

# Lexique du jeu vidéo

En complément du numéro 331 de *La Revue des livres pour enfants* – « L’art du jeu vidéo », nous vous proposons ce lexique – non exhaustif – de plusieurs termes utilisés dans la pratique du jeu vidéo.



## # :

**xxx- Like** : GTA-like, Doom-like, Civilization-Like, ... se dit d'un jeu dont le gameplay reproduit ou s'inspire très fortement du jeu emblématique cité. Ex. *Le Parrain* est un GTA-Like, *Dark Forces* est un Doom-Like.

**2D / 3D** : Un jeu en 2D est représenté graphiquement selon deux axes, ce qui donne un effet d'aplatissement (par exemple : un jeu se jouant uniquement de gauche à droite et de haut en bas). Ce mode de représentation était utilisé dans tous les jeux avant l'arrivée de la 3D dans les années 1990. Cette dernière utilise une représentation graphique selon trois axes, ce qui donne aux jeux un effet plus réaliste.

## A

**AAA ou triple A/ jeux « indés »** : Un « **triple-A** » désigne un jeu doté d'un budget de développement et de promotion parmi les plus élevés, l'équivalent d'un blockbuster dans le cinéma.

À l'inverse, un « **jeu indé** » a été créé par de petits studios, voire des individus seuls, et sans le soutien financier ou promotionnel d'un grand éditeur.

**Accès anticipé** : dit aussi « early access », mode de financement et de développement reposant sur le principe de proposer un accès (souvent payant) à un jeu avant de l'avoir achevé. Il permet généralement aux développeurs d'obtenir des retours des joueurs avant le lancement du jeu et d'obtenir des fonds avant la commercialisation définitive.

**Arcade** : support du jeu vidéo installé dans les cafés, les salles spécialisées... Borne habillée conçue exclusivement pour la pratique d'un jeu, avec décoration, boutons et manettes spécifiques. Peut aller jusqu'au cockpit d'avion, de voiture, au siège de moto, aux skis, skate, au ring pour immersion avec casque...

**Artwork** : image d'illustration d'un jeu visant à en révéler l'univers, le style ou encore l'ambiance sans volonté de reproduire fidèlement ses graphismes. Ils peuvent être créés par les développeurs pendant la création du jeu, mais aussi parfois par des fans désireux de contribuer à l'héritage visuel d'une œuvre qu'ils apprécient.

**Avatar** : personnage que le joueur incarne, avec possibilité de personnalisation (nom, coiffure, vêtements, sexe, ...)

## B

---

**Bac à sable** : jeu dont le scénario est inexistant et minimal, ou dans lequel le joueur peut exercer de nombreuses activités sans rapport avec ce dernier. Ces jeux font appel à la curiosité et à la créativité du joueur.

**Bonus** : accessoire facultatif permettant d'altérer ou d'acquérir une capacité.

**Boss** : généralement en fin de niveau, c'est un des personnages ennemis, toujours plus fort que les autres rencontrés dans le niveau. Se dit aussi de l'obstacle type énigme qui marque l'aboutissement d'une quête.

**Bundle** : Opération commerciale consistant à associer plusieurs produits à la vente (Ex. Un ordinateur/ console fourni avec un jeu vidéo, ou un jeu et son DLC, une collection de jeux...).

## C

---

**Casual gamer** : anglicisme, signifie joueur occasionnel ; désigne un joueur qui joue de temps en temps, sans prendre le temps de finir ses jeux « à fond » et sans particulièrement chercher à approfondir sa connaissance de la culture vidéoludique. Les « casual games » sont des jeux vidéo particulièrement destinés vers ce public.

**Cell-shading** : anglicisme, signifie celluloïd avec ombrage : un type de rendu graphique, caractérisé pour son rendu « cartoon » sur des images 3D

**Cheat code** : anglicisme, signifie code pour tricher. Généralement à l'origine un code prévu par le développeur pour contourner une difficulté, pour tester le jeu point par point.

**Combo** : abrégé de combinaison, est un enchaînement d'actions réalisées par le joueur, et qui font exécuter au personnage un mouvement particulier, comme le lancement d'une boule de feu, des enchaînements de coups... / enchaînement de coups imparables dans un jeu de baston. Désigne généralement l'enchaînement de touches spécifiques d'une manette.

**Console** : désigne une machine dédiée uniquement aux jeux vidéo (à l'origine) par opposition aux ordinateurs. On distingue les consoles de salon et les consoles portables, même si la frontière est plus floue aujourd'hui,

**Convention** : dans ce contexte, désigne un rassemblement organisé sous forme de salon de pratiquants ou d'amateurs pratiquants d'un loisir ou d'une pratique culturelle – par ex. le jeu vidéo.

**Crunch** : Terme communément utilisé par l'industrie vidéoludique pour désigner une période intense de travail. Le crunch se caractérise par la pression que subissent les employés ainsi que la longueur des journées et semaines de travail exigées pour pouvoir atteindre à temps les objectifs fixés

**Cinématique** : scène vidéo non interactive et linéaire servant la narration du jeu. Souvent, le graphisme des cinématiques est travaillé pour impressionner le joueur, à l'équivalent d'un film.

**Character design ou chara design** : dessins des personnages d'un jeu donnant l'identité visuelle du jeu. S'abrège en chara-design.

## D

---

**Développeur** : personne ou un studio qui crée un jeu sous tous ses aspects : le game design, le scénario, la programmation, la musique... Le développeur peut être indépendant ou affilié à une plus grande entreprise, par exemple un éditeur.

**Direction Artistique (DA)** : ensemble des éléments graphiques qui constituent un jeu vidéo. C'est le style visuel global d'un jeu vidéo.

**Discord** : logiciel gratuit de discussion et messagerie (textes, voix et même vidéos). Il a été initialement conçu pour les communautés de joueurs de jeux vidéo. Chacun peut créer un « serveur Discord » consacré principalement à un sujet (un ou plusieurs jeux en particulier, tel univers de fiction ou groupe de musique...) fédérant ainsi une communauté ayant les mêmes intérêts.

**DLC** : pour « downloadable content » (contenu téléchargeable) désigne toute extension d'un programme informatique ou d'un jeu vidéo qu'il est possible de télécharger, gratuitement ou non.

## E

---

**Éditeur** : entreprise qui s'occupe de la diffusion et de la distribution du jeu. Elle s'occupe notamment du financement, de la promotion, de la fabrication et de la commercialisation du ce dernier.

**Émulation / Émulateur** : logiciel permettant de jouer à d'anciens jeux sur une autre plate-forme (ex typique : jouer à Pong / Atari sur PC)

**esport** : orthographié aussi e-sport ou eSport, désigne la pratique d'un jeu vidéo seul ou en équipe, dans un but compétitif.

## F

---

**Free-to-play** : souvent abrégé en F2P, indique un type de jeu vidéo à l'accès gratuit. Les F2P utilisent souvent le principe des microtransactions pour se rentabiliser.

**Furtif (mode)** : dans le contexte d'un jeu d'infiltration, action du personnage indétectable par les PNJ : déplacement ralenti et camouflés

## G

---

**Gamepad** : manette de jeu (comme joypad)

**Gameplay** : Terme anglais désignant les principes d'un jeu vidéo qui vont définir la façon dont y joue : le scénario, les règles et objectifs du jeu, le type d'actions possibles, les moyens de progression (notamment les commandes), l'organisation spatiale et temporelle.

**Game design** : processus de création et de mise au point des règles et autres éléments constitutifs d'un jeu, notamment le « gameplay »

**Gamer** : joueur. En France, s'utilise pour les passionnés.

**Geek** : Terme pouvant désigner les passionnés de technologies et/ou de l'informatique, mais aussi les amateurs de pop culture, dans différents domaines.

## H

---

**Hardcore gamer** : anglicisme, joueur passionné, désigne un joueur qui s'implique énormément dans le jeu vidéo, joue beaucoup et/ou explore les jeux entièrement pour en dénicher les subtilités.-

## I

---

**IA** : sigle de intelligence artificielle, désigne les traitements informatiques simulant une réflexion humaine. Les déplacements de personnage contrôlés par le jeu sont généralement gérés par une intelligence artificielle. On affronte l'IA dans les parties standards. Le réglage de la programmation de l'IA est fondamentale pour le plaisir du jeu : trop dure, le jeu est infaisable, trop molle, il est trop facile. Généralement, l'IA est paramétrée par paliers de difficultés. Toute IA « triche » dans les jeux de stratégie, au sens humain.

**Interface utilisateur** : appelée aussi UI (« user interface »), regroupement des éléments permettant au joueur d'interagir avec le jeu (menus, commandes, éléments visuels autour de l'écran, ...).

## J

---

**Joypad** : anglicisme, manette de jeu.

## L

---

**Level Design** : Désigne le processus s'occupant de la réalisation des niveaux, ou « cartes », du jeu. Si le game design s'occupe de la conception des règles, le **level design** va appliquer toutes les mécaniques de gameplay dans les différents niveaux du jeu, l'objectif étant que la progression dans ce dernier soit à la fois cohérente, variée... et procure du plaisir au joueur.

**Level Up** : gagner un niveau (d'arme, de personnage, d'équipement)

**Loot** : désigne le butin que l'on ramasse dans un jeu, dans le décor ou sur le corps d'un ennemi. Le verbe « looter », désigne par conséquent l'action de ramasser un trésor ou de fouiller un cadavre pour récupérer les objets qu'il porte.

**Lootbox** : « boîte à butin » contenant un ou plusieurs objets virtuels, offrant au joueur des améliorations dans le jeu, pouvant aller de la simple personnalisation d'un personnage à l'acquisition de nouvelles compétences. Fonctionnant sur le système de la loterie (le joueur ne sait pas à l'avance ce que contient la boîte), la loot box peut être gratuite ou payante. Dans ce dernier cas, elle fait partie de la stratégie commerciale du jeu.

**Lore** : Equivalent de « diégèse », désigne l'histoire d'un univers de fiction (surtout dans le jeu vidéo), mais ne constituant pas l'intrigue principale d'une œuvre.

## M

---

**Manette** : objet à plusieurs boutons que l'on branche sur une console ou un ordinateur pour jouer à un jeu. Regroupe les joy pads et joysticks.

**Microtransaction** : service de paiement permettant d'acheter des services ou des contenus supplémentaires, par ex. des armes, capacités, personnages ou skins. Ce principe est souvent utilisé comme base économique de jeux, gratuits comme payants.

**Mod** : abrégé de modification, désigne la modification d'un jeu pour en créer un nouveau. Lorsque le jeu est totalement changé, des niveaux au gameplay, on parle aussi de total conversion. Ils sont en général gratuits et réalisés par des fans. Certains sont devenus plus célèbres que la version d'origine.

**Mode** : pour mode de jeu, désigne un cadre de fonctionnement particulier d'un jeu. Les différents modes d'un jeu représentent autant de réglages particuliers appliqués à une partie. On parle par exemple de mode « facile » et de mode « difficile », mode 1, 2 joueur, online ou offline, etc...

**Moteur de jeu** : ensemble de composants logiciels qui effectuent des calculs de géométrie et de physique utilisés dans les jeux vidéo. L'ensemble forme un simulateur en temps réel qui reproduit les caractéristiques des mondes imaginaires dans lesquels se déroulent les jeux. Le but est de permettre à une équipe de développement de pouvoir se concentrer sur le contenu et le déroulement du jeu.

**Monde ouvert** : concept de *level design* dans lequel le joueur a la possibilité de parcourir librement la carte du jeu, sans qu'aucun chemin ne lui soit imposé pour accomplir des missions. Il peut aussi se promener de long en large dans tout l'espace de jeu et l'explorer à sa guise.

**Motion capture** : anglicisme, signifie capture de mouvements : technique permettant d'enregistrer en vidéo les mouvements d'un acteur, à l'aide de capteurs placés sur le corps, afin de recréer sur un personnage virtuel en 3D des mouvements réalistes.

## N

---

**Niveau (level)** : utilisé pour désigner le niveau d'expérience d'un personnage, ou désigner une étape dans le monde d'un jeu vidéo : un nouveau chapitre, un nouvel étage d'un donjon, une nouvelle profondeur, etc... Vient de l'univers des jeux de rôles.

## O

---

**Offline** : anglicisme, signifie « hors ligne », désigne un mode de jeu qui ne nécessite pas d'utiliser Internet ; ou un joueur qui n'est actuellement pas connecté.

**Online** : anglicisme, signifie « en ligne », désigne un mode de jeu qui utilise Internet ; ou un joueur qui est actuellement connecté.

## P

---

**Patch** : anglicisme, signifiant rustine, correction, désigne une mise à jour d'un jeu, souvent dans l'optique de corriger des bugs / bogues, et d'améliorer un gameplay peu concluant. Certaines sociétés sont connues pour patcher systématiquement leurs jeux, avec l'aide des communautés de joueurs qui assurent en pratique une part du développement...

**Pattern** : schéma d'actions d'un personnage qui se répète perpétuellement. Connaître un pattern permet d'anticiper les mouvements et attaques d'un adversaire, notamment d'un boss.

**Préproduction** : processus qui intervient avant le début du développement informatique d'un jeu. C'est à ce moment que sont théorisés l'univers du jeu, son gameplay, les bases de son scénario ou encore sa direction artistique, notamment par la création d'artworks.

**PV** : Points de Vie, désigne le niveau de vie de l'objet (personnage, monstre ou simplement élément du décor).

**PEGI** : norme de classement des jeux en fonction de leurs thématiques et de l'âge minimum pour jouer.

**Pixel Art** : désigne un style graphique reposant sur une définition d'écran basse et un nombre de couleurs limité, et dont le matériau de base sera la représentation du pixel - imitant ainsi les graphismes des premiers jeux vidéo des années 1970/1980. Ce style constitue désormais un courant artistique à part entière - bien au-delà du jeu vidéo ; il continue cependant d'être plébiscité de nos jours par des concepteurs de jeux, à la fois pour des raisons budgétaires et la liberté stylistique qu'il procure.

**PNJ / personnage non joueur (PNJ, NPC en anglais) :** c'est-à-dire un personnage contrôlé par le jeu et non par le joueur, mais interagissant avec le joueur. Peut être très riche ou simple silhouette. Certains jeux ont du succès par la qualité de leurs PNJ et de leurs histoires. En jeu de rôle, le joueur contrôle une équipe mais ne joue qu'un personnage à la fois. Il peut donc jouer des PNJ qui sont temporairement des PJ.

**Point de contrôle :** dit aussi « checkpoint », étape du jeu qui permet de sauvegarder, ou sur laquelle on redémarre en cas d'échec. Evite de recommencer à l'introduction en cas d'échec...

## R

---

**Retrogaming :** activité consistant à jouer à des jeux vidéo anciens ou à les collectionner.

## S

---

**Serious game :** forme de jeu vidéo sur un sujet réel, à but pédagogique (peut être une simulation, ou simplement faire réfléchir). Utilisés par l'armée, les administrations, l'éducation...

**Split screen :** écran partagé. Utilisé pour les jeux à plusieurs (voiture, sport..) ou pour suivre une multi-action en cours.

**Scoring :** anglicisme qui veut dire faire le score. Désigne la manière de jouer qui consiste à atteindre le score maximum d'un jeu.

**Skill :** anglicisme, signifiant compétence. On peut l'attribuer aussi bien à un joueur qu'à un personnage. Pour un personnage, généralement dans un jeu de rôle, on parle de compétence comme d'une valeur chiffrée qui indique sa maîtrise pour une activité particulière. La gestion des skills et de leur progression est stratégique pour avancer dans un jeu de rôle. Dans un jeu de combat ou de voitures, de sport, les skills des personnages proposés vous obligent à faire des compromis.

**Skin :** anglicisme, signifiant peau. Il désigne l'"élégance" que donne l'équipement (ou l'habillement) sur un personnage. Certains équipements peuvent alors être beaucoup plus recherchés en fonction de leurs qualités d'habillement. Se personnalise. Plus généralement, rendu graphique des vêtements / chairs.

**Speedrun :** pratique qui consiste à terminer un jeu le plus rapidement possible, en exploitant ses failles techniques ou non.

**Spin-off :** terme anglais qui désigne la création d'une nouvelle série à partir d'éléments (personnages, personnages secondaires, univers) d'une série existante.

**Stand alone :** terme anglais qui signifie littéralement « rester seul ». Ce dit d'un jeu vidéo conçu comme une extension ou un mod à un jeu vidéo original, dont l'installation se fait sans ce dernier. La possession du jeu original n'est par conséquent pas obligatoire pour jouer. Contraire du DLC.

**Scrolling :** défilement ; dans le jeu, signifie défilement du décor autour d'un personnage, ou l'aspect technique.

**Screenshot :** (parfois abrégé en « screen ») copie d'écran.

**Streaming :** Procédé de diffusion d'un flux audio vidéo sur Internet — en direct ou en différé — sans avoir à le télécharger, très utilisé notamment pour la diffusion en public de parties de jeux vidéo via diverses plateformes — dont Twitch.

## T

---

**Team** : équipe. Il identifie un groupe de personnes physiques jouant ensemble pour accomplir une tâche. Ce terme est couramment utilisé dans les jeux vidéo multijoueurs en réseau. Également pour les groupes de jeu de rôle contrôlés par un seul joueur.

**Trailer** : bande-annonce vidéo publicitaire d'un jeu encore en développement.

**Twitch** : service de diffusion de jeu vidéo en direct, et en différé. Très connu pour être actuellement la principale plateforme de streaming de jeu vidéo, Twitch s'est ouvert à d'autres types de contenus : musique, émissions de débats et d'actualité...

## U

---

**Update** : mise à jour d'un jeu.

**Upgrade** : désigne dans un jeu, le fait d'améliorer quelque chose, souvent une arme, un bâtiment ou un équipement d'un personnage.

## X

---

**XP** : contraction de points d'expérience. Ce terme provient du jeu de rôle D&D, pour caractériser l'expérience du personnage ou du compte du joueur.

## Z

---

**ZQSD** : touches de déplacement d'un clavier AZERTY, par opposition à WASD qui sont les touches de déplacement d'un clavier QWERTY.