



Interview Louis-Marie Rocques



[Blood] Bonjour Louis-Marie Rocques, pouvez-vous vous présenter et nous rappelez votre parcours pour commencer ?

[Louis-Marie Rocques] Je suis actuellement et depuis début 2004 co-fondateur et directeur du développement chez Eversim, après avoir créé et dirigé l'entreprise Silmarils de 1987 à 2003. De 1983 à 1986, j'ai créé des jeux en tant qu'auteur indépendant. Sur l'ensemble de cette période, j'ai conçu ou participé à la conception de près d'une quarantaine de jeux vidéos originaux pour différents ordinateurs ou consoles de jeux.

[B] Sur quels jeux avez-vous travailler ?

[L-M. R.] En tant qu'auteur indépendant:

- L'Aigle d'Or (1984)
- Coliseum (1985)
- Intox & Zoé (1985)
- Le Temple de Quauthli (1986)

Chez Simarils

Fondée en 1987, fermée en 2003.

Une trentaine de jeux ont été réalisés, j'ai participé à la quasi-totalité (notamment sur les aspects de moteur/langage script, et en tant que producteur). Uniquement Manhattan Dealers (1987) est un produit que j'ai réalisé complètement (graph+prog+sfx) avant la création de Simarils et permettant le lancement de l'entreprise en Octobre 87.

[B] En 1984, vous sortez votre premier jeu, "L'Aigle d'Or" sur Oric. Pourquoi vouliez-vous travailler dans l'industrie du jeu vidéo ? Comment avez-vous appris la programmation ? Quels ont été les titres qui vous ont donné envie de faire ce métier ?

[L-M. R.] le jeu vidéo est un métier où la créativité+technicité+innovation s'expriment de concert: génial! Dans les années 80 c'est aussi un métier tout nouveau où tout reste à inventer.



Bien qu'ayant une formation d'ingénieur informatique, c'est essentiellement en autodidacte que j'ai appris la programmation (au départ sur TRS80, ZX81 et Casio 720... et TI57!). Parmi les titres (années 81-82) qui m'ont inspiré il y a " Aztec " sur Apple2, et " Dungeon " sur TRS80

[B] "L'Aigle d'Or" sort, c'est le carton. Le jeu se vend très bien et reçoit le fameux "Tilt d'or du meilleur jeu d'aventure". Comment garde-t-on la tête froide lorsque l'on a une vingtaine d'années et que son premier jeu est Tilt d'or ?

[L-M. R.] En fait, je n'ai pas eu vraiment le temps de réfléchir à tout ça, car dans le même temps je finissais mes études, faisais mon service militaire, et en plus réalisais les autres jeux et portages de L'Aigle d'Or. Cependant, un succès tel que L'Aigle d'Or donne confiance en soi et m'a invité à persévérer dans cette voie.

[B] Parmi les documents que vous m'avez envoyés, on note qu'hormis le titre Allemand du jeu qui n'a pas été retenu, il a été nécessaire de supprimer quelques sprites comme les araignées, serpents ou loups-garous pour une question de place. Avez-vous l'impression, aujourd'hui, que ces suppressions ont pénalisés le jeu ?

[L-M. R.] Finalement, le succès du jeu a montré que cela n'a pas été un problème. Mais, pour le concepteur c'est toujours frustrant d'être obligé de limiter sa création (dans le cinéma, c'est le même problème, durée et intensité du film obligent à des coupes pour les réalisateurs).

Par ailleurs, le fait d'être obligé de couper, c'est aussi le signe qu'on a poussé son ambition assez (et un peu trop) loin.

[B] L'aventure prend place dans un château en Transylvanie. Le titre original a été changé mais les parchemins restent en Allemand. Comment est venue l'idée de départ de l'aigle d'or ?

[L-M. R.] La recette fut la suivante: joueur de " donjons & dragons " + fan de " Les Aventuriers de l'Arche perdue " => " L'aigle d'Or " ou comment faire le jeu dont je rêvais pour mon ordinateur dont la ludothèque était peu fournie au départ.

[B] La conception des écrans était particulière, parfois, en sortant d'un écran par la droite, on arrivait dans le suivant par la gauche ce qui n'a pas dû être facile à programmer, pouvez-vous parler un peu du moteur ?



[L-M. R.] En fait, par soucis d'immersion et de réalisme de la vue " caméra ", je me refusais à mettre des portes " transparentes " ou en " surimpression " sur l'avant de l'image de la pièce: donc j'étais obligé de changer l'orientation des vues des pièces afin de permettre de visualiser les différentes portes des salles. C'était facile à coder: un simple tableau de correspondance indiquait à quel endroit on entrait dans la pièce suivante. Toutefois, au final, cela a un peu perdu les

joueurs au niveau orientation.

[B] Suite à son succès, l'aigle d'or fut porté sur les différents ordinateurs de la marque Thomson. Quelles modifications avez-vous apportées d'une version à l'autre ?

[L-M. R.] MO5/TO9: les graphismes étaient plus fins et retravaillés, un ou deux monstres en plus (notamment le fantôme dans les catacombes). Totalement en assembleur: plus rapide et compacte en mémoire

AMSTRAD: graphismes en basse résolution (160x200) mais avec plus de couleurs. (je ne suis pas l'auteur des graphismes pour cette version)

[B] Puis il a également été porté sur CPC, dans une version esthétiquement différente. Pourquoi n'avez-vous pas travaillé sur cette version ?

[L-M. R.] J'avais fait le choix de créer un nouveau jeu (Temple de Quauhtli) plutôt que du portage, moins intéressant d'un point de vue d'auteur. Ensuite, je suis passé sur Atari ST directement.

[B] Quelques années plus tard, Loriciels a sorti une suite intitulée "L'Aigle d'Or, le retour". Bien sûr, ayant à ce moment-là votre propre entreprise, il n'était pas question de retourner travailler pour un confrère. Mais quel regard portez-vous sur cette suite ?

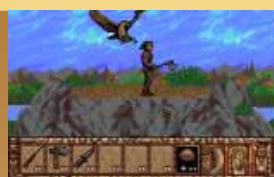
[L-M. R.] Loriciels m'avait demandé l'autorisation préalable pour utiliser le nom et faire une suite par eux-mêmes, ce que j'ai accepté. J'ai simplement demandé qu'il soit indiqué que je n'avais pas participé à ce projet, et à n'être pas présent dans les crédits du jeu. Je n'ai pas joué à ce jeu, donc je n'ai pas d'avis précis à donner.

[B] Avez-vous des anecdotes sur "l'Aigle d'Or" à partager ?

[L-M. R.] Lors de la finition du jeu, j'étais tellement serré en place mémoire que j'ai été amené à passer les quelques textes du jeu à la première personne: " tu " au lieu de " vous ": cela m'a permis de gratter qqes dizaines d'octets vitaux!

[B] Après "l'Aigle d'Or", vous êtes passé sur MO5 pour réaliser "Intox et Zoé" et "Coliseum". Comment s'est passée la passerelle vers cette nouvelle machine ? Quels souvenirs gardez-vous de ces deux titres ?

[L-M. R.] Le passage vers le MO5 fut plutôt un plaisir: moins de contraintes graphiques (car pas de codes couleur en ram video pour changer de couleur d'affichage!), et puis des outils performants de développement: assembleur symbolique de qualité, lecteur de disquettes, processeur 6809 au jeu d'instructions très simple et plutôt puissant comparé au 6502 ou Z80. La version MO5 était au final plus jolie et avec quelques ajouts, comparée à l'Oric.



Pour " Intox et Zoé ", ce projet m'a été proposé par Loriciels qui avait obtenu le contrat d'adaptation avec l'émission télé du même nom (sur TF1, je crois). J'ai fait ce jeu en 1 mois et demi pour Oric et MO5 pendant un de mes stages d'école d'ingénieur effectué chez Loriciels

(Aout 2005). Finalement, ni le jeu, ni l'émission n'ont eu de réel succès... (de mémoire je crois qu'il y a eu environ 5000 pièces vendues)

Pour " Coliseum ", c'était le projet qui a suivi " l'Aigle d'Or ". Plutôt un jeu d'action-combat. Il s'est vendu correctement, mais n'a pas été un hit. Finalement, je pense être plus dans mon élément en créant des jeux d'aventure (ou actuellement de simulation), car l'aspect auquel j'accorde le plus d'importance dans un jeu est l'immersion et le réalisme (avant la jouabilité...). En conclusion, le jeu suivant fut à nouveau un jeu d'aventure-action! (" Temple de Quauhtli ")

[B] En 1986, vous sortez une suite à "l'Aigle d'Or", "Le Temple de Quauhtli". On retrouve l'interface de son grand frère et l'action prend place en Amazonie cette fois-ci. Avez-vous, personnellement, eu l'occasion de visiter la Transylvanie ou l'Amazonie ?

[L-M. R.] Aucune des deux. Ces univers sont simplement inspirés de romans ou de films. Toutefois, pour le " Temple de Quauhtli " j'avais consacré un certain temps pour me documenter sur les style architecturaux (hiéroglyphes, sculptures,...) afin d'avoir des visuels cohérents. D'ailleurs, " Quauhtli " signifie l'aigle dans la langue aztèque.

[B] Comme pour "l'Aigle d'Or", pour une histoire de place, vous n'avez pu intégrer l'avion et le pont. Etiez-vous cependant satisfait du résultat final ?

[L-M. R.] Non, il reste toujours une frustration, et finalement le jeu y a sans doute perdu quelque chose: si c'était à refaire je garderais l'avion et le pont et supprimerais une bonne partie de la carte trop complexe (et un peu décourageante pour le joueur). Un scénariste de jeu doit garder à l'esprit de faire plaisir au joueur!

[B] Malgré sa difficulté, le jeu a rencontré un bon succès et dispose encore aujourd'hui de ses amateurs. Pourtant la presse n'a pas été très indulgente, je crois. Quels rapports entreteniez-vous justement avec elle ? Les différents articles avaient-ils une répercussion sur votre travail ? Etiez-vous d'accord avec eux ?



[L-M. R.] Je n'avais aucun contact avec la presse (cela était géré par Loricels). Dans l'absolu, le temple de Quauhtli était mieux réalisé que l'Aigle d'Or, mais 2 ans s'étaient écoulés et le niveau de qualité global des jeux avait bien monté, donc je crois que les articles étaient assez justes. Comme indiqué à la question précédente, je pense que la difficulté n'était pas parfaitement équilibrée. Et, fondamentalement, le thème médiéval ou " Héroic Fantasy " est clairement plus porteur que celui d'" Indiana Jones ": regardez les jeux d'aujourd'hui (et les films cinéma).

Au final, la lecture des articles amène toujours à réfléchir et se remettre en question.

[B] Avez-vous une des anecdotes sur Quauhtli à partager ?

[L-M. R.] Initialement, j'avais prévu de faire ce jeu aussi pour Oric (je m'étais créé un SDK pour porter mes jeux en quelques jours depuis MO5 vers Oric), mais finalement au moment de la sortie, le marché de l'Oric s'était totalement écroulé, donc je ne l'ai jamais fait...

[B] Encore quelques questions sur Quauhtli :

- **Comment accéder au passage secret dans la première cabane ?**
- **Comment lire les tablettes Aztèques ?**
- **Où se trouve le livre de traduction ?**

[L-M. R.] Pour ouvrir le passage secret dans la cabane de l'oncle, il faut actionner le portemanteau (touche ENTREE) après avoir pris la gourde.

Dans la pièce secrète, on trouve le livre de traduction permettant de lire les tablettes Aztèques.

[B] Vous avez fondé Silmarils l'année suivante avec votre frère André Rocques et Philippe Plas. Lorsque l'on développe en freelance pour un éditeur, il y a une certaine sécurité dans la mesure où l'on ne s'occupe pas de l'aspect commercial. N'aviez-vous pas peur de perdre cette sécurité ?

[L-M. R.] C'est le contraire: freelance n'apporte aucune sécurité, ce n'est pas un emploi salarié. Par ailleurs, je suis resté freelance aussi longtemps que je faisais mes études. Quand j'ai eu mon diplôme et fini mon service national, je voulais absolument créer ma propre société d'édition pour pouvoir mieux contrôler et développer cette activité de création. C'est cependant vrai que l'aspect commercial est un métier à part entière. Initialement, c'était Philippe Plas qui s'occupait de cette tâche à Silmarils.

[B] Le premier jeu à avoir vu le jour chez Silmarils était Manhattan Dealers. Le moteur utilisé semble similaire par certains aspects à celui de l'Aigle d'Or et Quauhtli, est-ce un hasard ?



[L-M. R.] En fait le moteur était totalement différent, j'avais créé des outils et même un langage de programmation script dédié à la création des jeux (A.L.I.S.), le tout sur Atari ST dont les capacités techniques étaient à des années lumière d'un MO5 ou ORIC. Seuls l'aspect graphique et l'interface ont des similitudes, notamment la vue de la caméra et le déplacement dans la profondeur des personnages dans la scène (on appelait cela de la " 2D et demi " ou 2D+).

[B] Les écrans de Manhattan Dealers étaient vraiment sublimes et très détaillés pour l'époque. Comment les avez-vous réalisés ? A partir de clichés de New York ? En réalisant des prémisses sur papier ?

[L-M. R.] J'ai réalisé ces pages avec un logiciel d'image sur ST (Degas Elite), et me suis inspiré à la fois de photos et des BDs pour bien rétablir l'ambiance.

[B] Quels ont été les jeux de baston auxquels vous jouiez pendant la conception du jeu ?

[L-M. R.] Pas de jeu en particulier, à part Barbarian de Psygnosys sur ST (c'est pas tout a fait de la baston...)

[B] Quelques années plus tard, c'est Colorado et le Fétiche Maya qui sont sortis. Deux titres qui rappellent fortement Quauhtli, la descente de rivière en canoé, les chefs indiens, les temple Aztèques, les huttes. Acceptez-vous la comparaison ?

[L-M. R.] Oui, clairement.

[B] Silmarils est resté dans le cœur des joueurs, principalement pour deux catégories pour lesquelles vous avez sorti plusieurs titres, l'action/aventure et le jeu de rôles. Vous êtes le premier éditeur français à vous être autant investi dans le jeu de rôles, quels ont été les titres anglo-Saxons qui ont provoqué le déclic, pourquoi le jeu de rôles ?

[L-M. R.] Le jeu " Donjon Master " a été une source d'inspiration. Nous étions aussi presque tous à Silmarils joueurs de jeux de rôles, et fans d'héroic fantasy.

[B] La force d'Arborea/Ishar était également due au moteur puissant gérant la 3D en mode déplacements extérieurs avec un grand nombre de textures par écran pour bien les distinguer. Comment avez-vous, chez Silmarils, programmé le moteur ?



[L-M. R.] La méthode était relativement simple. La carte du jeu était un tableau à 2 dimensions, dans chaque case un code indiquait le type du décor présent correspondant à un sprite.

Enfin pour chaque sprite, nous avons réalisé des réductions de taille précalculées (par exemple: 6 sprites pour un arbre: du plus proche au plus loin). Ensuite, suivant la position et l'orientation (NSEO) dans la

carte, il suffit d'afficher successivement les sprites en parcourant les cases du plus loin au plus proche.

La prouesse la plus grande dans ce jeu est d'avoir réussi à faire avec cette méthode assez simple un résultat graphique joli et réaliste: c'est principalement le travail de Pascal Einsweiler, graphiste sur la série Arboréa + Ishar.

[B] D'où provient également le titre, Ishar ?

[L-M. R.] En fait, nous avons mis une liste de noms sur un papier et fait un petit sondage en interne. Parmi les critères retenus, on souhaitait une dose d'exotisme et de mystère (ça rappelle aussi un vieux film au nom d'Ishtar), un nom court et facile à retenir, afin de mieux marquer les esprits.

[B] Le jeu de rôle a toujours bien marché en Asie, le terme RPG est utilisé par les joueurs pour distinguer le jeu de rôles occidental, en vue subjective, du jeu de rôles japonais, en vue du dessus, en SD. Faites-vous aussi cette distinction ? Quel regard portez-vous sur ces types de représentations, sur ces deux cultures ?

[L-M. R.] Je fais une forte distinction. Comme évoqué au début de l'interview, immersion et

réalisme (au sens de " exigence de la cohérence scientifique de l'univers et qu'à tout pouvoir s'oppose un contre-pouvoir") étant mes principaux critères de qualité pour un jeu, je ne suis pas attiré par le style japonais qui me semble être plus axé sur l'héroïsme/lyrisme et avec une vue ou vision naïve (voire enfantine): j'interprète ces différences comme étant essentiellement dues à notre culture et notre éducation (les occidentaux sont peut-être généralement plus matérialistes et terre à terre ?)

[B] On retrouve dans Starblade, un travail important sur la crédibilité des systèmes visités. Les problèmes d'atmosphère, les denrées à troquer d'une planète à une autre, les matières premières telles que l'eau, ou bien des matériaux techniques pour les planètes mégalo-pôles. Une sorte de prémisse à ce que sera Robinson's Requiem quelques années plus tard, une simulation de vie qui prendra en compte les conditions climatiques, l'utilisation de l'écosystème pour la confection de sérums et d'antidotes, la chasse... Robinson était un autre jeu très ambitieux qui a fait un tabac partout sur terre, comment est venue l'idée ?

[L-M. R.] Là encore, immersion et réalisme ont guidé les choix de conception de ce jeu. Dans une volonté d'apporter un jeu nouveau sur le marché, il fallait pousser la simulation assez loin pour qu'elle soit crédible.



On peut aussi citer 2 jeux qui furent une source d'inspiration pour le thème de la survie: " Wilderness " jeu sur Apple2 (1985), et " Sapiens " jeu édité par Loricels.

Le premier titre d'Eversim reprend aussi le thème de la simulation inédite et poussée à l'extrême: " Geo-Political Simulator " une simulation de géopolitique qui gère les problématiques et paramètres du monde actuel dans ses moindres détails.

[B] Vous avez programmé sur de nombreux ordinateurs, vers lequel va votre préférence, avec le recul ?

[L-M. R.] Les ordinateurs actuels sont aujourd'hui d'un confort sans comparaison avec ceux de années 80-90. Depuis une douzaine d'année le PC croît en puissance régulièrement, mais aussi sans surprise ni révolution.

Le premier micro qui m'a marqué fut l'Oric : possédant initialement un Tandy TRS80 (plus exactement un Video-Genie-System) avec 16K de Ram, l'Oric apportait d'un coup 48K , la couleur, la " haute " résolution (240x192 je crois) + des sons multicanaux de qualité (circuit AY similaire au YM de l'Atari ST), le tout pour un prix d'environ 2500 frs : génial. J'ai cassé ma tirelire et en ai acheté un de suite! (en 1983)

Mais, incontestablement, l'ordinateur qui a apporté un changement radical et un confort nouveau, c'est l'Atari ST: les raisons principales sont:

- 512 Mo de Ram en version de base, quand les autres avaient en général 32 ou 64 K.
- GEM: système d'exploitation intuitif génial quand les autres fonctionnaient tous en mode ligne de commande :-(
- processeur 32bits 68000 à 8MHz: soit au bas mot 20 fois plus rapide que les autres!
- graphismes couleur en 320x200 ou + : les autres micros avaient tous des contraintes de blocs de caractères ou de basse résolution.
- programmation en langage C
- disque dur disponible en option

...bref tout cela en faisait une vraie révolution.

Domage que le ST n'ait pas su suivre la course à la puissance du PC car, au départ, il avait une sacrée avance. Jusqu'en 90-91 les PC étaient loin derrière.

[B] Parmi les jeux sur lesquels vous avez travaillé, quel est celui dont vous êtes le plus fier ou que vous préférez ?

[L-M. R.] L'Aigle d'Or, qui a eu un succès important et qui reste aujourd'hui encore dans les mémoires, et, à l'autre bout c'est notre projet actuel à Eversim, " Geo-Political Simulator " qui contient plein d'idées et d'aspects scénaristiques qui me passionnent. (En fait, on est toujours passionné par son dernier projet sur lequel on travaille)

[B] Aujourd'hui, avec le net, les jeux silmarils, toutes plates-formes confondues, sont souvent proposés, gratuitement, sur des sites de fans, cela s'appelle l'abandonware. Y êtes vous favorable ?

[L-M. R.] Globalement oui, surtout si les jeux sont complétés d'infos historiques les concernant : jaquette originale, date de sortie, crédits, articles de presse de l'époque, etc...

(le site loriciel.org en est un bon exemple)

[B] Suivez-vous l'émulation en règle générale ?

[L-M. R.] Sans y être assidu, je m'y intéresse car ça me permet de retrouver beaucoup de jeux de ma jeunesse. J'ai beaucoup utilisé MAME32 pour des jeux d'arcade des années 70-80. J'ai également les émulateurs Oric, MO5, TRS80, ST : bref tous ceux des ordinateurs que j'ai possédés.

[B] Jouez-vous en ce moment, et si oui, à quoi ?



[L-M. R.] Paradoxalement, je passe beaucoup moins de temps à jouer qu'à créer des jeux, mais je teste rapidement beaucoup de jeux afin de connaître les produits concurrents. Pour le reste, les derniers titres auxquels j'ai joué sont " Splinter Cell " et " Syberia " . Je reste aussi un fan de quelques titres " préhistoriques " sous MAME32: " Galaxian ", " Paperboy ", " Moon Cresta " par exemple.

[B] Il y a deux ans, vous avez créé Eversim avec votre frère André Rocques et Pascal Einsweiler. La flamme ne vous a donc pas quitté et nous espérons bientôt apprécier votre dernière production.

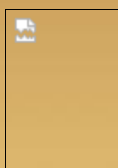
Qu'est-ce que vous avez envie de dire aux fans de Silmarils et de l'Aigle d'Or ?

[L-M. R.] Simplement, j'espère qu'ils s'intéresseront et qu'ils apprécieront nos nouvelles créations: " Geo-Political Simulator " qui sortira dans quelques mois. Nous travaillons aussi sur l'adaptation en jeu de stratégie des livres de Bernard Werber " Nous Les Dieux " (sortie fin 2007 ou début 2008).

[B] Après cette interview, Louis-Marie Rocques m'envoya une série de documents sur ces premiers jeux, plans, artworks, codes... Je le remercie donc pour cette interview, les scans que vous trouverez ci-dessous ainsi que pour avoir pris le temps de m'accorder cette interview alors qu'il est en plein développement sur son futur projet que je vous invite à découvrir [ici](#).

Interview réalisé par Blood le 16 Octobre 2006

L'Aigle d'Or



Les plans du jeu sur mo5



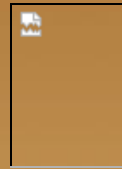
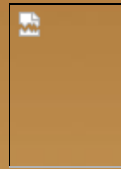
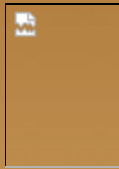
Plan initial pour Oric, on voit sur celui ci l'emplacement des monstres qui furent enlevés ensuite.



Quelques extraits du code assembleur sur Oric (6502): sur l'Oric en 1983, "je rentrait le code assembleur en mode ligne et sans labels ni variables, puis le bloc de binaire était écrit sur la cassette. Donc obligatoire de tout préparer sur papier à l'avance, en plus fallait prévoir des « nop » un peu partout, car si en corrigeant un bug on augmentait la taille du code assembleur on risquait d'écraser d'autres routines...et comme tout était écrit avec les adresses en absolu, cela obligeait à recoder tout" !

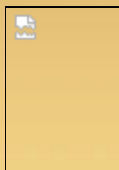


Quelques extraits du code assembleur sur Oric (6502): sur l'Oric en 1983, "je rentrait le code assembleur en mode ligne et sans labels ni variables, puis le bloc de binaire était écrit sur la cassette. Donc obligatoire de tout préparer sur papier à l'avance, en plus fallait prévoir des « nop » un peu partout, car si en corrigeant un bug on augmentait la taille du code assembleur on risquait d'écraser d'autres routines...et comme tout était écrit avec les adresses en absolu, cela obligeait à recoder tout" !

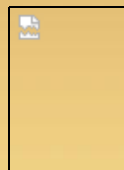


Croquis de travail pour l'intro du jeu: le titre initial était « Der Schloss vom Adler », c-à-d l'Aigle d'Or en allemand. "En fait, j'estimais que le titre en Allemand renforçait l'ambiance et le côté véridique de la quête. Bon, finalement, quand je l'ai proposé à l'édition à Loriciels, il m'ont demandé à le mettre en français pour des raisons commerciales évidentes".

Divers croquis d'origines utilisés durant la création du jeu. A noter que plusieurs monstres ne furent jamais intégrés au jeu (Oric) : manque de place mémoire !

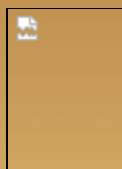


Divers croquis d'origines utilisés durant la création du jeu. A noter que plusieurs monstres ne furent jamais intégrés au jeu (Oric) : manque de place mémoire !

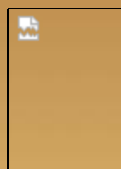


Divers croquis d'origines utilisés durant la création du jeu. A noter que plusieurs monstres ne furent jamais intégrés au jeu (Oric) : manque de place mémoire !

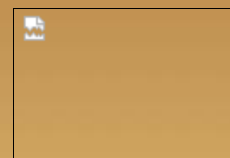
Coliseum



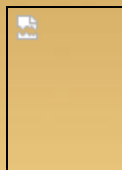
"Ces docs extraits de Dungeon & Dragons m'ont servi d'inspiration pour différents combattants".



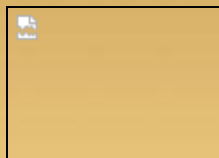
"Ces docs extraits de Dungeon & Dragons m'ont servi d'inspiration pour différents combattants".



Quelques croquis de travail utilisés pour la réalisation



Quelques croquis de travail utilisés pour la réalisation



Quelques croquis de travail utilisés pour la réalisation

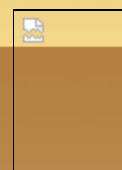
Le Temple de Quauhtli



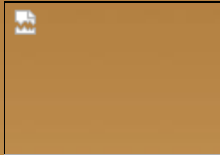
Extrait des listes des sprites en mémoire avec leur dimensions.



Extrait des listes des sprites en mémoire avec leur dimensions.



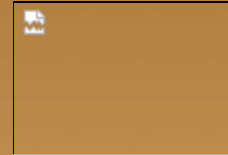
Divers documentations utilisée pour faire les graphismes



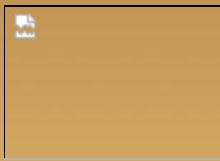
Divers documentations utilisée pour faire les graphismes



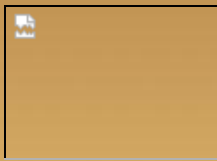
Divers documentations utilisée pour faire les graphismes



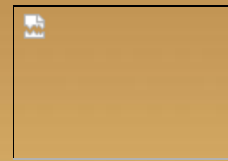
Le plan initial du jeu



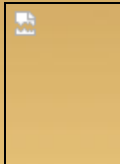
Les plans de la version finale



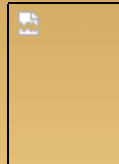
Les plans de la version finale



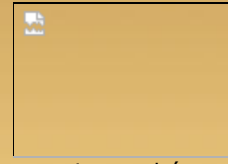
Les plans de la version finale



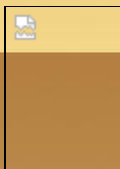
Quelques extraits de code source en assembleur. "A l'époque j'écrivais d'abord mes algos sur papier car les programmes assembleurs + éditeurs manquaient vraiment de convivialité".



Quelques extraits de code source en assembleur. "A l'époque j'écrivais d'abord mes algos sur papier car les programmes assembleurs + éditeurs manquaient vraiment de convivialité".



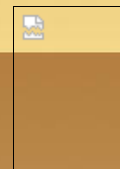
Divers croquis et schémas utilisés durant la réalisation



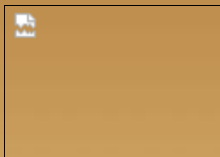
Divers croquis et schémas utilisés durant la réalisation



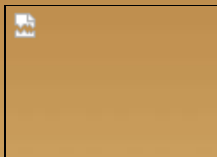
Divers croquis et schémas utilisés durant la réalisation



Divers croquis et schémas utilisés durant la réalisation



Divers croquis et schémas utilisés durant la réalisation



Divers croquis et schémas utilisés durant la réalisation



Divers croquis et schémas utilisés durant la réalisation

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.