

Game cooking

(11 fév 2022 / prise de notes)

Comment réaliser un jeu vidéo? Qu'utiliser ?

Sur une dimension : le code, sur l'autre l'accès pour y jouer (cross platform, nécessite un matériel particulier, etc.) Combien de dimensions ?

Petites réalisations

- [krash kayak](#) (godot, HTML5) (code : https://github.com/lesporteslogiques/Krash_kayak)
- [super menstruelle](#) (arduboy) (code : https://github.com/lesporteslogiques/super_monstruelle)

Petits trucs rigolos

- Flickgame : <https://www.flickgame.org/>
- Bitsy : <http://ledoux.io/bitsy/editor.html>
- VertexMeadow <http://www.vertexmeadow.xyz/> terrain 3D à partir d'une image en 2D !

Game Engines

godot

- [https://en.wikipedia.org/wiki/Godot_\(game_engine\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Godot_(game_engine))
- <https://godotengine.org/>

construct

- <https://www.construct.net/en>

Phaser (Javascript)

- https://en.flossmanuals.net/phaser-game-making-in-glitch/_full/

unity

- [https://en.wikipedia.org/wiki/Unity_\(game_engine\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Unity_(game_engine))
- <https://unity.com/>

unreal engine

- <https://www.unrealengine.com/en-US/>
- https://en.wikipedia.org/wiki/Unreal_Engine

++

+ une liste sans fin de game engines : https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_game_engines

Listes diverses

- <http://mycours.es/gamedesign2018/>
- <https://github.com/collections/javascript-game-engines>

Frameworks JS / HTML5

- grosse collec! <https://github.com/collections/javascript-game-engines>
- <https://phaser.io/> + <http://phaser.io/examples>

- melonJS : <https://github.com/melonjs/melonJS/wiki/made-with-melonJS>
- framework consacré au jeu <https://love2d.org/>
- <https://defold.com/>
- (bof) glixl : <https://github.com/MalphasWats/glixl>
- (bof) jaws.js : <https://github.com/ippa/jaws>

https://fr.wikipedia.org/wiki/Liste_de_moteurs_de_jeu

Fantasy consoles

«tiny games»

<https://github.com/paladin-t/fantasy>
<https://www.reddit.com/r/fantasyconsoles/>

Comme des consoles portables (ou retro) mais sous forme d'environnement logiciel : ressources limitées (nombre de sprite, capacité sonore, mémoire allouée), logiciels d'édition sonore et visuelle intégrés.

bitsy

- <https://ledoux.itch.io/bitsy>

pico-8

- les «cartouches» sont distribuables sous la simple forme d'une image
- programmable en LUA
- <https://www.lexaloffle.com/pico-8.php>
- <https://github.com/pico-8/awesome-PICO-8>
- + voxatron : <https://www.lexaloffle.com/games.php?page=updates>

TIC80 (licence : MIT)

- <https://tic80.com/>
- source : <https://github.com/nesbox/TIC-80>
- notions : <https://github.com/nesbox/TIC-80/wiki>

Pixelvision

- <https://pixelvision8.github.io/Website/>
- <https://github.com/PixelVision8/PixelVision8>

Puzzlescript

- <https://www.puzzlescript.net/>
- un exemple (match 3) : <https://www.puzzlescript.net/play.html?p=1bca2d279640ab3839c0>

Dungeonscript

- <http://dungeonscript.farbs.org/editor.html>

Pyxel (Python)

- <https://github.com/kitao/pyxel>

liko-12 <https://ramilego4game.itch.io/liko12>

octo <http://johnearnest.github.io/Octo/>

Un peu différent, **UXN** : <https://100r.co/site/uxn.html>

Varvara (Devine Lu Linvega) : <https://wiki.xxiivv.com/site/varvara.html>

Consoles open-source

[Arduboy](#)

- [super monstruelle](#)

[Makerbuino](#)

[Micro-consoles basées sur arduino](#)

[Pokitto](#) (Finlande)

Visual novels

- https://en.wikipedia.org/wiki/Visual_novel
- https://fr.wikipedia.org/wiki/Visual_novel (FR !)
- en réaliser : **ren'py** <https://fr.wikipedia.org/wiki/Ren%27Py> + <https://www.renpy.org/>
- https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_visual_novel_engines#KiriKiri

Fiction interactive

Une interview intéressante :

<http://www.fiction-interactive.fr/entretien-avec-stefan-vogt-auteur-de-fi-modernes-sur-ordinateurs-8-bits/>
sur un site à jour qui traite du sujet : <http://www.fiction-interactive.fr/>

Get Lamp un documentaire sur le sujet

- https://en.wikipedia.org/wiki/Get_Lamp
- <http://www.getlamp.com/order/>

Moar links

- <https://github.com/tajmone/awesome-interactive-fiction>

Référence

- https://fr.wikipedia.org/wiki/Fiction_interactive
- https://en.wikipedia.org/wiki/Interactive_fiction#Software
- <https://www.ifarchive.org/>
- <https://ifdb.tads.org/>

Histoire

- https://fr.wikipedia.org/wiki/Peter_Langston
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Wander_\(1974_video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Wander_(1974_video_game))
- <https://www.youtube.com/watch?v=5AzxSmm413k> (Ballblazer, musique algorithmique)

Divers

- <https://medium.com/publishizer/7-interactive-fiction-platforms-that-will-open-our-eyes-to-new-povs-116c4f40c3f0>

Logiciels

- Inform : <http://inform7.com/downloads/> / [https://fr.wikipedia.org/wiki/Inform_\(programmation\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Inform_(programmation))
- Z-Machine : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Z-machine>
- encrusted interpréteur z-machine en javascript (avec mapping) : <https://github.com/DeMille/encrusted>
- un autre : <https://intfiction.org/t/jszm-javascript-z-machine-v2-0-3/9693>
- STIM (mignon!) <https://github.com/triptych/stim> + <https://dev.to/triptych/devblog-stim-simple-tiny-interactive-fiction-maker-7h5>
- Twine : <https://twinery.org/>
- rechercher sur github : <https://github.com/topics/interactive-fiction?l=javascript>
- <https://vorple-if.com/>
- simple et efficace : <https://github.com/doublespeakgames/adarkroom> (dans le browser)
- **the perfect tool selon gwelto** : <https://www.inklestudios.com/inklewriter/>

Tinmangames reprend des livre-jeu pour en faire des apps

- <http://tinmangames.com.au/blog/>
- <http://fightingfantasyapps.com/books/island-of-the-lizard-king/>

Article extrait de : <http://lesporteslogiques.net/wiki/> - **WIKI Les Portes Logiques**

Adresse : http://lesporteslogiques.net/wiki/ressource/code/game_cooking/start?rev=1644838188

Article mis à jour: **2022/02/14 12:29**