

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 ?

Réalisations gamejams

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

Sans code

- Flickgame : <https://www.flickgame.org/> (jeu en 16 couleurs cliquables et 16 images)
- VertexMeadow <http://www.vertexmeadow.xyz/> terrain 3D à partir d'une image en 2D !
- puzzlescript, éditeur de sokoban <https://www.puzzlescript.net/editor.html>
- wick editor, point & clicks! <https://www.wickededitor.com/#/>
- Bitsy : <http://ledoux.io/bitsy/editor.html>

Graphisme

Une série de tutos par Slynryd sur le dessin au pixel : <https://raymond-schlitter.squarespace.com/pixelblog-catalogue>

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

GB Studio

- <https://chrismaltby.itch.io/gb-studio>
- <https://www.gbstudio.dev/docs/>

++

+ 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) glxi : <https://github.com/MalphasWats/glxi>
- (bof) jaws.js : <https://github.com/ippa/jaws>

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

Fantasy consoles

voir [Fantasy Consoles](#)

Consoles open-source

[Arduboy](#)

- [super monstruelle](#)

[Makerbuino](#)

[Micro-consoles basées sur arduino](#)

[Pokitto](#) (Finlande)

[GameGo](#)

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

Parmi les fictons interactives, on peut distinguer deux familles

- avec analyseur de syntaxe : on écrit des phrases, des instructions qui vont influencer sur le cours du jeu, pour interagir avec l'environnement, les personnages rencontrés, etc.
- à choix multiples : plusieurs choix sont présentés à la fin de certains paragraphes (sur le modèle des «livres dont vous êtes le héros»), au joueur de décider!

Inklewriter est un logiciel dans le navigateur qui permet de réaliser ce type de fiction simplement et de les diffuser car elles sont hébergées sur le site du projet. Les fonctions principales comportent des outils pour écrire, représenter les embranchements, ajouter des images (hébergées ailleurs sur le web), utiliser de sconditions ou des variables avec une interface simple.

Site du projet : <https://www.inklewriter.com>

Et si on veut aller (beaucoup) plus loin, on peut utiliser inky qui permet d'écrire des histoires interactives beaucoup plus complexes. Ces histoires peuvent être réutilisées avec d'autres moteurs de jeu (unity, godot)

- <https://github.com/inkle/inky>
- <https://github.com/inkle/ink/blob/master/Documentation/WritingWithInk.md>
- <https://github.com/inkle/ink-library>
- lire des .ink sur android : https://play.google.com/store/apps/details?id=com.micabytes.storybytes&hl=en_US&gl=US

Ressources

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>
- <http://www.fiction-interactive.fr/jouer/aide-pour-jouer/>

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 gweltou** : <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/>

