

# 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.

## 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>
- émulateur pour libretro : <https://github.com/Jakz/retro8>
- <https://www.pico-8-edu.com/> version web avec les outils pour créer un jeu
- + voxatron : <https://www.lexaloffle.com/games.php?page=updates>

### Caractéristiques

- affichage : 128×128 16 couleurs
- taille de cartouche : 32k (~32 000 caractères de code)
- son : 4 canaux
- code : Lua
- sprites : 256, 8×8 sprites
- cartes : 128×32 cases

## TIC80

### Caractéristiques

- affichage : 240×136 pixels, 16 colors palette.
- controles : 4 gamepads with 8 buttons / mouse / keyboard.
- sprites : 256 tuiles 8×8, 256 sprites 8×8.
- carte : 240×136 cellules, 1920×1088 pixels.
- son : 4 canaux, ondes paramétrables.
- code : 64KB of lua, ruby, js, moon, fennel, squirrel, wren, wasm.
- licence : MIT

### Ressources

- <https://tic80.com/>
- <https://tic80.com/learn>
- <https://github.com/nesbox/TIC-80/wiki>
- <https://hub.xpub.nl/sandbot/PrototypingTimes/tic80-manual.html>
- [https://marcosecchi.github.io/resources/pages/retrogaming\\_tic-80.html](https://marcosecchi.github.io/resources/pages/retrogaming_tic-80.html)
- <https://blinry.org/50-tic80-carts/>

### Usage

1 console pour lancer des commandes : <https://github.com/nesbox/TIC-80/wiki/Console>

Exemple :

```
demo
load tetris
run
```

On accède aux éditeurs avec les touches suivantes :

- F1 : code : <https://github.com/nesbox/TIC-80/wiki/the-code>
- F2 : sprite <https://github.com/nesbox/TIC-80/wiki/sprite-editor>
- F3 : map <https://github.com/nesbox/TIC-80/wiki/Map-Editor>
- F4 : sfx : <https://github.com/nesbox/TIC-80/wiki/SFX-Editor>
- F5 : music <https://github.com/nesbox/TIC-80/wiki/Music-Editor>
- F6 : fun! change l'affichage pour simuler un écran cathodique
- ESC : pour revenir à la console

## Et les autres

### bitsy

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

### 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>

Article extrait de : <http://www.lesporteslogiques.net/wiki/> - **WIKI Les Portes Logiques**  
Adresse : [http://www.lesporteslogiques.net/wiki/ressource/fantasy\\_consoles](http://www.lesporteslogiques.net/wiki/ressource/fantasy_consoles)  
Article mis à jour: **2022/09/23 17:52**