

Franck Sauer

Des gros pixels aux minuscules triangles

Maison

À propos

Jeux

NON : Jamais à l'extérieur

← Terres et Conquérants

NO est une aventure de jeu de rôle graphique pour le Commodore 64 et mon tout premier projet commercial. Il a été développé par Ordilogic (notre équipe) et édité par Lankhor. Bien que le jeu ait été terminé en 1987 (comme le montrent les principaux titres du jeu), il n'est sorti qu'au début de 1988 en raison de retards de localisation. Il est disponible en anglais, français et allemand.



Le jeu utilise une interface graphique à une époque où les jeux d'aventure à saisie de texte étaient encore courants. Il occupe 3 disques double face (six faces au total), principalement à cause des nombreuses images qu'il contient.



Comment tout a commencé

Quand j'ai changé d'école en 1985, j'ai rencontré Yves Grolet. On bricolait des ordinateurs depuis quelques années sans se connaître et on avait tous les deux un C64. Nous avons commencé à développer des idées pour créer notre propre jeu. Yves avait une longueur d'avance sur moi en terme de programmation et je n'étais pas trop mauvais en infographie.

Nous avons nommé notre groupe Ordilogic (du mot 'ordinateur' qui signifie ordinateur en français) et avons commencé à travailler sur notre jeu d'aventure. Nous avions 16 ans.



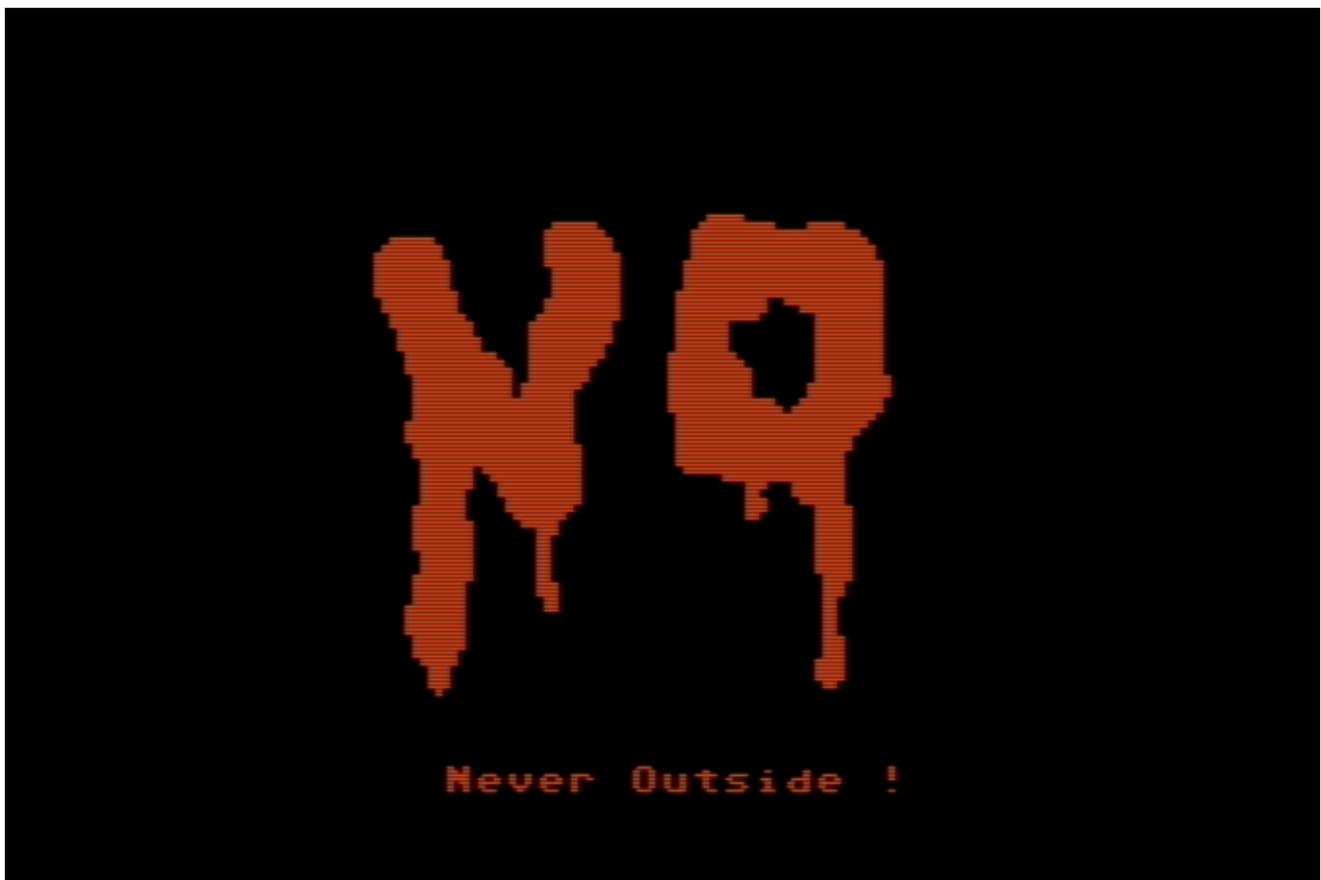
Il y a une histoire derrière ce logo. À l'époque, je commençais à jouer avec mon Amiga nouvellement acquis et les premiers logiciels de traçage de rayons. J'étais fasciné par toutes les techniques liées à l'infographie et ce logo était une somme de toutes les notions que j'avais récemment absorbées, comme l'anti-aliasing et les reflets. Bien entendu tout cela a été fait à la main pixel par pixel avec les contraintes de multicolore et de palette du C64.

Si vous regardez la réflexion dans le miroir de gauche, vous pouvez voir que le triangle a une certaine épaisseur bien que vous ne puissiez pas le voir dans la vue principale. J'ai pensé que c'était cool que vous puissiez donner des indices indirects comme ça grâce à l'utilisation de la réflexion.

NO s'est développé en 3 ans, lors de nos soirées après l'école. Il a été principalement écrit en Basic avec un peu de langage d'assemblage en haut pour des routines spéciales, comme l'écran partagé qui permettait aux graphismes du jeu en haut d'être en mode multicolore (3 couleurs + arrière-plan par bloc de 4x8 pixels) tandis que la description du texte et l'action les icônes du bas étaient en haute résolution (2 couleurs par bloc de 8x8 pixels).



Le logo du jeu a aussi une histoire qui s'y rattache. Avant de déménager dans ma nouvelle école, je rêvais de créer un jeu basé sur la populaire série V, bien sûr sans rien connaître à la propriété intellectuelle. Vous l'avez compris, le logo NO avec du sang dégoulinant est directement inspiré de V.



Les outils utilisés

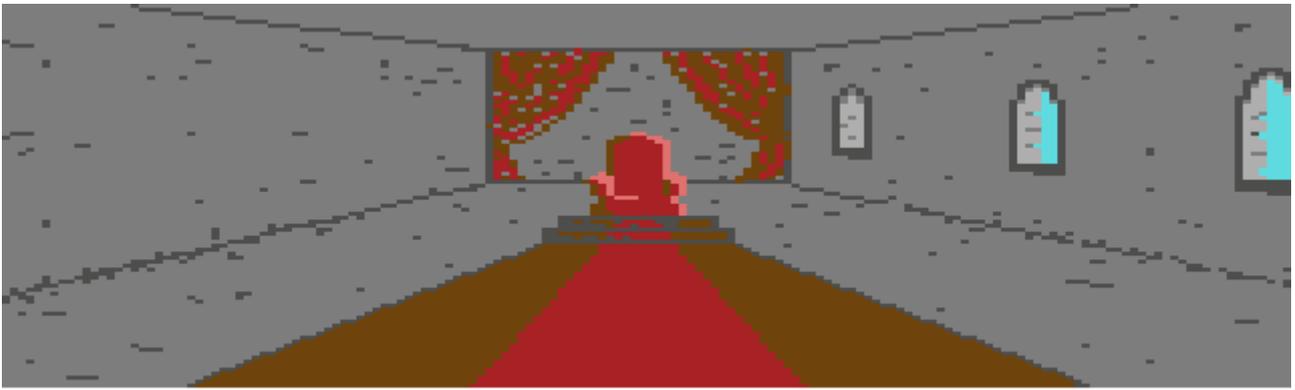
Je travaillais sur mon SX-64 (une version portable du C64) que j'ai encore aujourd'hui en parfait état de fonctionnement (voir ma page d'espace de travail [ici](#)). Cependant, l'écran était si petit que j'avais un moniteur supplémentaire connecté pour voir les détails de mes images. Le problème était qu'il s'agissait d'un moniteur monochrome. D'où quelques petites erreurs de couleurs que l'on peut constater tout au long du jeu. Le fait que le logiciel de peinture que j'ai utilisé n'ait pas de mode de zoom approprié n'a pas aidé non plus.

J'ai utilisé une tablette graphique SuperSketch (avec le logiciel SuperSketch inclus) pour créer toutes les images multicolores.



J'en ai encore un qui fonctionne ces jours-ci, et vous ne croiriez pas à quel point il était imprécis. Pas seulement les pauvres convertisseurs 8 bits ou les pièces mécaniques en plastique, mais la quantité de bruit signifiait la plupart du temps que vous deviez deviner où la brosse pixel finirait lorsque vous cliquiez. J'espère qu'il y avait une fonction d'annulation à un niveau. Il n'y avait pas de mode d'édition de zoom, donc aucun moyen réel de placer précisément les pixels. C'est pourquoi on voit rarement des tramages ordonnés dans mes images de l'époque.

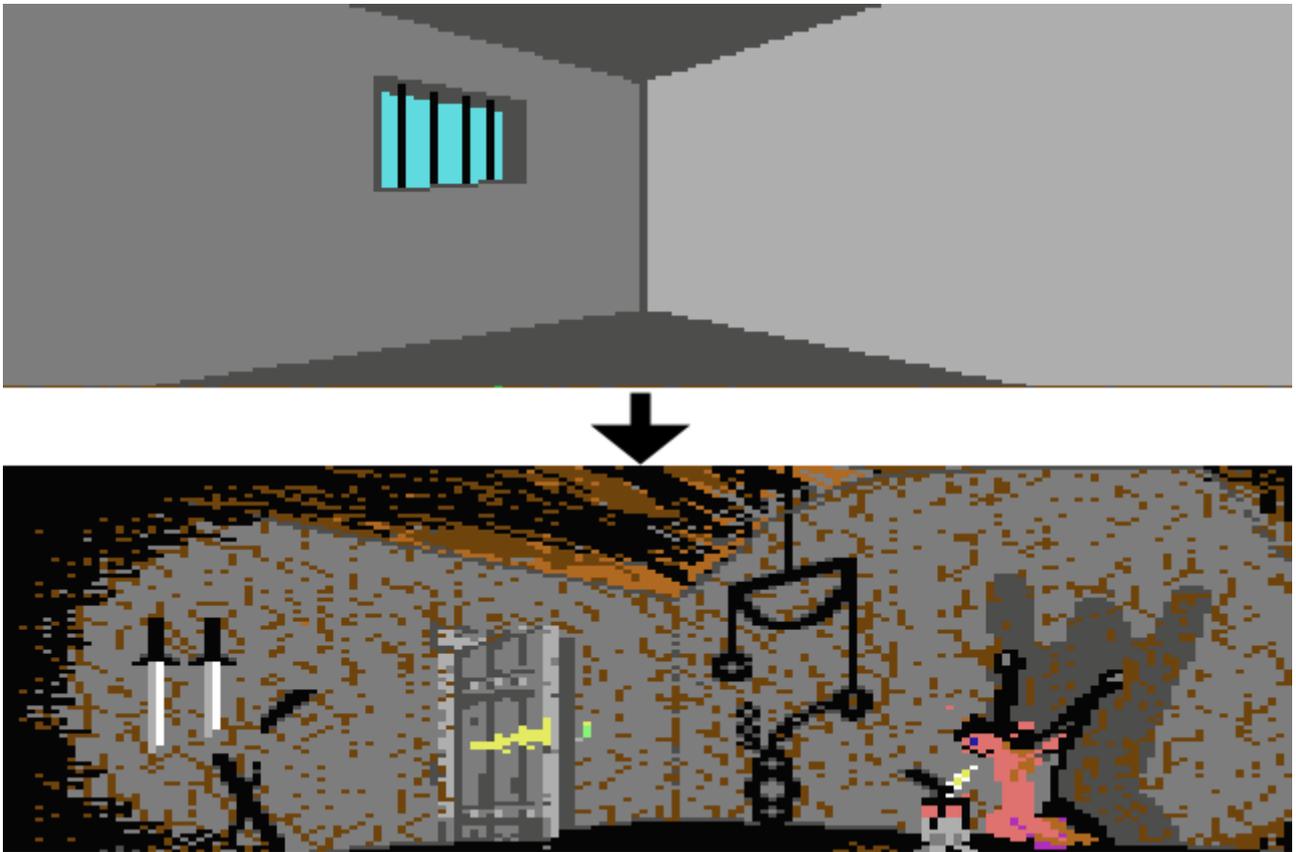
Je commençais généralement avec des formes de base et à partir de là, je travaillais pour améliorer l'image jusqu'à ce qu'elle soit satisfaisante. Cela peut prendre plusieurs jours (ou même des soirées) pour terminer une seule image en fonction de la complexité.



Parfois, l'image n'était pas assez descriptive pour l'histoire, j'ai donc dû ajouter des éléments, même en arrière-plan. Il n'y avait bien sûr pas de couches, il fallait donc faire attention à ne rien casser au premier plan.



Parfois, je commençais avec une idée de base, et au fur et à mesure que l'image se construisait, j'obtenais de nouvelles documentations ou idées et les formes sous-jacentes étaient entièrement recouvertes de nouveau contenu :



Toutes les images haute résolution (comme les objets pouvant être examinés) ont été réalisées avec Doodle, un programme graphique qui fonctionnait en mode 'hi-res' 320x200 pixels (2 couleurs par bloc de 8x8 pixels), avec un joystick.

Galleries d'images complètes

Emplacements

Objets

Autre

Croquis conceptuels et carte

Quelques croquis conceptuels avec certains concepts intégrés dans une première version de la carte. Il y a aussi une carte d'Yves (non définitive) et la carte que j'ai utilisée comme référence pour dessiner toutes les images.

J'ai créé une version anglaise d'une carte finale provisoire qui comprend une petite procédure pas à pas. J'espère que cela pourra aider.

Commentaires

[Citron 64](#)

Qu'est-ce qui s'est bien passé

De toute évidence, le simple fait de pouvoir livrer un jeu réel du premier coup est en fait un exploit en soi.

Malgré l'inexistence d'internet, et le fait que nous vivions à 20 km l'un de l'autre et que nous n'avons pas de voiture, nous avons réussi à garder un bon niveau de communication et à partager une vision commune du jeu tout au long.

Qu'est ce qui ne s'est pas bien passé

Trop ambitieux. Trois ans de préparation, c'est beaucoup.

Estimations des ventes

A ma connaissance, environ 400 exemplaires ont été fabriqués et vendus (pas une faute de frappe !). Cela a probablement à peine couvert les coûts de publication et nous n'avons jamais vu un centime du jeu. Et pourtant, nous avons continué à faire des jeux après cela, allez comprendre.

Art de la boîte

NO

It kills
It is not human
It is not animal
But it exists.

110 locations, animated graphics, more than 35 objects to be examined.
An icon driven adventure making use of pointers and pull down menus.
Comprising several integrated arcade games.
Multiple and interactive characters.

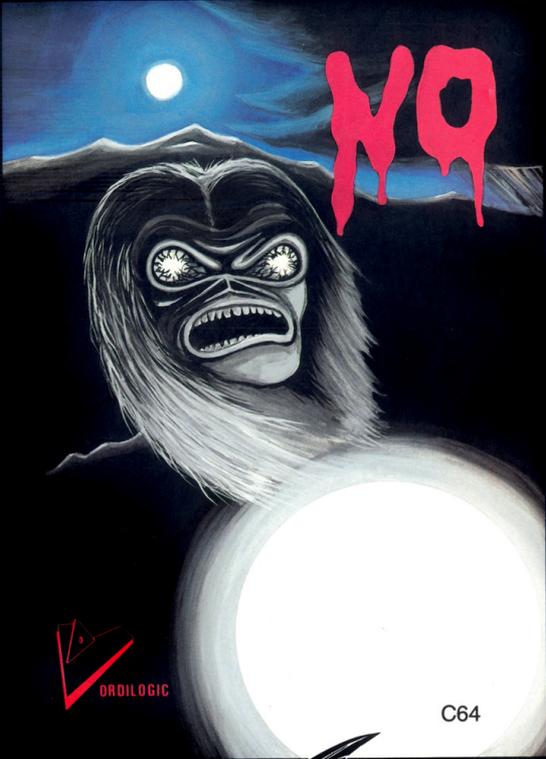
Er toetet
Er ist kein Mensch
Er ist kein Tier
Aber er existiert trotzdem.

110 Szenen, Zeichnungen, mehr als 35 zu untersuchende Gegenstände.
Ein durch Ikonen, Menues und Cursor gesteuertes Abenteuer.
Erlaubt mehrere Spielprogramme.
Verschiedene Personen mit wechselseitig wirkenden Charakteren.

Il tue
Il n'est pas humain
Il n'est pas animal
Mais il existe.

110 décors, animations graphiques, plus de 35 objets examinables.
Aventure pilotée par icônes, menus et pointeurs.
Comporte plusieurs jeux d'arcade.
Personnages multiples à caractère interactif.

A D V E N T U R E



ORDILOGIC

Lankhor

C64

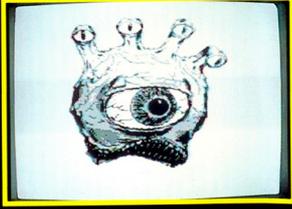


▲ SCREENSHOTS FROM C64 ▼



▲ AUTHORS





COPYRIGHT 1988
LANKHOR
Made in France

Anecdotes

Pour une raison quelconque, nous avons décidé que je ferais moi-même la peinture de couverture. C'était la première fois que je touchais de vrais pinceaux de ma vie et je n'étais pas vraiment doué pour être honnête. Sans oublier qu'il était fortement «inspiré» (lire «copie») de l'une des couvertures d'album d'Iron Maiden. Il apparaît également sur l'écran titre. Honte sur moi.



Pendant que j'y suis, certains des monstres du jeu ont été directement numérisés à partir d'un vieux livre d'art. Nous étions juste trop jeunes pour réaliser que nous aurions pu être poursuivis pour cela. C'était les années 80.

Je ne comprends tout simplement pas pourquoi diable l'éditeur ne nous a pas avertis à ce sujet. Je suppose que les éditeurs étaient déjà très mauvais dans ce qu'ils faisaient, même à l'époque.

Crédits

Conception, scénario et programmation : Yves Grolet

Création : Franck Sauer

Programmation complémentaire : Gilles Delmotte

Jeux d'arcade : Pana et Yves Grolet

Traduction : Nick

Musique : Geert Vandevenne

Vérification des textes : Franz Grolet

Comment jouer au jeu aujourd'hui

Si vous ne possédez pas de vrai C64, le mieux est d'utiliser l'émulateur VICE téléchargeable [ici](#).

Ensuite, téléchargez les disques du jeu (voir ci-dessous).

Dans VICE, montez le premier disque sur le lecteur 8.

Taper:

```
load":*",8,1
```

Le jeu devrait commencer momentanément. Je recommande d'utiliser un contrôleur XBOX360 si vous n'avez pas de joystick (changez le périphérique d'entrée dans VICE en contrôleur XBOX360).

Si vous possédez un vrai C64, un moyen simple de transférer le jeu est d'utiliser une cartouche à mémoire flash standard telle que l'excellente 1541 Ultimate II. Vous pouvez en commander un [ici](#).

Téléchargements

[Image disque](#)

[Manuel](#)

