

10 mots-clés pour bien lire ce dossier

AAA/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 » est créé par de petits studios, voire des individus seuls, et sans le soutien financier ou promotionnel d'un grand éditeur.

Développeur/éditeur

Un développeur est une 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.

L'éditeur est une 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 de ce dernier.

Discord

Discord est un 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.

Game design

Processus de création et de mise au point des règles et autres éléments constitutifs d'un jeu, notamment le « gameplay ».

Gameplay

Terme anglais désignant les principes d'un jeu vidéo qui vont définir la façon d'y jouer : 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.

Retrouvez un glossaire plus étendu, téléchargeable sur le site web du CNLJ : <https://c.bnf.fr/RMI>



Jeux vidéo 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.

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.

Lore

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

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.

Twitch

Twitch est un 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...



Quelques genres de jeux

Jeux d'action : gameplay qui fait appel à l'habileté, la dextérité et la rapidité du joueur dans un contexte de temps réel, où il avance au rythme de l'action qui se déroule sous ses yeux.

Jeux d'aventure : gameplay orienté résolution d'énigmes. Le recours aux dialogues et à l'exploration d'un univers permet de parvenir à terminer le jeu. Schéma narratif proche du film.

Jeux d'action-aventure : un genre dans lequel on trouve une succession d'actions, explorations, enquêtes voire casse-tête au cœur d'une aventure.

Jeux de rôle (RPG, « Role playing game ») : dans la lignée des jeux de plateau, la spécificité du genre est l'évolution du personnage incarné par le joueur au cours de l'aventure, qu'il s'agisse de ses caractéristiques (force,

endurance, psychologie...) ou encore de ses équipements (armes, vêtements...).

Jeux de réflexion : casse-tête, labyrinthes, puzzles, énigmes... des titres qui nécessitent de se creuser les méninges.

Jeux de gestion/ simulation : le joueur construit des bâtiments, fournit de la nourriture aux populations, gère l'évolution d'une ville, d'un hôpital,

d'un parc d'attractions et des ressources qui lui sont nécessaires.

Jeux de stratégie : ils reposent sur la réflexion du joueur et sa capacité à faire les bons choix afin d'avancer : accroître son territoire, détruire ses ennemis ou faire prospérer une armée sont généralement les buts à atteindre.

Et bien d'autres à découvrir sur le site du CNLJ...

Une description plus complète et des exemples sur le site web du CNLJ : <https://c.bnf.fr/RMI>