 [1993] : Programmation
- Ishar [1992] : Programmation
- Storm Master [1991] : Auteur et programmation
- Starblade [1990] : Programmation
- Colorado [1990] : Auteur et programmation
- Fetiche Maya [1989] : Auteur et programmation
- Manhattan Dealers [1988] : Programmation
- Le Temple de Quauhtli [1986 - Loriciels] : Auteur et programmation
- Coliseum [1985 - Loriciels] : Auteur et programmation
- Intox et Zoe [1984 - Loriciels] : Auteur et programmation
- L'Aigle d'Or : Programmation [1984 - Loriciels] : Auteur et programmation

#### André Rocques

- Arabian Nights [2000] : Chef de projet
- Deus [1996] : Chef de projet et programmation
- Robinson's Requiem [1994] : Auteur, programmation et graphismes
- Transarctica [1993] : Auteur, programmation et graphismes
- Ishar 2 [1993] : Directeur de production, scénariste, dialogues
- Bunny Bricks [1993] : Auteur et programmation
- Ishar [1992] : Programmation
- Storm Master [1991] : Auteur et programmation
- Metal Mutant [1991] : Programmation
- Colorado [1990] : Auteur et programmation
- Windsurf Willy [1989] : Auteur et programmation
- Duel au Colorado [1987 - Chip] : Auteur et programmation
- Le trésor des Baskerville [1986 - Chip] : Auteur et programmation
- L'évadé de Tapiocatrax [1986 - Ere Informatique] : Auteur et programmation
- Le général [1983 - Loriciels] : Auteur et programmation



[Interview exclusive](#)

#### Michel Pernot

- Arabian Nights [2000] : Programmation
- Deus [1996] : Programmation
- Ishar 3 [1994] : Auteur et programmation
- Transarctica [1993] : Programmation
- Ishar 2 [1993] : Auteur et programmation
- Bunny Bricks [1993] : Auteur et programmation
- Ishar [1992] : Auteur, programmation et graphismes
- Boston Bomb Club [1991] : Auteur et programmation

- **Starblade [1990] : Auteur et programmation**
- **Crystals of Arborea [1990] : Auteur et programmation**
- **Targhan [1989] : Auteur et programmation**

#### **Pascal Einsweiler**

- **Arabian Nights [2000] : Graphismes**
- **Deus [1996] : Graphismes**
- **Robinson's Requiem [1994] : Graphismes**
- **Ishar 3 [1994] : Auteur et graphismes**
- **Transarctica [1993] : Graphismes**
- **Ishar 2 [1993] : Auteur et graphismes**
- **Ishar [1992] : Auteur et graphismes**
- **Storm Master [1991] : Graphismes**
- **Boston Bomb Club [1991] : Programmation et auteur**
- **Starblade [1990] : Auteur, programmation et graphismes**
- **Crystals of Arborea [1990] : Auteur et graphismes**
- **Targhan [1989] : Auteur, programmation et graphismes**
- **Fetich Maya [1989] : Graphismes**

#### **Jean-Christophe Charter**

- **Goblins 3 [1994 - Coktel Vision] : Graphismes**
- **Transarctica [1993] : Graphismes**
- **Ishar 2 [1993] : Graphismes**
- **Bunny Bricks [1993] : Graphismes**
- **Ishar [1992] : Graphismes**
- **Storm Master [1991] : Graphismes**
- **Metal Mutant [1991] : Graphismes et musique**
- **Starblade [1990] : Graphismes**
- **Colorado [1990] : Graphismes**
- **Windsurf Willy [1989] : Graphismes**
- **Fetich Maya [1989] : Graphismes**
- **Mad Show [1989] : Graphismes**

#### **Fabrice Hauteclouque**

- **Deus [1996] : Programmation et musique**
- **Robinson's Requiem [1994] : Programmation et musique**
- **Ishar 3 [1994] : Musique**
- **Transarctica [1993] : Musique**
- **Ishar 2 [1993] : Programmation et musique**
- **Bunny Bricks [1993] : Auteur, programmation et musique**
- **Ishar [1992] : Musique**
- **Storm Master [1991] : Musique**
- **Metal Mutant [1991] : Musique**
- **Boston Bomb Club [1991] : Musique**
- **Starblade [1990] : Musique**
- **Crystals of Arborea [1990] : Musique**
- **Colorado [1990] : Musique**

**D**ossier intégralement réalisé par Blood le 26 Avril 2005, toute reproduction même partielle interdite sans accord avec l'auteur. Merci à Largo, Mobygames, Hol, Jeuxvideo.com, le project Tilt, The Legacy et toute la presse spécialisée pour leurs nombreux articles.





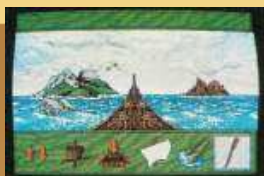


#### Unreleased

**V**oici tout d'abord les "Unreleased", c'est à dire les jeux en cours de développements mais qui n'ont jamais été commercialisés. Projets abandonnés, problèmes de licence, les raisons sont diverses. Il est temps maintenant de se faire du mal en regardant ce qui nous est passé sous le nez, bonne lecture.

#### Odyssey

**L**e jeu retraçait les principales aventures d'Ulysse. Une certaine fidélité était prévue avec l'épopée, ainsi l'on allait rencontrer le Cyclope, Circé la magicienne, les sirènes... Il aurait fallu dans un premier temps choisir son équipage, veiller au moral des troupes, gérer les réserves de nourriture. Les déplacements se seraient fait tantôt à pied tantôt en bateau avec un mode simulation en interagissant avec les rameurs ou les voiles par exemple. Annoncé après Colorado en 1990, sûrement le unreleased le plus avancé avec un grand suivi de la presse spécialisée, moult détails et des photos. Vu le travail accompli, il devait exister une démo...



#### Nirvana

**A**nnoncé avant Arborea en 1990, Nirvana devait être le premier RPG de Silmarils. Dans un univers d'heroic fantasy, à la suite du chaos, une guild de sages se réunit et prend la décision d'emmener la population dans la ville souterraine. Vous deviez mener à bien une quête pour prouver votre courage et ainsi intégrer la guild en retrouvant un peuple disparu depuis la guerre. Il était possible d'escalader et de dialoguer via des menus déroulants. Les décors étaient variés entre le château, le champ de menhirs ou même le pays des glaces. Le développement semblait bien avancé...



#### Marignan

**A**nnoncé pour 1991, Silmarils avait dans ses cartons un projet qui n'est pas sans rappeler Explora 2. Un pur jeu d'aventure graphique entièrement géré à la souris. Il était question d'interpréter un des personnages suivants : François 1er, Charles Quint, Henry VIII, le pape ou encore la doge de Venise. Mélange de Wargame, gestion économique, sociale et religieuse (sic !) ainsi qu'un peu de RPG, le tout dans une représentation en 3D isométrique. Un

projet ambitieux qu'il est cependant difficile d'évaluer.



#### Jeu sur le Vietnam

**A**nnoncé lui aussi en 1990, malgré les images, le projet ne semblait pas être très avancé et Silmarils eux-mêmes n'avaient pas confirmé ce titre.



#### Targhan II

**A**nnoncé pour 1990, il était question de parcourir de nouvelles contrées à dos de dragon avec des scènes en semi 3D façon Space Harrier.

#### Images Inédites

**P**lans ou personnages supprimés, images modifiées, cette galerie retrace l'évolution de plusieurs titres entre la version bêta et la version définitive.



Visage de Jarel différent, grosse police "fuite"



Jarel de dos



Un archer de dos



Jarel et ses potes de dos



Du beau monde pour Ishar



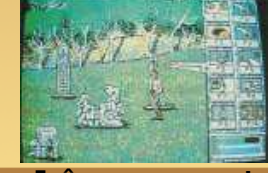
Le sorcier au mauvais endroit et en rouge



Un ennemi à cheval !



Pure fake, Morgoth d'Arborea dans Ishar



Icônes, persos et graphismes différents



Un mur explosé pour voir l'intérieur, un peu plus réaliste



Quelle belle jeep, tout juste scannée ?



un bâtiment inédit





Page de présentation  
différente



Sauvegarde de profil et  
non de face



Purée, c'est un vrai  
chantier



Un système  
d'ouverture de portes  
différent



Targhan, l'air ahuri de  
face



Une chique tour en  
background et une  
pépé

#### Artworks

**T**rès intéressants, les storyboards utilisés par Jean-Christophe Charter et Pascal Einsweiler avant scannage, on y a perdu au finish.



Je ne savais pas où la  
mettre, une spéciale  
bonne année 1993

#### Jaquettes Etrangères

**L**orsqu'un produit est commercialisé hors de son pays d'origine, il n'est pas rare que la jaquette soit entièrement redessinée pour mieux coller à la nouvelle clientèle soit-disant...





**D**ossier intégralement réalisé par Blood le 26 Avril 2005, toute reproduction même partielle interdite sans accord avec l'auteur. Merci à Largo, Mobygames, Hol, Jeuxvideo.com, le project Tilt, The Legacy et toute la presse spécialisée pour leurs nombreux articles.

[Alone in the Past ?](#) est © Blood & Largo depuis le 13 Août 2002, tous droits réservés. Tous les jeux et images proposés sont © de leurs auteurs respectifs.

