

Remake Sorcery de virgin games

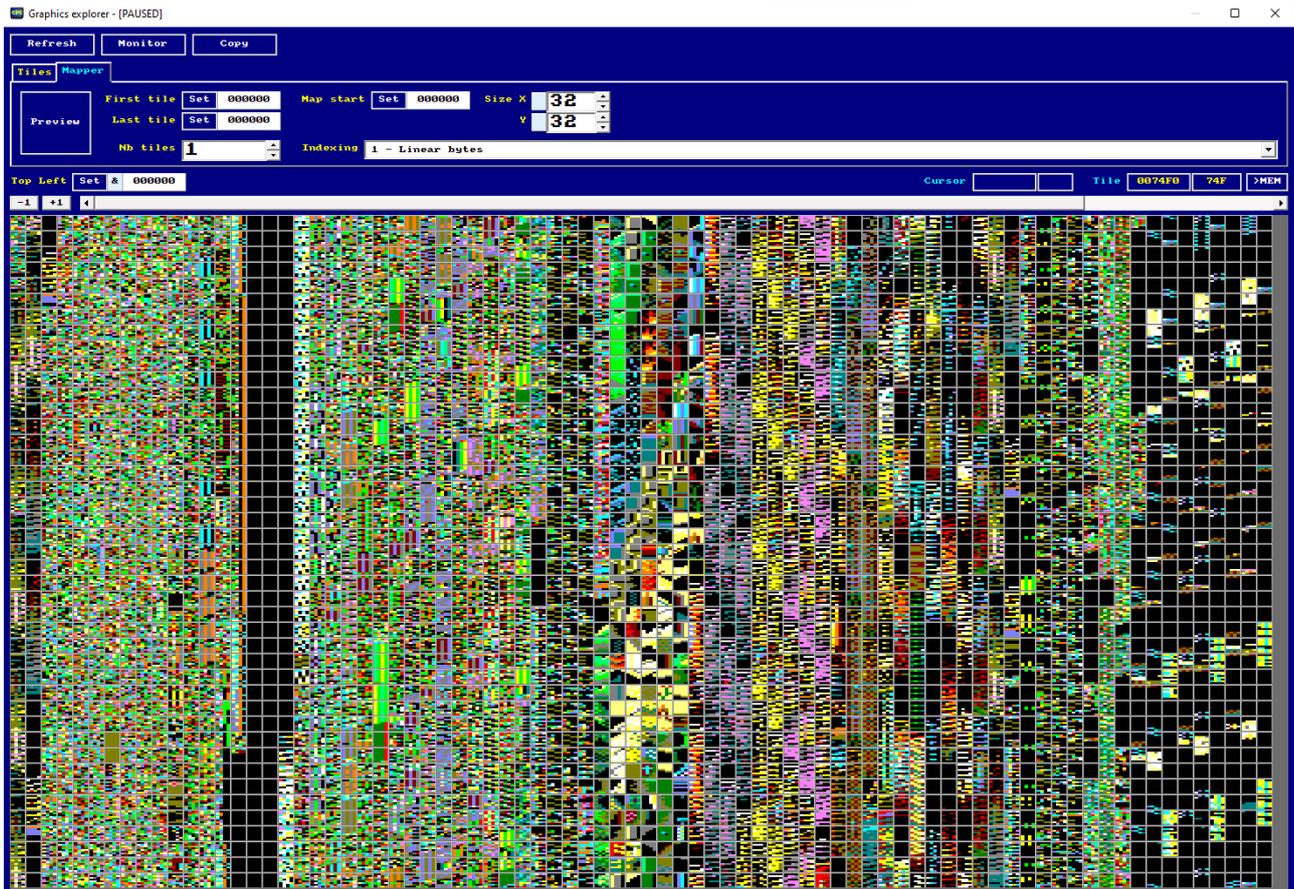
Amstrad cpc 464 liens: https://fr.wikipedia.org/wiki/Amstrad_CPC_464 64ko de ram

Analyse du code cpc

Récupération des décors:

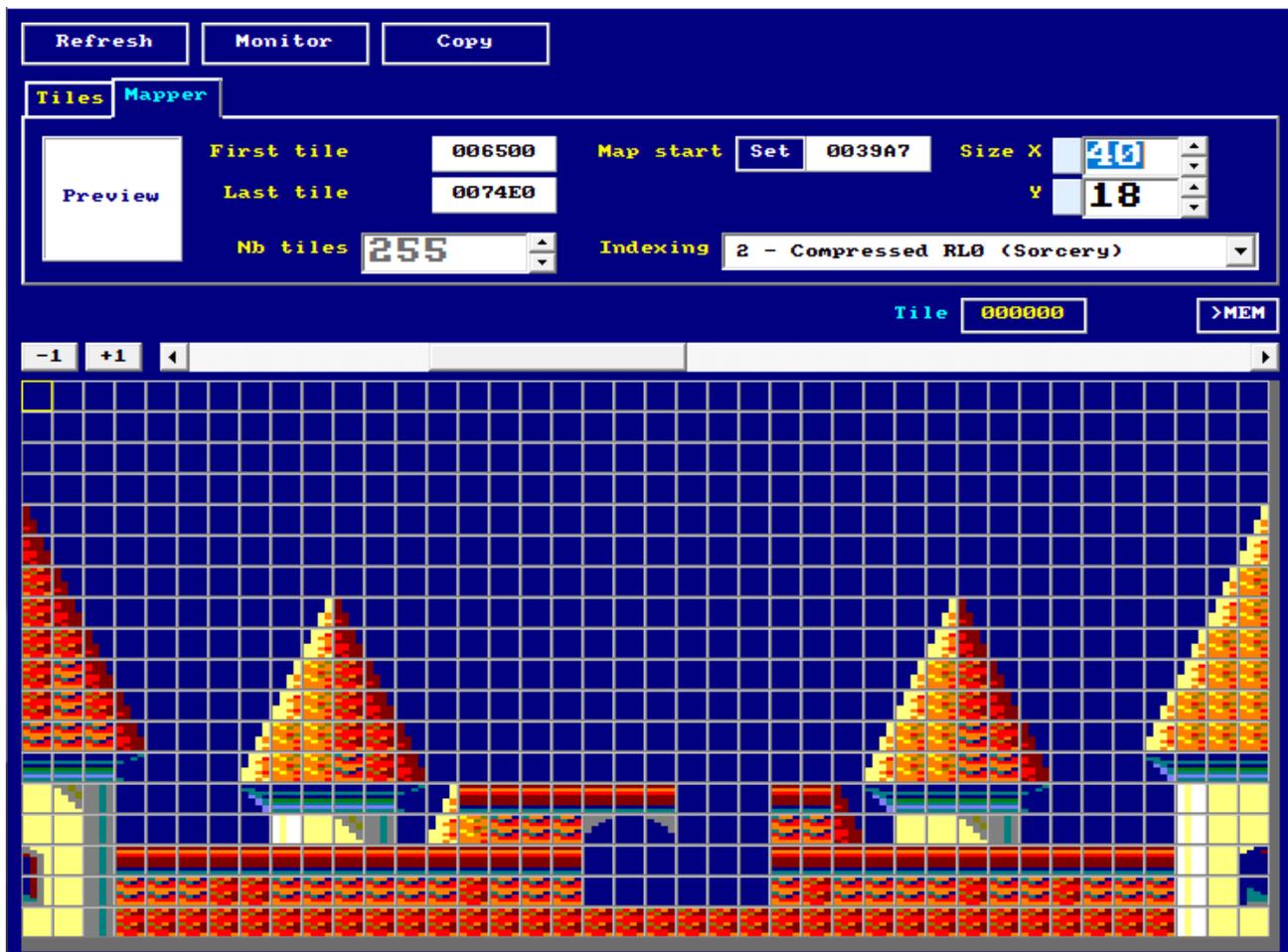
Tuiles décors adresse mémoire: &6500 à &74E0

255 tuiles pour les décors.



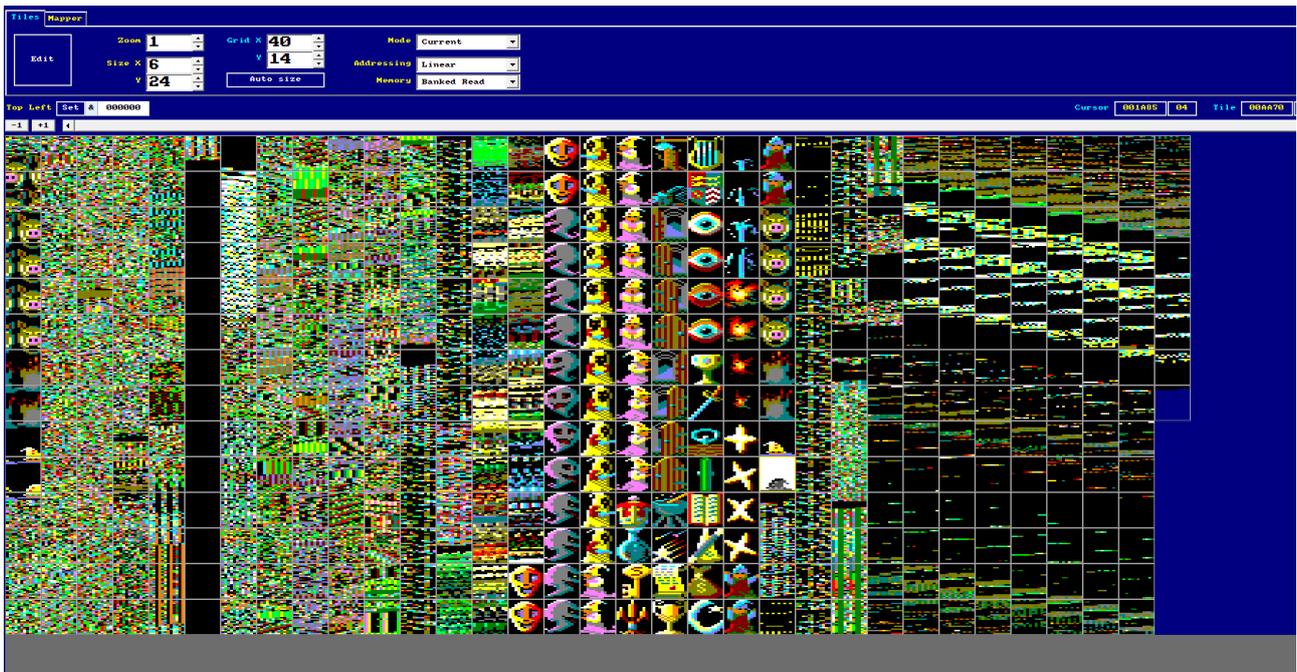
Exemple de récupération de l'image n°9 qui se trouve en mémoire à &39A7.

Taille réel du jeu 320X144 soit 40X18 tuiles
mode 0 (27 couleurs) 4 points représente 1pixel en x

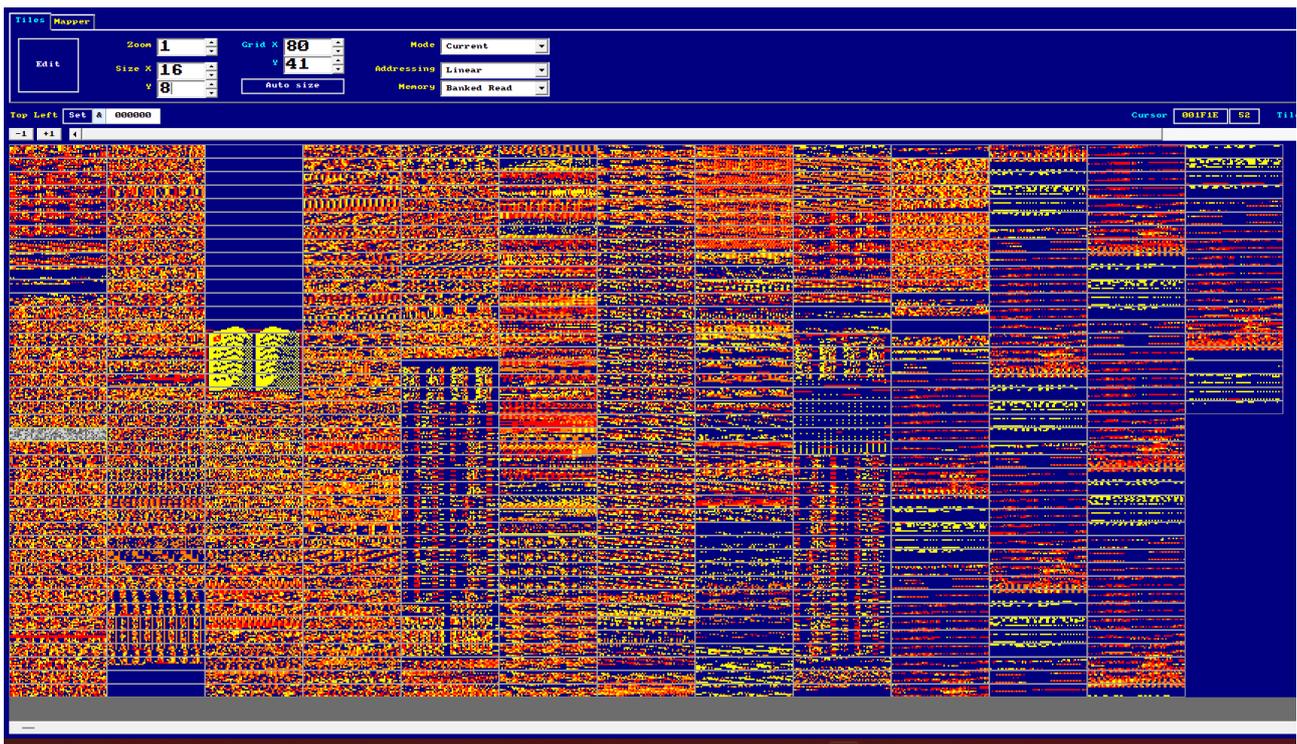


Récupération des sprites

Les sprites se situent en memoire de &7500 à &AA70, soit au total 96 sprites de 6*4pxX24px
(Attention sur amstrad cpc en mode 0 4 points sur x represente une pixel).

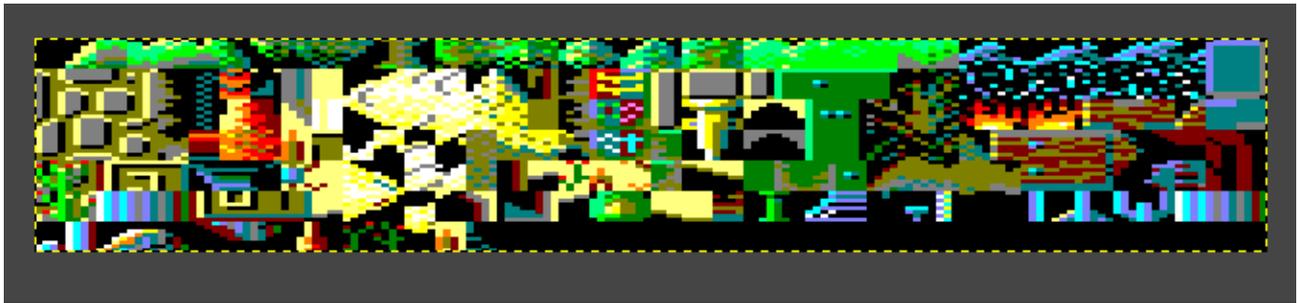


Récupération via l'émulateur Amstrad du livre qui affiche le timer qui est lui en mode 1.

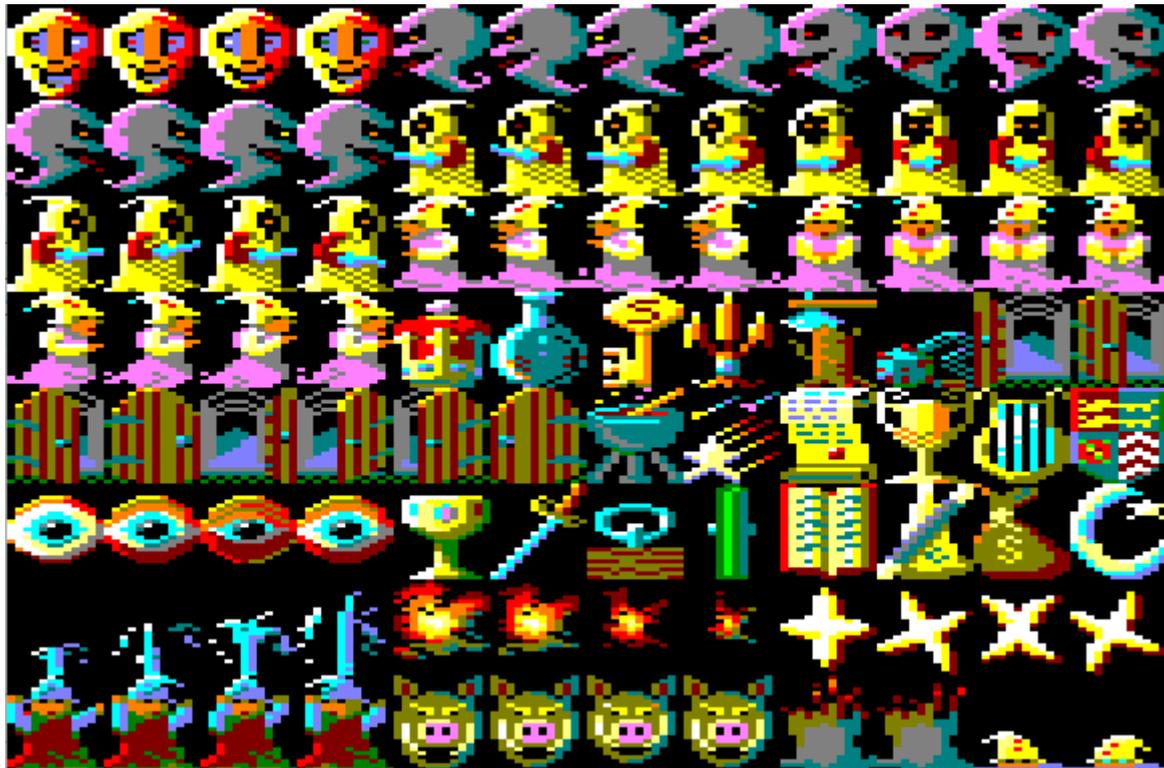


Réorganisation des sprites et des tuiles par un petit bout de code fait maison.

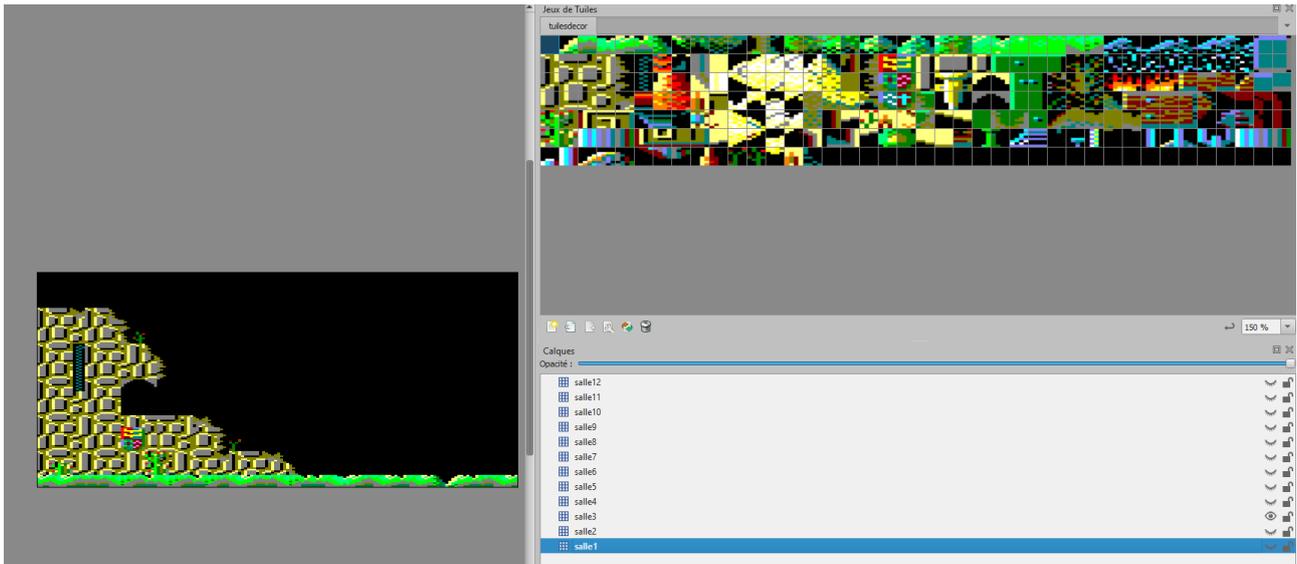
J'ai réorganisé par la suite les tuiles de la création des salles.



J'ai également réorganisé les sprites.



Création des salles avec tiled:



Il y à encore beaucoup de boulot.