

[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 ?

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

- <https://lesporteslogiques.net/gamejam/>
- [krash kayak](#) (godot, HTML5) ( code : [https://github.com/lesporteslogiques/Krash\\_kayak](https://github.com/lesporteslogiques/Krash_kayak) )
- [super menstruelle](#) (arduboy) (code : [https://github.com/lesporteslogiques/super\\_monstruelle](https://github.com/lesporteslogiques/super_monstruelle))

## 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.wickededitor.com/#/>
- <https://candle.itch.io/flicksy>
- <https://kool.tools/flicksy2/>

## Flickgame, FlickgameJr, Flickuboy

3 moteurs de jeu basés sur le dessin intégrant une palette d'outils : traits de différentes grosseurs, remplissage, gomme. Les jeux peuvent être exportés 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/2319404)
- [https://picrew.me/en/image\\_maker/2141620](https://picrew.me/en/image_maker/2141620)

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

## Game Engines

### Godot

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

### GB Studio

Voir la page consacrée [GB Studio](#)

### Et les autres

**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\\_\(game\\_engine\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Construct_(game_engine))

### Phaser (Javascript)

- [https://en.flossmanuals.net/phaser-game-making-in-glitch/\\_full/](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](https://en.wikipedia.org/wiki/Unreal_Engine)

### ++

+ une liste sans fin de game engines : [https://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_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) glxl : <https://github.com/MalphasWats/glxl>
- (bof) jaws.js : <https://github.com/ippa/jaws>

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Liste\\_de\\_moteurs\\_de\\_jeu](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://en.wikipedia.org/wiki/Visual_novel)
- [https://fr.wikipedia.org/wiki/Visual\\_novel](https://fr.wikipedia.org/wiki/Visual_novel) (FR !)
- [https://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_visual\\_novel\\_engines](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 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

**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](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](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://fr.wikipedia.org/wiki/Fiction_interactive)
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Interactive\\_fiction#Software](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://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/>

Sur la fiction interactive avec chatGPT, voir [Jeu d'aventure avec chatGPT](#)

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

Adresse : [http://www.lesporteslogiques.net/wiki/ressource/code/game\\_cooking/start?rev=1758113851](http://www.lesporteslogiques.net/wiki/ressource/code/game_cooking/start?rev=1758113851)

Article mis à jour: **2025/09/17 14:57**