jeu-video, homebrew, code, visual-novel, fiction-interactive, narration, game-jam, em

Game cooking

(11 fév 2022 / prise de notes)

Comment réaliser un jeu vidéo? Qu'utiliser ?

Réalisations gamejams

- **https://lesporteslogiques.net/gamejam/**
- krash kayak (godot, HTML5) (code : https://github.com/lesporteslogiques/Krash_kayak)
- super menstruelle (arduboy) (code : https://github.com/lesporteslogiques/super_monstruelle)

Ressources :

- https://tinytools.directory/

Nouveaux liens sept. 2025

- https://puzzle.nes.science/home
- Console Playdate
    - Pulp (web game engine) : https://play.date/pulp/
    - SDK + émulateur officiel :
        - https://play.date/dev/
        - https://help.play.date/manual/simulator/
    - émulateur : https://github.com/TheLogicMaster/Cranked
    - reverse engineering : https://github.com/cranksters/playdate-reverse-engineering
    - playdate killer app ?
- Comparaison des moteurs : https://www.reddit.com/r/gamedev/wiki/engine_faq/
- https://enginesdatabase.com/
- https://github.com/ChessMax/awesome-game-engines

WareWare

- https://wareware.rip/
- https://ripriprip.itch.io/wareware
- **FAQ** https://ripriprip.itch.io/wareware/devlog/1024338/faq

Sans code

- **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.wickeditor.com/#/
- https://candle.itch.io/flicksy
- https://kool.tools/flicksy2/

Flickgame, FlickgameJr, Flickuboy

3 moteurs de jeu basés sur le dessin intégrant uen palette d'outils : traits de différentes grosseurs, remplissage, gomme. Les jeux peuvent être exportées sous forme d'un fichier HTML pour être joués hors-ligne.

Flickgame : https://www.flickgame.org/
16 cases/images possibles, 16 couleurs, les 16 couleurs peuvent être utilisées pour lier vers d'autres cases de l'histoire
Guide d'utilisation réalisé par Loula en avril 2024 : http://lesporteslogiques.net/capsule-numerique-mobile/flickgame/guide/
Et un exemple : monster bunny

FlickgameJr : https://www.flickgame.org/index2.html
64 cases maximum, 4 couleurs, chaque case permet un embranchement vers 2 autres cases en fonction de la couleur choisie
Un exemple par Loula : duck's life

Flickuboy https://www.flickgame.org/flickuboy.html
25 cases, 2 couleurs, 6 liens texte par case, permet l'export pour arduboy

Des jeux réalisés avec flickgame : https://itch.io/games/made-with-flickgame et d'autres : https://flickgamegallery.tumblr.com/

Flatpack

Application android pour assembler un collage de photos navigable : «*prenez des photos, découpez-les, ajoutez-les à votre bibliothèque, puis construisez des mondes avec. En mode jeu, vous pouvez vous déplacer dans le monde.*»

L'application date de 2017 mais fonctionne correctement sur un android en 2025.

https://candle.itch.io/flatpack

Bitsy

Bitsy est un moteur de création de jeux vidéo en 2D simple et accessible, voir la page consacrée : Bitsy

Graphisme

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

Des picrew pour faire des avatars

- https://picrew.me/en/image_maker/2319404
- https://picrew.me/en/image_maker/2141620

Des avatars dans des images rondes (en ligne) : https://crop-circle.imageonline.co/

Tiled est un éditeur de cartes / niveaux basées sur des «tuiles», cf. page dédiée : https://lesporteslogiques.net/wiki/ressource/logiciel/tiled/start
LibreSprite est un éditeur de sprites et d'animations, cf. page dédiée : https://lesporteslogiques.net/wiki/ressource/logiciel/libresprite/start

Game Engines

Godot

- https://en.wikipedia.org/wiki/Godot_(game_engine)
- https://godotengine.org/

GB Studio

Voir la page consacrée GB Studio

Et les autres

Pygame

- https://www.pygame.org/news

Löve2D : 2D / Lua / free, open-source / Windows, macOS, Linux, Android et iOS. https://love2d.org/

construct

- https://www.construct.net/en (en ligne, payant)
- https://en.wikipedia.org/wiki/Construct_(game_engine)

Phaser (Javascript)

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

unity

- 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

- https://tinytools.directory/
- 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

voir Fantasy Consoles

Consoles open-source

Arduboy

- super monstruelle

Makerbuino

Micro-consoles basées sur arduino

Pokitto (Finlande)

GameGo

Visual novels

Les visual novels sont des jeux vidéo interactifs centrés sur la narration, où l'histoire se déroule principalement à travers des textes et des images, souvent accompagnés de musique et de voix. Le joueur prend part à l'histoire en effectuant des choix

qui influencent le déroulement de la narration.

- https://en.wikipedia.org/wiki/Visual_novel
- https://fr.wikipedia.org/wiki/Visual_novel (FR !)
- https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_visual_novel_engines

Ren'Py

Ren'Py est un logiciel d'écriture de *visual novels* très complet, voir la page consacrée : Renpy

Fiction interactive

Parmi les ficitons interactives, on peut distinguer deux familles

- avec analyseur de syntaxe : on écrit des phrases, des instructions qui vont influer 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

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 des conditions ou des variables avec une interface simple.
Site du projet : https://www.inklewriter.com

Exemples :

- https://www.inklewriter.com/stories/133284 Visite à la baleine
- Cowy fwiend ? (Loula, 2024)

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

Twine

Twine est un logiciel d'écriture de fiction interactive très complet, voir la page consacrée : Twine

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://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)
- Z-MAchine : https://fr.wikipedia.org/wiki/Z-machine
- encrusted interprêteur 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/

Sur la fiction interactive avec chatGPT, voir Jeu d'aventure avec chatGPT

Article extrait de : https://lesporteslogiques.net/wiki/ - **WIKI Les Portes Logiques**
Adresse : **https://lesporteslogiques.net/wiki/ressource/code/game_cooking/start?rev=1758198765**
Article mis à jour: **2025/09/18 14:32**