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

Payant (15$), multiplateforme

- https://www.lexaloffle.com/pico-8.php
- https://github.com/pico-8/awesome-PICO-8

Caractéristiques

- affichage : 128×128 16 couleurs
- taille de cartouche : 32k (~32 000 caractères de code)
- les «cartouches» sont distribuables sous la simple forme d'une imag
- son : 4 canaux
- code : Lua
- sprites : 256, 8×8 sprites
- cartes : 128×32 cases
- jeux facilement exportables pour le web

Ressources

- 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

P8GO est une application android qui existe depuis 2024 pour jouer sur smartphone :
https://play.google.com/store/apps/details?id=com.chronicler.leisure

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://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
fleches et Z pour jouer
```

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

- voir la page dédiée : 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?rev=1751446668**
Article mis à jour: **2025/07/02 10:57**