

Lien : Liste des clones de jeux connus

Posté par Jérôme Pinot (site web personnel) le 08 novembre 2020 à 14:17. Étiquettes : clone, jeu_vidéo



<https://osgameclones.com/>

(8 commentaires).

Identifiant

Mot de passe

Connexion automatique

[Pas de compte ? S'inscrire...](#)

bien

Posté par jseb le 08 novembre 2020 à 14:53. Évalué à 4. Dernière modification le 08 novembre 2020 à 14:53.

Excellente initiative, avec un bon système de recherche (le fait de pouvoir séparer les projets arrêtés, par exemple).



Je suis étonné que cela n'ait pas été fait auparavant.

J'ai une vague idée de la façon dont cela a été fait, mais tout ne s'automatise pas, et ça sent l'œuvre d'un ou plusieurs passionné(s).

--

Discussions en français sur la création de jeux vidéos : IRC libera / #gamedev-fr

[^] # Re: bien

Posté par anaseto le 08 novembre 2020 à 15:32. Évalué à 3. Dernière modification le 08 novembre 2020 à 15:36.

C'est pas mal comme système, en effet !



Après, c'est un sacré boulot, ni facile à automatiser ni à maintenir à jour ni même à faire correctement sans connaître bien tous les jeux.

Seule critique que je ferais, c'est l'utilisation du label « Clone », où on retrouve des choses qui répondent pas vraiment à ce qu'on entend d'habitude par ça. Par exemple, Wesnoth n'est pas vraiment un clone d'un jeu particulier, on peut juste remarquer des inspirations, mais pas de ressemblance extrême ni volonté en ce sens.

Sinon, j'ai été surpris de retrouver ici Nethack en tant que « vieux jeu », sans mention que c'est libre et toujours en développement, mais avec par contre mention d'un « Clone » Slashem (un fork en fait) qui n'est plus en développement (Slashem-Extended, fork the Slashem, est encore en développement par contre) et qui apparaît aussi comme clone de Hack (alors qu'il n'y a pas de lien si fort). Hyperrogue et CataclysmDDA, libres, apparaissent aussi en tant que « Remake » d'eux-mêmes, ce qui est un peu étrange. J'ai l'impression que les auteurs du site ne jouent pas trop aux roguelikes, donc pas facile pour eux de s'y retrouver :-)

[^] # Re: bien

Posté par pulkomandy (site web personnel, Mastodon) le 08 novembre 2020 à 21:58. Évalué à 5.

Il n'y a pas vraiment une personne qui connaît tous les jeux derrière cette page. C'est généré à partir d'un projet Github (<https://github.com/opengaming/osgameclones/>) et c'est en ligne depuis quelques années. Et plein de gens (joueurs, développeurs de jeux, archivistes en herbe des internets, ...) contribuent pour ajouter des jeux à la liste. Ça aurait pu trouver sa place sur wikidata ou quelque chose dans le même genre, peut être.



Les définitions de ce qui est "open source" et de ce qui est, ou pas, un "clone" sont en effet prises avec un sens assez large (mais je void qu'il y a maintenant des tags pour indiquer "remake", "clone", ou "similar").

[^] # Re: bien

Posté par Jona le 08 novembre 2020 à 23:43. Évalué à 3.

La grosse différence entre ce projet qui marche à coup de "pull request" (et qui doit être fusionné par des administrateurs du dépôt) et Wikidata. C'est que sur Wikidata, l'édition est ouverte à priori et qu'elle ne se trouve limitée que si on suspecte un vandalisme.



Je peux me tromper mais je pense que si ce genre de projet avait été sur Wikidata, il aurait vite été ingérable.

Attention, je suis un grand fan de Wikidata (j'y contribue). Mais je trouve aussi intéressant le concept des "[Awesome lists](#)" qui sont gérées par un groupe d'individus (où le filtrage se fait en amont).

Clones de jeux open source

Posté par Bruno Ethvignot (site web personnel) le 08 novembre 2020 à 18:07. Évalué à 3.

Attention, le nom de la page est intitulé « clones de jeux open source » et non pas « liste des clones de jeux connus ». Il existe une subtile différence. :-)



D'ailleurs à ce sujet dans cette liste est référencé au moins un jeu qui n'est pas publié sous une licence open source, le sublime clone de [Turrican^w](#), à savoir [Hurrican](#). Vous pouvez voir une [petite vidéo d'Hurrican](#) pour vous donner une idée.

La licence d'Hurrican stipule (si on peu appeler ça une licence) [lors de la publication du code source en janvier 2012](#) :

Salut, les gars,

J'ai décidé de rendre public aujourd'hui le code source d'Hurrican et son éditeur de niveaux, ainsi que tous les ressources que le jeu contient.

Vous pouvez prendre tout ce que contient cette archive et en faire ce que vous jugez approprié (tant que vous ne faites pas de l'argent avec) :

- le modifier
- en tirer les leçons
- en rire
- l'utiliser pour porter le jeu sur d'autres plateformes
- correction de bogues :D
- publier votre propre jeu

Je n'ai pas touché à ces dossiers depuis des années, alors ne vous attendez pas à ce que tout fonctionne comme sur des roulettes ! J'ai confiance en vos compétences pour faire fonctionner tout cela :) Bien entendu, je ne peux être tenu responsable des dommages que ce code pourrait causer, qu'ils soient physiques ou mentaux !

Si vous prévoyez d'utiliser des ressources du jeu dans une version COMMERCIALE, veuillez me contacter à info@eiswuxe.de

Ce serait bien si vous pouviez donner un peu de crédit à Poke53280 si vous choisissez d'utiliser tout ce que contient cette archive dans vos propres versions. Mais ce n'est pas nécessaire. Comme j'aimerais savoir jusqu'où ce matériel voyage, j'aimerais entendre parler de vos versions, juste pour voir ce que vous faites de ce vieux truc. Alors n'hésitez pas à me parler de vos projets :)

bravo et amusez-vous,
Eiswuxe

Le jeu [a été porté sous GNU/Linux et SDL2 par pickle136](#), mais il reste du travail pour en faire un projet abouti. Je suppose que l'absence d'une vraie licence open source doit freiner un peu les contributeurs. Il serait intéressant de savoir si 9 ans après la publication des sources, l'auteur Eiswuxu serait prêt d'en faire un vrai projet open source en changeant la licence par une licence open source comme la GPLv3 qui à mon sens limiterait pas mal une exploitation commerciale. Si il existe des volontaires pour contacter l'auteur pour lui demander ;-)

[^] # Re: Clones de jeux open source

Posté par [matteli](#) le 08 novembre 2020 à 21:39. Évalué à 4.

Je trouve toujours un peu bizarre la réaction des personnes qui ne veulent surtout pas que l'on fasse de l'argent avec un code qu'ils ont plus ou moins abandonné.



Soit le fork ne marche pas et de toute façon il n'y aura pas d'argent.

Soit le fork marche bien et ils prennent le risque de tomber sur un forkeur sympa qui leur refile une partie de l'argent.

J'ai vécu ça avec des très beaux graphismes pour Civ 3. J'ai demandé au gars si je pouvais les utiliser et il m'a fait cette réponse (oui mais NC). Il resteront donc à moisir sur le forum d'un jeu qui a eu plusieurs suites.

[^] # Re: Clones de jeux open source

Posté par [ted \(site web personnel\)](#) le 09 novembre 2020 à 10:25. Évalué à 2.

Je trouve ça bizarre également, et pourtant instinctivement je pourrais avoir le même comportement (et je crois que beaucoup de gens aussi). Mais en même temps j' imagine mal me baser sur un projet avec une clause Non Commerciale pour créer quelque chose, y investir du temps, et ne pas être maître du résultat.



Si je crée quelque chose et que je veux le partager, je met une licence adaptée. Si je n'ai pas prévu de le vendre, je n'ai pas de raison de mettre une clause NC.

--

Un LUG en Lorraine : <https://enuncllic-cappel.fr>

[^] # Re: Clones de jeux open source

Posté par [matteli](#) le 09 novembre 2020 à 15:28. Évalué à 2.

En effet, bizarre n'est pas le bon terme car c'est malgré tout très humain.



Domage serait plus adapté.

On trouve sur des forums de fans de certains jeux de vrais mines de graphismes mais hélas très peu ont une licence permissive associée. C'est vraiment un gâchis énorme.

Suivre le flux des commentaires

Note : les commentaires appartiennent à celles et ceux qui les ont postés. Nous n'en sommes pas responsables.

[Revenir en haut de page](#)

Derniers commentaires

- [Bon résumé](#)
- [Re: Feuille de pompe ?](#)
- [Re: Feuille de pompe ?](#)
- [Re: Disponible sous ...](#)
- [Re: Question écono...](#)
- [Re: C'est donc un livre](#)
- [ThinkPad X1 Yoga](#)
- [Re: Note sur les lice...](#)
- [Re: Note sur les lice...](#)
- [Re: C'est pas un ordi...](#)
- [Re: Note sur les lice...](#)
- [Note sur les licences...](#)

Étiquettes (tags) populaires

- [gcompris](#)
- [intelligence_artificielle](#)
- [tuxguitar](#)
- [grands_modèles_de...](#)
- [merdification](#)
- [montréal](#)
- [capitalisme](#)
- [sortie_version](#)
- [google](#)
- [cybersécurité](#)
- [france](#)
- [états-unis](#)

Sites amis

- [April](#)
- [Agenda du Libre](#)
- [Framasoft](#)
- [Éditions D-BookeR](#)
- [Éditions Eyrolles](#)
- [Éditions Diamond](#)
- [Éditions ENI](#)
- [La Quadrature du Net](#)
- [Lea-Linux](#)
- [En Vente Libre](#)
- [Grafik Plus](#)
- [Open Source Initiative](#)

À propos de LinuxFr.org

- [Mentions légales](#)
- [Faire un don](#)
- [L'équipe de LinuxFr...](#)
- [Informations sur le s...](#)
- [Aide / Foire aux que...](#)
- [Suivi des suggestion...](#)
- [Règles de modération](#)
- [Statistiques](#)
- [API pour le dévelop...](#)
- [Code source du site](#)
- [Plan du site](#)