

Petit Lexique du Gamer [16/03/2004 - Slug]

Voilà quelques temps que des joueurs débutants nous font remarquer la fâcheuse tendance des gamers (et vian, on commence fort: oui, gamer = joueur, c'était facile...) à employer des termes qui leur sont totalement familiers, mais qui ne veulent strictement rien dire pour le néophyte. Dans un souci de clarification, je me suis dit ... et pourquoi ne pas faire un dossier recensant un maximum d'expressions types du gamer, et donner leur traduction en bon vrai français de derrière les fagots ?

Commençons par les types de jeu.

Si certains types de jeux sont assez facilement compréhensibles, d'autres restent parfois assez obscurs pour celui qui débarque dans le milieu du jeu. Je commence par les types "généraux".

Action : Hum, là je pense que vous devriez arriver à trouver. Les jeux d'action regroupent tous les jeux dans lesquels il est question de se battre. Les moyens sont multiples, puisque cela regroupe aussi bien les "Shoot'em Up", que les "Beat'em All", ou encore certains jeux d'aventure orientés action. Je reviendrais sur ces types de jeux plus tard. En résumé, dire d'un jeu qu'il est "d'action" peut vouloir dire beaucoup de choses...

Exemples : Oni, Max Payne

Arcade : A l'origine, on qualifiait de jeu d'Arcade, tout jeu venant de machines de salle de jeu. Aujourd'hui, ce type ne regroupe plus que des jeux à la jouabilité très orienté fun et plaisir de jeu, et les bons vieux jeux genre Flippers, etc ... Plus ou moins tous les types de jeu que l'on rencontre maintenant ont débuté leur vie dans les salles d'Arcade.

Exemples : la série des 3D Pinball, etc ...

Aventure : En principe, le qualificatif aventure sous-entend qu'il y a de l'exploration, de la recherche d'objet, de la résolution d'énigmes et très souvent, que l'on va parcourir de nombreux environnements différents. Les vrais jeux d'aventures ont disparu avec l'arrivée de la 3D.[p]Exemples : Myst III, Escape from Monkey Island, ...

Gestion : Les jeux de gestion sont certainement ceux qui attirent les joueurs les plus âgés, et rebutent le plus facilement les jeunes joueurs. ces jeux vous donnent le rôle de gérant de quelque chose qui peut aller du monde, à un parc d'attractions en passant par le zoo, ou la start up.

Exemples : Tropico, SimCity 3000

Jeux de rôles : Aussi appelé RPG (role playing games en anglais), le jeu de rôle est composé de dizaines de types de jeu différents, mais qui répondent à quelques règles très strictes. Tout d'abord, vous incarnez un héros, qui peut être accompagné d'un groupe de compagnons /*dans Fallout, on était seuls... Ah merde, le clébard :)*/. Tous les personnages que vous contrôlez évoluent au cours de l'aventure suivant vos actions. Le plus souvent, un système de point d'expérience (XP) est utilisé. Suivant l'évolution de votre XP vous obtiendrez et améliorerez un lot de compétences diverses. À côté de cela, les RPG sont caractérisés par une très grande gestion d'inventaire. En effet, vous aurez toujours des objets à récupérer, et à utiliser à bon escient. Dernier point important : les NPC (non playable character). Ce sont des personnages joués par l'ordinateur et avec lesquels vous interagissez durant tout le jeu. Ils sont très importants pour ce type de jeu !

Exemples : Baldur's Gate, Fallout

Plate-forme : C'est l'un des premiers types de jeu à être apparu, et je pense qu'en vous donnant le nom d'un héros de jeu vidéo, vous trouverez tout de suite de quoi je parle : Mario. Dans le jeu de plate-forme, le but est de progresser à travers des niveaux, et l'on y parvient principalement en éliminant des ennemis et en franchissant des obstacles.

Exemples : Super Mario Bros, Fazeel Wand

Réflexion : Ce type de jeux regroupe tout ce qui est casse-tête, jeux de mémoire, jeux de société, etc ...

Exemples : Tetris, ChessMaster, etc ...

Simulation : Les jeux de simulation regroupent tous les jeux cherchant à reproduire la physique quelque chose de réel. Se retrouvent regroupés sous l'égide de la simulation tous les jeux de sports, d'aviations, etc ...

Exemples : Fly!, Tony Hawk 2, Madden 2000

Stratégie : Oula, encore un type de jeu bien compliqué, puisqu'en fait, il se divise en deux grands types : les jeux de stratégie temps réel, et les jeux de stratégie au tour par tour. Enfin, dans ses grandes lignes, le jeu de stratégie vous donne le contrôle de troupes, et a vous de remporter des batailles.

Exemples : Heroes of Might and Magic 3, Warcraft, Starcraft

Bon, voilà les grandes lignes des types de jeux. Voyons en détail quelques types plus spécialisés, et possédant des noms barbares.

Action RPG : Catégorie la plus connue des RPG grâce au fameux Zelda de Shigeru Miyamoto. Regroupe tous les éléments du RPG, mais ajoute des combats en temps réels. Diablo fait aussi partie de cette catégorie.

Exemples : Zelda, Legend of Thor, Soleil

Beat'em All : Ce type de jeu est plus ou moins tombé en désuétude, mais il arrive parfois de voir resurgir ce type de jeu comme avec Oni. Le Beat'em All regroupe tous les jeux de combats au corps à corps dans lesquels on parcourt des niveaux (ce n'est pas comme les jeux de combats traditionnels où l'on est parqué dans une arène de combat).

Exemples : Oni, Final Fight

FPS : Le terme FPS (First Person Shooter, ou jeu de tir à la première personne) désigne tous les jeux descendant en droite ligne de Wolfenstein 3D d'ID Software. Le principe est tout bête : vous voyez à travers les yeux du personnage principal, vous avez des armes, et vous devez dégommer tout le monde. Accessoirement, le jeu vous demandera de réaliser certains objectifs comme trouver une clé, ouvrir une porte, ou quelque chose dans ce goût-là. Certains FPS ne proposent que des parties multijoueurs, et des matchs contre des bots.

Exemples : Doom, Quake 3, Unreal Tournament

RTS : Le RTS est la catégorie de jeux de Stratégie la plus répandue, et est apparu avec le jeu Dune II. RTS signifie : Real Time Strategy, ou jeu de stratégie en temps réel. Vous devez gérer vos troupes, la production d'unités, et la récolte des ressources en temps réel. Autant dire que ce type de jeu demande beaucoup de patience et de pratique pour être vraiment maîtrisé. Les plus célèbres RTS sont Warcraft, StarCraft ou encore Age of Empires.

Exemples : Je viens de les donner:D

Shoot'em Up : Genre de jeu assez rare sur notre plate-forme, le Shoot'em Up est un style qui a marqué beaucoup de vieux joueurs. Les Shoot'em Up vous mettent généralement aux commandes d'un vaisseau, voire d'une sorcière sur un balai :D:D, ou encore d'un homme propulsé par un jetpack, et votre but est d'abattre tout ce qui se présente à l'écran. Le mouvement de l'action se fait suivant un "scrolling" (voir plus bas) soit vertical soit horizontal, et quelques fois en 3D (StarFox 64 sur Nintendo 64, Panzer Dragoon sur Saturn). De temps en temps, certaines personnes emploient le terme Shoot'em Up pour les FPS.

Exemples : Deimos Rising, Escape Velocity

Stratégical RPG : Type de RPG démocratisé aux States et en Europe par Fallout. Ce RPG introduit une notion de gestion des déplacements dans des combats au tour par tour. En quelque sorte, les combats se déroulent comme dans un WarGame.

Exemples : Fallout, Arcanum

WarGames : Les jeux de guerre, ou WarGames, font partie de la seconde catégorie de jeu de stratégie. Ils vous mettent aux commandes de troupes en quantité prédéfinies (donc pas de gestion de ressources), et vous jouez au tour par tour. Autrement dit, vous avez la possibilité de jouer de façon décalée. Chacune de vos unités a la possibilité d'effectuer certaines actions durant un tour. À la fin d'un tour, l'autre joueur fait agir ses unités en fonction de vos actions, et ainsi de suite. Habituellement les WarGames prennent place dans des situations historiques.

Exemples : Risk

Bon je pense qu'avec tout cela, vous devriez pratiquement arriver à savoir de quel type de jeu on parle entre gamers :D Sachez toutefois que l'on peut composer les types de jeux (ex : Tomb Raider est un jeu Aventure/Action à la troisième personne), et que certains jeux sont plus ou moins inclassables (ex : Rez, Pikmin, Black & White).

Passons au petit lexique des termes employés dans les forums, ou encore dans les articles sur les jeux.

Aimbot : Petits modules conçus par des développeurs malhonnêtes pour différents FPS. Ce module prend le contrôle de la visée, et du tir. Bien entendu, il ne rate jamais une cible. Ce procédé de triche est très fortement réprouvé.

Bind, Bindings, Binder : Lorsque l'on parle de bind, bindings, ou de Binder, on parle de l'action d'assigner une touche à une action dans un jeu. Ce terme est apparu avec Quake 1, dans lequel on peut taper la commande "bind touche action" pour paramétrer une touche.

Bot : Personnage contrôlé par l'ordinateur qui cherche à reproduire les réactions en jeu d'un vrai joueur. Ils sont très pratiques pour s'entraîner avant d'affronter pour la première fois les joueurs du net, ou pour perfectionner certains points de technique.

Campeur : Dans le domaine du jeu, un campeur, ou campouze, ou encore camper en anglais, est un joueur qui au lieu de se déplacer à travers le niveau, attend sournoisement en se planquant dans un coin. Habituellement un campeur est automatiquement considéré comme un Lamer. Autant dire que c'est une pratique à éviter, car elle tient de l'anti-jeu.

Clan : Un Clan est un groupe de joueurs dont le niveau est garanti par un test d'entrée.

ClanWar : Match officiel entre deux clans. Ces matchs suivent des règles très strictes, et sont habituellement organisés dans le cadre d'une ligue, ou d'un ladder (voir plus bas).

CPL : C'est l'abréviation de CyberAthlete Professional League. C'est la première ligue professionnelle de joueurs de jeux vidéos. Le CPL organise des compétitions dans le monde entier, et les primes peuvent monter jusqu'à 50000 \$.

Donjon : Terme assez général qui représente habituellement les complexes souterrains remplis de monstres dans les RPG.

FPH : A ne pas confondre avec les FPS, le FPH correspond au nombre de Frags (voir plus bas) par Heures. Plus il est élevé, et plus vous êtes efficace.

Fps : Et oui, on a nous aussi des homonymes. Fps peut aussi signifier Frame Per Second. On s'en sert pour parler du nombre d'images que l'ordinateur est capable d'afficher par seconde. Plus le nombre d'images est grand, et plus le confort de jeu est grand. On considère habituellement qu'un confort de jeu minimal réclame environ 25 Fps constant. Il faut donc faire attention par rapport aux tests des cartes graphiques qui donnent une moyenne de la vitesse d'affichage durant une scène donnée. Pour jouer agréablement, il faut donc compter une moyenne de 40/50 Fps de façon à ne pas tomber à certains moments en dessous des 25 Fps. Certains joueurs sont capables de tout sacrifier pour obtenir une vitesse d'affichage optimale.

Frag : Un Frag correspond à un point dans un FPS. Autrement dit, lorsque vous tuez quelqu'un dans un FPS, vous gagnez un Frag.

Framerate : Autre terme très employé pour parler du nombre d'images affichées à l'écran par seconde.

GamePlay : Le GamePlay est la somme de tous les paramètres du jeu au niveau de l'interaction jeu/joueur. Cela regroupe l'ambiance, la jouabilité, la difficulté, etc ... Un jeu avec un bon GamePlay peut se targuer d'avoir réussi à équilibrer tous ces paramètres.

GameDesign : Le GameDesign regarde que le côté artistique du jeu. C'est à dire l'ambiance graphique, la beauté du jeu, l'originalité des personnages, l'histoire, les enchainements, etc ...

GG, GL : GL veut dire Good Luck,, ou bonne chance. On le dit avant le début d'une partie. GG veut dire Good Game ou bonne partie. On le dit après la fin d'une partie qui s'est bien déroulée.

HardCore Gamer : Aussi appelé Hard Gamer, le HardCore Gamer est le joueur pur et dur. C'est le type de joueur qui ne peut pas passer trop de temps loin d'une machine de jeu et qui fait TILT (premier magazine de jeu vidéo à être apparu en France :D) dès que quelqu'un parle de jeux vidéo. Il lui est aussi impossible de passer à côté du moindre jeu. Cela peut parfois tourner à l'obsession... n'est-ce pas mon cher Hero...

HF : Autre expression de début de partie. Signifie : Have Fun.

IA : Abréviation d'Intelligence Artificielle.

Lag : On dit que l'on lag lorsque le ping est mauvais, ou lorsque l'on a du Loss. Autrement dit, si ça lag, c'est que la connexion avec le serveur n'est pas bonne. On peut aussi se servir de ce terme pour dire que le nombre de FPS affiché à l'écran est au-dessous de 25. Dans ce cas-là, l'image saccade, et l'on a tendance à dire que ça lag.

Ladder : Système de classement à "points". Toutes les équipes inscrites partent avec un certain capital point. Suivant les victoires, les défaites, et les points de l'équipe adverse, on gagne ou on perd un certain nombre de points. Le numéro 1 c'est celui qui a le plus grand capital point. L'un des site regroupant certains des ladders les plus connus est ClanBase. On peut aussi retrouver trois ladder avec uniquement des joueurs Mac sur MacJNet.

Lamer ou Llama : Expression utilisée pour décrire un joueur totalement abruti qui fait de l'anti-jeu, ou utilise des techniques réprouvées par tout le monde.

Loss : Le loss est l'abréviation de Packet Loss. Sur certains serveurs de jeu, si votre connexion est mauvaise, vous pouvez avoir des pertes de données. En effet, les données sur le net transitent par paquets de taille plus ou moins fixe, et il peut arriver qu'un de ces paquets se perde. Dans ce cas, vous risquez d'avoir certains désagréments de jeu. Par exemple, votre image va être bloquée pendant un instant, et vous serez vulnérable par rapport à tous vos adversaires. Et vous reprendrez le jeu lorsque le paquet de donnée suivant arrive.

MMORPG : Un autre grand classique. MMORPG signifie RPG massivement multijoueur. En d'autres termes, cela désigne les RPG qui ne se jouent que sur le net. L'avantage de ces jeux est de posséder ce que l'on peut appeler un univers persistant. Lorsque vous ne jouez pas, l'univers du jeu continue d'évoluer tout seul en fonction des actions des autres joueurs connectés. Il existe aussi des jeux de stratégies massivement multijoueurs. Le plus célèbre est Mankind. Il n'est jamais sorti sur Mac, mais la "quasi-suite" nommée Dune Generation tournera bien sur notre plate-forme.

Mod : Apparu avec Doom, les Mods sont des modifications pour un jeu. En effet, les développeurs depuis Doom fournissent des éditeurs avec leurs jeux, et surtout laissent dans le domaine publique toute la partie du jeu qui gère le GamePlay. De cette façon les développeurs émérites du net peuvent revoir le jeu de fond en comble, et créer tout ce qui leur passe par la tête.

Newbie : Expression universelle en informatique pour nommer un débutant ;D

Ping : Le ping est le temps de réponse entre votre ordinateur et le serveur. Il est très important d'avoir un ping le plus petit possible pour jouer sur le net de façon optimale. En effet, toute action que vous allez effectuer doit être envoyée au serveur pour ensuite être redistribuée vers les autres joueurs de la partie. Plus les informations que vous envoyez au serveur sont rapides, plus vous vous rapprochez du jeu en réseau local, ou encore en Solo. Un ping acceptable varie suivant les jeux, mais devrait se situer en dessous de 300 ms.

PowerUps : Les PowerUps sont des éléments qui vous permettent d'obtenir des capacités particulières active (courrir vite, infliger deux fois plus de dégât...), ou passive (double votre niveau de vie, ...). A posséder absolument.

Rofl, lol et autres variantes : Ce sont des abréviations d'expressions américaines voulant dire la plupart du temps que vous trouvez quelque chose très rigolo. Le problème avec les gamers, c'est qu'ils passent leur temps à sortir ce genre d'expression

même si ce n'est pas rigolo ... ah ces gamers :D

A noter la version française de cette expression: mdr (mort de rire). Et la version française étendu : mdrslb (mort de rire sous le bureau).

Roxxor : Se dit d'un joueur qui possède un très bon niveau !

Rush : Technique employée dans les jeux de stratégie. Son principe est de produire le plus rapidement possible un petit groupe d'unités d'attaque de façon à surprendre l'adversaire avant qu'il n'ait eut le temps de produire de quoi se défendre.

Screenshot : Plus communément appelé capture d'écran, le screenshot est une image de jeu. Le diminutif de screenshot est : screenie.

Scrolling : Terme employé pour parler du sens de défilement du décor dans les jeux 2D, ou dans les jeux 3D utilisant les méthodes de déplacement 2D (Radian SilverGun).

Skill : Le skill, c'est la technique et la précision d'un joueur. C'est principalement utilisé dans le cadre des FPS, mais on peut aussi l'utiliser dans d'autres cas.

Temporisation : Ce terme a une signification différente suivant si vous l'utilisez pour parler d'un jeu de stratégie ou d'un jeu de tir à la première personne. Dans le jeu de stratégie, la temporisation, c'est attendre que l'ennemi prenne l'initiative. Dans un jeu de tir, c'est de n'engager le combat qu'après avoir subtilisé un maximum de powerups. Autrement dit, fuir le temps d'avoir tous ses niveaux de vie/armure/munition au maximum. Après, c'est la fête (si vous avez les powerups, les autres joueurs ne les ont pas ... hihhi ©).

WCG : Les World Cyber Games, sont en quelque sorte les championats du monde de jeu vidéo. Cette année les jeux représentées étaient Counter Strike, Unreal Tournament, Quake 3, Age of Empire 2, StarCraft, et Fifa 2001.

Je vous passe les différents effets graphiques et autres termes graphiques propres aux cartes 3D... Sachez seulement que lorsque l'on parle de bump mapping (bumpmap pour les intimes), de pixel shader, vertex shader, de fillrate ou d'autres termes barbares dans le genre, c'est que l'on est en train de fantasmer sur les dernières nouveautés techniques proposées par les cartes graphiques et utilisées dans les jeux.

J'espère que ces quelques explications vous permettrons de mieux appréhender nos articles, et tous les textes portant sur les jeux vidéo. Je mettrai à jour régulièrement ce dossier, et nous allons essayer d'inclure tout cela dans MacOpedia.