

Vocabulaire du jeu vidéo



Office québécois de la langue française

par Yolande Perron

Vocabulaire du
jeu vidéo

Catalogage avant publication

Perron, Yolande

Vocabulaire du jeu vidéo / par Yolande Perron.

[Montréal] : Office québécois de la langue française, 2012.

ISBN Version imprimée : 978-2-550-64423-1

ISBN Version électronique : 978-2-550-64424-8

1. Jeux vidéo – Dictionnaires français 2. Jeux vidéo –
Dictionnaires anglais I. Office québécois de la langue
française

794.803

GV 1469.3

Vocabulaire du jeu vidéo



Office québécois de la langue française

par Yolande Perron

Québec 

Vocabulaire réalisé sous la direction de Danielle Turcotte, directrice générale adjointe des services linguistiques, et sous la responsabilité de Tina Célestin, ex-directrice des travaux terminologiques à l'Office québécois de la langue française.

Révision

Micheline Savard

Direction des travaux terminologiques
et de l'assistance terminolinguistique

Personnes-ressources (jeu vidéo)

Jean Quilici

Etienne Désilets-Trempe

Direction des technologies de l'information

Conception graphique

Liliane Bernier

Direction des communications

Le contenu de cette publication est également diffusé dans *Le grand dictionnaire terminologique* de l'Office québécois de la langue française dans Internet, à l'adresse **www.oqlf.gouv.qc.ca**.

© Gouvernement du Québec, 2012

Table des matières

Préface	6
Introduction	8
Abréviations et remarques liminaires	11
Index	13
Vocabulaire	46

Préface

Depuis plus de quinze ans, l'Office québécois de la langue française contribue activement, par ses travaux terminologiques, à la présence du français dans le domaine des technologies de l'information et de la communication, dont fait partie le jeu vidéo. Lorsqu'est venu le temps de proposer des termes pour combler les besoins terminologiques et néologiques propres à ce secteur d'activité en pleine croissance, l'Office était là.

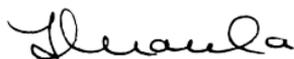
Rendu plus facilement accessible, le jeu vidéo est un loisir planétaire qui ne cesse de nous divertir depuis maintenant trois décennies. Il constitue, avec le cinéma, le secteur le plus dynamique de l'industrie du divertissement. Et, dans ce contexte, le Québec est devenu, en quelques années, l'un des hauts lieux mondiaux de l'industrie vidéoludique. Il occupe une place de choix dans la conception et le développement de nouveaux jeux. C'est la raison pour laquelle l'Office se devait de mettre à la disposition des spécialistes, des développeurs, des enseignants, des chroniqueurs, des joueurs, et même de la population du Québec, voire de la francophonie, un outil de francisation du jeu vidéo.

C'est avec beaucoup de plaisir et de fierté que nous vous présentons le *Vocabulaire du jeu vidéo*, ouvrage bilingue français-anglais réalisé par Yolande Perron, terminologue à l'Office, qui donne la possibilité

de se familiariser avec l'essentiel de la terminologie du jeu vidéo. On y trouvera des termes français comme *jouabilité (gameplay)*, *rétroludique (retrogaming)* et *costumade (cosplay)*.

Nous souhaitons grandement que ce carnet soit utile et devienne un ouvrage de référence, un inséparable compagnon de jeu, et qu'il contribue à procurer le plaisir de jouer en français.

La présidente-directrice générale
de l'Office québécois de la langue française



Louise Marchand

Introduction

Véritable phénomène de société de notre monde moderne, devenu aussi une industrie majeure, le jeu vidéo a récemment fêté ses 30 ans. En tant qu'activité économique, son histoire a commencé à la fin des années 1970.

L'anglais est souvent considéré comme la langue maternelle du jeu vidéo. L'Office québécois de la langue française se devait d'agir pour sensibiliser la population et les principaux acteurs du jeu vidéo à la place que devrait tenir le français dans ce domaine en plein essor. En 2005, l'Office avait, dans un premier temps, proposé sur son site Web un petit glossaire thématique intitulé *Clic sur le jeu vidéo*. Celui-ci, qui comprenait une cinquantaine de concepts de base, a été le point de départ du présent ouvrage, le *Vocabulaire du jeu vidéo*, qui en compte 175. Ce dernier répond à de nombreuses demandes de la part de spécialistes du vidéoludique et d'utilisateurs de nos services.

Afin de repérer la nomenclature à traiter, la navigation dans Internet a été largement utilisée. Plusieurs petits lexiques en ligne, en anglais et en français, nous ont guidés dans le choix des termes à retenir. Les termes traités reprennent les concepts du glossaire thématique, particulièrement utiles pour les nouveaux venus dans le monde du jeu vidéo. L'information a été actualisée, les choix terminologiques de même que certains concepts plus complexes ont été revus et font l'objet d'une argumentation plus étoffée (ex. : le cas de *gameplay*). Chacun des 175 concepts retenus a fait l'objet d'un article terminologique complet accompagné le plus souvent de notes explicatives permettant de mieux comprendre les raisons qui ont motivé l'emploi d'un terme de préférence à un autre, moins approprié. Les définitions visent essentiellement la compréhension des concepts ainsi que la cohérence entre eux. Ces

travaux terminologiques ont été faits dans un souci d'uniformiser et de franciser la terminologie des jeux vidéo.

Le *Vocabulaire du jeu vidéo* a permis la création de quelques néologismes, comme *costumade* (*cosplay*), *costumadier* et *costumédien* (*cosplayer*), *rétroludique* (*retrogaming*, nom et adjectif) et *intrajeu* (*in-game*). Ceux-ci viennent combler des vides ou remplacer des termes jugés imprécis ou inexacts. Il reste à souhaiter que l'ensemble des usagers de langue française se les approprient.

Le présent vocabulaire ne couvre pas tous les aspects du jeu vidéo : il aurait fallu doubler le nombre de concepts traités. Il se limite pour l'instant à présenter la typologie des jeux vidéo, l'équipement matériel et un grand nombre de termes d'actualité ou communs à plusieurs types de jeux. La poursuite du travail terminologique dans ce domaine permettra éventuellement de produire un ouvrage plus complet, incluant notamment la terminologie relative aux différentes étapes de réalisation d'un jeu vidéo (conception, développement, édition, promotion, distribution, etc.), ainsi qu'à ses différents métiers, et ce, en réponse surtout aux besoins terminologiques de l'industrie vidéoludique.

En publiant le *Vocabulaire du jeu vidéo*, l'Office entend remplir sa mission en contribuant à donner la place qui revient au français, notamment en tant que langue de travail et des communications, dans le domaine du jeu vidéo. Le vocabulaire, qui sera également disponible en ligne, dans le site Web de l'Office, est destiné principalement aux joueurs, aux rédacteurs, aux enseignants et à l'industrie du jeu vidéo, mais aussi à toutes les personnes intéressées par le vidéoludique. Au carrefour des échanges entre les pays francophones, il représente un outil de communication privilégié dans une sphère d'activité en pleine expansion.

Le jeu vidéo est un loisir interactif qui compte des millions d'adeptes à travers la planète. De nos jours, on voit même des milliers de joueurs du monde entier se rassembler en communautés virtuelles, par

l'intermédiaire d'Internet, pour jouer ensemble, en temps réel, dans des parties sans fin. Ainsi, du jeu d'arcade au jeu en ligne massivement multijoueur, en passant par le jeu d'action, le jeu de simulation et le jeu de rôle, le patrimoine vidéoludique propose de nous divertir, en nous plongeant au cœur d'univers imaginaires où il devient possible de se glisser dans la peau d'un héros, d'un sportif ou d'un méchant et de vivre de multiples aventures par manette interposée. Entre jeu de tir et jeu de stratégie, le joueur hésite; qu'importe son jeu fétiche, l'*Homo gamus* francophone **gagnera** toujours... **à jouer en français**. Le *Vocabulaire du jeu vidéo* vous en donnera peut-être le goût.

Yolande Perron

Linguiste-terminologue



Abréviations et remarques liminaires

adj.	adjectif
GB	Grande-Bretagne
loc. adj.	locution adjectivale
loc. v.	locution verbale
n. f.	nom féminin
n. m.	nom masculin
n. m. ou f.	nom masculin ou féminin
US	États-Unis
v.	verbe

1. Présentation

- a) La nomenclature est présentée selon l'ordre alphabétique des termes français et en caractères gras.

Chaque article terminologique est précédé d'un numéro d'ordre et comprend, en français, un terme principal¹ suivi d'un indicatif de grammaire et, s'il y a lieu, de sous-entrées (appellation féminine², abréviation³, variante graphique⁴, synonyme⁵, quasi-synonyme⁶, terme non retenu⁷ ou terme à éviter⁸), et, en anglais, un terme principal en italique, suivi des sous-entrées anglaises également en italique. Dans tous les cas, une définition, accompagnée souvent d'une ou de plusieurs notes, complète l'information.

- b) Un terme français qui recouvre plus d'un concept est suivi d'un chiffre entre parenthèses : (1), (2), (3).

2. Index

À la fin de la publication, un index des termes français et anglais reprend l'ensemble des termes principaux et des sous-entrées (abréviations, variantes graphiques, synonymes et quasi-synonymes), suivis du numéro de l'article dans lequel ils sont traités. Les termes non retenus et à éviter y apparaissent aussi, inscrits en caractères romains comme on les trouve dans l'article terminologique.

1. Terme privilégié par l'Office québécois de la langue française pour désigner le concept.
2. Forme féminine du terme principal lorsqu'il constitue une appellation de personne.
3. Forme abrégée (abréviation proprement dite, sigle, acronyme ou symbole) reliée au terme principal.
4. Autre graphie du terme principal.
5. Terme interchangeable avec le terme principal dans tous les contextes d'un même domaine.
6. Terme dont le sens est très proche du terme principal, mais qui n'est pas interchangeable avec celui-ci dans tous les contextes, soit parce qu'il n'est pas spécialisé ou technique, soit parce qu'il désigne un concept légèrement différent.
7. Terme dont l'Office ne propose pas l'usage au Québec parce qu'il est moins utile, moins adapté ou moins approprié que d'autres termes retenus pour désigner le concept.
8. Terme dont l'Office déconseille clairement l'usage parce que son utilisation n'est pas conforme à ses politiques linguistiques ou parce qu'il constitue une irrégularité du point de vue de la langue.

Index



2-D, 5

2D, 5

2D, 5

3-D, 172

3D, 172

3D, 172

3D air mouse, 169

3D mouse, 169

A **à compatibilité descendante**, 157

à deux dimensions, 5

à trois dimensions, 172

abandogiciel, 42

abandoned game, 42

abandongame, 42

abandongiciel, 42

abandonware, 42

abandonware, 42

abandonware game, 42

ability 18

action-adventure game, 50

action contextuelle, 1

action game, 46

action QTE, 1

action video game, 46

add-on, 31

add-on stand-alone, 30

addiciel, 31

addiction au jeu vidéo, 26
addiction aux jeux vidéo, 26
addiction vidéoludique, 26
adgaming, 118
adtainment, 151
adventure game, 49
adventure video game, 49
advergame, 99
advergaming, 118
advertainment, 151
advertgaming, 118
advertising game, 99
advertising video game, 99
aerial shooter, 79
aerial shooter game, 79
AI, 37
air mouse, 169
amusement arcade, 161
aptitude, 18
arcade, 161
arcade cabinet, 6
arcade game, 48
arcade game cabinet, 6
arcade game room, 161
arcade kiosk, 6
arcade machine, 6
arcade room, 161
arcade shooter, 79
arcade shooter game, 79
arcade video game, 48
area code, 15
artificial intelligence, 37
attribut, 9
attribute, 9
avatar, 2
avatar, 2

B *background scrolling*, 25
backward compatible, 157
ban, 4
bande-annonce, 3
bande-annonce de jeu, 3
bande-annonce de jeu vidéo, 3
banishment, 4
bannissement, 4
bâton de joie, 123
beat'em all, 57
beat'em up, 57
beat'em-up game, 57
beat them all, 57
beat them up, 57
beat-them-up game, 57
bibliothèque de jeux, 119
bibliothèque de jeux vidéo, 119
bidimensionnel, 5
borne d'arcade, 6
boss, 13
bot, 7
bot, 7
boule de commande, 8
boule de pointage, 8
boule roulante, 8
brawler, 57
brawler game, 57
browser-based game, 96
browser game, 96
browser video game, 96

C *car racing game*, 58
caractéristique, 9
carte, 10
carte de jeu, 10
casque-micro, 11
casque-microphone, 11
casual game, 91
casual gamer, 112
casual video game, 91
catalogue de jeux, 12
catalogue de jeux vidéo, 12
cel-shading, 139
cel-shading, 139
cell-shading, 139
cell-shading, 139
CG, 112
character, 143
character class, 14
character level, 138
character's level, 138
character sheet, 32
characteristic, 9
cheat, 16
cheat code, 16
chef, 13
cinematic, 164
cinematic scene, 164
cinematic sequence, 164
cinématique, 164
classe de personnage, 14
classic game, 107
classic gamer, 158
classic gaming, 160
closed community game, 83
code de région, 15
code de triche, 16

code régional, 15
coin-op machine, 6
combat game, 56
combinaison, 17
combination, 17
combo, 17
combo, 17
compatible vers le bas, 157
competence, 18
compétence, 18
competition game, 44
competition video game, 44
competitive game, 44
competitive video game, 44
computer game, 104
computer video game, 104
conception de jeu, 19
conception de jeu vidéo, 19
conception de jeux vidéo, 19
conflict simulation, 62
console de jeu, 20
console de jeu de salon, 21
console de jeu portable, 22
console de jeu portative, 22
console de jeu vidéo, 20
console de jeu vidéo de salon, 21
console de jeux, 20
console de jeux de salon, 21
console de jeux portable, 22
console de jeux portative, 22
console de jeux vidéo, 20
console de jeux vidéo de salon, 21
console de poche, 22
console de salon, 21
console game, 102

console portable, 22
console portative, 22
console video game, 102
control ball, 8
control pad, 124
control stick, 123
contrôleur de jeu, 142
contrôleur de jeu vidéo, 142
cooperation game, 45
cooperation video game, 45
cooperative game, 45
cooperative video game, 45
core gamer, 113
cosplay, 23
cosplay, 23
cosplayer, 24
cosplayer, 24
cosplayeur, 24
costumade, 23
costumadier, 24
costumadière, 24
costume play, 23
costume player, 24
costume playing, 23
costume roleplay, 23
costumédien, 24
costumédienne, 24
cross-platform game, 94
cross-platform video game, 94
crossplatform game, 94
cut-scene, 165
cutscene, 165
cyber-game, 86
cyberjeu, 86

D *dance carpet*, 171
dance controller, 171
dance game, 59
dance mat, 171
dance pad, 171
dance platform, 171
dance video game, 59
dancing game, 59
dancing video game, 59
dans le jeu, 40
deferred-time game, 43
deferred-time video game, 43
défilement, 25
défilement de l'arrière-plan, 25
défilement du décor, 25
delayed-time game, 43
dépendance au jeu vidéo, 26
dépendance aux jeux vidéo, 26
dépendance vidéoludique, 26
discovery game, 60
discovery video game, 60
divertissement publicitaire, 151
Doom-like game, 76
downloadable game, 105
downloadable video game, 105
downward compatible, 157
downwardly compatible, 157
durée de vie, 27

E *e-game*, 82
e-sport, 170
e-sport, 170
écran divisé, 28
écran partagé, 28
écran splité, 28

écran splitté, 28
educational game, 81
educational video game, 81
educative game, 81
educative video game, 81
edugame, 81
edutainment, 116
edutainment game, 81
edutainment video game, 81
ego-shooter, 76
ego-shooter game, 76
ego-shooting game, 76
electronic game, 82
electronic sport, 170
emulated game, 85
emulated video game, 85
émulateur, 29
emulation game, 85
emulation program, 29
emulator, 29
emulator program, 29
en 2D, 5
en 3D, 172
en deux dimensions, 5
en jeu, 40
en trois dimensions, 172
enchaînement, 17
entertising, 151
environnement virtuel, 133
EV, 133
exercise game, 51
exercise video game, 51
exergame, 51
exergame, 51
exploration game, 52

exploration video game, 52
extension, 31
extension autonome, 30
extension de jeu, 31
extension de jeu autonome , 30
extension de jeu vidéo, 31

F **faire un frag**, 35
feuille de personnage, 32
fiche de personnage, 32
fight video game, 56
fighting game, 56
film machinima, 121
fin de partie, 33
first-person shoot game, 76
first-person shooter, 76
first-person shooter game, 76
first-person shooting game, 76
flight simulation, 168
flight simulation game, 168
flight simulator, 168
flying mouse, 169
flying simulation, 168
flying simulation game, 168
flying simulator, 168
force feedback racing wheel, 175
force feedback steering wheel, 175
FPS, 76
frag, to, 35
frag, 34
frag, 34
fragger, 35
fragguer, 35
fraguer, 35

G *gamable*, 109
game, to, 110
game add-on , 31
game advertising, 118
game backup, 163
game console, 20
game controller, 142
game design, 19
game engine, 134
game for all, 91
game interface, 39
game level, 137
game library, 119
game map, 10
game mascot, 125
game mechanics, 126
game middleware, 134
game mode, 129
game motor, 134
game over, 33
game pad, 124
game-path planning, 154
game peripheral, 142
game platform, 149
game save, 163
game server, 167
game sharing, 140
game software, 115
game trailer, 3
gameable, 109
gamepad, 124
gameplay, 108
gameplay mechanics, 126
gamer, 111
gamer pro, 114

games catalog, 12
games library, 119
gamevertising, 118
gameware, 115
gaming, 41
gaming console, 20
gaming mode, 129
gaming software, 115
general public game, 91
genre de jeu vidéo, 36
genre of video game, 36
genre vidéoludique, 36
God game, 70
God-like game, 70
God sim game, 70
God simulation, 70
God simulation game, 70
God simulator, 70
God video game, 70
gun shoot game, 78
gun shooter, 78
gun shooter game, 78
gun shooting game, 78

H *handheld console*, 22
hardcore gamer, 113
headphone, 11
headset, 11
HG, 113
hidden character, 144

I **IA**, 37
IG, 40
IGA, 150
in 2-D, 5
in 2D, 5

in 3-D, 172
in 3D, 172
in-game, 40
in-game ad, 150
in-game advertising, 150
in-game cut-scene, 165
in-game scene, 165
in three dimensions, 172
in two dimensions, 5
infiltration game, 54
infiltration video game, 54
InG, 40
ingame advertising, 150
intelligence artificielle, 37
interaction, 38
interaction, 38
interactive music, 135
interactive narration, 136
interface de jeu, 39
interface de jeu vidéo, 39
Internet browser game, 96
Internet game, 86
intrajeu, 40

J **JdR**, 66
JDR, 66
JdRMM, 67
jeu, 41
jeu à joueur unique, 101
jeu à monde persistant, 87
jeu à un joueur, 101
jeu à univers persistant, 87
jeu abandonné, 42
jeu ancien, 107
jeu au tour par tour, 43

jeu compétitif, 44
jeu coopératif, 45
jeu d'action, 46
jeu d'ambiance, 47
jeu d'arcade, 48
jeu d'aventure, 49
jeu d'aventure-action, 50
jeu d'aventure en pointer-cliquer, 88
jeu d'aventure et d'action, 50
jeu d'aventures, 49
jeu d'entraînement, 51
jeu d'entraînement physique, 51
jeu d'exercice , 51
jeu d'exercice physique, 51
jeu d'exploration, 52
jeu d'horreur, 53
jeu d'infiltration, 54
jeu d'ordinateur, 104
jeu de baston, 56
jeu de casse-tête, 55
jeu de combat, 56
jeu de combat à progression, 57
jeu de combat en duel, 56
jeu de combat un contre un, 56
jeu de compétition, 44
jeu de console, 102
jeu de coopération, 45
jeu de course, 58
jeu de course automobile, 58
jeu de danse, 59
jeu de découverte, 60
jeu de gestion, 61
jeu de guerre, 62
jeu de lancement, 63
jeu de musique, 95

jeu de plate-forme, 64
jeu de plateforme, 64
jeu de plateformes, 64
jeu de plates-formes, 64
jeu de poche, 82
jeu de puzzle, 55
jeu de réflexion, 65
jeu de rôle, 66
jeu de rôle en ligne massivement multijoueur, 67
jeu de rôle massivement multijoueur, 67
jeu de rôle tactique, 68
jeu de rôles, 66
jeu de rythme, 95
jeu de shoot, 75
jeu de shooting, 75
jeu de simulation, 69
jeu de simulation aérienne, 168
jeu de simulation de course, 58
jeu de simulation de gestion, 61
jeu de simulation de guerre, 62
jeu de simulation de vol, 168
jeu de simulation divine, 70
jeu de simulation sportive, 71
jeu de sport, 71
jeu de stratégie, 72
jeu de stratégie au tour par tour, 73
jeu de stratégie en temps réel, 74
jeu de stratégie temps réel, 74
jeu de stratégie tour par tour, 73
jeu de tir, 75
jeu de tir à la première personne, 76
jeu de tir à la troisième personne, 77
jeu de tir aérien, 79
jeu de tir au pistolet, 78
jeu de tir d'arcade, 79

jeu de tir en vue objective, 77
jeu de tir en vue subjective, 76
jeu de tir objectif, 77
jeu de tir spatial, 79
jeu de tir subjectif, 76
jeu de tir tactique, 80
jeu éducatif, 81
jeu électronique, 82
jeu électronique de poche, 82
jeu émulé, 85
jeu en communauté fermée, 83
jeu en communauté ouverte, 84
jeu en émulation, 85
jeu en ligne, 86
jeu en ligne massivement multijoueur, 87
jeu en pointer-cliquer, 88
jeu en réseau, 89
jeu en simultané, 90
jeu en solo, 101
jeu en temps différé, 43
jeu en temps réel, 90
jeu FPS, 76
jeu grand public, 91
jeu hors ligne, 92
jeu individuel, 101
jeu informatique, 104
jeu Internet, 86
jeu ludoéducatif, 81
jeu massivement multijoueur, 87
jeu massivement multijoueur en ligne, 87
jeu MMOG, 87
jeu MMORPG, 67
jeu mobile, 103
jeu monojoueur, 101
jeu multijoueur, 93

jeu multiplate-forme, 94
jeu multiplateforme, 94
jeu musical, 95
jeu occasionnel, 91
jeu par navigateur, 96
jeu piraté, 97
jeu point-and-click, 88
jeu pour console, 102
jeu pour mobile, 103
jeu pour ordinateur, 104
jeu pour tous, 91
jeu professionnel, 98
jeu promotionnel, 99
jeu publicitaire, 99
jeu réseau, 89
jeu rétro, 107, 160
jeu RPG, 66
jeu RTS, 74
jeu sérieux, 100
jeu social, 47
jeu solo, 101
jeu sportif, 71
jeu STPT, 73
jeu STR, 74
jeu sur console, 102
jeu sur Internet, 86
jeu sur mobile, 103
jeu sur navigateur, 96
jeu sur ordinateur, 104
jeu TBS, 73
jeu téléchargeable, 105
jeu TPS, 77
jeu vidéo, 106
jeu vidéo abandonné, 42
jeu vidéo ancien, 107

jeu vidéo au tour par tour, 43
jeu vidéo compétitif, 44
jeu vidéo coopératif, 45
jeu vidéo d'action, 46
jeu vidéo d'arcade, 48
jeu vidéo d'aventure, 49
jeu vidéo d'aventure-action, 50
jeu vidéo d'aventure et d'action, 50
jeu vidéo d'aventures, 49
jeu vidéo d'entraînement, 51
jeu vidéo d'exercice, 51
jeu vidéo d'exploration, 52
jeu vidéo d'horreur, 53
jeu vidéo d'infiltration, 54
jeu vidéo de casse-tête, 55
jeu vidéo de combat, 56
jeu vidéo de compétition, 44
jeu vidéo de console, 102
jeu vidéo de coopération, 45
jeu vidéo de course, 58
jeu vidéo de danse, 59
jeu vidéo de découverte, 60
jeu vidéo de gestion, 61
jeu vidéo de guerre, 62
jeu vidéo de musique, 95
jeu vidéo de plateforme, 64
jeu vidéo de réflexion, 65
jeu vidéo de rôle, 66
jeu vidéo de rythme, 95
jeu vidéo de simulation, 69
jeu vidéo de société, 47
jeu vidéo de sport, 71
jeu vidéo de stratégie, 72
jeu vidéo de tir, 75
jeu vidéo de tir tactique, 80

jeu vidéo éducatif, 81
jeu vidéo émulé, 85
jeu vidéo en ligne, 86
jeu vidéo en pointer-clicquer, 88
jeu vidéo en réseau, 89
jeu vidéo en simultané, 90
jeu vidéo en temps différé, 43
jeu vidéo en temps réel, 90
jeu vidéo grand public, 91
jeu vidéo hors ligne, 92
jeu vidéo mobile, 103
jeu vidéo multijoueur, 93
jeu vidéo multiplate-forme, 94
jeu vidéo multiplateforme, 94
jeu vidéo musical, 95
jeu vidéo occasionnel, 91
jeu vidéo par navigateur, 96
jeu vidéo piraté, 97
jeu vidéo pour console, 102
jeu vidéo pour mobile, 103
jeu vidéo pour tous, 91
jeu vidéo professionnel, 98
jeu vidéo promotionnel, 99
jeu vidéo publicitaire, 99
jeu vidéo rétro, 107
jeu vidéo sérieux, 100
jeu vidéo solo, 101
jeu vidéo sur console, 102
jeu vidéo sur mobile, 103
jeu vidéo sur navigateur, 96
jeu vidéo sur ordinateur, 104
jeu vidéo téléchargeable, 105
JMM, 87
jouabilité, 108
jouable, 109

jouer, 110
joueur, 111
joueur de jeu vidéo, 111
joueur de jeux vidéo, 111
joueur occasionnel, 112
joueur passionné, 113
joueur pro, 114
joueur professionnel, 114
joueur rétro, 158
joueuse, 111
joueuse de jeu vidéo, 111
joueuse de jeux vidéo, 111
joueuse occasionnelle, 112
joueuse passionnée, 113
joueuse professionnelle, 114
joueuse rétro, 158
joypad, 124
joystick, 123
joystick, 123
JSTR, 74
JTPP, 76

L *LAN*, 153, 155
LAN gathering, 153
LAN network, 155
LAN party, 153
LAN tournament, 153
LAN tourney, 153
launch game, 63
launch title, 63
level, 137, 138
life time, 27
lifetime, 27
light gun, 148
light gun shooter, 78

light gun shooting game, 78
living-room console, 21
living-room game console, 21
living-room video game console, 21
local area network, 155
local network, 155
logiciel de jeu, 115
logiciel ludique, 115
ludiciel, 115
ludoéducatif, 116
ludographie, 117
ludography, 117
ludopub, 118
ludopublicité, 118
ludothèque, 119
lvl, 137

M **machinéaste**, 120
machinema, 121, 122
machinema maker, 120
machinima, 121, 122
machinima, 121, 122
machinima maker, 120
machinimaker, 120
management game, 61
management simulation game, 61
management video game, 61
manche à balai, 123
manette, 124
manette de jeu, 124
map, 10
mascot, 125
mascotte de jeu vidéo, 125
massive multiplayer online game, 87
massive multiplayer online role playing game, 67

massively multiplayer game, 87
massively multiplayer online game, 87
massively multiplayer online role playing game, 67
mécanique de jeu, 126
mécanique ludique, 126
MGS-like game, 54
micro-casque, 11
mind game, 65
mind video game, 65
mini-game, 128
mini-map, 127
mini-map, 127
minicarte, 127
minigame, 128
minijeu, 128
minimap, 127
minimap, 127
mission, 152
mission, 152
MMO game, 87
MMOG, 87
MMOG game, 87
MMORP game, 67
MMORPG, 67
mob game, 103
mob video game, 103
mobile game, 103
mobile video game, 103
mode à joueur unique, 131
mode à un joueur, 131
mode de jeu, 129
mode écran divisé, 28
mode écran partagé, 28
mode joueur unique, 131
mode monojoueur, 131

mode multijoueur, 130
mode simple joueur, 131
mode solo, 131
monde persistant, 132
monde virtuel, 133
monde virtuel persistant, 132
monoplayer mode, 131
moteur de jeu, 134
moteur de jeu vidéo, 134
multi-platform game, 94
multi-platform video game, 94
multi-player game, 93
multi-player mode, 130
multiplatform game, 94
multiplayer game, 93
multiplayer mode, 130
multiplayer video game, 93
music game, 95
music rhythm game, 95
music video game, 95
musical game, 95
musical video game, 95
musique interactive, 135
MV, 133

N **narration interactive**, 136
navigator game, 96
network game, 89
network game room, 162
network video game, 89
niveau, 137
niveau, 138
niveau de jeu, 137
niveau de personnage, 138
non-playable character, 146

non-player character, 146

NPC, 146

- O** *off-line game*, 92
- off-line video game*, 92
- offline game*, 92
- offline video game*, 92
- old game*, 107
- old-school game*, 107
- old-school gamer*, 158
- old-school gaming*, 160
- old video game*, 107
- ombrage de celluloid**, 139
- on-line game*, 86
- one-on-one combat game*, 56
- one-on-one fighting game*, 56
- one-player game*, 101
- one-player mode*, 131
- one-user game*, 101
- online game*, 86
- online video game*, 86
- open community game*, 84
- optic gun*, 148
- optical gun*, 148

- P** *pad*, 124
- paddle*, 124
- partage de jeu**, 140
- partie terminée**, 33
- party game*, 47
- party game*, 47
- party video game*, 47
- path finding*, 154
- pathfinding*, 154

pathfinding, 154
patron, 13
PC, 145
PC, 145
pedal assembly, 141
pedal system, 141
pédalier, 141
périphérique de contrôle, 142
périphérique de jeu, 142
périphérique de jeu vidéo, 142
périphérique ludique, 142
persistent universe, 132
persistent universe game, 87
persistent virtual universe, 132
persistent virtual world, 132
persistent world, 132
persistent world game, 87
personnage, 143
personnage caché, 144
personnage de jeu vidéo, 143
personnage jouable, 145
personnage joueur, 145
personnage non jouable, 146
personnage non-joueur, 146
personnage précréé, 147
personnage prêt à jouer, 147
personnage prêtiré, 147
personnage secret, 144
personnage vidéoludique, 143
PG, 114
PGM, 114
phase QTE, 1
pirated game, 97
pirated video game, 97
pistolet optique, 148

PJ, 145
plate-forme de jeu, 149
plateforme de jeu, 149
plateforme de jeu vidéo, 149
plateforme de jeux, 149
plateforme de jeux vidéo, 149
plateforme ludique, 149
platform game, 64
platform video game, 64
platformer, 64
play, to, 110
playable, 109
playable character, 145
player character, 145
player-controlled character, 145
PNJ, 146
pocket console, 22
pocket electronic game, 82
pocket game, 82
point-and-click adventure game, 88
point-and-click game, 88
point-and-click video game, 88
point'n'click game, 88
portable console, 22
portable game console, 22
pre-created character, 147
pre-drawn character, 147
prerendered cut-scene, 164
pro gamer, 114
pro gaming, 98
pro video game player, 114
pro video gamer, 114
pro video gaming, 98
professional gamer, 114
professional gaming, 98

professional video gamer, 114
professional video gaming, 98
programme d'émulation, 29
programme émulateur, 29
promojeu, 99
pub in-game, 150
pub intégrée au jeu, 150
pub intrajeu, 150
pub ludique, 118
publicité divertissante, 151
publicité in-game, 150
publicité intégrée au jeu, 150
publicité intrajeu, 150
publicité ludique, 118
publidivertissement, 151
publijeu, 99
puzzle game, 55
puzzle-like game, 55
puzzle video game, 55
PW, 132

Q *QT event*, 1
QTE, 1
QTE event, 1
QTE phase, 1
QTE sequence, 1
Quake-like game, 76
quest, 152
quête, 152
quick time event, 1

R *racing game*, 58
racing simulation game, 58
racing steering wheel, 175

racing video game, 58
rassemblement LAN, 153
ready-to-play character, 147
real-time game, 90
real-time strategy, 74
real-time strategy game, 74
real-time video game, 90
réalisateur de machinima, 120
réalisatrice de machinima, 120
réaliser un frag, 35
réapparition, 156
recherche de chemin, 154
recherche de chemin optimal, 154
recherche du chemin optimal, 154
region code, 15
regional code, 15
repop, 156
réseau LAN, 155
réseau local, 155
respawn, 156
résurrection, 156
retro game, 107
retro-gamer, 158
rétro-gamer, 158
retro-gaming, 160
rétro-gaming, 160
retro video game, 107
rétrocompatible, 157
rétrogame, 107
retrogamer, 158
rétrogamer, 158
retrogaming, 159, 160
rétrogaming, 160
rétrojeu, 160
rétrojoueur, 158

rétrojoueuse, 158
rétroludique, 159, 160
rhythm game, 95
RL, 155
robot, 7
robot, 7
role-play game, 66
role-play video game, 66
role-playing game, 66
role-playing video game, 66
rolling ball, 8
RPG, 66
RPG game, 66
RTG, 90
RTG game, 90
RTS, 74
RTS game, 74
RTSG, 74

S **salle d'arcade**, 161
salle de jeux d'arcade, 161
salle de jeux en réseau, 162
sauvegarde, 163
sauvegarde de jeu, 163
sauvegarde de partie, 163
save, 163
saved game, 163
savegame, 163
scène cinématique, 164
scène de transition, 165
scène intermédiaire, 165
scrolling, 25
scrolling, 25
scrolling du décor, 25
scrolling fighter, 57

secret character, 144
séquence cinématique, 164
séquence QTE, 1
série, 166
série de jeux vidéo, 166
série vidéoludique, 166
series, 166
serious game, 100
serious video game, 100
serveur de jeu, 167
serveur de jeu vidéo, 167
serveur de jeux, 167
serveur de jeux vidéo, 167
shared screen, 28
shared-screen mode, 28
shmup, 79
shoot'em up, 79
shoot game, 75
shoot them up, 79
shoot-them-up game, 79
shooter, 75
shooter game, 75
shooter video game, 75
shooting game, 75
SimCity-like game, 61
simulateur, 69
simulateur de sport, 71
simulateur de vol, 168
simulation, 69
simulation, 69
simulation aérienne, 168
simulation de dieu, 70
simulation de divinité, 70
simulation de guerre, 62
simulation de vol, 168

simulation divine, 70
simulation game, 69
simulation sportive, 71
simulation video game, 69
simulator, 69
simultaneous game, 90
simultaneous video game, 90
single game, 101
single-player game, 101
single-player mode, 131
single-user game, 101
SJR, 162
skill, 18
souris 3D, 169
souris aérienne, 169
souris volante, 169
space shooter, 79
space shooter game, 79
split screen, 28
split-screen mode, 28
sport électronique, 170
sport game, 71
sport simulation, 71
sport simulation game, 71
sport simulator, 71
sport video game, 71
sportive game, 71
stage, 137
stand-alone, 30
stand-alone, 30
stand-alone add-on, 30
steering wheel, 175
strategy game, 72
strategy video game, 72
sub-game, 128

subgame, 128
survival horror, 53
survival horror game, 53
survival horror video game, 53

T *T-RPG*, 68
tactical role-playing game, 68
tactical RPG, 68
tactical shooter, 80
tactical shooter game, 80
tactical shooter video game, 80
tactical shooting game, 80
tactical shooting video game, 80
tapis dansant, 171
tapis de danse, 171
tapis de jeu, 171
TBS, 73
TBS game, 73
TBSG, 73
third-person shooter, 77
third-person shooter game, 77
third-person shooting game, 77
three-dimensional, 172
titre de lancement, 63
toon-shading, 139
toon-shading, 139
tournoi de jeu en réseau, 153
tournoi de jeux en réseau, 153
tournoi en réseau local, 153
tournoi LAN, 153
TPS, 77
TPS game, 77
TPSG, 77
track ball, 8

trackball, 8
tracker ball, 8
tracking ball, 8
trailer, 3
trailer de jeu vidéo, 3
transition scene, 165
tridimensionnel, 172
turn-based game, 43
turn-based strategy, 73
turn-based strategy game, 73
turn-based strategy video game, 73
turn-based video game, 43
two-dimensional, 5
type de jeu vidéo, 36
type of video game, 36
type vidéoludique, 36

U **univers persistant**, 132
univers virtuel, 133
univers virtuel persistant, 132
UV, 133

V *VE*, 133
versus fighting game, 56
video exergame, 51
video game, 106, 174
video game add-on, 31
video game addiction, 26
video game catalog, 12
video game character, 143
video game console, 20
video game controller, 142
video game dependence, 26
video game dependency, 26
video game design, 19
video game for all, 91
video game genre, 36
video game interface, 39

video game library, 119
video game mascot, 125
video game peripheral, 142
video game platform, 149
video game player, 111
video game series, 166
video game server, 167
video game system, 149
video game trailer, 3
video game type, 36
video gamer, 111
video games catalog, 12
video games library, 119
video gaming, 173, 174
video gaming character, 143
video gaming console, 20
videogame, 106, 174
videogaming, 173, 174
videogaming series, 166
vidéoludique, 173, 174
virtual environment, 133
virtual universe, 133
virtual world, 133
volant, 175
volant à retour de force, 175
volant de course, 175
VU, 133
VW, 133

W *war game*, 62
war simulation, 62
war simulation game, 62
war video game, 62
wargame, 62
Web browser game, 96

Vocabulaire



1. **action contextuelle** n. f.

Synonymes :

action QTE n. f.

phase QTE n. f.

séquence QTE n. f.

quick time event

Abréviation :

QTE

Synonymes :

QT event

QTE event

QTE action

QTE phase

QTE sequence

Phase particulière d'un jeu vidéo, survenant généralement au cours d'une scène cinématique, où la jouabilité se réduit à appuyer rapidement et à un moment précis sur un bouton ou une série de boutons s'affichant brièvement à l'écran, pour déclencher certaines actions et faire avancer le scénario.

Notes. – 1. Au cours de la scène cinématique, les boutons s'affichent les uns après les autres, et de manière rapide et inattendue, pour surprendre le joueur qui doit appuyer sur ceux-ci dès leur affichage. Si le joueur appuie à temps sur le bouton de sa manette, une action est exécutée par le personnage (ex. : esquiver un coup ennemi et riposter), et si un mauvais bouton est pressé, ou que le bouton est pressé trop tard, l'action

échoue et le joueur peut, par exemple, perdre de l'énergie ou doit affronter plus d'ennemis.

2. Le fait d'appuyer sur le bouton adéquat permet généralement au joueur de voir une séquence mettant en scène le personnage du jeu dans une action prévue pour être jouée à un moment défini.

3. Le sigle anglais *QTE* (*Quick Time Event*) est très répandu en français. On l'utilisera, de préférence, en lui ajoutant un générique, comme *action*, *phase* ou *séquence*, et en prononçant les lettres du sigle en français.

2. **avatar** n. m.

avatar

Personnage numérique, réaliste ou fantaisiste, qui représente le joueur dans un monde virtuel.

Notes. – 1. Dans certains jeux vidéo, l'avatar est personnalisable. On peut lui attribuer une apparence, des caractéristiques et des compétences.

2. L'avatar, ce personnage virtuel incarné par le joueur, est ainsi la projection numérique d'une personne dans un monde parallèle artificiel. Il emprunte parfois une part d'identité de son créateur. Il est le véhicule par lequel le joueur entre dans le monde virtuel, peut y voyager ou nouer des contacts avec autrui.

3. **bande-annonce de jeu vidéo** n. f.

Synonymes :

bande-annonce de jeu n. f.

bande-annonce n. f.

Terme à éviter :

trailer de jeu vidéo

video game trailer

Synonymes :

game trailer

trailer

Montage publicitaire composé d'extraits d'un jeu vidéo, servant à présenter ce jeu au public avant sa sortie.

Note. – Le terme hybride *trailer de jeu vidéo*, qui s'intègre mal au système linguistique du français, est à éviter.

4. **bannissement** n. m.

banishment

Fait de bannir un joueur, temporairement ou définitivement, du serveur sur lequel il jouait à un jeu en réseau, en bloquant l'adresse IP de sa connexion Internet.

Note. – Le bannissement d'un joueur est généralement décidé par le modérateur ou l'administrateur du jeu, à la suite d'une infraction aux règles en vigueur sur le serveur ou d'une conduite contraire à l'éthique du jeu, notamment dans un jeu en ligne massivement multijoueur. Des pénalités sont définies pour chaque offense en fonction de leur gravité. Il peut s'agir de bannissements temporaires pour de petites infractions comme l'impolitesse, ou de bannissements définitifs (exclusion du jeu) en cas de persistance d'un mauvais comportement ou en raison de l'utilisation de comptes multiples, par exemple.

5. **bidimensionnel** adj.

Abréviation :

2D adj.

Synonymes :

à deux dimensions loc. adj.

en deux dimensions loc. adj.

Abréviation :

en 2D loc. adj.

two-dimensional

Abréviations :

2-D

2D

Synonyme :

in two dimensions

Abréviations :

in 2-D

in 2D

Qui est représenté à l'écran dans un repère à deux coordonnées (x, y).

Notes. – 1. Toute image bidimensionnelle est conçue sur un plan. Un plan est une surface plane, comme un écran, une vitre, un tableau, qui s'étend sur deux dimensions : la hauteur et la largeur.

2. Les formes *en 2D* et *2D* sont d'usage plus fréquent (ex. : *personnage en 2D, décor en 2D, monde en 2D, image 2D, objet 2D, scène 2D*). La forme *2D* s'emploie aussi comme nom (ex. : *le monde de la 2D*).

6. borne d'arcade n. f.

arcade machine

Synonymes :

arcade cabinet

arcade kiosk

coin-op machine

arcade game cabinet

Machine à jouer payante, contenant un jeu, remplaçable ou non, qui est dotée d'un écran, d'un dispositif de contrôle, de boutons-poussoirs et d'un monnayeur, et que l'on trouve dans les lieux publics, dont les salles d'arcade, les centres commerciaux et les bars.

Notes. – 1. Les bornes d'arcade sont en quelque sorte les ancêtres des consoles de jeu. Elles sont progressivement passées de mode avec la montée en puissance des consoles et des ordinateurs personnels. Plusieurs jeux ayant fait le succès des bornes d'arcade (les jeux d'arcade) ont d'ailleurs été adaptés pour fonctionner sur des ordinateurs. Il existe aujourd'hui des programmes d'émulation permettant de les reproduire fidèlement. De nos jours, de nombreux jeux d'arcade, généralement des jeux d'action, sont aussi disponibles en ligne.

2. On distingue deux types de bornes d'arcade : les bornes spécialisées (contenant un seul jeu ou des périphériques propres à un jeu donné) et les bornes génériques (permettant de changer rapidement de jeu à l'intérieur de la borne).

3. Les bornes de simulation automobile, par exemple, sont pourvues d'un volant, d'un pédalier et d'un siège inclinable.

7. **bot** n. m.

Synonyme :

robot n. m.

bot

Synonyme :

robot

Personnage virtuel contrôlé par l'ordinateur, capable de reproduire le comportement d'un joueur humain, qui peut remplacer un joueur dans un jeu multijoueur.

Notes. – 1. Les bots ont le même rôle et les mêmes possibilités qu'un joueur. Leur avantage est de permettre de jouer seul à des jeux multijoueurs et d'ajouter des adversaires ou des partenaires virtuels (dont l'intelligence artificielle est assez évoluée). On les rencontre essentiellement dans les jeux de tir à la première personne.

2. Le terme *bot*, forme abrégée du terme *robot*, est un emprunt intégral à l'anglais. En français, il se prononce à l'anglaise (on entend le *t*, comme dans le mot français *botte*). Dans le contexte du jeu vidéo, l'usage de *bot* s'est largement répandu au détriment de *robot*.

bot
robot

8. boule de commande n. f.

Synonymes :

boule de pointage n. f.

boule roulante n. f.

trackball

Variante graphique :

track ball

Synonymes :

control ball

tracking ball

tracker ball (GB)

rolling ball

Dispositif de pointage constitué d'une boule mobile et semi-apparente, insérée dans un boîtier, qui, par rotation dans son logement, permet de contrôler les déplacements du pointeur, de transmettre des commandes à l'ordinateur et de manipuler des objets à l'écran.

Note. – Il s'agit, en fait, d'une sorte de souris à l'envers, une souris avec une boule inversée. Au lieu de se trouver à l'intérieur (comme pour la souris), la boule est partiellement apparente à l'extérieur. Ce n'est plus la main qui déplace la souris, mais les doigts ou la paume qui font tourner la sphère afin de diriger le pointeur jusqu'à l'emplacement désiré à l'écran. Des boutons situés près de la boule mobile, accessibles par le bout des doigts, permettent de cliquer et de sélectionner des objets à l'écran.

9. **caractéristique** n. f.

Synonyme :

attribut n. m.

characteristic

Synonyme :

attribute

Valeur chiffrée qui détermine les capacités innées d'un personnage de jeu vidéo.

Note. – Les caractéristiques symbolisent les aptitudes générales d'un personnage (de jeu de rôle le plus souvent). Elles représentent ce qu'il est par nature (héritage à la naissance) et comment il s'est construit (éducation, mode de vie). On distingue généralement trois types de caractéristiques : a) les caractéristiques physiques : sa force, son agilité (équilibre, coordination des mouvements), son endurance (résistance à la fatigue), sa dextérité (habileté manuelle), sa beauté, etc.; b) les caractéristiques mentales : son intelligence en général, sa volonté (résistance morale), sa mémoire, son charisme (capacité à communiquer, magnétisme), etc.; c) les caractéristiques surnaturelles ou extraordinaires : capacité de magie, pouvoir spécial (voler, se téléporter, lire les pensées, être invisible, invincible, lire l'avenir, régénérer ses cellules, lancer des sorts, capacité de disparaître, etc.). Les caractéristiques influencent les compétences (plus la caractéristique sera importante, meilleures seront les compétences) et évoluent en même temps que les niveaux.

10. carte n. f.

Synonyme :

carte de jeu n. f.

map

Synonyme :

game map

Représentation de l'environnement dans lequel le jeu se déroule et où évoluent les personnages d'un jeu vidéo.

Notes. – 1. Un jeu vidéo est composé de plusieurs cartes (zones de jeu) que le joueur explore. Elles sont livrées avec le jeu, mais il est fréquent de trouver des cartes supplémentaires disponibles gratuitement sur Internet. Elles permettent ainsi de varier les parties.

2. Dans un jeu de tir à la première personne (*first-person shooter*), la carte correspond à un niveau et dans un jeu de rôle (*role-playing game*), à la carte du monde dans lequel évoluent les personnages.

3. Dans le contexte du jeu vidéo, le terme *carte*, plus court, est le plus répandu.

carte
carte de jeu

11. **casque-micro** n. m.

Synonymes :

micro-casque n. m.

casque-microphone n. m.

headset

Synonyme :

headphone

Casque d'écoute sur lequel est fixé un microphone, qui est utilisé pour les communications orales en temps réel.

Notes. – 1. Le casque-micro est entre autres utilisé pour la téléphonie, notamment la téléphonie Internet, la visioconférence en ligne, et dans les jeux multijoueurs permettant l'échange vocal. Ainsi, les joueurs peuvent se parler au cours du jeu, échanger des tactiques, se défier et même modifier leur voix (enfant, robot, dessin animé, etc.).

2. Dans le mot composé *micro-casque*, *micro* ne fait pas référence au préfixe *micro-* signifiant « petit », mais est l'abréviation de *microphone*. Le terme s'écrit donc avec un trait d'union.

3. Au pluriel, on écrira : *des casques-micros*, *des micros-casques*, *des casques-microphones*.

12. catalogue de jeux vidéo n. m.

Synonyme :

catalogue de jeux n. m.

video game catalog

Synonymes :

video games catalog

games catalog

Liste des titres de jeux, disponibles pour une ou plusieurs plateformes, qui sont proposés, dans un but commercial, par un éditeur ou un distributeur de jeux vidéo.

Note. – Des sites Web offrent la location en ligne de jeux vidéo, par téléchargement légal, dont les titres sont présentés, généralement accompagnés d'une description, dans des catalogues de jeux.

catalogue de jeux vidéo

13. **chef** n. m.

Synonyme :

patron n. m.

boss

Ennemi dangereux, plus puissant et plus difficile à battre que les autres adversaires, que le joueur doit affronter et vaincre à la fin d'un niveau ou d'une mission.

Notes. – 1. On rencontre généralement les chefs en haut d'un donjon, au bout d'un labyrinthe, d'une forêt, d'une grotte ou de tout lieu infesté de monstres. Contrairement aux autres adversaires, le chef nécessite souvent des techniques de combat plus adaptées pour le vaincre. Le plus souvent, il suffit juste de trouver son point faible pour lui infliger une défaite. Dans les jeux de rôle notamment, la défaite du chef permet de faire avancer l'histoire du jeu. Dans la plupart des cas, son affrontement clôture un monde (jeu de plateforme) ou un niveau (jeu de tir).

2. Selon les jeux, le chef, à l'apparence souvent grotesque, peut prendre différentes formes. Il peut s'agir d'un monstre, d'un robot en forme de serpent, d'une machine à sous géante, d'un général, d'une belle fille, d'un vampire, etc.

3. Les chefs sont principalement présents dans les jeux de plateforme (*platform game*), les jeux de combat à progression (*beat them up*), les jeux de tir (*shooter game*) et les jeux de rôle (*role-playing game*).

4. Bowser (Mario), Ganondorf (Zelda) et Dr Robotnic (Sonic) sont des exemples de chefs.

14. **classe de personnage** n. f.

character class

Ensemble de personnages qui, dans un jeu vidéo, partagent des caractéristiques communes, le plus souvent la même fonction ou le même métier.

Notes. – 1. Ces caractéristiques communes peuvent être, par exemple, l'apparence, la vitesse de déplacement, l'équipement initial, les pouvoirs, ou encore, dans le cas d'un jeu de rôle, une fonction ou un métier.

2. Un personnage joueur se définit tout d'abord par une classe de personnage (ex. : Archers, Chamans, Chasseurs, Guerriers, Magiciens, Prêtres, etc.). Celle-ci, qui peut correspondre à un type de personnage (générique), à un métier, à une profession, à un milieu social ou, selon le jeu, à un peuple ou à une race, etc., lui permet de déterminer quels sorts et quelles techniques il pourra maîtriser. Ainsi, le joueur doit, en début de partie, dans les jeux de rôle notamment, choisir une classe de personnage qu'il incarnera lors du jeu. Son choix influera sur la jouabilité de la partie.

classe de personnage

15. code de région n. m.

Synonyme :

code régional n. m.

region code

Synonymes :

regional code

area code

Code de gestion des droits numériques utilisé par les éditeurs pour limiter la lecture d'un DVD commercialisé, notamment d'un jeu vidéo, à l'intérieur d'une zone géographique déterminée.

Note. – Intégré aux DVD vidéo, en fonction de la région du monde où ils sont vendus, ce système de verrouillage par code régional divise le globe en six zones principales (ex. : Canada, États-Unis [zone 1], Japon, Europe [zone 2] et Chine [zone 6]). Chaque lecteur de DVD et chaque console de jeu se voient attribuer un code de région quand ils sont fabriqués. Cela signifie, en pratique, que si l'on achète un DVD au Canada (zone 1), il ne pourra être lu que sur des lecteurs ou des consoles prenant en charge le code de région du DVD.

16. code de triche n. m.

cheat code

Synonyme :

cheat

Code dissimulé dans un jeu vidéo ou disponible en ligne, qui permet au joueur qui l'active, à l'aide d'une séquence prédéfinie de touches, de modifier certaines règles ou certains paramètres du jeu de manière à le rendre plus facile.

Notes. – 1. Dans un jeu vidéo, on peut, par exemple, activer les codes de triche pour disposer de vies, d'armes ou de munitions supplémentaires, pour débloquent des niveaux, voir à travers les murs ou rendre son personnage invincible.

2. Dans les jeux solos, tricher n'est pas interdit, car cela ne gêne personne. Les codes de triche sont même le plus souvent mis en place par les développeurs du jeu. Ils permettent au joueur de se sortir d'une situation difficile en contournant les obstacles et, ainsi, d'avancer et de finir le jeu plus rapidement. Dans les jeux multijoueurs, notamment les jeux de tir subjectif, la triche est utilisée, mais son usage est souvent interdit. Elle est très mal considérée par la communauté des joueurs en ligne. Les codes y sont utilisés de manière déloyale, car ils développent les capacités du joueur qui en use au détriment des autres joueurs (ex. : un code d'invisibilité permettra au joueur de tuer les autres joueurs plus facilement). Ils gênent donc les autres joueurs, et cela peut avoir des conséquences négatives : le joueur qui triche peut être banni, c'est-à-dire interdit de jouer, et voir son compte bloqué.

3. Certains codes de triche, mal utilisés, peuvent rendre le jeu instable et provoquer ou nécessiter l'arrêt de la partie.

17. **combo** n. m.

Synonymes :

enchaînement n. m.

combinaison n. f.

combo

Synonyme :

combination

Enchaînement d'actions et de coups qui, dans un jeu de combat, est exécuté sans interruption, et que l'adversaire ne peut contrer, s'il est correctement réalisé.

Notes. – 1. Le terme *combo* provient des jeux de combat où il est associé au concept d'une combinaison de coups spectaculaire. Il a depuis été repris dans d'autres types de jeux, notamment les jeux de tir, les jeux de course et les jeux musicaux, dont les jeux de danse. Selon les jeux, les combos s'effectuent de différentes manières : enchaînement de coups (jeux de combat), enchaînement de tirs (jeux de tir), enchaînement de dérapages (jeux de course), enchaînement de notes et de mouvements en parfaite synchronisation (jeux de rythme) et enchaînement de pas de danse en suivant le rythme d'une chanson (jeux de danse).

2. Dans les jeux de combat, le principal but des combos est d'enchaîner plusieurs attaques sans avoir à attendre que le temps de régénération de l'attaque suivante soit écoulé pour pouvoir la lancer. Parfois, le but est tout simplement de réaliser les combos les plus longs et les plus destructeurs.

3. Les combos sont utilisés soit comme un élément essentiel de la jouabilité, soit uniquement pour obtenir un pointage élevé ou modifier la puissance d'attaque, ou tout simplement comme un moyen d'exposer un style de jeu flamboyant, pas vraiment nécessaire pour la victoire ou la survie.

4. Très répandu en français, le terme *combo*, abréviation de *combinaison* (*combinaison*), est un emprunt intégral à l'anglais qui s'intègre bien au système linguistique du français.

5. En français, *combo* est généralement utilisé au masculin. Dans le contexte du jeu vidéo, s'il est parfois employé au féminin, c'est sans doute par association avec les termes *combinaison* ou *attaque combo*.

enchaînement
combo
combinaison

18. compétence n. f.

Synonyme :

aptitude n. f.

skill

Synonymes :

competence

ability

Valeur chiffrée qui détermine les capacités acquises d'un personnage d'un jeu vidéo.

Note. – Contrairement aux caractéristiques qui représentent les capacités générales et intrinsèques d'un personnage, comme la force, la volonté ou l'agilité, les compétences représentent la capacité du personnage à effectuer des tâches spécifiques, à pratiquer certaines activités. Les compétences sont acquises, elles progressent avec l'expérience du personnage (qui peut alors obtenir des points de compétence) et changent d'un univers à l'autre, même si l'on conserve le système de jeu (ex. : se déplacer à cheval, se battre à l'épée, crocheter une serrure, désamorcer un piège, pratiquer la magie, conduire une voiture, tirer au pistolet, parler une langue étrangère). Elles dépendent de la classe à laquelle appartient le personnage. Une compétence est le plus souvent une capacité acquise par l'enseignement, l'entraînement et la pratique.

19. **conception de jeu vidéo** n. f.

Synonymes :

conception de jeux vidéo n. f.

conception de jeu n. f.

video game design

Synonyme :

game design

Conception théorique d'un jeu vidéo où l'on définit, à partir d'un scénario, les principes du jeu, son univers, l'architecture narrative, les règles du jeu, l'ambiance et les mécanismes d'interaction, avant son élaboration.

Note. – La conception de jeu est considérée comme la première étape de la création d'un jeu vidéo (en phase de préproduction) : c'est ici que l'on définit les concepts de base du projet. Elle se présente sous la forme d'un document de référence décrivant de façon détaillée tous les éléments qui feront partie d'un jeu donné (son contenu, son histoire, ses règles, etc.). Ce document de conception de jeu (*Game Design Document*, *GDD*) sert à expliquer le jeu à l'équipe de développement.

conception de jeu vidéo

20. console de jeu n. f.

Synonymes :

console de jeux n. f.

console de jeu vidéo n. f.

console de jeux vidéo n. f.

game console

Synonymes :

gaming console

video game console

video gaming console

Machine électronique spécialisée, semblable à l'ordinateur, prenant la forme d'un boîtier, autonome ou se branchant directement sur le téléviseur, qui est conçue pour le jeu vidéo.

Notes. – 1. Il existe deux types de consoles de jeu : les consoles de salon (reliées à un téléviseur) et les consoles portables (autonomes). Elles sont dotées toutes les deux d'un logement dans lequel on insère les cartes, les cartouches, les CD-ROM, les DVD ou les autres supports informatiques contenant le programme du jeu.

2. Une console de jeu est constituée d'un microprocesseur, d'une mémoire vive, d'une carte graphique, de périphériques de contrôle, le plus souvent des manettes de jeu. De plus en plus, la console de jeu tend à ressembler à un ordinateur personnel, avec des interfaces simplifiées et consacrées aux contrôleurs de jeu. Certains modèles de consoles munis d'un microprocesseur plus puissant (128 bits), et parfois d'un disque dur, offrent aussi la possibilité de lire des DVD vidéo et de jouer en réseau. Ils ont parfois un modem intégré leur permettant d'accéder à Internet.

3. Les consoles de jeu sont classées par génération, c'est-à-dire selon un palier d'évolution technique et donc de puissance quantifiable en nombre de bits (8, 16, 32, 64 et 128) pour les consoles de dernière génération.

4. GameCube (Nintendo), PlayStation (Sony) et Saturn (Sega) sont des exemples de consoles de jeu.

21. console de salon n. f.

Synonymes :

console de jeu de salon n. f.

console de jeux de salon n. f.

console de jeu vidéo de salon n. f.

console de jeux vidéo de salon n. f.

living-room console

Synonymes :

living-room game console

living-room video game console

Console de jeu qui se branche directement sur un téléviseur servant d'écran d'affichage.

Notes. – 1. Certaines consoles de salon permettent l'accès à Internet à l'aide d'un modem.

2. DreamCast (Sega), GameCube (Nintendo), PlayStation (Sony), Xbox (Microsoft) et Wii (Nintendo) sont des exemples de consoles de salon.

22. console portable n. f.

Synonymes :

console portative n. f.

console de jeu portable n. f.

console de jeu portative n. f.

console de jeux portable n. f.

console de jeux portative n. f.

console de poche n. f.

portable console

Synonymes :

portable game console

handheld console

pocket console

Console de jeu de petite taille, munie d'un écran, qui fonctionne de manière autonome et que l'on peut transporter facilement avec soi.

Notes. – 1. La console portable est dotée d'un logement dans lequel on insère les cartes, les cartouches ou les autres supports informatiques contenant le programme de jeu.

2. Certains modèles de consoles de jeu hybrides sont à la fois console, téléphone portable et baladeur numérique.

3. GameBoy Advance (Nintendo), GameGear (Sega) et Lynx (Atari) sont des exemples de consoles portables.

23. **costumade** n. f.

Terme à éviter :

cosplay

cosplay

Synonymes :

costume playing

costume roleplay

costume play

Activité axée sur la personnification, qui consiste à se costumer en personnage de fiction, issu d'un jeu vidéo, d'une bande dessinée ou d'un film d'animation, et à jouer en public son personnage en imitant son comportement.

Notes. – 1. L'art de la costumade est de ressembler le plus possible au personnage que l'on a choisi d'incarner, notamment par une reproduction, la plus fidèle possible, de son costume, de ses accessoires et de son maquillage. La costumade, ce n'est pas que du défilé et des séances photo, c'est aussi le plaisir de jouer son personnage.

2. Cette activité est née aux États-Unis, créée à l'origine par les fans des séries Star Trek (La Patrouille du cosmos) et Star Wars (La Guerre des étoiles), qui se costumaient en personnage pour la sortie des films et lors de conventions de science-fiction, puis elle s'est largement répandue au Japon.

3. Le terme *costumade*, inspiré du mot *masquerade* associé aussi au déguisement (l'un mettant l'accent sur le masque, l'autre sur le costume), a été proposé par l'Office québécois de la langue française, en février 2010, comme équivalent français de *cosplay*.

4. On rencontre parfois *déguisement en personnage*, en association avec le présent concept, lequel peut avoir un intérêt descriptif, mais est difficilement utilisable à titre de dénomination.

5. Le terme anglais *cosplay* (*kosupure* en japonais) est créé à partir de *costume* et de *playing* (jouer) ou de *roleplay* (jeu de rôle). Le terme *cosplay*, emprunt intégral inutile à l'anglais, qui s'intègre mal au système linguistique du français, est à éviter.

costumédien
costumade
costumadier
costumadière

24. **costumadier** n. m.

Appellation féminine :

costumadière n. f.

Synonyme :

costumédien n. m.

Appellation féminine :

costumédienne n. f.

Termes à éviter :

cosplayeur

cosplayer

cosplayer

Synonyme :

costume player

Adeptes de la costumade.

Notes. – 1. La costumade est une activité axée sur la personification de personnages fictifs, tirés de l'univers d'un jeu vidéo, d'une bande dessinée ou d'un film d'animation.

2. Les costumadiers ne font pas que porter un costume, la plupart d'entre eux mettent un point d'honneur à fabriquer eux-mêmes leurs costumes (y compris les accessoires tels que les bijoux et les armes). Ceux-ci se rencontrent dans les conventions ou les festivals de science-fiction, de bande dessinée ou de jeu vidéo, où ils peuvent défiler librement, se faire prendre en photo, participer à des défilés officiels ou à des concours de costumes (faits main), ou encore faire de courtes prestations scéniques, seuls ou en groupe (ex. : mimer des combats, réciter des dialogues, chanter, reconstituer des scènes mythiques, etc.), leur permettant d'incarner leur personnage de façon plus théâtrale.

3. Les termes *costumadier* et *costumédien* ont été proposés par l'Office québécois de la langue française, en février 2010, comme équivalents français de *cosplayer*. *Costumade*, inspiré

du mot *mascarade*, a été proposé pour traduire *cosplay*. Le terme *costumadier* a été créé sur le modèle de *festivalier* (le suffixe *-ier* pouvant signifier « participer à ») et le terme *costumédien* est un mot-valise créé à partir des mots *costumade* et *comédien* (faisant référence à l'aspect théâtral ou jeu de rôle lié au présent concept). Ces deux termes peuvent aussi s'utiliser comme adjectif (ex. : *le phénomène costumadier, une prestation costumédienne*).

4. Les termes *cosplayeur* (tentative de francisation) et *cosplayer* (emprunt intégral inutile à l'anglais), qui s'intègrent mal au système linguistique du français, sont à éviter.

costumadier
costumadière
costumédien
costumédienne

25. défilement du décor n. m.

Synonymes :

défilement de l'arrière-plan n. m.

défilement n. m.

Termes à éviter :

scrolling du décor

scrolling

background scrolling

Synonyme :

scrolling

Déplacement continu du décor en fond d'écran, caractérisant certains jeux vidéo en 2D, qui simule le mouvement du personnage apparaissant généralement au centre de l'écran, sans intervention du joueur.

Notes. – 1. Dans les jeux de plateforme et les jeux de tir en 2D, le niveau se parcourt généralement au rythme du défilement du décor et se termine souvent par la confrontation avec le chef (*boss* en anglais). On dira qu'un défilement du décor est bon quand il est fluide, se fait sans saccades et sans ralentissements intempestifs.

2. Le défilement du décor peut être horizontal, vertical, multidirectionnel et différentiel (les éléments de l'arrière-plan se déplacent à des vitesses différentes afin de créer une impression de profondeur).

3. Le terme *scrolling*, emprunt intégral inutile à l'anglais, et le terme hybride *scrolling du décor*, qui s'intègrent mal au système linguistique du français, sont à éviter.

26. dépendance au jeu vidéo n. f.

Synonymes :

dépendance aux jeux vidéo n. f.

dépendance vidéoludique n. f.

Termes à éviter :

addiction au jeu vidéo

addiction aux jeux vidéo

addiction vidéoludique

video game addiction

Synonymes :

video game dependency

video game dependence

État de dépendance psychologique, résultant d'une pratique vidéoludique excessive, qui se caractérise par un besoin irrésistible et obsessionnel de jouer à un jeu vidéo, et qui, par l'isolement et le repli sur soi qu'il entraîne, perturbe la vie affective, intellectuelle et sociale du joueur.

Notes. – 1. On parle de *dépendance* quand le jeu vidéo devient le principal centre d'intérêt, voire l'unique, au détriment des autres activités; quand la pratique vidéoludique provoque chez le joueur un dysfonctionnement social et intellectuel, perturbe sa vie quotidienne, l'isole, qu'il en souffre, mais n'arrive pas à changer son comportement. La dépendance au jeu vidéo est très rare et ne concerne qu'une infime minorité des joueurs qui peinent à se déconnecter.

2. Ce sont les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs, à monde persistant et aux parties sans fin, permettant d'affronter en permanence des joueurs provenant du monde entier, qui occasionnent le plus de dépendance au jeu vidéo. Quand le joueur se déconnecte, la partie continue sans lui. D'où une envie de jouer le plus possible.

3. Le terme *addiction*, emprunt inutile à l'anglais, bien qu'utilisé en Europe francophone, notamment dans *addiction au jeu vidéo*, *addiction aux jeux vidéo* et *addiction vidéoludique*, est à éviter pour désigner le présent concept.

27. **durée de vie** n. f.

lifetime

Variante graphique :

life time

Temps que prend un jeu vidéo pour cesser de présenter de l'intérêt pour les joueurs qui le pratiquent, et donc pour qu'il cesse d'être utilisé et commercialisé.

Notes. – 1. Selon le type de jeu vidéo, la durée de vie est variable. À la base, elle dépend du nombre de parties que l'on peut faire. Un jeu vidéo ne proposant qu'une seule aventure aura une durée de vie très limitée : la victoire remportée, les joueurs ne verront pas l'intérêt de recommencer la même histoire. Un jeu incluant plus de hasard, comme un jeu avec des cartes à collectionner, durera plus longtemps mais finira quand même par s'épuiser.

2. La durée de vie d'un jeu vidéo peut être allongée par des extensions (*add-ons*) ou de nouvelles versions du jeu que l'éditeur sort à intervalles réguliers et qui permettent aux joueurs de découvrir de nouveaux défis (nouveaux scénarios, règles avancées, niveaux plus complexes, etc.). Il arrive souvent qu'un jeu vidéo oublié ou abandonné par son éditeur soit encore populaire auprès des joueurs adeptes de ce jeu.

28. écran partagé n. m.

Synonymes :

écran divisé n. m.

mode écran partagé n. m.

mode écran divisé n. m.

Termes à éviter :

écran splitté

écran splité

split screen

Synonymes :

shared screen

split-screen mode

shared-screen mode

Mode d'affichage qui permet à plusieurs joueurs de jouer sur le même écran, pouvant être divisé en deux, trois ou quatre zones de jeu rectangulaires, chaque joueur bénéficiant d'une portion de l'écran.

Notes. – 1. Les jeux en écran partagé sont des jeux multijoueurs qui se jouent sur le même écran, généralement celui d'un téléviseur branché à une console de salon, parfois celui d'un ordinateur. Pour jouer en écran partagé, que ce soit hors ligne ou en ligne, chaque joueur doit avoir son propre contrôleur de jeu.

2. Le terme hybride *écran splitté* et sa variante graphique *écran splité*, mal adaptés au système linguistique du français, sont à éviter.

29. émulateur n. m.

Synonymes :

programme d'émulation n. m.

programme émulateur n. m.

emulator

Synonymes :

emulation program

emulator program

Programme permettant de simuler sur un ordinateur le fonctionnement d'un autre ordinateur, d'une console de jeu ou d'une borne d'arcade, et ainsi de faire tourner des jeux vidéo conçus à l'origine pour ces autres plateformes.

Notes. – 1. L'émulateur est un programme qui tourne sur un ordinateur et simule la présence d'une autre machine. En général, il ne contient aucun jeu. Il ne représente que les ressources nécessaires pour les faire tourner. Il ne s'agit donc pas de la réécriture d'un jeu d'une autre machine, mais d'un programme qui va faire fonctionner des jeux prévus à l'origine pour cette autre machine. L'émulateur lit toutes les instructions destinées à la machine d'origine (la console de jeu ou la borne d'arcade) et les transcrit en langage pour la machine de destination (l'ordinateur).

2. Certaines consoles de jeu intègrent des émulateurs leur permettant de lire des jeux écrits pour des consoles plus anciennes du même constructeur.

3. MAME, MacMAME et FBA sont des exemples d'émulateurs utilisés dans le domaine du jeu vidéo.

4. *Émulateur* vient du verbe *émuler* signifiant « chercher à imiter ».

30. extension autonome n. f.

Synonyme :

extension de jeu autonome n. f.

Termes à éviter :

stand-alone

add-on stand-alone

stand-alone add-on

Synonyme :

stand-alone

Extension de jeu vidéo qui ne nécessite pas d'avoir le jeu original pour fonctionner.

Notes. – 1. En fait, une extension autonome constitue à elle seule un programme où le jeu principal n'est pas requis.

2. Les termes *stand-alone* (emprunt intégral inutile à l'anglais) et *add-on stand-alone* (forme anglaise inversée) sont à éviter en français.

extension autonome

31. extension de jeu n. f.

Synonymes :

extension de jeu vidéo n. f.

extension n. f.

addiciel n. m.

game add-on

Synonymes :

add-on

video game add-on

Supplément d'un jeu vidéo, qui, par l'ajout de nouveaux contenus, permet de prolonger sa durée de vie et de faire évoluer le scénario, mais qui ne peut être utilisé sans le jeu original.

Notes. – 1. L'extension de jeu permet d'enrichir l'univers du jeu de base de nouveaux contenus à explorer (ex. : des missions, des personnages, des races, des métiers, des armes ou des scénarios additionnels pour un jeu de rôle, des avions ou des cartes supplémentaires pour un simulateur de vol). Développées par les créateurs du jeu original, les extensions de jeu se présentent généralement sous la forme d'un CD ou d'un DVD supplémentaire, ou sont disponibles sur Internet en téléchargement payant.

2. Le terme *addiciel*, mot-valise formé à partir des mots *addition* et *logiciel*, avec le sens d'« ajout à un logiciel », a été proposé, en mai 1997, par l'Office québécois de la langue française comme équivalent français de *add-in (compagnon)*. L'usage en a fait aussi un équivalent français de *add-on (extension de jeu)*.

32. fiche de personnage n. f.

Terme non retenu :

feuille de personnage

character sheet

Fiche qui regroupe les informations caractérisant un personnage de jeu vidéo, dont sa description, son histoire, sa personnalité, ses capacités physiques et intellectuelles ainsi que ses possessions, en relation avec les règles du jeu.

Note. – En raison de son manque de précision, le terme *feuille de personnage*, calque littéral de l'anglais *character sheet*, bien qu'il soit répandu, n'a pas été retenu pour désigner ce concept. Dans le présent contexte, le mot *fiche*, plus précis que *feuille*, qui signifie « feuille de papier (ou numérique) comportant des renseignements concis », convient davantage.

33. fin de partie n. f.

Synonyme :

partie terminée n. f.

game over

Message apparaissant à l'écran, dans certains jeux vidéo, pour signaler la fin d'une partie, due à la perte d'une vie, à une mission résolue, au temps écoulé sur le compteur ou à l'abandon du jeu.

Note. – À l'origine, notamment dans les jeux d'arcade, l'expression *fin de partie* apparaissait à la fin du jeu ou lorsque le joueur gagnait la partie ou non. La partie était alors terminée, le joueur ne pouvait plus que recommencer au début du jeu. De nos jours, presque tous les jeux vidéo donnent la possibilité de sauvegarder une partie, pour y revenir plus tard. Ainsi, le joueur peut terminer un jeu sans devoir à chaque fois recommencer du début.

34. frag n. m.

frag

Fait de tuer un ennemi dans un jeu de tir à la première personne, et ainsi de marquer un point.

Notes. – 1. Un frag, c'est aussi un ennemi tué, résultat de cette action, et le point obtenu pour l'avoir éliminé. Dans les jeux de tir subjectif, le mode combat à mort (*deathmatch*) établit au cours d'une partie le classement des joueurs en fonction du nombre de frags (le nombre d'ennemis tués par chaque joueur). Tuer un adversaire rapporte un frag (un point). C'est le joueur ayant effectué le plus grand nombre de frags qui remporte la partie.

2. *Frag*, mot d'argot militaire (abréviation de *fragmentation* dans *fragmentation grenade*), serait apparu pendant la guerre du Viêt-Nam, lorsque les grenades à fragmentation étaient employées. Il fut d'abord utilisé dans *Doom*, l'un des premiers jeux de tir à la première personne, puis son utilisation s'est généralisée. Le terme *frag*, forme abrégée de *fragmentation* (dont la graphie est identique dans les deux langues), est un emprunt à l'anglais qui s'intègre bien au système linguistique du français.

frag
fragner

35. fraguer v.

Synonymes :

faire un frag loc. v.

réaliser un frag loc. v.

Termes à éviter :

fragguer

fragger

frag, to

Tuer un ennemi dans un jeu de tir à la première personne, et ainsi marquer un point.

Notes. – 1. Lorsqu'on fait exploser son adversaire en mille morceaux au cours d'un combat virtuel, on le *frague* (on le réduit en fragments).

2. Le verbe *fraguer*, construit à partir de *to frag* auquel on a ajouté le suffixe français *-er*, est un emprunt à l'anglais qui s'intègre bien au système linguistique du français.

3. Les graphies *fragguer* et *fragger*, mal adaptées au français sur le plan morphologique, sont à éviter. En français, la consonne *g* devant *e*, *i* et *y* se prononce [ge], comme dans *voyager*, et rend donc nécessaire à l'écrit l'emploi du *u* [gue], comme dans *blaguer*. Le digramme *gu*, groupe de deux lettres représentant un seul son, est maintenu dans toute la conjugaison des verbes en *-guer* (ex. : *vous les fraguez, en les fraguant*). La graphie recommandée est donc *fraguer*.

4. Le terme *fraguer* (*to frag*) est préféré au terme *tuer* (*to kill*), dans la mesure où, dans certains jeux vidéo, la mort n'est pas un état définitif, l'adversaire n'étant hors jeu que de manière provisoire. Celui-ci est souvent amené à réapparaître ou à ressusciter (*to repop, to respawn*) pour progresser dans le jeu.

36. genre vidéoludique n. m.

Synonymes :

type de jeu vidéo n. m.

genre de jeu vidéo n. m.

type vidéoludique n. m.

video game genre

Synonymes :

video game type

type of video game

genre of video game

Catégorie regroupant les jeux vidéo qui se caractérisent par une jouabilité et une mécanique de jeu similaires.

Notes. – 1. Les genres vidéoludiques sont utilisés pour classer les jeux vidéo par catégories en se basant sur une même jouabilité, un même type d'interaction et une même mécanique de jeu (règles), plutôt que sur des différences visuelles ou narratives. La classification des jeux vidéo n'est pas systématique et peut varier selon les sources. Il y a plus d'une manière de les classer. De plus, il existe des combinaisons entre genres, qui deviennent parfois elles-mêmes des genres à part entière au fil du temps. Il est difficile d'établir des frontières strictes séparant les différents genres. Ainsi, un même jeu vidéo comportant à la fois des éléments d'action, d'aventure et de jeu de rôle peut appartenir à plusieurs genres.

2. Les principaux genres vidéoludiques sont les jeux d'action, de combat, de tir, d'infiltration, d'arcade, de plateforme, de sport, d'aventure, de rôle, de stratégie, de guerre, de simulation, d'horreur, de réflexion et de rythme.

3. En contexte, les formes abrégées *genre de jeu* et *type de jeu* sont souvent utilisées.

37. **intelligence artificielle** n. f.

Abréviation :

IA n. f.

artificial intelligence

Abréviation :

AI

Capacité d'un personnage contrôlé par l'ordinateur à simuler un comportement intelligent et à s'adapter aux situations imprévisibles du jeu, en fonction des interactions avec le joueur.

Notes. – 1. L'intelligence artificielle est avant tout une branche de l'informatique et un champ de recherche. Dans le domaine du jeu vidéo, il arrive que l'intelligence artificielle, en plus d'être la capacité de l'ordinateur à simuler un comportement intelligent, soit considérée comme une technique ou désigne parfois les personnages non-joueurs eux-mêmes, dont les bots, dotés de cette forme d'intelligence (ex. : les intelligences artificielles).

2. Dans les jeux vidéo, l'intelligence artificielle, qui est présente de façon rudimentaire, caractérise toute prise de décision d'un personnage contrôlé par le jeu. L'application principale de l'IA y est souvent liée au déplacement des personnages non-joueurs. L'objectif de l'IA est de donner l'illusion d'un comportement intelligent et réaliste, d'obtenir d'un ordinateur qu'il soit capable de prendre des décisions comparables aux décisions humaines. Pour éviter des aberrations comportementales, les concepteurs doivent ainsi prévoir toutes les situations probables auxquelles le joueur pourra être confronté, en fonction desquelles les personnages non-joueurs devront réagir intelligemment, sinon de façon crédible. On considère généralement que plus une IA est capable d'imiter les qualités d'un joueur humain, meilleure elle est.

3. Parmi les techniques d'intelligence artificielle, basées sur de puissants algorithmes, pouvant être utilisées dans les jeux vidéo, mentionnons la logique floue, les réseaux neuronaux, les systèmes experts, les algorithmes génétiques, les systèmes multiagents et la machine à états finis.

38. interaction n. f.

interaction

Action réciproque entre le joueur et le jeu, qui détermine la mécanique de jeu et la jouabilité.

Note. – L'interaction, qui est au cœur de l'expérience vidéoludique, se limite à une interactivité au sein du jeu lui-même. Elle est le fondement même du jeu vidéo, car elle tisse un lien entre le joueur et le jeu. C'est ce qui le différencie des autres médias, ce qui en fait sa spécificité. Dans certains jeux vidéo, la narration naît de l'interaction du joueur avec l'environnement virtuel et avec d'autres joueurs; celui-ci, par ses actions et ses choix, a une influence directe sur le déroulement du jeu.

interaction

39. interface de jeu n. f.

Synonyme :

interface de jeu vidéo n. f.

game interface

Synonyme :

video game interface

Interface graphique personnalisable regroupant les différentes options et commandes servant au joueur pour gérer l'action d'un jeu vidéo.

Note. – Il s'agit en fait de la structure visuelle (menus, boutons, icônes, fenêtres, etc.), à partir de laquelle le joueur peut faire ses choix, d'une partie de l'écran, sorte de tableau de bord, où il peut lancer des actions. Plus l'interface de jeu est simple et fluide, plus la jouabilité est réussie.

interface de jeu

40. intrajeu adj.

Synonyme :

dans le jeu loc. adj.

Terme non retenu :

en jeu

in-game

Abréviations :

IG

InG

Qui est inclus ou qui a lieu directement dans le jeu vidéo, par opposition à ce qui arrive hors du jeu ou dans la réalité.

Notes. – 1. Dans le contexte du jeu vidéo, le terme *intrajeu* comme équivalent français de *in-game* a été proposé, en août 2007, par l'Office québécois de la langue française pour traduire *in-game advertising* (*publicité intrajeu*).

2. Les mots formés avec le préfixe *intra-* (signifiant « à l'intérieur de ») s'écrivent sans trait d'union lorsque ce préfixe est suivi d'un mot commençant par une consonne. Lorsqu'il est suivi d'un mot qui commence par une voyelle, on met un trait d'union pour éviter la rencontre de deux voyelles pouvant entraîner une erreur de lecture ou de prononciation.

3. Dans le présent contexte, *en jeu* (*in game*, sans trait d'union) a un sens distinct, celui que l'on trouve dans *mise en jeu*, *remise en jeu*, ou encore dans *rester en jeu*, en parlant du joueur.

4. En anglais, le terme *in-game* (*IG*) est parfois utilisé dans les jeux en ligne en opposition à *in real life* (*IRL*) pour distinguer le monde du jeu et la réalité.

41. **jeu** n. m.

gaming

Activité libre, recherchée pour le plaisir qu'elle procure, qui comporte des règles, que l'on pratique seul ou à plusieurs, dans un but de divertissement ou de compétition.

Note. – Le terme *gaming* fait référence au jeu en tant qu'activité.

jeu de tir
jeu vidéo
jeu
jeu d'aventure
jeu de rôle

42. **jeu abandonné** n. m.

Synonymes :

jeu vidéo abandonné n. m.

abandoniciel n. m.

abandogiciel n. m.

Terme à éviter :

abandonware

abandonware game

Synonymes :

abandonware

abandongame

abandoned game

Ancien jeu vidéo qui n'est plus commercialisé depuis longtemps et qui est considéré comme abandonné par son éditeur.

Notes. – 1. Il s'agit de jeux vidéo dont les éditeurs ou les producteurs légitimes n'assurent plus la vente, ni le service après-vente depuis longtemps. Ces jeux étant laissés à l'abandon, ils ne sont plus une source lucrative pour leurs auteurs. Cependant, l'utilisation gratuite d'un jeu abandonné est illégale puisqu'il est toujours protégé par le droit d'auteur. C'est seulement si son éditeur accorde cette utilisation gratuite qu'il devient un gratuiciel.

2. Les utilisateurs de jeux abandonnés, généralement disponibles en téléchargement gratuit sur Internet, sont souvent des joueurs nostalgiques qui veulent jouer à nouveau aux jeux vidéo qu'ils avaient appréciés jadis.

3. Les termes *abandogiciel*, *abandoniciel* et *abandoniciel* ont été proposés, en août 2001, par l'Office québécois de la langue française comme équivalents possibles de *abandonware*. Il s'agit de termes créés à partir des mots *abandon* et *logiciel* (*ABANDOn* et *loGICIEL*, *ABANDON* et *logICIEL* ou *ABANDON* et *loGICIEL*). Parmi ces trois possibilités, l'usage a préféré

abandoniciel, suivi de près par *abandoniciel*. Mais, dans le domaine du jeu vidéo, c'est *jeu abandonné* qui est actuellement le terme le plus répandu.

4. Le terme *abandonware*, emprunt intégral inutile à l'anglais, qui s'intègre mal au système linguistique du français, est à éviter.

5. Dans le présent contexte, le terme anglais *abandonware* est la forme raccourcie de *abandonware game*.

abandoniciel
jeu abandonné
abandoniciel

43. jeu au tour par tour n. m.

Synonymes :

jeu en temps différé n. m.

jeu vidéo au tour par tour n. m.

jeu vidéo en temps différé n. m.

turn-based game

Synonymes :

turn-based video game

deferred-time game

deferred-time video game

delayed-time game

Jeu vidéo dans lequel les joueurs jouent à tour de rôle, permettant ainsi à chacun de prendre un temps de réflexion sur les actions envisagées.

Notes. – 1. Dans un jeu au tour par tour, les adversaires n'exécutent pas leurs actions simultanément, mais successivement, l'un après l'autre.

2. Après réflexion, le joueur, qui a un temps limité, termine son action par une instruction prédéfinie.

3. Ce mode de jeu est fréquemment utilisé dans les jeux de stratégie (ex. : Civilisation, Colonisation et Battle Isle).

44. jeu compétitif n. m.

Synonymes :

jeu de compétition n. m.

jeu vidéo compétitif n. m.

jeu vidéo de compétition n. m.

competitive game

Synonymes :

competition game

competitive video game

competition video game

Jeu vidéo multijoueur dans lequel les joueurs, individuellement ou en équipe, jouent les uns contre les autres, et dont l'objectif est de gagner face à l'adversaire.

Note. – Les jeux compétitifs comportent deux modalités : les jeux individuels et les jeux collectifs (en équipe).

jeu compétitif
jeu de compétition

45. jeu coopératif n. m.

Synonymes :

jeu de coopération n. m.

jeu vidéo coopératif n. m.

jeu vidéo de coopération n. m.

cooperative game

Synonymes :

cooperative video game

cooperation game

cooperation video game

Jeu vidéo multijoueur dans lequel les joueurs, connectés en réseau, jouent ensemble contre l'ordinateur, et dont les actions doivent être menées conjointement pour atteindre un objectif commun.

Note. – Le principe des jeux coopératifs repose sur la poursuite d'un objectif de groupe, qui ne peut être réalisé que par la solidarité et l'entraide entre les joueurs. Ceux-ci ne sont ni concurrents ni adversaires, mais plutôt partenaires. Le défi proposé nécessite la mobilisation de chacun et la concertation de tous. Le principe du jeu est de maximiser le pointage de l'équipe. Il ne s'agit pas de gagner contre l'adversaire, mais de faire équipe et cause commune pour gagner ensemble ou alors perdre ensemble.

46. jeu d'action n. m.

Synonyme :

jeu vidéo d'action n. m.

action game

Synonyme :

action video game

Jeu vidéo dont la jouabilité est basée sur des interactions en temps réel et qui fait appel à l'habileté et aux réflexes du joueur.

Notes. – 1. Les jeux de combat, les jeux de tir et les jeux de plateforme font partie de la famille des jeux d'action.

2. Doom, Tomb Raider et Duke Nukem 3D sont des exemples de jeux d'action.

jeu d'action

47. **jeu d'ambiance** n. m.

Synonymes :

jeu social n. m.

jeu vidéo de société n. m.

Terme à éviter :

party game

party game

Synonyme :

party video game

Jeu vidéo multijoueur, destiné à un large public, dans lequel les joueurs s'affrontent à travers une succession rapide de minijeux, simples, amusants et conviviaux, faisant appel à la vivacité d'esprit, aux réflexes et à la mémoire, et permettant de se divertir en famille ou entre amis autour d'une console de salon.

Notes. – 1. Les jeux d'ambiance, intergénérationnels et rassembleurs, que l'on peut jouer individuellement ou en équipe, sont en fait la version vidéoludique moderne des jeux de société.

2. Ce sont des jeux dans lesquels les participants doivent parfois dessiner, mimer, répondre à des questions de culture générale ou à des devinettes, chanter, jouer des mélodies sur un xylophone virtuel, déchiffrer des images trafiquées, compléter des citations célèbres, replacer dans l'ordre les lettres d'un mot, etc.

3. Mario Party, WarioWare et Cranium Kabookii sont des exemples de jeux d'ambiance.

4. Le terme *party game*, emprunt intégral inutile à l'anglais, qui s'intègre mal au système linguistique du français, est à éviter.

48. jeu d'arcade n. m.

Synonyme :

jeu vidéo d'arcade n. m.

arcade game

Synonyme :

arcade video game

Jeu d'action simple et répétitif, basé sur les réflexes, dont le scénario est rudimentaire, qui se joue sur une borne d'arcade payante que l'on trouve dans les lieux publics.

Notes. – 1. Les jeux d'arcade sont généralement très courts et ne nécessitent pas de sauvegarde, le joueur étant censé recommencer la même partie simplement en améliorant son pointage ou sa façon de jouer. Ceux que l'on joue en salle ont la particularité d'être payants; on paie à la partie, on achète un ou plusieurs crédits en glissant des pièces dans le monnayeur. Selon les jeux et les réglages, chaque crédit permet de commencer une partie, de la continuer après avoir perdu ou d'acheter des bonus dans le jeu.

2. Pong fut le premier jeu d'arcade, ainsi appelé parce que, aux États-Unis, les salles de jeux vidéo sont souvent situées sous les arcades commerciales. On leur donna d'ailleurs le nom de *salles d'arcade*.

3. Les jeux d'arcade sont généralement des jeux de plateforme, des jeux de tir et des jeux de combat.

4. Space Invaders, Pacman, Donkey Kong et Tetris figurent parmi les jeux d'arcade les plus connus.

5. Par extension, on qualifie parfois de *jeu d'arcade* un jeu vidéo dont la jouabilité est simplifiée et la prise en main est immédiate.

49. jeu d'aventure n. m.

Synonymes :

jeu d'aventures n. m.

jeu vidéo d'aventure n. m.

jeu vidéo d'aventures n. m.

adventure game

Synonyme :

adventure video game

Jeu vidéo dans lequel le joueur incarne un héros chargé d'accomplir une mission, souvent périlleuse, à travers un scénario complexe constitué d'une succession d'énigmes dont la résolution lui permet d'avancer dans l'espace et le temps du jeu, au fil des découvertes, jusqu'à la fin de l'aventure.

Notes. – 1. Le jeu d'aventure est une histoire dont le joueur est le héros. Il contient toujours une trame et des règles qui ramènent nécessairement le joueur dans cette trame (ex. : retrouver un objet volé, découvrir un trésor ou un artefact archéologique). Celui-ci explore un univers fictif, dialogue en chemin avec d'autres personnages pour obtenir de l'information, franchit des obstacles, réussit des épreuves, dénêche des indices. Pour progresser dans l'aventure, le joueur doit résoudre des énigmes ou triompher dans les diverses phases de l'action.

2. Dans les jeux d'aventure, la complexité du scénario, l'ambiance, la qualité graphique et sonore l'emportent sur l'action proprement dite. Alors que le jeu d'action exploite l'instant, le jeu d'aventure fonctionne dans la durée. Il est construit sur un scénario comparable au découpage d'un film et s'articule suivant une arborescence. Arrivé à un nœud, le joueur doit faire un choix qui déterminera la suite des événements.

3. Généralement, le jeu d'aventure se déroule dans un monde imaginaire où le joueur rencontre des personnages étranges, rassemble des objets qu'il doit utiliser au moment opportun pour trouver la clé de l'énigme. Certains jeux d'aventure se déroulent dans des univers médiévaux, dominés par la magie et la force de l'épée, alors que d'autres sont des aventures policières contemporaines ou des histoires de science-fiction plongeant les joueurs dans une ambiance futuriste.

4. *Myst*, *Riven* et *Grim Fandango* sont des exemples de jeux d'aventure.

50. jeu d'aventure-action n. m.

Synonymes :

jeu d'aventure et d'action n. m.

jeu vidéo d'aventure-action n. m.

jeu vidéo d'aventure et d'action n. m.

action-adventure game

Jeu d'aventure dont les principaux obstacles, s'opposant à la progression du joueur, sont liés à des phases d'action en temps réel.

Notes. – 1. Il s'agit en fait d'un jeu vidéo mêlant l'aventure à des scènes d'action (ex. : combat, tir, poursuite, etc.), faisant davantage appel aux réflexes et à la rapidité du joueur. Ainsi, dans le jeu d'aventure-action, on doit bien souvent gérer son personnage à la manière des jeux de rôle, mais en occultant certaines des caractéristiques dont ces derniers bénéficient, comme la notion d'expérience. Sa jouabilité tend vers un équilibre entre des éléments d'exploration, d'investigation (collecte d'objets, d'indices) ou de résolution de problèmes, et des éléments d'action en temps réel.

2. La légende de *Zelda*, *Silent Hill* et *Tomb Raider* sont des exemples de jeux d'aventure-action.

51. **jeu d'entraînement** n. m.

Synonymes :

jeu d'exercice n. m.

jeu vidéo d'entraînement n. m.

jeu vidéo d'exercice n. m.

jeu d'entraînement physique n. m.

jeu d'exercice physique n. m.

Terme à éviter :

exergame

exercise video game

Synonymes :

exergame

exercise game

video exergame

Jeu vidéo qui permet la pratique ludique et interactive d'une activité physique ou sportive à domicile devant un écran de télévision.

Notes. – 1. Le jeu vidéo est utilisé comme un moyen ludique et plaisant pour faire de l'exercice; il permet de s'amuser en bougeant. Avec les jeux d'entraînement, on peut, par exemple, pratiquer le yoga, faire de la musculation ou de l'aérobic, jouer au tennis, au golf, à la boxe ou aux quilles.

2. Pour motiver les joueurs, certains jeux d'exercice proposent un entraîneur virtuel qui explique les mouvements, fixe des objectifs et calcule les performances.

3. Wii Fit, Wii Sports et EA Sports Active sont des exemples de jeux d'entraînement.

4. Le terme *exergame* a été construit à partir des mots *exercise* et *game*. *Exergame*, emprunt intégral inutile à l'anglais, qui s'intègre mal au système linguistique du français, est à éviter.

52. jeu d'exploration n. m.

Synonyme :

jeu vidéo d'exploration n. m.

exploration game

Synonyme :

exploration video game

Jeu vidéo dans lequel le joueur dirige un personnage découvrant un univers labyrinthique qu'il peut explorer librement et à son rythme, à travers une suite de tableaux fixes, à la recherche d'objets et de bonus qui lui permettront d'éliminer les obstacles et les monstres rencontrés et de débloquer de nouveaux passages vers d'autres zones du jeu.

Notes. – 1. Dans un jeu d'exploration, généralement en 2D, la liberté de déplacement est quasi-totale puisqu'elle est limitée aux endroits accessibles (certains passages sont fermés à clef). Les niveaux sont généralement composés de tableaux ou d'écrans fixes représentant des salles, des couloirs et des donjons (exploration d'un château, par exemple). Dans chaque niveau, il faut parcourir les écrans et défoncer les murs pour trouver de nouveaux objets, ramasser les clefs qui traînent et qui permettront d'ouvrir des coffres de bonus ou de donner accès au niveau suivant par l'affrontement avec le chef (*boss*).

2. Les jeux d'exploration font partie de la catégorie des jeux d'aventure-action. Castlevania, Metroid et La légende de Zelda sont des exemples de jeux d'exploration.

53. jeu d'horreur n. m.

Synonyme :

jeu vidéo d'horreur n. m.

survival horror game

Synonymes :

survival horror video game

survival horror

Jeu vidéo dans lequel le joueur dirige un personnage qui évolue et doit survivre dans un environnement sombre, violent et oppressant, peuplé de monstres et autres créatures surnaturelles.

Notes. – 1. L'oppression et la peur font partie de l'atmosphère du jeu d'horreur. Le héros doit survivre dans un environnement hostile et effrayant. À l'instar des films d'horreur, les lieux visités seront surtout des manoirs lugubres, des lieux désaffectés, ou encore des forêts inhospitalières; les visites se faisant principalement de nuit pour accentuer l'effet recherché. Et c'est précisément le fait de survivre dans cet environnement angoissant qui déclenchera la peur chez le joueur.

2. Le jeu d'horreur, généralement monojoueur, fait partie de la catégorie des jeux d'aventure-action. L'exploration et la résolution d'énigmes sont essentielles à la progression du jeu. Il s'agit d'un type de jeu éminemment cinématographique, la mise en scène est très travaillée et se rapproche beaucoup d'une production hollywoodienne. L'ambiance musicale est souvent élaborée, jouant parfaitement son rôle en soulignant les moments forts du jeu, toujours à la manière d'un film.

3. *Alone in the Dark*, *Resident Evil* et *Silent Hill* sont des exemples de jeux d'horreur.

54. **jeu d'infiltration** n. m.

Synonyme :

jeu vidéo d'infiltration n. m.

infiltration game

Synonymes :

infiltration video game

MGS-like game

Jeu vidéo dans lequel le joueur dirige un personnage qui, au cours d'une aventure souvent complexe, doit tenter de s'infiltrer discrètement dans un lieu donné ou un territoire ennemi, afin de réaliser une mission.

Notes. – 1. Le jeu d'infiltration implique généralement une progression lente et réfléchie. Lors de sa mission d'infiltration, le personnage principal doit éviter de se faire repérer par les ennemis répartis aux quatre coins des différents niveaux du jeu (niveaux que le joueur doit successivement franchir). Pour tromper la vigilance des gardes, celui-ci dispose d'un arsenal d'armes, légères, silencieuses et non mortelles, et de gadgets (ex. : pistolet à fléchettes tranquillisantes, fusil à électrochocs, potion d'invisibilité, riz empoisonné, grenade de brouillage, etc.).

2. Les lieux à infiltrer sont des endroits où personne n'est censé pouvoir s'introduire, comme un quartier général militaire ou appartenant à une organisation terroriste, un immeuble protégé contenant des documents secrets, un manoir appartenant à un particulier, etc.

3. Les jeux d'infiltration, considérés comme un sous-genre, font partie de la catégorie des jeux d'aventure-action. Metal Gear Solid, James Bond 007 et Splinter Cell sont des exemples de jeux d'infiltration.

4. En anglais, le jeu d'infiltration est aussi appelé *MGS-like*, en référence au jeu vidéo qui a popularisé le genre, *Metal Gear Solid*. *MGS-like game* (le nom du jeu, plus précisément son sigle, suivi de *-like*) peut se dire en français *jeu de type MGS* ou *jeu inspiré de MGS*.

jeu d'infiltration

jeu vidéo d'infiltration

55. jeu de casse-tête n. m.

Synonyme :

jeu vidéo de casse-tête n. m.

Terme non retenu :

jeu de puzzle

puzzle game

Synonymes :

puzzle video game

puzzle-like game

Jeu de réflexion dans lequel le joueur doit placer d'une certaine façon ou dans un ordre précis, et le plus rapidement possible, des pièces ou des objets de formes et de couleurs différentes ou identiques.

Notes. – 1. Les jeux de casse-tête font appel à l'agilité mentale du joueur pour, par exemple, empiler des formes géométriques diverses ou aligner des petites boules de la même couleur. Outre une action ininterrompue, ce type de jeu vidéo suppose du joueur désireux de triompher une vive réflexion lui permettant de trouver le meilleur agencement en un minimum de temps.

2. Tetris est le premier et le plus connu des jeux de casse-tête. Columns, Puzzle Bobble et Lemmings sont d'autres exemples de jeux de casse-tête.

3. En français européen, l'emprunt à l'anglais *puzzle* est accepté et son usage est généralisé. Au Québec, c'est le terme *casse-tête* qui s'est imposé dans l'usage pour remplacer *puzzle*. Afin de favoriser l'emploi de *casse-tête*, notamment dans *jeu de casse-tête*, le terme *jeu de puzzle* n'a pas été retenu pour désigner le présent concept.

56. jeu de combat n. m.

Synonymes :

jeu vidéo de combat n. m.

jeu de combat en duel n. m.

jeu de combat un contre un n. m.

Terme non retenu :

jeu de baston

fighting game (US)

Synonymes :

combat game

fight video game (US)

versus fighting game (US)

one-on-one fighting game (US)

one-on-one combat game

Jeu vidéo dans lequel deux personnages à la fois s'affrontent, à mains nues ou à l'arme blanche, généralement dans une arène fermée, et dont le but est de vaincre l'adversaire au cours d'une suite de combats faisant appel à différentes techniques et coups spéciaux.

Notes. – 1. Généralement, le jeu se déroule dans différentes arènes de combat à l'intérieur desquelles les protagonistes doivent combattre jusqu'à vaincre l'adversaire. Dans ces arènes dites *interactives*, on peut utiliser les éléments du décor pour remporter le combat (ex : projeter un adversaire contre un arbre lui fera perdre plus de points de vie).

2. Les combats à mains nues ou à l'arme blanche (épée, sabre, couteau, hache, etc.) se déroulent généralement en plusieurs manches et, pour gagner, il faut remporter un certain nombre de manches. Le vainqueur est celui qui a fait perdre son énergie à son adversaire ou qui le fait tomber hors de la zone de combat. Les coups spéciaux (ex. : boule de feu, torpille, téléportation,

coup de pied volant, etc.), parfois spectaculaires, utilisés par le joueur averti augmentent ses chances de victoire.

3. Les jeux de combat, qui se jouent contre un joueur ou contre l'ordinateur, font partie de la catégorie des jeux d'action.

4. Dead or Alive, Street Fighter et Tekken sont des exemples de jeux de combat.

5. Les termes *jeu de combat en duel* et *jeu de combat un contre un (fighting game)* s'utilisent surtout dans les cas où il est nécessaire de faire une distinction avec *jeu de combat à progression (beat them up)*.

6. En Europe francophone, le terme *combat*, dans *jeu de combat*, est parfois remplacé par le mot d'argot français *baston* (signifiant « bagarre »). Au Québec, dans la langue écrite soutenue, le terme *jeu de baston* n'a pas été retenu pour désigner le présent concept.

jeu de combat

57. jeu de combat à progression n. m.

Termes à éviter :

beat them all

beat'em all

beat them up

Variante graphique :

beat'em up

Synonymes :

beat-them-up game

beat'em-up game

scrolling fighter

brawler game

brawler

Jeu de combat répétitif et court, dans lequel le personnage doit avancer dans les niveaux, jusqu'au dernier, en affrontant des hordes successives d'assaillants, au moyen d'armes et de coups divers.

Notes. – 1. Le jeu de combat à progression repose sur le principe d'une avancée linéaire, entrecoupée de multiples phases de combat.

2. Selon le jeu, le joueur doit choisir pour son avatar parmi les différents styles de combat proposés : les arts martiaux (karaté, judo, kung-fu, etc.), le corps à corps, le combat de rue, etc. Le style de combat détermine l'éventail des coups possibles.

3. Le but du joueur est de détruire, avec ses poings ou à l'aide d'armes diverses, tout ce qui passe à sa portée pour éviter d'être lui-même détruit. Il progresse dans un monde où il doit éliminer, les uns après les autres, les vagues d'ennemis qu'il rencontre, afin de pouvoir continuer son chemin. À la fin de certains niveaux, le joueur doit affronter un ennemi plus fort et plus résistant : le chef (*boss* en anglais), qu'il doit vaincre pour passer au niveau suivant. Dans certains jeux, le joueur

peut gagner des points de compétence (son côté jeu de rôle), qu'il peut dépenser en fin de niveau pour augmenter ses caractéristiques, acquérir un nouveau style de combat et acheter de nouveaux coups.

4. Double Dragon, Les tortues Ninja et Streets of Rage sont des exemples de jeux de combat à progression.

5 Le terme anglais *beat them up* (aussi écrit *beat'em up*) signifie « frappez-les tous ». La forme anglaise *beat them all* (ou *beat'em all*), création purement française, est totalement inconnue dans les pays anglophones pour désigner le présent concept. Elle serait apparue dans la presse française au début des années 1990, avec l'arrivée des jeux imitant Street Fighter (jeu de combat ou jeu de combat en duel), afin de faire une distinction entre les deux genres vidéoludiques : le jeu de combat à progression (*beat them up* ou *scrolling fighter*) et le jeu de combat en duel (*fighting game* ou *versus fighter*). En France, on renomma *beat them all* les jeux inspirés de Double Dragon (jeu de combat à progression) et on réutilisa *beat them up* pour nommer le nouveau type de jeu vidéo (le jeu de combat en duel). Ce qui eut pour effet de créer une certaine confusion chez les locuteurs francophones.

58. jeu de course n. m.

Synonymes :

jeu vidéo de course n. m.

jeu de simulation de course n. m.

Quasi-synonyme :

jeu de course automobile n. m.

racing game

Synonymes :

racing video game

racing simulation game

Quasi-synonyme :

car racing game

Jeu vidéo où la jouabilité est basée sur le contrôle d'une voiture ou d'un autre véhicule, le plus souvent motorisé, dans lequel le joueur participe à une compétition de course ou doit atteindre la ligne d'arrivée le plus rapidement possible.

Notes. – 1. Il peut s'agir, par exemple, d'une course de formule 1, de voitures de série (*stock-car*), de motos, de motomarines, de motoneiges, ou encore d'un simple parcours sur une autoroute ou dans une ville (course urbaine).

2. Ce type de jeu peut simuler différents types de courses automobiles, dans lequel le joueur pilote, à l'aide d'un volant et d'un pédalier, de puissants bolides sur un grand nombre de circuits officiels ou de parcours urbains comportant plusieurs épreuves. Il tire son intérêt des sensations de vitesse et du plaisir de piloter que le jeu procure. De plus, la représentation en 3D de ces environnements de course, plus réalistes, renforce considérablement l'immersion.

3. Les jeux de course, dont le jeu de course automobile (*car racing game*) est le plus populaire, font partie de la catégorie des jeux de sport.

4. Vroom, Gran Turismo, Formula One et TrackMania sont des exemples de jeux de course.

5. Selon le jeu, il est possible d'en préciser le contenu par l'ajout d'un adjectif ou d'un complément du nom. Par exemple, on peut dire *jeu de course automobile*, *jeu de course nautique*, *jeu de course de voitures*, *jeu de course de motos*.

jeu de course
jeu de simulation de course
jeu vidéo de course

59. jeu de danse n. m.

Synonyme :

jeu vidéo de danse n. m.

dance game

Synonymes :

dancing game

dance video game

dancing video game

Jeu vidéo se jouant avec les pieds, qui consiste à bouger au rythme de la musique en appuyant avec le pied sur les touches fléchées du tapis de danse à l'instant même où les flèches correspondantes apparaissent à l'écran.

Notes. – 1. Il suffit de sélectionner la musique, de choisir son niveau de jeu et de reproduire sur le tapis de danse les indications lumineuses dès qu'elles s'affichent sur l'écran.

2. Avec le jeu de danse, qui permet de faire de l'exercice tout en s'amusant, la jouabilité est presque entièrement axée sur la capacité du joueur à suivre le rythme musical.

3. Le jeu de danse fait partie de la famille des jeux musicaux, appelés aussi *jeux de rythme*.

4. Dance Dance Revolution, Dance Party Pop Hits et Stepmania sont des exemples de jeux de danse.

5. En français, le mot *danse* s'écrit avec un *s* alors que son équivalent anglais *dance* s'écrit avec un *c*.

60. jeu de découverte n. m.

Synonyme :

jeu vidéo de découverte n. m.

discovery game

Synonyme :

discovery video game

Jeu vidéo qui, à la manière d'un documentaire audiovisuel et à travers une aventure, permet de présenter une problématique historique, géographique, écologique ou autre.

Note. – Un jeu de découverte peut, par exemple, proposer, dans le contexte de la résolution d'une énigme, de découvrir l'univers de la cour du roi Louis XIV.

jeu de découverte
jeu vidéo de découverte

61. jeu de gestion n. m.

Synonymes :

jeu vidéo de gestion n. m.

jeu de simulation de gestion n. m.

management game

Synonymes :

management video game

management simulation game

SimCity-like game

Jeu de simulation dans lequel le joueur doit gérer la vie de personnages virtuels dans un environnement défini, comme une famille, une ville, une entreprise ou une nation.

Notes. – 1. Les jeux de gestion peuvent, par exemple, proposer de gérer une famille d'humains dans leurs besoins quotidiens (Les Sims), de devenir le maire d'une ville (SimCity) ou de construire et d'assurer la croissance et la rentabilité d'une entreprise, comme un parc d'attractions (Theme Park World). Pour mener à bien toutes ces tâches diverses, on dispose de tableaux et autres statistiques, qui permettent d'intervenir et d'être toujours renseignés sur les différents aspects traités par le jeu.

2. La plupart des jeux de gestion sont en temps réel, mais il en existe aussi qui se jouent au tour par tour. Ils contiennent peu de violence et sont en général à vocation éducative. Par essence, les jeux de gestion mettent le joueur aux prises avec une multitude d'actions et de paramètres techniques, économiques ou humains. Celui-ci remplit sa mission quand le moral de ses personnages et la santé économique de l'environnement sont au beau fixe.

3. Les Sims, SimCity et Theme Park World sont des exemples de jeux de gestion.

4. Selon le jeu, il est possible d'en préciser le contenu par l'ajout d'un adjectif ou d'un complément du nom. Par exemple, on peut dire *jeu de gestion de vie* (Les Sims), *jeu de gestion urbaine* ou *jeu de gestion de ville* (SimCity).

5. En anglais, le jeu de gestion est aussi appelé *SimCity-like*, en référence au jeu vidéo qui a popularisé le genre, SimCity. *SimCity-like game* (nom du jeu suivi de *-like*) peut se dire en français *jeu de type SimCity* ou *jeu inspiré de SimCity*.

jeu vidéo de gestion
jeu de gestion
jeu de simulation de gestion

62. jeu de guerre n. m.

Synonymes :

jeu vidéo de guerre n. m.

jeu de simulation de guerre n. m.

simulation de guerre n. f.

wargame

Variante graphique :

war game

Synonymes :

war video game

war simulation game

war simulation

conflict simulation

Jeu vidéo qui simule un conflit militaire historique ou imaginaire et dont le but est de prendre la tête d'une armée ou d'une nation et de remporter une victoire sur l'adversaire.

Notes. – 1. Dans les jeux de guerre, où seule la tactique militaire est prise en compte, le scénario est souvent la simulation d'une bataille au cours de laquelle le joueur, dans la peau d'un chef de guerre, affronte l'adversaire avec une armée prédéfinie, afin de défendre ou de conquérir une région du monde.

2. La grande diversité des jeux de guerre permet aujourd'hui de couvrir la quasi-totalité des conflits historiques, allant du simple affrontement d'un petit groupe de combattants jusqu'à la reproduction d'une guerre entière (des guerres d'Alexandre le Grand jusqu'à la guerre du Golfe, en passant par les guerres napoléoniennes, la guerre de Sécession et la Seconde Guerre mondiale).

3. Les jeux de guerre font partie de la catégorie des jeux de stratégie.

4. Battle Isle, Starcraft et Fields of Glory sont des exemples de jeux de guerre.

63. jeu de lancement n. m.

Synonymes :

titre de lancement n. m.

jeu vidéo de lancement n. m.

launch game

Synonymes :

launch title

launch video game

Jeu vidéo qui est proposé lors du lancement d'une nouvelle console de jeu pour laquelle il a été conçu, de manière que le joueur puisse l'utiliser pour en tester le fonctionnement.

Note. – Les jeux de lancement sont en fait les seuls jeux disponibles lors de la sortie d'une nouvelle console. Plusieurs d'entre eux sont spécifiquement choisis pour être emballés avec la console. Comme ils fournissent les premières impressions sur les capacités techniques de la console, ils sont extrêmement importants dans l'industrie du jeu vidéo.

jeu de lancement

64. jeu de plateforme n. m.

Variante graphique :

jeu de plate-forme n. m.

Synonymes :

jeu de plateformes n. m.

Variante graphique :

jeu de plates-formes n. m.

jeu vidéo de plateforme n. m.

platform game

Synonymes :

platformer

platform video game

Jeu vidéo dans lequel le joueur dirige un petit personnage qui doit franchir les différents niveaux, en sautant de plateforme en plateforme, à travers un parcours rempli de pièges et d'obstacles à éviter, d'objets à collecter, et dont le but est d'atteindre en un temps limité le dernier niveau, tout en se débarrassant des ennemis rencontrés.

Notes. – 1. En passant d'un niveau à l'autre, le joueur, souvent plongé dans un monde imaginaire, doit trouver les bonus cachés (pièces, étoiles, fruits, anneaux, etc.) qui lui permettront de se défendre contre ses adversaires, de récupérer des vies, de nouvelles armes ou de modifier son apparence. Dans un jeu de plateforme, on doit généralement se débarrasser gentiment de ses ennemis (en leur sautant sur la tête ou en faisant tourner son personnage).

2. Le jeu de plateforme, appelé ainsi en raison des divers sauts que le personnage doit effectuer sur des plateformes (écrans de jeu successifs), tout au long de l'aventure, est un jeu d'adresse qui se fonde principalement sur une bonne coordination des mouvements. Il est souvent associé aux consoles de jeu.

3. Les jeux de plateforme, généralement non violents, font partie de la catégorie des jeux d'action.

4. Super Mario, Sonic et Rayman sont des exemples de jeux de plateforme.

5. Le mot *plateforme*, écrit sans trait d'union, fait partie de la liste des mots modifiés (d'après le rapport *Les rectifications de l'orthographe*, paru en décembre 1990). Mentionnons toutefois que l'Office québécois de la langue française estime que ni les graphies traditionnelles (comme *plate-forme*), ni les nouvelles graphies proposées ne doivent être considérées comme fautives.

jeu de plateforme

65. jeu de réflexion n. m.

Synonyme :

jeu vidéo de réflexion n. m.

mind game

Synonyme :

mind video game

Jeu vidéo basé sur la réflexion et l'agilité mentale du joueur, dans lequel il doit résoudre des énigmes, des casse-tête, des problèmes de logique, de mathématiques ou de stratégie, ou encore naviguer à travers des labyrinthes et autres lieux complexes.

Notes. – 1. Les jeux vidéo de réflexion sont considérés comme un prolongement des jeux de logique traditionnels (ex. : jeu d'échecs, jeu de dames, jeu de cartes). Contrairement aux jeux d'aventure, ils ne comprennent pas (ou peu) d'éléments narratifs et leur durée de vie est illimitée. Jouant le plus souvent contre l'ordinateur, le joueur doit, entre autres épreuves, résoudre des sortes de casse-tête rivalisant d'inventivité et empiler des successions de briques pour former des lignes.

2. Tetris est l'exemple type du jeu de réflexion, plus précisément du jeu de casse-tête (*puzzle game*). Goblins, Lemmings, Sokoban et The Incredible Machine sont d'autres exemples de jeux de réflexion.

3. Le terme *jeu vidéo de réflexion* permet, si le contexte l'exige, de distinguer ce type de jeu vidéo du jeu de réflexion traditionnel.

66. jeu de rôle n. m.

Abréviations :

JDR n. m.

JdR n. m.

Synonymes :

jeu de rôles n. m.

jeu vidéo de rôle n. m.

jeu RPG n. m.

role-playing game

Abréviation :

RPG

Synonymes :

role-play game

RPG game

role-playing video game

role-play video game

Jeu vidéo dans lequel le joueur incarne un ou plusieurs personnages dans une histoire scénarisée, et dont le niveau augmente et les caractéristiques évoluent durant l'aventure, en fonction de l'expérience acquise.

Notes. – 1. Dans un jeu de rôle, chaque personnage est créé par le joueur lui-même, grâce à son imagination et à quelques données chiffrées, c'est-à-dire les caractéristiques permettant de définir le personnage et ses capacités (race, âge, sexe, taille, force, dextérité, intelligence, charisme, etc.). Le jeu de rôle quantifie les caractéristiques physiques et intellectuelles des personnages, ainsi que leur expérience et leur évolution.

2. Il n'y a ni gagnant ni perdant, le but du jeu étant pour les joueurs de coopérer à mener à bien l'aventure, de faire évoluer leurs personnages, en modifiant leurs attributs ainsi que leur matériel, et de faire avancer la trame dans laquelle ils se situent. Au cours du jeu, les joueurs doivent remplir des missions,

mener des combats, franchir des obstacles, résoudre des énigmes et dialoguer avec d'autres personnages. Les joueurs jouent ensemble et non pas les uns contre les autres. Il s'agit principalement d'un jeu de dialogue entre les joueurs qui vivent, à travers leurs personnages, une aventure, suivant un scénario et des règles écrites, mais en improvisant. Ce type de jeu, qui mêle réflexion et stratégie, offre une grande liberté d'action aux joueurs.

3. La principale différence entre le jeu d'aventure et le jeu de rôle réside dans le fait que, pour ce dernier, les personnages ont la possibilité d'évoluer au cours de la partie, principalement grâce à des points d'expérience obtenus à la suite de combats ou lors de la résolution d'énigmes.

4. Les jeux vidéo de rôle, qui s'inspirent des jeux de rôle sur table, ont été popularisés, dans les années 70, avec le récit interactif *Donjons et dragons*. La légende de *Zelda* est le premier grand jeu de rôle sur console.

5. *Dark Age of Camelot*, *Dungeon Master* et *Ultima* sont des exemples de jeux de rôle.

6. Le terme *jeu vidéo de rôle* est parfois nécessaire pour le distinguer du jeu de rôle sur table.

7. Le sigle anglais *RPG (Role-Playing Game)* est très répandu en français. On l'utilisera, de préférence, en lui ajoutant un générique, comme *jeu*, et en prononçant les lettres du sigle en français.

67. jeu de rôle en ligne massivement multijoueur n. m.

Synonymes :

jeu de rôle massivement multijoueur n. m.

Abréviation :

JdRMM n. m.

jeu MMORPG n. m.

massively multiplayer online role playing game

Abréviation :

MMORPG

Synonymes :

massive multiplayer online role playing game

MMORP game

Jeu de rôle en ligne et en temps réel auquel des milliers de joueurs du monde entier peuvent participer simultanément et dans lequel le monde virtuel évolue en permanence avec les joueurs connectés au serveur de jeu.

Notes. – 1. Il s'agit d'un jeu vidéo associant le jeu de rôle et le jeu en ligne massivement multijoueur. Autrement dit, d'un type spécifique de jeu en ligne massivement multijoueur qui permet de jouer le rôle d'un personnage que l'on fait évoluer et dont les pouvoirs augmenteront, généralement en gagnant de l'expérience. La plupart des jeux MMORPG, qui se déroulent dans un monde virtuel persistant (accessible 24 heures sur 24) et qui ne sont jouables que sur Internet, requièrent un abonnement mensuel.

2. World of Warcraft, Everquest et Ultima Online sont des exemples de jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs.

3. Les termes formés avec le préfixe *multi-* s'écrivent en un seul mot (sans trait d'union) et ne prennent pas de s au singulier.

4. Le sigle anglais *MMORPG* (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*) est très répandu en français. On l'utilisera, de préférence, en lui ajoutant un générique, comme *jeu*, et en prononçant les lettres du sigle en français.

68. jeu de rôle tactique n. m.

tactical role-playing game

Abréviation :

T-RPG

Synonyme :

tactical RPG

Jeu de rôle où la jouabilité est basée sur les décisions tactiques que le joueur doit prendre au cours des combats qui ont lieu sur une carte, ressemblant à un échiquier, sur laquelle les unités se déplacent.

Notes. – 1. Le jeu de rôle tactique est en fait un mélange entre le jeu de rôle classique et le jeu de stratégie au tour par tour. En effet, le jeu de rôle tactique se joue généralement au tour par tour, ce qui permet au joueur de planifier ses actions et stratégies, et de prendre en compte la complexité de chaque situation. Dans ce type de jeu, la gestion du déplacement est d'une extrême importance.

2. *Final Fantasy Tactics*, *Fire Emblem* et *Dofus* sont des exemples de jeux de rôle tactique.

69. jeu de simulation n. m.

Synonymes :

jeu vidéo de simulation n. m.

simulation n. f.

simulateur n. m.

simulation game

Synonymes :

simulation video game

simulation

simulator

Jeu vidéo qui simule la réalité, représente virtuellement une activité humaine ou le fonctionnement d'une machine, et dans lequel le joueur a l'impression d'être physiquement impliqué dans l'activité représentée à l'écran.

Notes. – 1. Il peut s'agir, par exemple, de la simulation d'un sport (ex. : course automobile, golf, cyclisme, etc.), d'un vol d'avion (simulateur de vol) ou de la conquête spatiale (simulation spatiale). Certains jeux dits *de simulation* mettent l'accent sur le réalisme en 3D, d'autres privilégient plutôt l'action. Le domaine de la simulation est vaste et il peut empiéter sur quelques autres catégories, mais on classe plutôt dans cette catégorie les jeux où le réalisme est très poussé.

2. Ainsi, un jeu de simulation permet de conduire ou de piloter virtuellement des véhicules de toutes sortes, de simuler un sport ou une compétition sportive. Le but du jeu, dans la plupart des cas, est de reproduire et de faire revivre, le plus réalistement possible, les sensations ressenties lors de ces activités.

3. Ace Combat, Falcom et Flight Simulator sont des exemples de jeux de simulation.

4. Selon le jeu, il est possible d'en préciser le contenu par l'ajout d'un adjectif ou d'un complément du nom. Par exemple, on peut dire *simulation aérienne*, *simulation sportive*, *simulation de course automobile*, etc.

70. jeu de simulation divine n. m.

Synonymes :

simulation divine n. f.

simulation de dieu n. f.

simulation de divinité n. f.

God game

Synonymes :

God-like game

God video game

God simulation

God simulation game

God sim game

God simulator

Jeu de simulation dans lequel le joueur incarne un dieu, doté de pouvoirs surnaturels dont il se sert pour agir sur le cours de l'histoire, en disposant du destin des personnages peuplant son univers, qu'il doit guider et faire prospérer.

Notes. – 1. Il s'agit d'un jeu où le joueur, à l'égal d'un dieu, peut décider du sort de son peuple et dont la puissance dépend de la foi inébranlable et du nombre grandissant de ses fidèles. Il est le maître absolu du jeu et, comme toute divinité, dispose de pouvoirs cosmiques phénoménaux tels que faire tomber la pluie, créer des marécages, faire trembler la terre, invoquer des tornades, faire jaillir des volcans ou déclencher des tempêtes ou de gigantesques raz-de-marée, des désastres bien pratiques pour vaincre les adversaires, parfois des divinités adverses. Celui-ci peut choisir de faire le bien ou le mal, pour être apprécié ou redouté. Il peut devenir un dieu bienveillant qui prendra soin de son peuple, lui apportera la prospérité, ou un dieu maléfique qui le terrorisera et le forcera à exécuter tous ses ordres dans la crainte.

2. Populous, Black & White et The God Simulator sont des exemples de jeux de simulation divine.

71. jeu de sport n. m.

Synonymes :

jeu vidéo de sport n. m.

jeu sportif n. m.

jeu de simulation sportive n. m.

simulation sportive n. f.

simulateur de sport n. m.

sport game

Synonymes :

sport video game

sportive game

sport simulation game

sport simulation

sport simulator

Jeu vidéo basé sur la simulation, généralement réaliste, d'un sport individuel ou collectif.

Notes. – 1. Un jeu de sport permet, par exemple, avec un souci de réalisme, de reproduire une compétition sportive.

2. Les jeux de sport sont généralement des jeux d'action, mais certains y incorporent un aspect stratégique (choix du matériel, coordination des équipes, etc.).

3. Les jeux de sport individuel (tennis, golf, ski, surf, etc.) possèdent le même principe ludique que les jeux d'action, mais supposent la simulation d'un processus physique, et donc un plus grand réalisme qui renvoie à une forme de compétition connue. Les jeux de sport collectif (football, soccer, basketball, etc.) conservent l'intérêt de l'adresse des jeux individuels, mais ajoutent une composante de stratégie d'équipe. Le défi du joueur n'est plus seulement physique mais intellectuel.

4. Advantage Tennis, Fifa International Soccer et Outlaw Golf sont des exemples de jeux de sport.

72. **jeu de stratégie** n. m.

Synonyme :

jeu vidéo de stratégie n. m.

strategy game

Synonyme :

strategy video game

Jeu vidéo dans lequel le joueur doit bâtir une armée, un empire ou une civilisation, s'armer, diriger ses troupes, accumuler et gérer des ressources, établir la meilleure stratégie pour vaincre l'adversaire et ainsi accroître sa domination du territoire.

Notes. – 1. Un jeu de stratégie repose sur l'élaboration d'une tactique pour parvenir à des fins guerrières et laisse souvent beaucoup de place à la gestion. À la manière des jeux de gestion, le joueur doit composer avec des ressources limitées pour agrandir son armée et ses infrastructures, bien souvent en les récoltant. Généralement, les ressources, comme le bois, l'or, la pierre, la nourriture, etc., sont à la disposition de l'ensemble des camps, ce qui confère à la récolte de ces ressources une importance stratégique capitale. Le joueur doit gérer au mieux cette richesse, mais aussi bien planifier ses stratégies en pesant le pour et le contre pour chaque unité de son armée.

2. Le jeu de stratégie exige des actions ingénieuses pour atteindre un but prédéfini. Le joueur peut avoir, par exemple, à mener un peuple, au fil de plusieurs millénaires, à un niveau culturel supérieur.

3. Il existe deux types de jeux de stratégie : le jeu de stratégie au tour par tour et le jeu de stratégie en temps réel. Ceux-ci peuvent être soit stratégiques (accumulation de ressources et combat), soit tactiques (axé seulement sur le combat).

4. Civilisation, Starcraft et Warcraft sont des exemples de jeux de stratégie.

73. jeu de stratégie au tour par tour n. m.

Synonymes :

jeu de stratégie tour par tour n. m.

jeu STPT n. m.

jeu TBS n. m.

turn-based strategy game

Abréviation :

TBSG

Synonymes :

TBS game

turn-based strategy video game

turn-based strategy

Abréviation :

TBS

Jeu de stratégie dans lequel les joueurs jouent à tour de rôle, permettant ainsi à chacun de prendre un temps de réflexion sur les actions envisagées.

Notes. – 1. Dans un jeu de stratégie au tour par tour, chaque action donnée est résolue à la fin du tour en cours.

2. Le jeu de stratégie au tour par tour s'oppose au jeu de stratégie en temps réel dans lequel les joueurs jouent simultanément et où l'action s'effectue en continu, sans découpage arbitraire du temps en tours de jeu.

3. Civilization, Risk et Age of Wonders sont des exemples de jeux de stratégie au tour par tour.

4. Le sigle anglais *TBS* (*Turn-Based Strategy*) est parfois employé en français. On l'utilisera, de préférence, en lui ajoutant un générique, comme *jeu*, et en prononçant les lettres du sigle en français.

74. jeu de stratégie en temps réel n. m.

Abréviation :

JSTR n. m.

Synonymes :

jeu de stratégie temps réel n. m.

jeu STR n. m.

jeu RTS n. m.

real-time strategy game

Abréviation :

RTSG

Synonymes :

RTS game

real-time strategy

Abréviation :

RTS

Jeu de stratégie dans lequel les joueurs jouent en même temps, directement, en enchaînant les actions, sans avoir à attendre leur tour.

Notes. – 1. Le jeu de stratégie en temps réel, qui demande en plus de la réflexion une certaine dose de réactivité, se joue essentiellement en mode multijoueur sur Internet ou dans des parties en réseau local (LAN). Contrairement aux jeux au tour par tour, l'action d'un jeu en temps réel s'effectue en continu, sans découpage arbitraire du temps en tours de jeu. D'autres types de jeux stratégiques se jouent en temps réel, comme les jeux de guerre (*wargames*) et les jeux de simulation divine (*God games*).

2. Dans ce type de jeu, le joueur dirige une armée et gère des ressources naturelles, des finances et des troupes pour vaincre d'autres armées. Les tactiques employées par les adversaires sont simultanées et prennent fin tout de suite.

3. Dune II, Age of Empires III, Warcraft et Dawn of War sont des exemples de jeux de stratégie en temps réel.

4. Le sigle anglais *RTS* (*Real-Time Strategy*) est très répandu en français. On l'utilisera, de préférence, en lui ajoutant un générique, comme *jeu*, et en prononçant les lettres du sigle en français.

JSTR
jeu de stratégie en temps réel
jeu STR

75. **jeu de tir** n. m.

Synonyme :

jeu vidéo de tir n. m.

Termes à éviter :

jeu de shoot

jeu de shooting

shooter game

Synonymes :

shooting game

shoot game

shooter

shooter video game

Jeu d'action dont la jouabilité est axée sur le tir et dans lequel le joueur doit éliminer des ennemis à l'aide d'armes à feu diverses.

Notes. – 1. Doom, Tomb Raider, Time Crisis, Gradius et Ikaruga sont des exemples de jeux de tir.

2. Le terme *jeu de tir* est un générique regroupant les jeux de tir à la première personne (*first-person shooter*), les jeux de tir à la troisième personne (*third-person shooter*), les jeux de tir spatial (*shoot them up*), les jeux de tir tactique (*tactical shooter*), les jeux de tir au pistolet (*light gun shooter*), etc.

3. Les termes hybrides *jeu de shoot* et *jeu de shooting*, qui s'intègrent mal au système linguistique du français, sont à éviter.

76. jeu de tir à la première personne n. m.

Abréviation :

JTPP n. m.

Synonymes :

jeu de tir en vue subjective n. m.

jeu de tir subjectif n. m.

jeu FPS n. m.

first-person shooter

Abréviation :

FPS

Synonymes :

first-person shooter game

first-person shooting game

first-person shoot game

ego-shooter game

ego-shooter

ego-shooting game

Quake-like game

Doom-like game

Jeu de tir dans lequel le joueur voit l'action à travers les yeux du personnage qu'il dirige.

Notes. – 1. Le point de vue du jeu permet au joueur de voir comme s'il était le héros. La caméra virtuelle cadre et se déplace comme si le joueur était à la place du personnage (qu'il ne voit plus). L'image vue par le joueur est en fait une simulation de ce que voit le personnage. La vue subjective caractérisant ce type de jeu renforce l'immersion.

2. Unreal Tournament, Quake, Doom et Half-Life sont des exemples de jeux de tir à la première personne.

3. Le sigle anglais *FPS* (*First-Person Shooter*) est très répandu en français. On l'utilisera, de préférence, en lui ajoutant un générique, comme *jeu*, et en prononçant les lettres du sigle en français.

4. En anglais, le jeu de tir à la première personne est aussi appelé *Quake-like* et *Doom-like*, en référence à deux titres emblématiques de ce type de jeu : *Quake* et *Doom* (chacun d'eux étant considéré par leurs fans respectifs comme le véritable fondateur du genre). *Quake-like game* et *Doom-like game* (le nom du jeu suivi de *-like*) peuvent se dire en français *jeu de type Quake* ou *jeu de type Doom*, ou *jeu inspiré de Quake* ou *jeu inspiré de Doom*.

jeu de tir subjectif

JTPP
jeu FPS

77. jeu de tir à la troisième personne n. m.

Synonymes :

jeu de tir en vue objective n. m.

jeu de tir objectif n. m.

jeu TPS n. m.

third-person shooter

Abréviation :

TPS

Synonymes :

TPS game

third-person shooter game

third-person shooting game

Abréviation :

TPSG

Jeu de tir dans lequel le joueur voit l'action et le personnage d'un point de vue extérieur, selon un cadrage normal, à la troisième personne.

Notes. – 1. Dans un jeu de tir à la troisième personne, la vue peut être prise, par exemple, de l'arrière du personnage.

2. Les jeux de tir à la troisième personne font partie de la catégorie des jeux d'action.

3. Brute Force, Max Paine et Tomb Raider sont des exemples de jeux de tir à la troisième personne.

4. Le sigle anglais *TPS* (*Third-Person Shooter*) est très répandu en français. On l'utilisera, de préférence, en lui ajoutant un générique, comme *jeu*, et en prononçant les lettres du sigle en français.

78. jeu de tir au pistolet n. m.

light gun shooter

Synonymes :

light gun shooting game

gun shooter

gun shooter game

gun shooting game

gun shoot game

Jeu de tir dans lequel le joueur, avec une liberté de mouvement limitée, suit un parcours prédéfini et doit abattre les ennemis et autres cibles qui apparaissent à l'écran, en les visant directement à l'aide d'un pistolet optique.

Notes. – 1. Les jeux de tir au pistolet, dont les actions du joueur sont généralement limitées à s'accroupir, se relever, cibler et tirer, sont surtout présents dans les salles d'arcade, mais certains titres ont été adaptés pour les consoles. La liberté de mouvement du joueur est en fait limitée au champ d'action de l'arme utilisée.

2. Dans ce type de jeu, en vue subjective, où les niveaux débordent d'ennemis arrivant de toutes parts, souvent dans des environnements urbains, des jungles, des entrepôts ou des maisons hantées, il faut faire preuve de rapidité mais aussi de tactique pour éviter les tirs adverses.

3. Virtua Cop, Time Crisis et The House of the Dead sont des exemples de jeux de tir au pistolet.

79. jeu de tir spatial n. m.

Synonymes :

jeu de tir aérien n. m.

jeu de tir d'arcade n. m.

shoot them up

Abréviation :

shmup

Variante graphique :

shoot'em up

Synonymes :

space shooter

aerial shooter

arcade shooter

shoot-them-up game

space shooter game

aerial shooter game

arcade shooter game

Jeu d'action axé sur le tir effréné, dans lequel le joueur, aux commandes d'un véhicule ou dirigeant un personnage, doit détruire des hordes d'ennemis qui débarquent par vagues à l'écran, à l'aide d'armes de plus en plus puissantes, tout en avançant dans les niveaux et en esquivant les tirs.

Notes. – 1. Le jeu de tir spatial, dont l'action est soutenue et les parties rapides, est basé sur les réflexes du joueur, souvent aux commandes d'un vaisseau spatial ou d'un avion militaire dans un univers en 2D ou en 3D. Le jeu, dont le but est de tirer sur tout ce qui bouge à l'écran, est organisé en plusieurs niveaux que le joueur doit successivement franchir. Chacun de ces niveaux est en fait un monde virtuel dans lequel le joueur doit lutter contre ses adversaires, en se faufilant au milieu du déluge de tirs. Pour l'aider, il a des bonus qui peuvent lui donner plus d'armes, de boucliers, d'énergie, etc. À la fin de certains

niveaux, il doit affronter le chef (*boss* en anglais), qu'il tentera d'éliminer pour passer au niveau suivant. Le joueur doit arriver au dernier niveau en ayant détruit le maximum d'adversaires ou d'engins ennemis.

2. Les jeux de tir spatial, popularisés dans les salles d'arcade, sont un sous-genre des jeux de tir et font partie de la famille des jeux d'action.

3. Asteroids, Thunder Force, Gradius et Ikaruga sont des exemples de jeux de tir spatial. Le premier jeu de tir spatial connu fut Space Invaders.

4. *Shoot them up* (aussi écrit *shoot'em up*) signifie littéralement « descendez-les tous » (sans discernement).

jeu de tir d'arcade
jeu de tir spatial
jeu de tir aérien

80. jeu de tir tactique n. m.

Synonyme :

jeu vidéo de tir tactique n. m.

tactical shooter

Synonymes :

tactical shooter game

tactical shooting game

tactical shooter video game

tactical shooting video game

Jeu de tir dans lequel le joueur dirige un soldat ou coordonne les actions d'une escouade de soldats en mission, équipée d'un arsenal d'armes, en utilisant différentes tactiques militaires, en fonction de l'objectif à réaliser.

Notes. – 1. L'environnement interactif et le comportement des ennemis donnent au jeu de tir tactique un réalisme souvent étonnant. Le jeu, qui se joue souvent en équipe, en vue à la première personne (*FPS*) ou à la troisième personne (*TPS*), exige plus de réflexion que dans un simple jeu de tir, car, à la moindre erreur, la sanction est immédiate.

2. Chaque personnage d'un jeu de tir tactique possède des caractéristiques physiques et un équipement qui lui sont propres (fusil mitrailleur, grenades, fusil de précision, pistolet avec silencieux, balles explosives, fusil de combat, etc.). Chaque classe de personnage (ex. : fusiliers, artificiers, grenadiers, tireurs d'élite, ingénieurs, commandants, etc.), correspondant à un style de jeu différent, a son rôle à jouer dans le bon déroulement d'une mission.

3. Capturer le chef d'un groupe terroriste, détruire une base ennemie ou défendre un lieu stratégique, effectuer le vol de documents secrets, sécuriser une zone donnée, détruire les équipements ennemis, assurer la protection des civils, font

partie des différentes missions à remplir dans un jeu de tir tactique.

4. America's Army, Delta Force et Operation Flash Point sont des exemples de jeux de tir tactique.

5. Au pluriel, on écrira : *des jeux de tir tactique*. C'est le mot *tir* qui est qualifié de *tactique*.

jeu de tir tactique

81. jeu éducatif n. m.

Synonymes :

jeu vidéo éducatif n. m.

jeu ludoéducatif n. m.

educational game

Synonymes :

educative game

edutainment game

edugame

educational video game

educative video game

edutainment video game

Jeu vidéo utilisé comme outil d'apprentissage, qui a pour but d'éduquer, de transmettre des connaissances et des compétences par l'intermédiaire du jeu.

Note. – Les jeux éducatifs combinent les aspects ludiques du jeu vidéo avec un objectif pédagogique ou de formation. Ils permettent, par exemple, de faire l'apprentissage de la musique ou de l'italien, de parfaire ses connaissances de l'astronomie ou de l'histoire de France, dans un contexte ludique.

82. jeu électronique de poche n. m.

Synonymes :

jeu électronique n. m.

jeu de poche n. m.

pocket electronic game

Synonymes :

electronic game

e-game

pocket game

Petit boîtier en plastique constitué d'un écran à cristaux liquides affichant des dessins prédéfinis rudimentaires, qui ne comporte qu'un seul jeu et dont le format peut tenir facilement dans la poche.

Notes. – 1. Les jeux électroniques de poche comportent quelques boutons (semblables à ceux que l'on trouve sur les manettes de jeu actuelles) permettant au joueur de commencer une partie et de déplacer son héros à l'écran. Cet écran est constitué de cristaux liquides qui font apparaître de façon logique des objets prédessinés, donnant l'illusion du mouvement. L'image n'est pas composée d'une multitude de pixels (comme c'est le cas pour les consoles de jeu et les ordinateurs), mais de petits dessins placés intelligemment les uns à côté des autres. Cela se traduit à l'écran par une animation saccadée. Les différentes positions d'un personnage ou d'un objet sont en fait différentes zones allumées successivement, selon les mouvements.

2. Les jeux électroniques de poche sont en quelque sorte les ancêtres des consoles portables.

3. Manhole, Parachute et Pinball sont des exemples de jeux électroniques de poche.

83. jeu en communauté fermée n. m.

closed community game

Jeu vidéo multijoueur, limité à une dizaine de participants, dans lequel un joueur a un contrôle sur l'identité des autres joueurs, qu'il connaît par leur nom ou sous leur pseudonyme.

Note. – Un jeu en communauté fermée, comme le jeu coopératif et le jeu compétitif, se joue généralement en réseau local ou sur Internet. Il met en compétition des équipes ou des joueurs qui se sont identifiés et qui s'acceptent. Lorsqu'ils jouent en salle (réseau LAN), ils se connaissent physiquement.

84. jeu en communauté ouverte n. m.

open community game

Jeu vidéo massivement multijoueur, ouvert à la communauté Internet, dans lequel un joueur n'a pas de contrôle sur l'identité des autres joueurs.

Note. – Un jeu en communauté ouverte, qui représente plusieurs milliers de joueurs, se joue généralement sur Internet. Il est essentiellement commercialisé sous forme d'un abonnement mensuel. Habituellement, les joueurs ne se connaissent pas physiquement et se rencontrent dans l'univers du jeu par l'intermédiaire de leurs avatars. Le plus souvent, il s'agit de jeux de rôle, plus précisément de jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs.

85. jeu en émulation n. m.

Synonymes :

jeu émulé n. m.

jeu vidéo émulé n. m.

emulation game

Synonymes :

emulated game

emulated video game

Jeu vidéo qui est jouable sur une plateforme de jeu différente de la plateforme pour laquelle il a été créé initialement, grâce à un émulateur capable de reproduire virtuellement le fonctionnement de la plateforme d'origine.

Notes. – 1. Par exemple, un jeu d'arcade ou de console émulé pourra se jouer sur l'ordinateur grâce à un programme d'émulation reproduisant le fonctionnement d'une borne d'arcade ou d'une console de jeu. Ces jeux en émulation sont alors jouables au clavier et à la souris.

2. Parmi les plateformes utilisées, il y a les différentes plateformes de jeu (borne d'arcade, console de jeu, ordinateur, Internet, terminal mobile de poche tel que le téléphone mobile ou l'assistant numérique personnel), incluant les différents modèles de consoles (PlayStation, Dreamcast, Xbox, GameCube, GameBoy, etc.) ou de terminaux mobiles de poche (Palm, Pocket PC, etc.), ainsi que les différents systèmes d'exploitation (Windows, MacOS, Unix, Linux, etc.).

86. jeu en ligne n. m.

Synonymes :

jeu vidéo en ligne n. m.

jeu sur Internet n. m.

jeu Internet n. m.

cyberjeu n. m.

online game

Variante graphique :

on-line game

Synonymes :

online video game

Internet game

cyber-game

Jeu vidéo accessible sur Internet, permettant à des internautes de jouer seuls contre l'ordinateur ou de trouver des adversaires dans le monde entier pour jouer à plusieurs.

Notes. – 1. Un jeu en ligne permet de jouer en réseau, connecté à d'autres ordinateurs, par l'intermédiaire d'Internet. Les participants peuvent jouer avec ou contre d'autres internautes, indépendamment de l'endroit où ils se trouvent dans le monde.

2. D'un point de vue technique, un jeu en ligne est un jeu disponible sur un serveur distant grâce à une connexion à Internet.

87. jeu en ligne massivement multijoueur n. m.

Synonymes :

jeu massivement multijoueur en ligne n. m.

jeu massivement multijoueur n. m.

Abréviation :

JMM n. m.

jeu à monde persistant n. m.

jeu à univers persistant n. m.

jeu MMOG n. m.

massively multiplayer online game

Abréviation :

MMOG

Synonymes :

massive multiplayer online game

massively multiplayer game

MMO game

MMOG game

persistent world game

persistent universe game

Jeu en ligne et en temps réel auquel des milliers de joueurs du monde entier peuvent participer simultanément et dans lequel le monde virtuel évolue en permanence avec les joueurs connectés au serveur de jeu.

Notes. – 1. Ce monde virtuel persistant peut être, par exemple, contemporain, historique, réaliste, futuriste, médiéval, fantastique ou postapocalyptique. La durée de vie du monde virtuel et de la partie du joueur n'est pas limitée. Le joueur entre et sort du jeu quand il veut. Ainsi, lorsqu'un joueur quitte le jeu pour y revenir plusieurs heures ou plusieurs jours plus tard, il ne le retrouve pas forcément tel qu'il était lorsqu'il est parti : le cycle des jours et des nuits continue dans le monde du jeu; d'autres joueurs ont pu modifier profondément le monde, des amis ont même pu devenir des ennemis.

2. Les jeux en ligne massivement multijoueurs, généralement disponibles sur abonnement dans Internet, ont pour but de regrouper des communautés de joueurs qui interagissent ensemble et avec le monde virtuel.
3. Un jeu à monde persistant avec moins de 32 joueurs n'est pas considéré comme massivement multijoueur. Selon les serveurs, le nombre de joueurs peut varier de 100 à 25 000 simultanément.
4. Les jeux en ligne massivement multijoueurs sont généralement des jeux de rôle ou des jeux de stratégie en temps réel.
5. Dark Age of Camelot, Everquest et Ultima Online sont des exemples de jeux en ligne massivement multijoueurs.
6. Les termes formés avec le préfixe *multi-* s'écrivent en un seul mot (sans trait d'union) et ne prennent pas de s au singulier.
7. Le sigle anglais *MMOG* (*Massively Multiplayer Online Game*) est très répandu en français. On l'utilisera, de préférence, en lui ajoutant un générique, comme *jeu*, et en prononçant les lettres du sigle en français.

88. jeu en pointer-cliquer n. m.

Synonymes :

jeu vidéo en pointer-cliquer n. m.

jeu d'aventure en pointer-cliquer n. m.

Terme à éviter :

jeu point-and-click

point-and-click game

Variante graphique :

point'n'click game

Synonymes :

point-and-click video game

point-and-click adventure game

Jeu d'aventure graphique, à écrans fixes successifs, qui se joue à la souris, dans lequel le joueur, à la recherche d'indices, avance dans l'histoire à travers la résolution d'énigmes et interagit en pointant les éléments du décor et les personnages, et en cliquant sur ceux-ci pour valider les actions.

Notes. – 1. L'écran de jeu présente une fenêtre affichant les actions que peut réaliser le personnage, lesquelles sont représentées par des mots ou des icônes (ex. : parler, marcher, donner, ouvrir, fermer, prendre, etc.). Ainsi, le joueur déplace le pointeur de la souris sur une action possible et clique pour la valider. En cliquant ensuite sur des éléments-clés de l'environnement graphique du jeu, il peut faire interagir le personnage en conséquence (parler avec tel personnage, se déplacer vers tel lieu, ouvrir tel meuble, etc.)

2. Les jeux en pointer-cliquer reposent sur l'exploration d'un monde, l'examen des différentes zones à l'écran et l'utilisation éventuelle des objets figurant dans l'inventaire. Ils font appel aux capacités de réflexion du joueur, à son sens de l'observation ou à son talent d'enquêteur.

3. Day of the Tentacle, Myst, Syberia et Runaway sont des exemples de jeux en pointer-cliquer.

4. Le terme hybride *jeu point-and-click*, qui s'intègre mal au système linguistique du français, est à éviter.

jeu en pointer-cliquer

89. jeu en réseau n. m.

Synonymes :

jeu vidéo en réseau n. m.

jeu réseau n. m.

network game

Synonyme :

network video game

Jeu vidéo permettant la participation simultanée de plusieurs joueurs au sein du même réseau, que ce soit Internet ou un réseau local.

Notes. – 1. Un jeu en réseau permet de mettre en relation plusieurs joueurs.

2. Les jeux en réseau, ou en mode multijoueur, peuvent se jouer en ligne (sur le réseau Internet), mais aussi en réseau local (c'est-à-dire un groupe d'ordinateurs, généralement physiquement rapprochés, qui sont connectés entre eux). Dans les deux cas, les joueurs se connectent à un serveur.

jeu en réseau

90. jeu en temps réel n. m.

Synonymes :

jeu en simultané n. m.

jeu vidéo en temps réel n. m.

jeu vidéo en simultané n. m.

real-time game

Abréviation :

RTG

Synonymes :

real-time video game

RTG game

simultaneous game

simultaneous video game

Jeu vidéo dans lequel les joueurs jouent en même temps, directement, en enchaînant les actions, sans avoir à attendre leur tour.

Notes. – 1. Dans un jeu en temps réel, le passage réel du temps est simulé, c'est-à-dire que, lorsque le joueur exécute certaines actions, le temps du jeu continue à être décompté (l'ordinateur continue de travailler de son côté). Ainsi, le jeu se déroule en temps continu et les adversaires n'agissent pas chacun leur tour mais simultanément.

2. Il existe différents types de jeux en temps réel, notamment les jeux de rôle (ex. : *Dungeon Master* et *Ultima VIII*) et les jeux de stratégie (ex. : *Dune II* et *Warcraft*).

91. jeu grand public n. m.

Synonymes :

jeu pour tous n. m.

jeu occasionnel n. m.

jeu vidéo grand public n. m.

jeu vidéo pour tous n. m.

jeu vidéo occasionnel n. m.

casual game

Synonymes :

game for all

casual video game

video game for all

Jeu vidéo qui se caractérise par une prise en main rapide, des règles simples, une mécanique de jeu simplifiée et des parties de courte durée, et qui est destiné à un large public pour satisfaire une envie occasionnelle de jouer.

Notes. – 1. L'attrait des jeux grand public réside dans cette possibilité de jouer rapidement une partie (quelques minutes), avec des combinaisons de touches et des règles facilement compréhensibles.

2. Certains jeux grand public peuvent se jouer directement en ligne sans installation ni téléchargement préalables. De nos jours, le jeu pour tous trouve principalement sa force grâce aux téléphones cellulaires portables, parfaitement adaptés aux jeux courts et simples.

3. Les jeux de cartes, les jeux de réflexion, notamment les jeux de casse-tête, sont des types de jeux grand public. Solitaire (jeu de cartes), Démineur (jeu de réflexion) et Tetris (jeu de casse-tête) sont des exemples de jeux grand public.

92. jeu hors ligne n. m.

Synonyme :

jeu vidéo hors ligne n. m.

offline game

Variante graphique :

off-line game

Synonymes :

offline video game

off-line video game

Jeu vidéo qui ne nécessite pas une connexion à Internet pour pouvoir y jouer.

Notes. – 1. Un jeu hors ligne peut, par exemple, impliquer plusieurs joueurs réunis autour d'une même console de jeu permettant l'utilisation de plusieurs manettes (ex. : jeux de combat, jeux de sport, etc.).

2. Au pluriel, on écrira : *des jeux hors ligne, des jeux vidéo hors ligne.*

93. jeu multijoueur n. m.

Synonyme :

jeu vidéo multijoueur n. m.

multiplayer game

Variante graphique :

multi-player game

Synonyme :

multiplayer video game

Jeu vidéo qui permet à plusieurs joueurs, connectés en réseau, de jouer ensemble contre l'ordinateur, ou les uns contre les autres, individuellement ou en équipe.

Notes. – 1. Les jeux multijoueurs, que l'on joue en réseau, peuvent se jouer en ligne (sur le réseau Internet) ou en réseau local (ou *réseau LAN*).

2. Un jeu multijoueur peut être coopératif (les joueurs jouent ensemble contre l'ordinateur) ou compétitif (les joueurs jouent les uns contre les autres, individuellement ou en équipe).

3. Un jeu vidéo propose souvent un mode solo et un mode multijoueur.

4. Les termes formés avec le préfixe *multi-* s'écrivent en un seul mot (sans trait d'union) et ne prennent pas de *s* au singulier.

94. jeu multiplateforme n. m.

Variante graphique :

jeu multiplate-forme n. m.

Synonymes :

jeu vidéo multiplateforme n. m.

jeu vidéo multiplate-forme n. m.

cross-platform game

Variante graphique :

crossplatform game

Synonymes :

multi-platform game

multiplatform game

cross-platform video game

multi-platform video game

Jeu vidéo disponible en plusieurs versions correspondant à des plateformes de jeu différentes.

Notes. – 1. Plusieurs versions du même jeu vidéo sont commercialisées (ex. : version PlayStation 3 ou version PS3, version Nintendo DS ou version DS, version Xbox 360, version Wii, version PC, version Mac, etc.). Leur appellation fait référence au modèle de console ou au type d'ordinateur auquel le jeu est destiné.

2. En français, les mots formés avec le préfixe *multi-* ne prennent pas de trait d'union. Le second élément se lie directement au préfixe, sauf lorsque cet élément commence par la voyelle *i* (ex. : *multifonction*, *multiethnique*, *multi-instrumentiste*). De plus, bien que *multi-* suggère la pluralité, les mots formés avec ce préfixe suivent la règle générale : ils s'écrivent habituellement sans *s* au singulier et avec *s* au pluriel.

3. Le mot *plateforme*, écrit sans trait d'union, fait partie de la liste des mots modifiés (d'après le rapport *Les rectifications de l'orthographe*, paru en décembre 1990). Mentionnons toutefois que l'Office québécois de la langue française estime que ni les graphies traditionnelles (comme *plate-forme*), ni les nouvelles graphies proposées ne doivent être considérées comme fautives.

jeu multiplateforme
jeu multiplate-forme

95. jeu musical n. m.

Synonymes :

jeu de musique n. m.

jeu de rythme n. m.

jeu vidéo musical n. m.

jeu vidéo de musique n. m.

jeu vidéo de rythme n. m.

music game

Synonymes :

musical game

music video game

musical video game

rhythm game

music rhythm game

Jeu vidéo dans lequel le joueur tente de reproduire une mélodie, une chanson ou une chorégraphie, en suivant le rythme musical et les indications affichées à l'écran, souvent à l'aide d'un contrôleur de jeu spécialisé.

Notes. – 1. Dans les jeux musicaux, la jouabilité est presque entièrement axée sur la capacité du joueur à suivre le rythme musical de la bande sonore. Ceux-ci se caractérisent par une prise en main quasi immédiate, des parties multijoueurs et conviviales relativement courtes. Ils se jouent parfois à l'aide du clavier ou d'une manette de jeu, certains requièrent un microphone, un tapis de danse ou un contrôleur de jeu adapté prenant la forme d'un instrument de musique (ex. : une guitare dont les cordes sont remplacées par des boutons de commande). Selon l'instrument, il s'agit de suivre une rythmique ou une mélodie.

2. Les jeux de danse font partie de la famille des jeux musicaux.

3. The Beatles : Rock Band, Guitar Hero et Dance Dance Revolution sont des exemples de jeux musicaux.

96. jeu par navigateur n. m.

Synonymes :

jeu sur navigateur n. m.

jeu vidéo par navigateur n. m.

jeu vidéo sur navigateur n. m.

browser game

Synonymes :

browser-based game

browser video game

navigator game

Web browser game

Internet browser game

Jeu vidéo qui se joue par l'intermédiaire d'un navigateur, directement à partir d'Internet, sans qu'aucun téléchargement ni installation de logiciel soit nécessaire.

Note. – Les jeux par navigateur sont généralement gratuits, mais les joueurs peuvent souscrire à un abonnement pour avoir des possibilités plus développées. Selon la technologie utilisée, on les nommera : jeux Flash, jeux Java, jeux PHP, etc.

97. jeu piraté n. m.

Synonyme :

jeu vidéo piraté n. m.

pirated game

Synonyme :

pirated video game

Jeu vidéo dont on a fait sauter la protection ou dont on a fait une copie illégale, sans l'autorisation du créateur ou des détenteurs du droit d'auteur.

Note. – Il arrive que des internautes téléchargent directement sur Internet un jeu vidéo qui a été piraté par quelqu'un d'autre.

98. jeu professionnel n. m.

Synonyme :

jeu vidéo professionnel n. m.

pro gaming

Synonymes :

professional gaming

pro video gaming

professional video gaming

Pratique professionnelle du jeu vidéo où les joueurs sont rémunérés pour leurs performances, grâce aux commanditaires et aux prix en argent offerts dans les compétitions mondiales.

Note. – Au même titre qu'un sportif monnaye son image auprès de marques connues à des fins publicitaires, les joueurs professionnels de jeux vidéo sont eux aussi commandités, généralement par des constructeurs informatiques.

99. jeu publicitaire n. m.

Synonymes :

jeu promotionnel n. m.

jeu vidéo publicitaire n. m.

jeu vidéo promotionnel n. m.

publijeu n. m.

promojeu n. m.

advergame

Synonymes :

advertising game

advertising video game

Jeu vidéo interactif créé spécifiquement autour d'une marque ou de ses produits, qui est destiné à en faire la promotion et à capter l'attention des internautes consommateurs.

Notes. – 1. Avec la ludopublicité (*advergaming* en anglais), le jeu est une publicité. Le jeu vidéo est alors utilisé comme environnement promotionnel. Dans Internet, on diffuse des jeux publicitaires, généralement sur les sites Web des annonceurs, qui mettent en scène, de façon interactive et captivante, l'univers de la marque ou de ses produits. La ludopublicité permet ainsi aux annonceurs de dissimuler leur marque dans un contenu ludique.

2. Le jeu publicitaire peut répondre à différents objectifs : transmettre un message publicitaire, renforcer l'image de la marque, influencer les consommateurs à travers une expérience amusante, inciter le joueur à jouer plus longtemps (et même à revenir jouer sur le site) et par conséquent maximiser le temps d'exposition aux publicités.

3. Les termes *publijeu* et *promojeu* ont été construits respectivement à partir des mots *publicité* et *jeu*, et *promotion* et *jeu*.

4. Le terme *advergame* a été construit à partir des mots *advertising* (*publicité*) et *game* (*jeu*).

100. jeu sérieux n. m.

Synonyme :

jeu vidéo sérieux n. m.

serious game

Synonyme :

serious video game

Application informatique qui combine une intention sérieuse de type pédagogique, informatif, communicationnel, idéologique ou autre, avec un environnement d'apprentissage prenant la forme d'un jeu vidéo, afin de transmettre un savoir pratique ou de sensibiliser à un enjeu social.

Notes. – 1. Un jeu sérieux désigne tout type de jeu dont la finalité est autre que le simple divertissement. Il s'agit avant tout de faire vivre des expériences enrichissantes, par l'immersion, la simulation et l'apprentissage par l'action. Les jeux sérieux proposent des environnements ludiques des plus immersifs derrière lesquels prennent forme des mises en situation à valeur pédagogique.

2. Les jeux sérieux sont en fait une déclinaison utile du jeu vidéo au service des professionnels. Ils sont présents dans plusieurs secteurs d'activité comme l'éducation, l'administration, la santé, la défense, la formation en entreprise, la communication, l'écologie, l'humanitaire, la sécurité civile, l'art et les sciences. Suivant le public considéré, ils peuvent être utilisés pour la sensibilisation à des problèmes généraux de santé, de sécurité ou d'environnement. Les jeux sérieux sont classés en cinq grandes catégories : les jeux publicitaires, les jeux ludoéducatifs, les jeux de marché, les jeux engagés et les jeux d'entraînement et de simulation.

101. jeu solo n. m.

Synonymes :

jeu en solo n. m.

jeu monojoueur n. m.

jeu vidéo solo n. m.

jeu individuel n. m.

jeu à un joueur n. m.

jeu à joueur unique n. m.

single-player game

Synonymes :

one-player game

single-user game

one-user game

single game

Jeu vidéo prévu pour un seul joueur, dans lequel celui-ci joue seul contre l'ordinateur.

Notes. – 1. Dans un jeu solo, l'ordinateur est l'adversaire du joueur.

2. Un jeu solo suppose que seul le mode solo est proposé dans le jeu.

3. Au pluriel, on écrira : *des jeux solos*.

102. jeu sur console n. m.

Synonymes :

jeu pour console n. m.

jeu de console n. m.

jeu vidéo sur console n. m.

jeu vidéo pour console n. m.

jeu vidéo de console n. m.

console game

Synonyme :

console video game

Jeu vidéo conçu pour fonctionner sur une console de jeu, et dans lequel le joueur contrôle l'action qui se déroule à l'écran à l'aide d'une manette ou d'un autre périphérique de jeu.

Notes. – 1. D'autres périphériques de jeu peuvent également être utilisés, par exemple, le pistolet optique et le volant à retour de force.

2. Les jeux sur console les plus populaires sont des jeux d'action, des jeux de plateforme et des jeux de sport.

103. jeu sur mobile n. m.

Synonymes :

jeu pour mobile n. m.

jeu mobile n. m.

jeu vidéo sur mobile n. m.

jeu vidéo pour mobile n. m.

jeu vidéo mobile n. m.

mobile game

Synonymes :

mobile video game

mob video game

mob game

Jeu vidéo, solo ou multijoueur, conçu pour fonctionner sur un terminal mobile de poche ou sur une console portable.

Notes. – 1. Un terminal mobile de poche peut être, par exemple, un téléphone intelligent ou un assistant numérique personnel.

2. Dans les termes français proposés, le mot *mobile* s'utilise aussi au pluriel : *jeu sur mobiles*, *jeu pour mobiles*, *jeu vidéo sur mobiles* et *jeu vidéo pour mobiles*.

104. jeu sur ordinateur n. m.

Synonymes :

jeu pour ordinateur n. m.

jeu d'ordinateur n. m.

jeu vidéo sur ordinateur n. m.

jeu informatique n. m.

computer game

Synonyme :

computer video game

Jeu vidéo, solo ou multijoueur, conçu pour fonctionner sur un ordinateur personnel, et dans lequel le joueur contrôle l'action qui se déroule à l'écran à l'aide d'un périphérique de jeu.

Notes. – 1. Les principaux périphériques de jeu sont la souris, le clavier, la boule de commande (*trackball*), la manette de jeu (*gamepad*), le manche à balai (*joystick*), le volant et le pédalier. Il faut noter que les deux premiers périphériques ne sont pas propres au monde vidéoludique, mais sont avant tout associés à la bureautique.

2. Les jeux sur ordinateur sont diffusés principalement sur CD-ROM, DVD-ROM ou disquette. Certains jeux sont également accessibles par Internet.

105. jeu téléchargeable n. m.

Synonyme :

jeu vidéo téléchargeable n. m.

downloadable game

Synonyme :

downloadable video game

Jeu vidéo contenu dans un fichier que l'on peut télécharger sur le disque dur de son ordinateur à partir d'Internet.

Note. – Techniquement parlant, le fichier contenant les données relatives au jeu vidéo est alors transféré d'un ordinateur distant vers un ordinateur local à travers un réseau, ou d'un ordinateur central vers un micro-ordinateur.

jeu téléchargeable
jeu vidéo téléchargeable

106. jeu vidéo n. m.

video game

Variante graphique :

videogame

Œuvre audiovisuelle interactive et ludique dont le contenu est programmé et diffusé sur un support de stockage qui en permet l’affichage sur un écran, où le joueur contrôle l’action qui s’y déroule, à l’aide d’un périphérique de jeu, dans un but de divertissement ou de compétition.

Notes. – 1. Il s’agit en fait d’un environnement informatique qui reproduit sur un écran vidéo (ou autre) un jeu dont les règles ont été programmées.

2. Les jeux vidéo sont diffusés sur différents supports de stockage (cartes, cartouches, disquettes, disque dur, mini-CD, CD-ROM, DVD-ROM, etc.).

3. Il existe différents types de jeux vidéo : le jeu d’action, le jeu d’aventure, le jeu de stratégie, le jeu de rôle, le jeu de simulation, le jeu de combat, le jeu de tir, etc. Un même jeu peut appartenir à plusieurs genres vidéoludiques à la fois. On parle alors de *chevauchement*.

4. Logiquement, on peut dire qu’un jeu vidéo est un jeu se déroulant sur un écran vidéo. Ainsi, le terme *jeu vidéo* fut d’abord utilisé pour désigner les jeux sur console, car cette dernière est alors connectée sur un téléviseur (écran vidéo), au lieu d’avoir son propre moniteur, comme c’est le cas pour les ordinateurs. Son utilisation s’est généralisée.

5. Il est à noter que le nom *vidéo* s’accorde au pluriel (*des vidéos*). Toutefois, il demeure invariable lorsqu’il est employé comme un adjectif, en apposition à un autre nom (*des jeux vidéo*).

6. En anglais, la graphie *videogame* est aussi utilisée.

107. jeu vidéo rétro n. m.

Synonymes :

jeu vidéo ancien n. m.

jeu rétro n. m.

jeu ancien n. m.

Terme à éviter :

rétrogame

retro video game

Synonymes :

old video game

retro game

old game

old-school game

classic game

Jeu vidéo dont la date de sortie se situe entre le début des années 70 et le début des années 90, période précédant l'arrivée des jeux en 3D et des consoles 32 bits de cinquième génération.

Notes. – 1. Les jeux vidéo rétro, dont l'intérêt repose avant tout sur la jouabilité et la durée de vie, sont joués sur des consoles et des ordinateurs d'origine, appartenant au passé, ou sur des plateformes de jeu récentes, grâce à l'émulation ou par l'entremise des rééditions. Ces jeux font partie du patrimoine vidéoludique mondial.

2. Les mots composés avec le préfixe *rétro-* s'écrivent en un seul mot. L'adjectif *rétro* demeure invariable au pluriel (ex. : *des joueurs rétro, des jeux rétro*).

3. Le terme hybride *rétrogame*, qui s'intègre mal au système linguistique du français, est à éviter.

108. **jouabilité** n. f.

gameplay

Ensemble des éléments liés à l'interaction entre le joueur et le jeu, dont les règles et les possibilités d'actions, qui sont définis et intégrés au jeu lors de la création d'un jeu vidéo, et qui contribuent au plaisir de jouer, découlant de l'interactivité, ressenti pendant le jeu.

Notes. – 1. Parmi les autres éléments d'interaction, indispensables à une expérience vidéoludique plaisante, mentionnons l'ergonomie des commandes (facilité de prise en main) et l'architecture compétitive du jeu.

2. Le terme *gameplay* tirerait son origine du titre du mode d'emploi (*How the game plays*) qui se trouvait sur les premières bornes d'arcade, et qui s'est peu à peu lexicalisé sous la forme *gameplay*.

3. Difficile à définir et à traduire en français, *gameplay* est un terme auquel on donne plusieurs sens. En fait, ce concept multiple renvoie à deux sens distincts. Dans *gameplay*, le mot *game* renvoie à un système de règles que le joueur doit respecter pour mener à bien son action, tandis que le mot *play* correspond à l'action menée par le joueur, à l'attitude ludique qu'il adopte vis-à-vis de cette structure de jeu. *Gameplay* évoque à la fois la notion de règles du jeu (associée à la mécanique de jeu) destinées à produire une expérience de jeu plaisante, et celle d'actions possibles offertes au joueur, de manière d'interagir librement, de facilité de prise en main (associée à la jouabilité). Il reflète ainsi la tension présente dans tout jeu vidéo entre règles strictes (*game*) et liberté d'action (*play*).

4. Le concept de « *gameplay* » comportant deux aspects, on pourra, selon le contexte et l'aspect que l'on veut mettre en évidence, le rendre en français par *jouabilité* ou *mécanique de jeu*, chacun des termes illustrant un aspect différent de ce concept multiple.

5. Actuellement, c'est le terme *jouabilité*, dont le sens a évolué, qui est le plus souvent utilisé pour traduire *gameplay* (concept global). En matière de langue, il arrive que l'usage change partiellement ou étende le sens premier d'un mot. Cela semble le cas pour *jouabilité* : grâce à la synecdoque (figure de style), on assigne à un mot un contenu plus étendu que son contenu habituel, en prenant, par exemple, la partie pour le tout. Parfois, les mots finissent par prendre le sens que l'usage leur donne.

jouabilité

109. jouable adj.

gamable

Variante graphique :

gameable

Synonyme :

playable

Qui peut être joué, en parlant d'un jeu vidéo ou de tout ce qui, dans le jeu, est contrôlé par le joueur.

Note. – On dira, par exemple, d'un jeu vidéo qu'il est jouable en réseau ou en mode multijoueur, que la démo d'un jeu est jouable en ligne.

110. jouer v.

game, to

Synonyme :

play, to

Utiliser un jeu vidéo dans un but de divertissement ou de compétition.

Note. – On peut, par exemple, jouer sur ordinateur, sur console, en réseau ou en ligne.

111. **joueur** n. m.

Appellation féminine :

joueuse n. f.

Synonymes :

joueur de jeu vidéo n. m.

Appellation féminine :

joueuse de jeu vidéo n. f.

joueur de jeux vidéo n. m.

Appellation féminine :

joueuse de jeux vidéo n. f.

gamer

Synonymes :

video gamer

video game player

Personne qui joue à des jeux vidéo dans un but de divertissement ou de compétition.

Note. – Historiquement, le terme anglais *gamer* faisait généralement référence à quelqu'un qui joue à des jeux de rôle ou à des jeux de guerre (à ce type de joueur qui consacre beaucoup de son temps libre à jouer et à se familiariser avec différents jeux vidéo). Toutefois, le terme a évolué, et plus récemment, il a fini par désigner tout joueur de jeu vidéo, incluant même le joueur occasionnel (*casual gamer*), qui ne se considère pas lui-même comme un véritable « gamer ». Le terme *gamer* est encore parfois utilisé pour désigner le joueur passionné (*hardcore gamer*).

112. joueur occasionnel n. m.

Appellation féminine :

joueuse occasionnelle n. f.

casual gamer

Abréviation :

CG

Personne qui joue de temps en temps aux jeux vidéo, sans approfondir sa connaissance des jeux, et qui, le plus souvent, préfère les jeux dont la prise en main est rapide, les parties de courte durée et le plaisir immédiat.

Note. – Pour les joueurs occasionnels, les jeux vidéo ne sont pas le principal centre d'intérêt : il s'agit d'un divertissement parmi d'autres. Généralement, ils ne recherchent pas la compétition et préfèrent des jeux relativement faciles à maîtriser qui stimulent leur esprit.

joueur occasionnel

113. joueur passionné n. m.

Appellation féminine :

joueuse passionnée n. f.

hardcore gamer

Abréviation :

HG

Synonyme :

core gamer

Personne qui consacre beaucoup de temps aux jeux vidéo, possède une grande connaissance du monde vidéoludique, recherche la compétition et prend plaisir à jouer et à explorer toutes les possibilités et les subtilités d'un jeu.

Note. – Les joueurs passionnés sont connaisseurs et leurs exigences sont élevées. Ils recherchent particulièrement les défis, les difficultés et la possibilité d'entrer en compétition avec d'autres joueurs. Ils explorent généralement leurs jeux à fond, en achètent plusieurs et sont bien renseignés sur tout ce qui se fait dans le domaine des jeux vidéo. Ils sont souvent des collectionneurs de consoles et de matériels de jeux vidéo en tous genres.

joueur passionné

114. joueur professionnel n. m.

Appellation féminine :

joueuse professionnelle n. f.

Quasi-synonyme :

joueur pro n. m.

Appellation féminine :

joueuse pro n. f.

Terme à éviter :

gamer pro

pro gamer

Abréviations :

PGM

PG

Synonymes :

pro video gamer

professional gamer

professional video gamer

pro video game player

Personne qui gagne sa vie en jouant à des jeux vidéo et en participant à des compétitions de jeux en réseau à travers le monde.

Notes. – 1. Seul ou en équipe, le joueur professionnel s'entraîne quotidiennement, plusieurs heures par jour, souvent à un seul et unique jeu afin de se spécialiser.

2. *Pro* est l'abréviation du nom ou de l'adjectif *professionnel*. Cet emploi est toutefois familier; dans un style soutenu, on privilégiera le nom ou l'adjectif *professionnel*.

3. Le terme hybride *gamer pro* (*pro* pour *professionnel*), qui s'intègre mal au système linguistique du français, est à éviter.

115. **ludiciel** n. m.

Synonymes :

logiciel de jeu n. m.

logiciel ludique n. m.

gameware

Synonymes :

game software

gaming software

Logiciel interactif spécialement conçu pour le jeu et destiné au divertissement de son utilisateur.

Notes. – 1. Le terme *ludiciel* est un mot-valise issu de la contraction de *ludique* et de *logiciel*.

2. Dans l'usage, il arrive parfois que l'on confonde *ludiciel* et *jeu vidéo*. Diffusé sur CD-ROM, par exemple, le ludiciel contient et gère les données relatives au jeu vidéo; le jeu lui-même représente le contenu (le scénario ou l'histoire) et le logiciel représente le contenant (il est le support informatique du jeu). Bien que ces deux termes soient techniquement et sémantiquement très liés, on ne peut pas dire qu'il s'agit de véritables synonymes, c'est-à-dire interchangeables dans tous les contextes. Par exemple, on ne rencontre pas les formes suivantes : *ludiciel de tir*, *ludiciel d'aventure*, *ludiciel de stratégie*, etc.

116. ludoéducatif adj.

edutainment

Qui a pour but d'éduquer, d'enseigner par l'intermédiaire du jeu.

Notes. – 1. Le ludoéducatif a pour objectif de présenter un contenu éducatif, sous forme de jeu vidéo, en insérant des séquences ludiques avec des défis et des récompenses.

2. Le terme *ludoéducatif* a été créé sur le modèle de *socioéducatif*. Il s'utilise également comme substantif : *le ludoéducatif*.

3. L'adjectif *ludoéducatif* qualifie, le plus souvent, un logiciel qui permet de s'instruire tout en s'amusant, c'est-à-dire qui autorise le jeu dans un but éducatif.

4. Au pluriel, on écrira : *des logiciels ludoéducatifs, des jeux ludoéducatifs, un projet ludoéducatif, l'encyclopédie ludoéducative, une approche ludoéducative*.

5. Le terme anglais *edutainment* est un mot-valise formé à partir des mots *EDU*cational et *enter*TAINMENT (signifiant « divertissement, amusement »).

117. ludographie n. f.

ludography

Ensemble des jeux vidéo ou des jeux de société créés par le même concepteur, publiés par le même éditeur ou énumérés dans une même liste par un auteur.

Note. – Le terme *ludographie* a été créé à partir de l'élément *ludo-*, du latin *ludus*, qui signifie « jeu ». Il est formé sur le modèle de *filmographie* et de *bibliographie*.

118. ludopublicité n. f.

Synonyme :

publicité ludique n. f.

Quasi-synonymes :

ludopub n. f.

pub ludique n. f.

advergaming

Synonymes :

gamevertising

game advertising

advertgaming

adgaming

Technique publicitaire qui consiste à créer spécifiquement un jeu vidéo interactif autour d'une marque ou de ses produits, afin de capter l'attention des internautes consommateurs.

Notes. – 1. Avec la ludopublicité, le jeu est une publicité. Le jeu vidéo est alors utilisé comme environnement promotionnel. Dans Internet, on diffuse des jeux publicitaires interactifs, généralement sur les sites Web des annonceurs, qui mettent en scène l'univers de la marque ou de ses produits. La ludopublicité permet ainsi aux annonceurs de dissimuler leur marque dans un contenu ludique. Son objectif est, entre autres, d'inciter le joueur à jouer plus longtemps et par conséquent de maximiser le temps d'exposition aux publicités.

2. Le terme *ludopublicité* a été proposé par l'Office québécois de la langue française, en août 2007, comme équivalent français du terme *advergaming*. On a ajouté le préfixe *ludo-* (de *ludique* signifiant « relatif au jeu ») au mot *publicité*, comme dans *ludothèque*, *ludoéducatif*, *ludopédagogie* et *ludoculturel*.

3. Le terme *pub* ainsi que les termes dans lesquels on le trouve, comme *ludopub* et *pub ludique*, sont d'un niveau de langue moins soutenu.

4. Le terme *advergaming* a été construit à partir des mots *advertising* (*publicité*) et *gaming* (*jeu* en tant qu'activité) et le terme *gamevertising* l'a été à partir des mots *game* (*jeu*) et *advertising* (*publicité*).

119. ludothèque n. f.

Synonymes :

bibliothèque de jeux n. f.

bibliothèque de jeux vidéo n. f.

game library

Synonymes :

games library

video game library

video games library

Collection personnelle ou publique de jeux vidéo.

Notes. – 1. Les joueurs passionnés disposent parfois d'une ludothèque personnelle de plusieurs centaines de titres.

2. Il est à noter qu'une ludothèque c'est aussi un centre de prêt de jeux et de jouets.

ludothèque

120. machinéaste n. m. ou f.

Synonyme :

réalisateur de machinima n. m.

Appellation féminine :

réalisatrice de machinima n. f.

machinima maker

Synonymes :

machinimaker

machinema maker

Personne qui réalise des machinimas à partir du moteur graphique d'un jeu vidéo.

Notes. – 1. Détournant le jeu vidéo de sa vocation ludique, les machinéastes s'en servent comme médium pour raconter des histoires, pour créer des fictions en temps réel dans l'environnement virtuel du jeu. Ainsi, les univers créés par des professionnels sont réutilisés dans une vision personnelle et cinématographique par des amateurs.

2. En général, le moteur du jeu n'est accessible qu'au développeur; lui seul peut le programmer. Mais grâce à la multiplication des modes et des fonctions, le joueur peut modifier le jeu lui-même, de sorte qu'il peut modifier les paramètres du jeu pour réaliser des films machinimas. Pour ce faire, il doit détourner le moteur du jeu et utiliser la fonction caméra pour enregistrer des scènes.

3. Le terme *machinéaste* est un mot-valise formé à partir de *machinima* et *cinéaste*.

121. **machinima (1)** n. m.

Synonyme :

film machinima n. m.

machinima

Synonyme :

machinema

Petit film d'animation réalisé à partir du contenu d'un jeu vidéo dont on capture et détourne des séquences, en utilisant le moteur graphique du jeu, dans le but de produire une nouvelle fiction.

Notes. – 1. Les machinimas, nouvelle forme d'expression, illustrent le potentiel créatif des amateurs de jeux vidéo et le rapprochement entre ce monde et celui du cinéma. Le principe consiste à capturer, à l'aide d'un logiciel spécialisé, les images et le son d'un jeu vidéo et à les détourner pour leur donner une nouvelle vie dans une fiction, en y ajoutant des dialogues, parfois des sous-titres. Le machinima est conçu en temps réel à l'intérieur de l'environnement virtuel d'un jeu vidéo.

2. Le terme *machinima*, apparu en 1998, est un mot-valise qui a été formé à partir de *machine*, *animation* et *cinéma*. Comme le mot *cinéma*, *machinima* est masculin.

122. machinima (2) n. m.

machinima

Synonyme :

machinema

Ensemble de techniques servant à réaliser en temps réel des petits films d'animation à partir du contenu d'un jeu vidéo, en utilisant le moteur graphique du jeu.

Notes. – 1. L'idée consiste à détourner des séquences réalisées en image de synthèse, à l'aide d'un jeu vidéo ou d'un logiciel prévu à cet effet, puis de créer des courts métrages en montant les séquences recueillies et en effectuant un nouveau doublage sonore.

2. Détournant le jeu vidéo de sa vocation ludique, les machinéastes s'en servent comme médium pour raconter des histoires, pour créer des fictions en temps réel dans l'environnement virtuel du jeu. Ainsi, les univers créés par des professionnels sont réutilisés dans une vision personnelle et cinématographique par des amateurs.

3. Le terme *machinima*, apparu en 1998, est un mot-valise qui a été formé à partir de *machine*, *animation* et *cinéma*. Comme le mot *cinéma*, *machinima* est masculin.

123. manche à balai n. m.

Termes à éviter :

bâton de joie

joystick

joystick

Synonyme :

control stick

Périphérique de jeu constitué d'un manche vertical multidirectionnel posé sur un socle, qui est utilisé, principalement dans les simulateurs de vol, pour contrôler les déplacements à l'écran.

Notes. – 1. Ce périphérique d'entrée, dont le manche est inclinable dans toutes les directions, peut être manipulé selon plusieurs degrés de liberté. Il est aussi muni d'une gâchette pour le tir et de boutons programmables qui commandent des actions différentes.

2. La manette de jeu est une version plus simple du manche à balai.

3. Le manche à balai a été appelé ainsi puisqu'il est un modèle réduit du manche à balai utilisé en aéronautique.

4. Le terme *bâton de joie*, calque littéral de l'anglais, est à éviter en français à cause de son manque de précision.

5. Le terme *joystick*, emprunt intégral inutile à l'anglais, qui s'intègre mal au système linguistique du français, est à éviter.

124. manette de jeu n. f.

Synonyme :

manette n. f.

gamepad

Variante graphique :

game pad

Synonymes :

control pad

joypad

paddle

pad

Périphérique de jeu sans manche, muni de boutons-poussoirs et d'une croix directionnelle, qui est relié à une console de salon, parfois à un ordinateur, et qui permet de contrôler l'action qui se déroule à l'écran.

Notes. – 1. La manette de jeu est un dispositif de commande pouvant être muni de boutons qui activent des fonctionnalités comme le tir et le saut. Elle est surtout utilisée pour les jeux d'action ou autres jeux vidéo faisant appel aux réflexes du joueur.

2. La manette de jeu est une version plus simple du manche à balai (*joystick*, en anglais).

3. Il existe aussi des manettes de jeu conçues spécialement pour l'ordinateur.

125. mascotte de jeu vidéo n. f.

video game mascot

Synonymes :

game mascot

mascot

Personnage vidéoludique célèbre, qui, grâce à sa grande popularité, est devenu le symbole commercial fétiche d'une entreprise de jeux vidéo, servant à faire la promotion de ses produits.

Notes. – 1. La mascotte de jeu vidéo est bien plus qu'un simple personnage fétiche puisqu'elle devient souvent l'image de l'entreprise en s'associant à son logo.

2. Parmi les mascottes de jeux vidéo les plus connues, mentionnons Mario (Nintendo), Pac-Man (Namco), Lara Croft (Eidos Interactive), Sonic (Sega) et Rayman (Ubisoft).

mascotte de jeu vidéo

126. mécanique de jeu n. f.

Synonyme :

mécanique ludique n. f.

game mechanics

Synonyme :

gameplay mechanics

Ensemble de règles qui définissent la manière de jouer à un jeu vidéo, d'interagir avec l'environnement, lors d'une partie, et qui sont destinées à produire une expérience de jeu agréable.

Notes. – 1. La mécanique de jeu, c'est en fait les règles qui sont appliquées lorsque le joueur interagit avec le jeu, ce qui relie les actions des joueurs avec le but du jeu et ses principaux défis. Ces règles forment la dimension interactive d'une partie. Cela concerne la programmation qui donne la structure par laquelle les éléments interagissent avec l'environnement.

2. Il existe une certaine confusion concernant la différence entre *game mechanics* et *gameplay*. Pour certains, le jeu vidéo n'est rien de plus qu'une mécanique de jeu. Pour d'autres, le jeu se réfère à certaines mécaniques de jeu de base qui déterminent les caractéristiques générales du jeu lui-même. En fait, le concept de « *gameplay* » comportant deux aspects, on pourra, selon le contexte et l'aspect que l'on veut mettre en évidence, le rendre en français par *jouabilité* (le plus souvent) ou *mécanique de jeu*, chacun des termes illustrant un aspect différent de ce concept multiple.

127. minicarte n. f.

Termes à éviter :

mini-map

minimap

mini-map

Variante graphique :

minimap

Carte miniature de la zone de jeu, affichable dans un coin de l'écran, qui permet au joueur d'en avoir une vue d'ensemble, d'être informé sur les différentes actions de la partie et ainsi de réagir rapidement.

Notes. – 1. Dans un jeu de stratégie, la minicarte permet au joueur, par exemple, d'avoir une vue globale du terrain, de la position des unités alliées et ennemies, et ainsi de s'orienter rapidement.

2. Il est possible, en cliquant sur la minicarte, de se rendre n'importe où sur la zone de jeu : un simple clic sur celle-ci fait se déplacer la caméra dans la vue principale à l'endroit où l'on a cliqué.

3. Les mots formés avec le préfixe *mini-* s'écrivent en un seul mot. Lorsque le mot qui suit le préfixe commence par une voyelle, l'usage du trait d'union est fréquent.

4. Le terme *mini-map*, ou sa variante graphique *minimap*, emprunt intégral inutile à l'anglais, est à éviter en français.

128. minijeu n. m.

minigame

Variante graphique :

mini-game

Synonyme :

subgame

Variante graphique :

sub-game

Jeu de courte durée, inclus dans un autre jeu vidéo, dont la résolution permet au joueur de poursuivre le déroulement du jeu principal et d'obtenir parfois des bonus supplémentaires.

Notes. – 1. Les minijeux sont plus simples et plus courts que les jeux vidéo dans lesquels ils apparaissent, soit comme un élément de jouabilité (il est nécessaire de finir le minijeu pour terminer le jeu principal) ou comme un œuf de Pâques (jeu caché, peut faire référence à l'origine des personnages que l'on rencontre dans le jeu). Les minijeux sont parfois aussi offerts séparément pour promouvoir le jeu vidéo principal.

2. Les mots formés avec le préfixe *mini-* s'écrivent en un seul mot. Lorsque le mot qui suit le préfixe commence par une voyelle, l'usage du trait d'union est fréquent.

129. mode de jeu n. m.

game mode

Synonyme :

gaming mode

Mode de fonctionnement particulier appliqué à une partie de jeu vidéo, représentant des réglages spécifiques, qui est généralement proposé en option dans le jeu.

Notes. – 1. Les modes de jeu permettent de déterminer les règles de la partie, le nombre de joueurs ainsi que la façon dont ceux-ci vont interagir et gagner.

2. Il existe différents modes de jeu, selon le type de jeu vidéo ou la plateforme de jeu utilisée (ex. : le mode multijoueur, le mode solo, le mode en réseau, le mode coopération, le mode compétition, le mode arcade, le mode entraînement, etc.).

130. mode multijoueur n. m.

multiplayer mode

Variante graphique :

multi-player mode

Mode de jeu optionnel qui permet à plusieurs joueurs, connectés en réseau, de jouer ensemble contre l'ordinateur, ou les uns contre les autres, individuellement ou en équipe.

Notes. – 1. Le mode multijoueur, disponible en option dans de nombreux jeux vidéo, s'oppose au mode solo (ou *mode monojoueur*).

2. Pour pouvoir jouer en mode multijoueur, certains jeux vidéo acceptent plusieurs types de connexions : sur réseau local (IPX/SPX), sur Internet (TCP-IP), modem à modem ou par câble série (simulateur de modem) permettant de jouer à deux.

3. Les termes formés avec le préfixe *multi-* s'écrivent en un seul mot (sans trait d'union) et ne prennent pas de s au singulier.

131. mode solo n. m.

Synonymes :

- mode monojoueur** n. m.
- mode simple joueur** n. m.
- mode à un joueur** n. m.
- mode joueur unique** n. m.
- mode à joueur unique** n. m.

single-player mode

Synonymes :

- one-player mode*
- monoplayer mode*

Mode de jeu optionnel prévu pour un seul joueur, qui lui permet de jouer seul contre l'ordinateur.

Note. – En mode solo, l'ordinateur est l'adversaire du joueur. Il est aussi possible, selon le jeu en ligne, de tenter de battre ses records personnels ou ceux des joueurs qui sont enregistrés sur le même serveur de pointage.

mode solo

132. monde persistant n. m.

Synonymes :

univers persistant n. m.

monde virtuel persistant n. m.

univers virtuel persistant n. m.

persistent world

Abréviation :

PW

Synonymes :

persistent universe

persistent virtual world

persistent virtual universe

Monde virtuel qui, dans un jeu en ligne massivement multijoueur, vit et continue d'évoluer en permanence avec les joueurs connectés simultanément, même en l'absence d'un ou de plusieurs joueurs.

Notes. – 1. Les jeux en ligne massivement multijoueurs se déroulent dans ces mondes virtuels, que l'on dit *persistants*, qui vivent et se développent de manière permanente et autonome avec une unité de temps et de lieu, indépendamment de la présence ou non d'un joueur ou d'une partie des joueurs.

2. Ce monde virtuel persistant peut être, par exemple, contemporain, historique, réaliste, futuriste, médiéval fantastique ou postapocalyptique. La durée de vie du monde virtuel et de la partie du joueur n'est pas limitée. Le joueur entre et sort du jeu quand il veut. Ainsi, lorsqu'un joueur quitte le jeu pour y revenir plusieurs heures ou plusieurs jours plus tard, il ne le retrouve pas forcément tel qu'il était lorsqu'il est parti : le cycle des jours et des nuits continue dans le monde du jeu; d'autres joueurs ont pu modifier profondément le monde, des amis ont même pu devenir des ennemis.

3. Il faut noter qu'en français l'adjectif *persistant* s'écrit avec un *a* (*ant*) et en anglais avec un *e* (*ent*).

133. monde virtuel n. m.

Abréviation :

MV n. m.

Synonymes :

univers virtuel n. m.

Abréviation :

UV n. m.

environnement virtuel n. m.

Abréviation :

EV n. m.

virtual world

Abréviation :

VW

Synonymes :

virtual universe

Abréviation :

VU

virtual environment

Abréviation :

VE

Monde artificiel créé numériquement par ordinateur, représenté en deux ou trois dimensions, dans lequel on peut évoluer de façon interactive par l'intermédiaire d'avatars.

Notes. – 1. Généralement, un monde virtuel est formé d'un ensemble cohérent d'objets modélisés en 3D avec lesquels on peut interagir.

2. Dans un jeu vidéo, le monde virtuel, imaginaire ou simulant le réel, regroupe des personnages (appelés aussi *avatars*, représentations virtuelles des joueurs) dont les interactions sont à la base de l'évolution de l'histoire ou du jeu.

134. moteur de jeu n. m.

Synonyme :

moteur de jeu vidéo n. m.

game engine

Synonymes :

game middleware

game motor

Logiciel qui regroupe et gère en temps réel les fonctionnalités principales d'un jeu vidéo liées au graphisme, au son, à la simulation physique, à l'intelligence artificielle et à la communication réseau, et qui est conçu spécifiquement pour la création et le développement de jeux vidéo.

Notes. – 1. Un moteur de jeu constitue l'intégralité du squelette d'un jeu vidéo. Il regroupe tout ce qui a trait au fonctionnement global du jeu, notamment l'ensemble des moteurs spécialisés nécessaires pour créer et développer un jeu vidéo (ex. : *moteur graphique, moteur son, moteur de physique, moteur d'intelligence artificielle, moteur réseau*). Tout jeu vidéo repose sur le moteur de jeu, ce logiciel médiateur rassemblant toutes les données de création du jeu, qui calcule en temps réel les images et les sons, simule les lois physiques (gravité, mouvements des objets et leur interaction, détection de collisions), propose des modèles de comportement pour les personnages non-joueurs (fonctions d'intelligence artificielle) et gère le support réseau (pour les parties multijoueurs).

2. Les moteurs de jeu sont réutilisables et particulièrement utiles pour le développeur qui envisage de créer plusieurs jeux vidéo et qui veut éviter de réinventer la roue à chaque nouveau projet. L'idée est de déterminer la fonctionnalité commune à

tous les jeux (certaines routines de jeu basiques, par exemple), de l'implémenter une fois, de l'intégrer dans le moteur de jeu et ensuite de ne plus s'en préoccuper. Un moteur de jeu est souvent destiné à un type spécifique de jeu vidéo (ex. : un moteur de jeu de combat, un moteur de jeu de rôle).

3. RenderWare, Source Engine et Unreal Engine sont des exemples de moteurs de jeu.

135. musique interactive n. f.

interactive music

Musique qui, dans un jeu vidéo, est produite en réponse à une action particulière du joueur, et à laquelle le joueur réagit d'une façon spécifique en fonction d'éléments sonores particuliers.

Notes. – 1. Dans un jeu vidéo, la musique n'est pas qu'un simple habillage sonore, elle se crée en fonction des actions ou des réactions du joueur et devient alors unique pour chaque partie. Déclenchée par le joueur, elle évolue avec le jeu, elle s'adapte dynamiquement à chaque scène. Guidée par les événements, la musique n'est pas composée pour être jouée d'une manière linéaire, mais est écrite pour permettre la transition d'une séquence musicale en une ou plusieurs autres à n'importe quel moment.

2. La musique interactive revêt un rôle informationnel qui incite le joueur à réagir. L'interactivité musicale fait référence à une relation causale et bidirectionnelle entre le déclenchement d'éléments sonores particuliers et une action spécifique du joueur.

136. narration interactive n. f.

interactive narration

Ensemble de techniques et de règles qui, dans un jeu vidéo, permettent d'adapter le déroulement du jeu, particulièrement la trame narrative, au comportement interactif du joueur.

Note. – Dans le jeu vidéo, le joueur a un pouvoir important sur le déroulement de la narration. Il agit sur la trame narrative, notamment sur les déplacements dans l'espace, et influence ainsi le déroulement et la fin du jeu. Quand le joueur incarne un personnage qu'il peut contrôler et faire évoluer dans un monde virtuel déjà créé, avec une relative liberté d'action, la narration est alors une narration interactive.

narration interactive

137. **niveau** n. m.

Synonyme :

niveau de jeu n. m.

level

Abréviation :

lvl

Synonymes :

stage

game level

Étape dans un jeu vidéo, généralement définie par une scène ou une mission et correspondant à une unité de lieu dans la progression du jeu.

Notes. – 1. La plupart des jeux vidéo sont divisés en niveaux. Le joueur va de niveau en niveau jusqu'à la victoire ou la défaite. Pour compléter un niveau, le joueur doit généralement atteindre des objectifs spécifiques ou accomplir une tâche particulière. Pour passer à un niveau supérieur, il faut obligatoirement qu'il soit venu à bout des obstacles du niveau inférieur. L'enchaînement des niveaux peut être linéaire et fixe, ou bien laissé au choix du joueur. Il peut aussi arriver qu'il dépende des performances du joueur ou soit complètement aléatoire.

2. Dans les jeux de plateforme et les jeux de tir, le niveau se termine souvent par la confrontation avec un chef (*boss*), ennemi plus puissant et plus difficile à battre que les autres adversaires. Dans les jeux de rôle, le niveau désigne le degré d'expérience et de puissance d'un personnage.

3. Le terme *tableau*, avec un sens voisin, est parfois utilisé pour les jeux en 2D. Et pour les jeux en 3D, plus réalistes, on utilise parfois *carte* (*map*), en indiquant le nom du lieu.

138. niveau de personnage n. m.

Synonyme :

niveau n. m.

character level

Synonymes :

character's level

level

Degré d'expérience et de puissance d'un personnage de jeu de rôle, qui est exprimé par un nombre.

Note. – Le niveau d'un personnage symbolise son degré d'expérience, correspond à son expérience accumulée (total des points d'expérience). Lors de sa création, le personnage commence au niveau 1 et accumule de l'expérience pour augmenter de niveau. Plus le niveau est élevé, plus le personnage est puissant (augmentation de ses capacités). Le niveau s'exprime sous la forme d'un nombre entier (ex. : niveau 5, niveau 18, etc.). En fonction du jeu, le niveau peut croître indéfiniment ou s'arrêter à une valeur maximale fixée par les règles. Généralement, obtenir un niveau est d'autant plus difficile que le niveau est élevé. Le plus souvent, le niveau est, comme l'expérience, un des facteurs qui définissent la puissance du personnage, parallèlement à l'équipement et aux compétences.

139. **ombrage de celluloïd** n. m.

Termes à éviter :

cel-shading

cell-shading

toon-shading

cel-shading

Variante graphique :

cell-shading

Synonyme :

toon-shading

Technique de rendu 3D qui consiste à donner au graphisme d'un jeu vidéo un aspect de dessin animé, avec des effets de lumière simplifiés, des contours plus accentués et des couleurs plus tranchées.

Notes. – 1. L'ombrage de celluloïd consiste à retrouver le graphisme et la palette de couleurs limitée propres aux films d'animation classiques (*toon animation*), qui sont dessinés à la main sur des feuilles de celluloïd et coloriés ensuite avec des ombres (*shades*) sans dégradés, mais avec des paliers visibles, d'où le terme anglais *cel-shading*. Ainsi, les objets 3D du jeu sont entourés d'un trait noir et épais comme sur un celluloïd de dessin animé. Cette technique graphique ne vise pas du tout au réalisme, mais à une esthétique stylisée.

2. Les termes *cel-shading*, sa variante graphique *cell-shading* et *toon-shading*, emprunts intégraux inutiles à l'anglais, sont à éviter en français.

140. partage de jeu n. m.

game sharing

Option permettant de jouer en mode multijoueur sur plusieurs consoles portables avec un seul exemplaire du jeu.

Note. – Puisque le jeu vidéo du joueur hôte est partagé, les joueurs invités n'ont pas besoin de posséder leur propre exemplaire du jeu ou d'avoir téléchargé la démo du jeu.

141. pédalier n. m.

pedal assembly

Synonyme :

pedal system

Périphérique de jeu constitué de deux pédales fixées à une base, permettant de transmettre des commandes et de simuler des effets d'accélération et de freinage, qui est utilisé pour les jeux de course automobile.

Note. – Le volant de course et le pédalier sont des périphériques de jeu complémentaires.

142. périphérique de jeu n. m.

Synonymes :

contrôleur de jeu n. m.

périphérique de contrôle n. m.

périphérique de jeu vidéo n. m.

contrôleur de jeu vidéo n. m.

périphérique ludique n. m.

game peripheral

Synonymes :

game controller

video game peripheral

video game controller

Périphérique d'entrée relié à une console de jeu ou à un ordinateur personnel, d'apparences diverses, qui est muni de boutons d'action, permettant au joueur de contrôler le jeu et d'interagir avec le monde virtuel d'un jeu vidéo.

Notes. – 1. Un périphérique de jeu a pour fonction de transcrire les actions du joueur en un signal électrique compréhensible par la console de jeu ou l'ordinateur, lesquels doivent interpréter ce signal et le transposer en une action virtuelle à l'écran. Son but est plus précisément d'interpréter une action ou un mouvement du joueur comme une commande dans un jeu vidéo.

2. Les principaux périphériques de jeu sont la souris, le clavier, la boule de commande (*trackball*), la manette de jeu (*gamepad*), le manche à balai (*joystick*), la souris 3D, le pistolet optique, le tapis de danse, la guitare de jeu, le volant et le pédalier. Il faut noter que les deux premiers périphériques ne sont pas propres au monde vidéoludique, mais avant tout associés à la bureautique.

143. personnage n. m.

Synonymes :

personnage de jeu vidéo n. m.

personnage vidéoludique n. m.

character

Synonymes :

video game character

video gaming character

Être fictif et virtuel, contrôlé ou non par le joueur, qui apparaît dans un jeu vidéo.

144. personnage caché n. m.

Synonyme :

personnage secret n. m.

hidden character

Synonyme :

secret character

Personnage de jeu vidéo, jouable ou non, qui n'est visible et utilisable qu'une fois débloqué, et que le joueur ne peut obtenir qu'en réussissant une tâche particulière.

Notes. – 1. Un personnage caché peut, par exemple, être libéré lorsque le joueur termine un niveau ou une partie, bat un adversaire ou réussit les objectifs secondaires d'une mission.

2. Créés par les développeurs de jeux vidéo, les personnages cachés, dont certains sont des œufs de Pâques (*easter eggs*), peuvent parfois n'être débloqués que grâce à une astuce ou à un code de triche (*cheat code*).

145. personnage joueur n. m.

Abréviation :

PJ n. m.

Synonyme :

personnage jouable n. m.

player character

Abréviation :

PC

Synonymes :

playable character

player-controlled character

Personnage contrôlé par le joueur, créé par lui ou fourni avec le scénario, dont les actions ont une influence directe sur le déroulement du jeu.

Notes. – 1. On distingue les personnages joueurs (PJ), contrôlés par les joueurs participant à la partie, des personnages non-joueurs (PNJ), gérés par l'ordinateur (intelligence artificielle). La distinction entre ces deux types de personnages tire son origine du jeu de rôle.

2. Le personnage joueur est défini par sa personnalité, son histoire, ses motivations, son aspect physique, le tout constituant son passé (*background*). Ses capacités sont définies en termes techniques par le système de jeu.

146. personnage non-joueur n. m.

Abréviation :

PNJ n. m.

Synonyme :

personnage non jouable n. m.

non-player character

Abréviation :

NPC

Synonyme :

non-playable character

Personnage non contrôlé par le joueur, qui est géré par l'intelligence artificielle, dont les actions sont généralement préprogrammées, et avec lequel les personnages joueurs peuvent parler ou interagir.

Notes. – 1. On distingue les personnages joueurs (PJ), contrôlés par les joueurs participant à la partie, des personnages non-joueurs (PNJ), gérés par l'ordinateur (intelligence artificielle). La distinction entre ces deux types de personnages tire son origine du jeu de rôle.

2. Les personnages non-joueurs sont toutes les créatures ou personnes rencontrées dans l'univers du jeu, dont la vie se déroule indépendamment de celle des personnages joueurs, qui n'ont pas autant d'importance que ceux-ci et ne seront présents que peu de temps. Les personnages non-joueurs ont toujours une fonction utilitaire (ex. : vendre des objets, donner de l'information sur une mission, accompagner ou aider les personnages joueurs) ou décorative (ex. : peupler le monde virtuel). Il s'agit en général d'alliés, d'adversaires, de figurants, de créatures ou de monstres à combattre. Ils peuvent être des collectionneurs, des armuriers, des artisans, des marchands, des mercenaires, etc.

3. En ce qui a trait aux adjectifs formés avec l'adverbe *non*, la règle générale est de ne pas mettre de trait d'union (*non jouable*). Le mot *joueur* dans *non-joueur* est ici un nom.

personnage non-joueur
personnage non jouable

147. personnage précréé n. m.

Synonymes :

personnage prêt à jouer n. m.

personnage prêtiré n. m.

pre-created character

Synonymes :

ready-to-play character

pre-drawn character

Personnage joueur prêt à utiliser, qui est fourni avec le scénario d'un jeu vidéo, qui permet d'éviter la phase de création de personnage et ainsi de lancer une partie rapidement.

Notes. – 1. Les personnages précréés, dont les caractéristiques, les compétences et les illustrations sont fournies avec le jeu, assurent généralement une plus grande cohérence avec l'histoire, mais cela n'empêche pas les joueurs de se les approprier et de prendre de la liberté avec ceux-ci. Ils permettent notamment de faciliter le début du jeu et d'accélérer l'apprentissage d'un nouveau jeu vidéo. Cependant, la plupart du temps, le joueur crée lui-même son personnage qui sera récurrent d'une partie à l'autre et évoluera (sauf s'il disparaît au cours d'une aventure).

2. Les mots formés avec le préfixe *pré-* ne prennent pas de trait d'union. *Pré-* se joint directement au mot qui suit (nom, adjectif ou verbe), même s'il y a rencontre de deux voyelles.

3. Au pluriel, on écrira : *des personnages prêts à jouer*.

148. pistolet optique n. m.

light gun

Synonymes :

optical gun

optic gun

Périphérique de jeu ayant la forme d'un pistolet, muni d'un viseur et intégrant un capteur infrarouge, avec lequel le joueur vise les ennemis et autres cibles directement sur l'écran.

Notes. – 1. On pointe le pistolet sur l'écran, en visant les ennemis, et quand on appuie sur la gâchette, le jeu passe en noir et blanc une fraction de seconde, les zones blanches correspondant aux cibles à viser. Si le capteur, situé dans le canon du pistolet, repère la zone blanche que le joueur a visée, cela signifie qu'il a bien visé. Généralement, pour recharger l'arme, on tire en dehors de l'écran.

2. Le pistolet est dit *optique* parce qu'il utilise la lumière pour détecter l'endroit sur l'écran que le joueur est en train de viser. C'est la cible à l'écran qui émet la lumière à la place de l'arme.

3. Le pistolet optique est utilisé avec certains jeux vidéo, principalement les jeux de tir (appelés plus précisément *jeux de tir au pistolet*), sur différentes plateformes : consoles de jeu, ordinateurs personnels et bornes d'arcade.

149. plateforme de jeu n. f.

Variante graphique :

plate-forme de jeu n. f.

Synonymes :

plateforme de jeux n. f.

plateforme ludique n. f.

plateforme de jeu vidéo n. f.

plateforme de jeux vidéo n. f.

game platform

Synonymes :

video game platform

video game system

Support matériel d'un système informatique ou électronique sur lequel il est possible de jouer à un jeu vidéo.

Notes. – 1. Les principaux types de plateformes de jeu sont : la borne d'arcade, la console de jeu, l'ordinateur, Internet et le terminal mobile de poche (ex. : le téléphone mobile ou l'assistant numérique personnel). Ainsi, selon la plateforme utilisée, on aura : un jeu d'arcade, un jeu sur console, un jeu sur ordinateur, un jeu en ligne (Internet) et un jeu sur mobile. Certains jeux vidéo sont disponibles sur plusieurs plateformes.

2. Le mot *plateforme*, écrit sans trait d'union, fait partie de la liste des mots modifiés (d'après le rapport *Les rectifications de l'orthographe*, paru en décembre 1990). Mentionnons toutefois que l'Office québécois de la langue française estime que ni les graphies traditionnelles (comme *plate-forme*), ni les nouvelles graphies proposées ne doivent être considérées comme fautives.

150. publicité intrajeu n. f.

Synonyme :

publicité intégrée au jeu n. f.

Quasi-synonymes :

pub intrajeu n. f.

pub intégrée au jeu n. f.

Termes à éviter :

publicité in-game

pub in-game

in-game advertising

Abréviation :

IGA

Synonyme :

in-game ad

Technique publicitaire qui consiste à intégrer des publicités, achetées par des annonceurs, à l'intérieur même des jeux vidéo, afin de promouvoir une marque ou ses produits.

Notes. – 1. On considère parfois la publicité intrajeu comme une extension ou une variante du placement publicitaire de produits utilisé dans les films et les émissions télévisées.

2. Une publicité intrajeu c'est aussi, concrètement, le message publicitaire lui-même.

3. La publicité intrajeu peut prendre la forme d'affiches publicitaires ou de placements de produits. Elle peut être statique (c'est-à-dire qu'elle ne peut plus être modifiée, faisant partie du programme et ayant été intégrée dans le jeu durant sa phase de développement) ou dynamique (c'est-à-dire qu'elle peut être changée, mise à jour, ciblée, mesurée, en termes de temps d'exposition notamment, et localisée).

4. Les réclames publicitaires authentiques, lorsqu'elles sont bien intégrées à l'environnement, aux décors virtuels du jeu, permettent d'accroître le réalisme et donc le caractère immersif d'un jeu.

5. Les termes *publicité intrajeu* et *pub intrajeu* ont été proposés par l'Office québécois de la langue française, en août 2007, comme équivalents français de *in-game advertising*. Les mots formés avec le préfixe *intra-* (signifiant « à l'intérieur de ») s'écrivent sans trait d'union lorsque ce préfixe est suivi d'un mot commençant par une consonne. Lorsqu'il est suivi d'un mot qui commence par une voyelle, on met un trait d'union pour éviter la rencontre de deux voyelles pouvant entraîner une erreur de lecture ou de prononciation.

6. Le terme *pub* ainsi que les termes dans lesquels on le trouve, comme *pub intrajeu* et *pub intégrée au jeu*, sont d'un niveau de langue moins soutenu.

7. Les termes hybrides *publicité in-game* et *pub in-game*, qui s'intègrent mal au système linguistique du français, sont à éviter.

151. publidivertissement n. m.

Synonymes :

divertissement publicitaire n. m.

publicité divertissante n. f.

advertainment

Synonymes :

adtainment

entertising

Ensemble des techniques promotionnelles visant à associer un message publicitaire à un moment ludique ou à un contenu de divertissement.

Notes. – 1. La forme la plus connue du publidivertissement est celle que l'on trouve dans les films où les marques et les produits apparaissent à l'intérieur des intrigues et des histoires. En peu de temps, le phénomène a envahi les autres médias, comme la télé (comédies de situation, feuilletons, etc.) et Internet (jeux publicitaires, films Web, etc.). Le principal objectif du publidivertissement est de transformer une publicité (trop souvent répétitive) en quelque chose d'attrayant et de plaisant, capable de divertir tout en informant.

2. Le publidivertissement, qui présente à la fois une dimension publicitaire et une dimension ludique ou de loisir, permet, par exemple, de divertir les internautes tout en faisant la promotion d'une marque et de ses produits. À la frontière entre jeu, publicité et contenu, il peut prendre diverses formes en fonction des objectifs poursuivis. Son principal objectif, dans le contexte d'Internet, est de générer du trafic sur le site Web de l'annonceur, de recruter une audience et de la fidéliser.

3. Le terme *publidivertissement* a été construit à partir des mots *publicité* et *divertissement*.

4. Le terme *advertainment* est un mot-valise issu de la contraction des mots *advertising* (*publicité*) et *entertainment* (*divertissement*). Moins répandu, le terme *entertising* est un mot-valise formé à partir de *entertainment* et de *advertising*.

publidivertissement
publidivertissement
publidivertissement

152. **quête** n. f.

Synonyme :

mission n. f.

quest

Synonyme :

mission

Tâche à accomplir, souvent parsemée d'obstacles, de combats ou d'énigmes à résoudre, dont la réalisation, dans un jeu vidéo, permet d'obtenir une récompense, de faire progresser les personnages et de faire avancer l'histoire.

Notes. – 1. Une quête peut être très courte ou durer toute l'aventure. Les quêtes peuvent, par exemple, consister à retrouver une personne, à récupérer un objet, à explorer une zone précise ou à éliminer des monstres. La progression des personnages au sein du jeu passe par la réalisation de quêtes ou de missions permettant d'avoir des récompenses, notamment de l'argent, de l'équipement ou de l'expérience.

2. Il existe deux sortes de quêtes : la quête principale, qui est obligatoire, à laquelle le joueur ne peut pas échapper et qui fait avancer l'histoire du jeu, et la quête secondaire ou annexe, qui est optionnelle, que le joueur n'est pas obligé d'accomplir s'il veut juste terminer le jeu (sa réalisation n'agit pas sur le cours du récit, de l'intrigue principale).

3. Le terme *quête* est principalement utilisé dans les jeux de rôle et les jeux d'aventure (se déroulant dans un univers médiéval fantastique) et le terme *mission* dans les jeux d'action. L'emploi de l'un ou l'autre terme est associé au contexte du jeu.

153. rassemblement LAN n. m.

Synonymes :

tournoi de jeu en réseau n. m.

tournoi de jeux en réseau n. m.

tournoi en réseau local n. m.

tournoi LAN n. m.

LAN party

Synonymes :

LAN tournament

LAN tourney

LAN gathering

LAN

Rassemblement de joueurs dans un même lieu, au cours duquel les participants, avec leurs propres ordinateurs interconnectés, jouent en réseau local à des jeux vidéo multijoueurs et s'affrontent virtuellement dans un but de compétition ou de divertissement.

Notes. – 1. Selon la taille de l'organisation, un rassemblement LAN peut réunir de 2 à 10 000 joueurs. On en distingue trois types : le rassemblement privé (celui qu'on organise chez soi avec des amis, qui nécessite peu de matériel et regroupe une dizaine de joueurs au maximum), le rassemblement local ou régional (celui qui est axé sur l'amusement ou la compétition entre amateurs de jeux vidéo, avec des tournois parfois sans prix, qui regroupe quelques dizaines à quelques centaines de joueurs d'une ville ou d'une région) et le rassemblement professionnel (celui où des joueurs professionnels participent à des compétitions de jeux en réseau dans le but de gagner des prix ou de l'argent, qui regroupe quelques centaines à quelques milliers de participants, provenant de différents pays).

2. *Rassemblement LAN* est un terme générique qui convient pour nommer les différentes formes que prend ce type de rencontre, qu'il y ait compétition ou non.

3. *LAN party* est composé du sigle anglais *LAN*, correspondant à *local area network* (traduit en français par *réseau local*), et de *party*, signifiant « fête », la fête autour du jeu en réseau.

tournoi LAN

rassemblement LAN

tournoi en réseau local

154. recherche de chemin n. f.

Synonymes :

recherche de chemin optimal n. f.

recherche du chemin optimal n. f.

Terme à éviter :

pathfinding

pathfinding

Variante graphique :

path finding

Synonyme :

game-path planning

Capacité d'un personnage non-joueur à se déplacer d'un point à un autre dans un environnement virtuel, en recherchant le plus rapidement possible le meilleur chemin à emprunter et en évitant les obstacles éventuels.

Notes. – 1. Dans les jeux vidéo, la recherche de chemin est la base du comportement des personnages non-joueurs. Elle caractérise une des fonctions de l'intelligence artificielle et permet à l'ordinateur de définir les chemins empruntés par les personnages qu'il contrôle. Elle est fréquemment utilisée dans certains jeux vidéo où les personnages se déplacent en temps réel dans un environnement en évolution, notamment dans les jeux de stratégie où il y a souvent des déplacements d'unités ou de groupes d'individus. Elle doit tenir compte de tous les obstacles afin de pouvoir les contourner et doit aussi pouvoir modifier le chemin en temps réel lors de la découverte de nouveaux obstacles, qu'ils soient statiques (des murs ou des rochers), mobiles (d'autres personnages ou des meubles déplaçables), infranchissables (des murs ou des trous) ou difficilement traversables (de l'eau ou du sable).

2. Le terme *pathfinding*, emprunt intégral inutile à l'anglais, qui s'intègre mal au système linguistique du français, est à éviter.

155. réseau local n. m.

Abréviation :

RL n. m.

Synonyme :

réseau LAN n. m.

local area network

Abréviation :

LAN

Synonymes :

local network

LAN network

Réseau d'ordinateurs situé dans une zone géographique limitée, qui permet à ses utilisateurs de communiquer, d'échanger des données, de partager des ressources matérielles et logicielles, ou de jouer à des jeux en réseau.

Notes. – 1. Un réseau local couvre une superficie restreinte; il peut être limité à une salle informatique, à un local de jeu, à une maison, à un immeuble ou à des édifices proches. Cette superficie peut correspondre à un service, à une entreprise ou à une organisation de taille plus importante. Elle ne dépasse généralement pas 1000 mètres carrés.

2. Pour créer un réseau, il faut au minimum deux ordinateurs. Chacun des ordinateurs doit être équipé d'une carte réseau et utiliser le même protocole de communication. Les ordinateurs, reliés entre eux par un support de transmission (câble à paire torsadée, câble coaxial, câble à fibre optique, ondes radioélectriques [sans fil], etc.), permettent à chacun d'interagir avec n'importe quel élément du réseau (imprimante, serveur de fichiers, lecteurs optiques, etc.).

3. Dans le domaine du jeu vidéo, un réseau local, en reliant simultanément plusieurs ordinateurs, permet à plusieurs joueurs de jouer ensemble et d'interagir.

156. résurrection n. f.

Synonyme :

réapparition n. f.

respawn

Synonyme :

repop

Fait qu'un personnage de jeu vidéo, souvent un monstre, revienne à la vie et réapparaisse dans le jeu, après avoir été tué.

Notes. – 1. Les monstres réapparaissent généralement dans une zone déterminée. Certains, plus rares ou puissants, peuvent ne réapparaître qu'une fois par semaine, par exemple, alors que d'autres réapparaîtront chaque minute (à intervalles réguliers).

2. Dans certains jeux vidéo, la résurrection est utilisée pour réalimenter le jeu en chair à canon (on attribue généralement plusieurs vies à chaque personnage) ou pour permettre au joueur de tenter à nouveau sa chance dans un passage délicat. On la trouve surtout dans les jeux de tir à la première personne, les jeux de plateforme et les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs.

3. En anglais, on parle de *spawn* ou de *pop* lors de la première apparition du personnage, au début de la partie.

157. **rétrocompatible** adj.

Synonymes :

à compatibilité descendante loc. adj.

compatible vers le bas loc. adj.

backward compatible

Synonymes :

downward compatible

downwardly compatible

Se dit d'un logiciel, d'un programme ou d'un appareil qui fonctionne avec un système avancé, mais qui peut également fonctionner avec les versions antérieures de ce système.

Note. – Dans le domaine du jeu vidéo, on dira d'une console qu'elle est *rétrocompatible* quand on évoque le fait qu'elle peut lire indifféremment les jeux vidéo créés spécifiquement pour elle comme les jeux ayant été créés pour une console de génération précédente.

rétrocompatible

158. rétrojoueur n. m.

Appellation féminine :

rétrojoueuse n. f.

Synonyme :

joueur rétro n. m.

Appellation féminine :

joueuse rétro n. f.

Termes à éviter :

rétrogamer

rétro-gamer

retrogamer

Variante graphique :

retro-gamer

Synonymes :

classic gamer

old-school gamer

Personne qui joue à des jeux vidéo anciens, les collectionne et apprécie l'amusement qu'ils procurent.

Notes. – 1. On distingue quatre principaux types de rétrojoueurs : le nostalgique (qui retrouve ainsi le passe-temps et l'atmosphère de sa jeunesse), le collectionneur (toujours à la recherche de raretés et généralement prêt à allouer un budget important à sa passion), le professionnel (souvent entrepreneur autonome, qui a flairé le potentiel économique du phénomène rétroludique et prend plaisir à dénicher les bonnes affaires pour les revendre) et le néophyte (qui, avec un mélange de curiosité et de passion pour l'univers du jeu vidéo, va s'intéresser au rétroludique).

2. Les mots composés avec le préfixe *rétro-* s'écrivent en un seul mot. L'adjectif *rétro* demeure invariable au pluriel (ex. : *des joueurs rétro, des jeux rétro*).

3. Le terme hybride *rétrogamer* (ou *rétro-gamer*), mal adapté au système linguistique du français, est à éviter.

rétrojoueuse
rétrojoueur

159. rétroludique (1) n. m.

Synonymes :

rétrojeu n. m.

jeu rétro n. m.

Termes à éviter :

rétrogaming

rétro-gaming

retrogaming

Variante graphique :

retro-gaming

Synonymes :

classic gaming

old-school gaming

Activité qui consiste à jouer à des jeux vidéo anciens, sur des consoles et des ordinateurs d'origine, ou récents grâce à l'émulation, ainsi qu'à les collectionner.

Notes. – 1. Le rétroludique est un phénomène sociologique constituant une approche particulière des jeux vidéo, de l'art et de la culture vidéoludique, liée à la collection et à l'archivage. On considère généralement qu'il englobe aussi la collection de consoles de jeu, d'ordinateurs personnels, de bornes d'arcade, c'est-à-dire tout le patrimoine vidéoludique depuis l'avènement du jeu vidéo jusqu'à l'apparition des consoles 32 bits (cinquième génération), au début des années 1990.

2. Le substantif *rétroludique*, construit sur le modèle de *vidéoludique*, à partir du préfixe *rétro-* (« ancien », « en arrière », « s'inspirant du passé ») et de *ludique* (« relatif au jeu »), a été proposé par l'Office québécois de la langue française, en janvier 2010, comme équivalent français de *retrogaming*. On dira *le rétroludique*, comme on dit en informatique, *le numérique*

(ex. : à l'ère du numérique). Dans les termes *rétrojeu* et *jeu rétro*, *jeu* fait référence à l'activité et non au jeu vidéo lui-même. *Rétroludique* s'utilise également comme adjectif.

3. Les mots composés avec le préfixe *rétro-* s'écrivent en un seul mot.

4. Le terme hybride *retrogaming* (ou *rétro-gaming*), mal adapté au système linguistique du français, est à éviter.

160. **rétroludique (2)** adj.

retrogaming

Relatif au rétroludique et au jeu vidéo rétro.

Notes. – 1. L'adjectif *rétroludique*, construit sur le modèle de *vidéoludique*, à partir du préfixe *rétro-* (« ancien », « en arrière », « s'inspirant du passé ») et de *ludique* (« relatif au jeu »), a été proposé par l'Office québécois de la langue française, en janvier 2010, comme équivalent français de *retrogaming*. *Rétroludique* s'utilise également comme substantif.

2. Ainsi, on dira : *le patrimoine rétroludique, l'actualité rétroludique, des consoles rétroludiques.*

rétroludique

161. salle d'arcade n. f.

Synonyme :

salle de jeux d'arcade n. f.

arcade room

Synonymes :

arcade game room

arcade

amusement arcade

Établissement de loisirs où sont installées des bornes d'arcade payantes, qui est réservé à la pratique des jeux vidéo.

Notes. – 1. Pong fut le premier jeu d'arcade, ainsi appelé parce que, aux États-Unis, ces bornes étaient souvent installées dans les lieux publics, sous les arcades, afin de rentabiliser l'espace. On leur donna d'ailleurs le nom de *arcade rooms*, devenu en français *salles d'arcade*.

2. De nos jours, les salles d'arcade permettent de jouer en réseau.

salle d'arcade

162. salle de jeux en réseau n. f.

Abréviation :

SJR n. f.

network game room

Lieu commercial équipé de plusieurs ordinateurs reliés en réseau local et connectés à Internet, où l'on peut jouer à des jeux en réseau préinstallés.

Notes. – 1. La clientèle des salles de jeux en réseau paie généralement à l'heure. Certaines salles proposent aussi un abonnement mensuel.

2. Les jeux en réseau le plus souvent proposés sont les jeux de tir subjectif, les jeux de stratégie en temps réel et les jeux en ligne massivement multijoueurs.

salle de jeux en réseau
SJR

163. sauvegarde de jeu n. f.

Synonymes :

sauvegarde de partie n. f.

sauvegarde n. f.

game save

Synonymes :

saved game

savegame

game backup

save

Enregistrement, sous forme de fichier, contenant les données sur le jeu en cours, qui permet au joueur de reprendre plus tard une partie là où il l'a laissée, sans avoir à recommencer tout le jeu.

Note. – Les sauvegardes de jeux peuvent être effectuées directement sur le disque dur de l'ordinateur ou sur les cartes mémoire de la console. Une sauvegarde de jeu peut généralement être identifiée par un nom, une date et une heure. Il existe aussi des sites Web où les joueurs ont la possibilité de conserver leurs sauvegardes en ligne.

164. scène cinématique n. f.

Synonymes :

séquence cinématique n. f.

cinématique n. f.

cinematic scene

Synonymes :

cinematic sequence

cinematic

prerendered cut-scene

Séquence animée non interactive d'un jeu vidéo, précalculée et réalisée en images de synthèse, qui vient ponctuer le scénario à des moments-clés, notamment au début et à la fin du jeu, et qui sert généralement à faire progresser la narration.

Notes. – 1. La scène cinématique peut être présentée au début du jeu, pour servir d'introduction à celui-ci, à la fin pour servir d'épilogue, ou à d'autres moments, pour créer une mise en situation ou pour marquer une étape incontournable.

2. Constituée d'images aux prises de vue travaillées, la rapprochant du cinéma, d'où le nom de *cinématique*, elle est l'occasion d'une pause dans le déroulement du jeu, entre deux niveaux ou juste avant un moment décisif du jeu, ou offre un spectacle purement audiovisuel, sans apporter vraiment au récit. Afin d'augmenter l'effet cinéma, la scène cinématique est souvent caractérisée par des bandes noires en haut et en bas de l'image, façon cinémascope.

3. On distingue les scènes de transition (*cut-scenes*), qui sont créées à partir du moteur graphique du jeu, des scènes cinématiques (*cinematic scenes*) qui, elles, sont réalisées en images de synthèse, donc précalculées (plus grande qualité du rendu 3D) et lues directement sur le DVD ou le disque dur.

165. scène de transition n. f.

Synonyme :

scène intermédiaire n. f.

cut-scene

Variante graphique :

cutscene

Synonymes :

transition scene

in-game cut-scene

in-game scene

Séquence animée non interactive d'un jeu vidéo, générée en temps réel par le moteur graphique du jeu, qui vient ponctuer le scénario à des moments-clés, servant de transition entre deux phases d'action, et dont l'objectif est de faire progresser la narration.

Notes. – 1. Une scène de transition, où le joueur n'a plus le contrôle de l'histoire, peut servir notamment à expliquer le contexte d'un jeu, à dévoiler le caractère des personnages, à présenter un niveau ou une quête à un joueur.

2. On distingue les scènes de transition (*cut-scenes*), qui sont créées à partir du moteur graphique du jeu, des scènes cinématiques (*cinematic scenes*) qui, elles, sont réalisées en images de synthèse, donc précalculées (plus grande qualité du rendu 3D) et lues directement sur le DVD ou le disque dur.

166. série vidéoludique n. f.

Synonymes :

série de jeux vidéo n. f.

série n. f.

video game series

Synonymes :

videogaming series

series

Ensemble de jeux vidéo conçus comme une suite, composée de plusieurs épisodes autonomes qui, titre après titre, partagent certaines caractéristiques de base, dont les personnages principaux et l'univers de fiction.

Notes. – 1. La volonté des concepteurs de jeux vidéo d'inscrire plusieurs jeux dans un même ensemble constitue une caractéristique d'une série.

2. Les jeux vidéo d'une même série ont généralement une partie de leur titre en commun. Ils sont parfois adaptés pour différentes plateformes de jeu.

3. Super Mario, Zelda, Tomb Raider et Les Sims sont des exemples de séries vidéoludiques.

167. serveur de jeu n. m.

Synonymes :

serveur de jeux n. m.

serveur de jeu vidéo n. m.

serveur de jeux vidéo n. m.

game server

Synonyme :

video game server

Serveur permettant d'héberger des parties de jeux en ligne multijoueurs et de relier les joueurs ainsi connectés en réseau.

Notes. – 1. C'est notamment un serveur de jeu qui assure la permanence d'un jeu en ligne massivement multijoueur. Techniquement, il existe donc autant d'univers de jeu que de serveurs. Chaque serveur représentant un univers parallèle, il est possible que le cours de l'histoire soit radicalement différent d'un serveur à l'autre, en fonction des personnages qui les habitent et de la part d'autonomie dont ils disposent pour faire évoluer le monde persistant.

2. Un jeu à monde persistant avec moins de 32 joueurs n'est pas considéré comme massivement multijoueur. Selon les serveurs, le nombre de joueurs jouant simultanément peut varier de 100 à 25 000.

3. Une connexion à un serveur de jeu permet de créer ou de rejoindre une partie multijoueur en ligne.

168. simulateur de vol n. m.

Synonymes :

jeu de simulation de vol n. m.

jeu de simulation aérienne n. m.

simulation de vol n. f.

simulation aérienne n. f.

flight simulator

Synonymes :

flying simulator

flight simulation game

flying simulation game

flight simulation

flying simulation

Jeu de simulation dans lequel le joueur peut prendre les commandes d'un appareil volant, généralement un avion virtuel.

Notes. – 1. Un simulateur de vol est capable de reproduire virtuellement les organes de commande et de contrôle d'un avion ainsi que les différentes conditions de vol. Il se caractérise principalement par un tableau de bord comportant l'instrumentation (badin, altimètre, variomètre, compas, etc.) et une fenêtre de visualisation montrant le paysage, avec la possibilité de regarder dans toutes les directions.

2. Dans les simulateurs de vol, les décors sont des cartes satellites que l'on numérise et incorpore dans le jeu.

3. Certains simulateurs de vol proposent un vaste choix d'aéroports internationaux, mais aussi un grand nombre d'appareils différents, allant des avions civils et militaires aux planeurs, en passant par des aéronefs à décollage vertical; chaque appareil volant ayant son propre mode de pilotage.

4. Apache Longbow, Flight Unlimited et Pacific Fighters sont des exemples de simulateurs de vol.

169. souris 3D n. f.

Synonymes :

souris volante n. f.

souris aérienne n. f.

3D mouse

Synonymes :

flying mouse

3D air mouse

air mouse

Souris munie d'un capteur optique à six degrés de liberté, qui permet de manipuler directement des objets 3D et de se déplacer dans des environnements virtuels en 3D, selon toutes les trajectoires possibles.

Notes. – 1. La souris 3D est munie d'un capteur laser qui détecte ses mouvements dans une scène en 3D. Quand on soulève la souris, qu'on la promène en l'air (simulation du mouvement dans l'espace), le capteur détecte sa position et la transmet au logiciel.

2. Plutôt que de déplacer le pointeur de gauche à droite (axe X) et de haut en bas (axe Y), comme une souris classique, donc en 2D, la souris 3D permet d'explorer un environnement 3D en autorisant aussi des déplacements sur l'axe Z (ajoutant la notion de profondeur). De plus, elle peut pivoter sur elle-même autour de trois axes de rotation. La manipulation d'objets 3D, à l'aide d'une souris 3D, s'effectue au moyen d'une molette pouvant être orientée dans six directions différentes.

3. Les six degrés de liberté sont la translation sur l'axe longitudinal, la translation sur l'axe vertical, la translation sur l'axe latéral et les rotations sur chacun de ces axes. Les trois translations et les trois rotations composent tous les mouvements dans l'espace.

4. La souris 3D est surtout utilisée pour les jeux vidéo, les applications de réalité virtuelle et la conception assistée par ordinateur (CAO).

170. sport électronique n. m.

Terme à éviter :

e-sport

electronic sport

Synonyme :

e-sport

Pratique régulière d'un jeu vidéo multijoueur, sur Internet ou en réseau local, par l'intermédiaire d'un ordinateur ou d'une console de jeu, qui est considérée comme une activité sportive.

Notes. – 1. Les meilleurs joueurs adeptes du sport électronique se rencontrent lors de tournois internationaux de jeux vidéo. À l'instar des champions sportifs, le jeu en réseau (multijoueur) est un outil pour mettre en avant les qualités du joueur, ses réflexes, son acuité visuelle, son sens tactique, sa capacité à gérer le stress lors d'une compétition et son esprit d'équipe.

2. Les compétitions mondiales de jeux vidéo sont parfois présentées à la manière des événements sportifs, avec commentateurs, entretiens avec les joueurs, fiches détaillées et reportages sur l'ambiance régnant dans les coulisses.

3. Le mot *sport* suggère ici l'idée d'une dimension sportive à la pratique du jeu en réseau (réel effort physique). Le sport est défini comme une activité physique exercée dans le sens du jeu, de la lutte et de l'effort, et dont la pratique suppose un entraînement méthodique, une discipline et le respect de certaines règles.

4. La forme hybride *e-sport*, calquée sur le terme anglais *e-sport* (*e* pour *electronic*), est à éviter en français. Cette structure anglaise est mal adaptée au français sur le plan morphologique.

171. tapis de danse n. m.

Synonyme :

tapis dansant n. m.

Quasi-synonyme :

tapis de jeu n. m.

dance pad

Synonymes :

dance mat

dance platform

dance controller

dance carpet

Périphérique de jeu prenant la forme d'un tapis avec cases podotactiles, qui, relié à une console de jeu, à un ordinateur ou à un téléviseur, est utilisé comme interface utilisateur dans les jeux de danse.

Notes. – 1. La plupart des tapis de danse possèdent une surface divisée en un quadrillage de trois cases carrées sur trois, sur lesquelles le joueur se tient debout, avec des touches correspondant aux directions (généralement 8) ou aux actions à l'intérieur du jeu (touches d'action sensibles par simple pression du pied). Sur un tapis de danse, le joueur peut ainsi se trémousser sur une musique entraînante en suivant les pas fléchés affichés à l'écran.

2. Dans le présent contexte, le terme *podotactile* signifie « qui réagit au contact des pieds ».

3. Il est à noter qu'en français le mot *danse* s'écrit avec un *s* et que son équivalent anglais *dance* s'écrit avec un *c*.

4. Le terme *tapis de jeu* a un sens plus large que *tapis de danse*.

172. tridimensionnel adj.

Abréviation :

3D adj.

Synonymes :

à trois dimensions loc. adj.

en trois dimensions loc. adj.

Abréviation :

en 3D loc. adj.

three-dimensional

Abréviations :

3-D

3D

Synonyme :

in three dimensions

Abréviations :

in 3-D

in 3D

Qui est représenté à l'écran dans un repère à trois coordonnées (x , y , z).

Notes. – 1. Les deux premières coordonnées sont celles du plan : la hauteur et la largeur. La troisième correspond à la profondeur, laquelle permet de créer une impression de relief.

2. Dans un environnement tridimensionnel, on peut se déplacer en profondeur aussi bien qu'en hauteur et en largeur. Les objets 3D créent un effet de réalisme.

3. Le sens général de *tridimensionnel* est « qui comporte trois dimensions ».

4. Les formes *en 3D* et *3D* sont d'usage plus fréquent (ex. : *personnage en 3D*, *décor en 3D*, *monde en 3D*, *image 3D*, *objet 3D*, *scène 3D*). La forme *3D* s'emploie aussi comme nom (ex. : *la 3D envahit nos écrans*).

173. vidéoludique (1) n. m.

videogaming

Variante graphique :

video gaming

Domaine d'activité comprenant la conception, le développement, l'édition, la promotion, la distribution et la pratique du jeu vidéo.

Notes – 1. En français, les mots formés avec le préfixe *vidéo-* s'écrivent en un seul mot, sans trait d'union.

2. *Vidéoludique* s'utilise aussi comme adjectif (ex. : *le patrimoine vidéoludique*).

174. vidéoludique (2) adj.

video gaming

Variante graphique :

videogaming

Synonymes :

video game

videogame

Relatif au jeu vidéo.

Notes. – 1. En français, les mots formés avec le préfixe *vidéo-* s'écrivent en un seul mot, sans trait d'union.

2. Ainsi, on dira : *le plaisir vidéoludique, le patrimoine vidéoludique, l'actualité vidéoludique, l'industrie vidéoludique, des personnages vidéoludiques*.

3. *Vidéoludique* s'utilise aussi comme nom (ex. : *entre le cinéma et le vidéoludique*).

175. **volant** n. m.

Synonymes :

volant de course n. m.

volant à retour de force n. m.

steering wheel

Synonymes :

racing steering wheel

force feedback steering wheel

force feedback racing wheel

Périphérique de jeu à retour de force, qui reproduit la forme et les effets directionnels d'un volant de voiture et qui est utilisé pour les jeux de conduite ou de course automobile.

Note. – Le volant comporte un dispositif de retour de force qui donne l'impression d'une résistance et la sensation qu'on participe vraiment à la course, au point de sentir les vibrations et les chocs. Ceci permet d'augmenter l'effet de réalité.

volant de course

Le jeu vidéo est un loisir interactif qui compte des millions d'adeptes à travers la planète. De nos jours, on voit même des milliers de joueurs du monde entier se rassembler en communautés virtuelles, par l'intermédiaire d'Internet, pour jouer ensemble, en temps réel, dans des parties sans fin. Ainsi, du jeu d'arcade au jeu en ligne massivement multijoueur, en passant par le jeu d'action, le jeu de simulation et le jeu de rôle, le patrimoine vidéoludique propose de nous divertir, en nous plongeant au cœur d'univers imaginaires où il devient possible de se glisser dans la peau d'un héros, d'un sportif ou d'un méchant et de vivre de multiples aventures par manette interposée. Entre jeu de tir et jeu de stratégie, le joueur hésite; qu'importe son jeu fétiche, l'*Homo gamus* francophone **gagnera** toujours... **à jouer en français**. Le *Vocabulaire du jeu vidéo* vous en donnera peut-être le goût.

