

## LEXIQUE INFORMATIQUE (SPÉCIAL GAMER)

Comme dans beaucoup de domaines, il existe un langage spécifique "jeux vidéo" qui utilise beaucoup d'anglicismes et de termes techniques. Et qui dit langage spécifique, dit néophytes qui n'y comprennent rien du tout ... D'où ce lexique qui sera complété régulièrement (n'hésitez pas à m'envoyer un mail si vous cherchez un mot non répertorié ici) !!!

PS : plusieurs définitions proviennent de divers sites web. Même si je les ai remanié, des ressemblances sont donc possibles ... bah oui quoi ...

P

**Others / A / B / C / D / E / F / G / H / I / J / K / L / M / N / O / P / Q / R / S / T / U / V / W / X / Z**

**2D** (2 Dimensions) : Contrairement à ce que l'on croit, il existe encore des jeux en 2D de nos jours. Certes c'est réservé à des genres spécifiques comme les jeux de baston ou les shoot'em up, mais cela suffit encore parfois à faire des jeux efficaces qui n'ont pas forcément besoin d'effet de profondeur et de 3D. *Exemple : la série des Street Fighter, Capcom VS SNK, etc...*

**3D Isométrique** : Se dit lorsqu'un jeu présente des décors vus de haut, à distance et avec un angle de caméra à 45° (environ). Cela permet d'avoir une vue globale de l'action et des décors, même si du coup, on ne peut avoir de point de vue subjectif. Cela permet surtout d'éviter d'avoir à afficher l'horizon et fait donc gagner en puissance pour la reporter sur d'autres éléments (plus d'ennemis, décors plus fins, plus de couleurs ou d'effets spéciaux par exemple, ou même un fluidité accrue). *Exemple : Les Sims, Diablo II ou Baldur's Gate Dark Alliance !*

**3D temps réel** : Se dit lorsqu'un jeu présente des décors dans lesquels le joueur peut généralement regarder autour de lui avec plus ou moins de contraintes, ou des jeux fait en 3D dans lesquels les angles de caméra varient mais peuvent être pré-réglés. C'est le cas de la majorité des jeux actuels et aucune genre n'y échappe.

**4D** : Hum ... on va dire que c'est plus conceptuel qu'une réalité du jeu vidéo. Partant du principe qu'après la maîtrise et la gestion d'un espace 3D, cela peut s'appliquer au temps, on peut éventuellement parler de 4D. Le fait est qu'à part *Blinx* sur X-Box qui en avait fait un argument marketing, le contrôle du temps est loin d'être une notion pleinement exploitée dans les jeux. Il y a bien les "bullet time" (ralentissement du temps lors des phases d'action, ce qui donne un effet Matrix), mais à part ça, on ne peut pas dire qu'on contrôle réellement le temps. Il faut dire que d'un point de vue ludique, cela n'apporte pour l'instant pas beaucoup, et il serait difficile de l'appliquer à n'importe quel genre de jeu.

**Others / A / B / C / D / E / F / G / H / I / J / K / L / M / N / O / P / Q / R / S / T / U / V / W / X / Z**

**Action-RPG** : Catégorie regroupant les RPG orientés action (d'où le nom ... terrible la logique parfois ...). En fait on entend surtout par action, le fait que les combats se font en temps réel (*exemple : tous les Zelda*), et non au tour par tour comme dans un Final Fantasy (on passe de l'écran d'exploration du monde, à un écran spécifique de combat). De même, le côté amélioration et progression du ou des héros, est moins accentuée que dans un RPG dit classique !! (voir RPG pour la définition d'un RPG)

**Add-on** : Nom donné à l'extension d'un jeu. Un add-on nécessite néanmoins le jeu original pour pouvoir fonctionner. Un add-on a pour but d'allonger la durée de vie du jeu original en incluant par exemple de nouvelles missions ou unités. Il est généralement vendu à un prix réduit. *Exemple : "Tribunal" est l'add-on du jeu Morrowind et ajoute à ce dernier de nouvelles missions dans une nouvelle ville immense avec tout un tas de nouveaux "trucs" (personnages, ennemis, armes, armures, etc.) ...*

**Aliasing / Anti-aliasing** : Effet d'escalier qui est visible sur les contours d'un objet - personnages ou un élément du décor - dans un jeu. On dit généralement qu'un jeu est anti-aliassé dès lors que les contours sont lissés et qu'ils apparaissent donc plus doux à l'écran. Tous les jeux ne sont pas anti-aliassés car cela demande de la puissance de calcul supplémentaire, et ce n'est pas un élément incontournable dans un jeu. Certains genres sont toutefois plus sensibles comme les jeux de courses sur lesquels l'aliasing est souvent plus perceptible.

**Alpha** : 2 significations...

1/ On l'utilise en 3D pour indiquer qu'une texture est tout ou partie transparente. Une texture alpha est plus gourmande qu'une texture normale puisqu'elle contient une information supplémentaire (la "couche alpha") pour les éléments transparents !!!

2/ On l'utilise dans la création d'un jeu pour marquer l'une des dernières étapes de la conception. Avant la sortie du jeu, une version Alpha est préparée, suivie d'une version Bêta, puis du "Code & Complete" ...

**Animateur** : Comme son nom l'indique, c'est la personne en charge de réaliser les animations d'un jeu, que ce soit celles des personnages présents dans le jeu, ou celles des cinématiques. En matière de jeu vidéo, on ne peut toutefois pas tout réaliser avec des animations, comme des réactions en chaîne entre différents éléments d'un niveaux (des caisses qui se heurtent entre-elles). Par contre, entre un jeu réalisé par des animateurs confirmés et un jeu réalisé sans animateurs, il n'y a pas photo. Les animateurs donnent véritablement vie aux personnages d'un jeu à travers des attitudes, des mouvements précis et des comportement étudiés et adaptés aux situation. Un exemple de jeu réalisé sans animateurs : *Morrowind* sur PC/X-box (ou alors ils se sont tous pétés un bras au ski ^ ^), et à l'inverse, un jeu où le travail des animateurs est remarquable : *Jack & Daxter* sur PS2 (le héros a un dynamisme et une pêche hors du commun). Même *GTÂ Vice City* ne semble pas avoir bénéficié de l'expérience d'animateurs confirmés, ou alors eux aussi avaient des problèmes de vision ^ ^ ... Pour être animateur, il existe des écoles spécialisées, mais là encore, un diplôme n'est pas obligatoire du moment qu'on a un don pour rendre vivant de bêtes objets 3D, ou que l'on maîtrise diverses techniques d'animation 2D. Il faut savoir que même les animateurs sont soumis aux contraintes techniques ou aux directives du gameplay. Ainsi, pour réaliser des enchaînements d'animations rapides lorsqu'un joueur varie les mouvements, il faut que ces derniers soient adaptés à ce genre de situation, même si cela doit parfois couper une animation en cours de route pour passer à une autre.

**Artwork** : Ce sont les dessins réalisés pour un jeu et pour donner une direction artistique aux graphistes. Cela ne veut pas dire qu'on aura le même résultat dans le jeu fini pour autant. Certains jeux offrent en bonus cachés des artworks à voir et revoir.

**Others / A / B / C / D / E / F / G / H / I / J / K / L / M / N / O / P / Q / R / S / T / U / V / W / X / Z**

**Baston** (jeu de ...) : Catégorie regroupant tous les jeux de combats mettant en scène un ou plusieurs personnages sur une arène plus ou moins grande. *Exemples : Soul Calibur II, Street Fighter, The King of Fighters 2002, Dead or Alive 3, Tekken, etc.*

**Beat'em All** (Beat Them All ... in french "Frappez les tous"). Catégorie regroupant les jeux où le(s) personnage(s) incarné(s) par le joueur progresse(nt) dans des niveaux en combattant de nombreux ennemis à la fois. On dispose en règle général surtout d'armes style batte de base-ball, poing américain, et autres délices du corps à corps ... Du moment que des armes à feu sont courantes dans un tel jeu, on parle plutôt de Kill'em All.

**Bêta** : Un jeu est en phase bêta (ou bêta-test) lorsqu'il approche de sa sortie et qu'il est presque finalisé. Le bêta test d'un jeu peut être privé, semi-public ou public (ouvert à tous) selon le style du jeu.

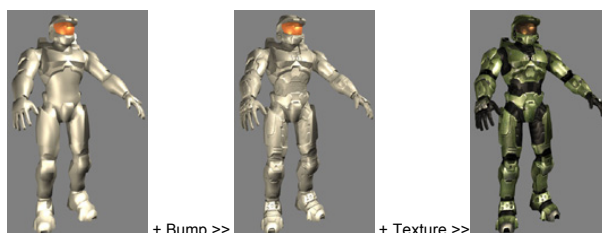
**Boss** : Ce terme est utilisé pour désigner les ennemis les plus importants et les plus puissants que l'on affronte dans un jeu. Ces ennemis sont plus longs à battre et requièrent généralement un minimum de stratégie ou de compréhension quant à leur comportement d'attaque. Par extension, on appelle le **Boss Final**, le dernier ennemi du jeu qui surpasse tous les autres... Il existe aussi les **Sous-Boss**, qui sont des ennemis puissants que l'on rencontre au milieu d'un niveau par exemple.

**Bot** : Abréviation du mot Robot (se prononce "botte", à l'anglaise), ce terme est plus couramment utilisé dans les FPS pour désigner en multijoueurs un adversaire géré par l'ordinateur. Sa qualité dépend de l'intelligence artificielle, l'I.A., c'est à dire sa capacité à simuler le comportement d'un joueur humain.

**Bug** : les bugs sont les "erreurs" et autres merdes que l'on rencontre dans un jeu. Il existe toutes sortes de bugs, aussi bien graphiques que d'I.A. Certains bugs ne

sont pas gênants, genre le personnage qui a les pieds à 10cm au-dessus du sol, d'autres peuvent faire planter le jeu ou bloquer le joueur de manière irréversible (genre le personnage est coincé entre 2 cailloux et ne peut plus bouger ... ça fait toujours plaisir ça) !!

**Bump-mapping** : Effet visuel appliqué en 3D qui permet de donner du relief à une texture en jouant sur les ombrages. Si par exemple on veut représenter un clavier, plutôt que de faire un objet 3D avec toutes les touches modélisées, et un gros calcul de lumière pour avoir un rendu satisfaisant, un pourra passer par du bump-mapping qui donnera presque le même résultat, mais étant moins gourmand en puissance. La gestion du bump-mapping dépend des capacités techniques du support car il permet d'économiser en nombre de faces sur un objet 3D. *Exemple : Halo sur X-Box utilise du bump-mapping !!*



**Bundle** : voir Pack !

**Others** / [A](#) / [B](#) / [C](#) / [D](#) / [E](#) / [F](#) / [G](#) / [H](#) / [I](#) / [J](#) / [K](#) / [L](#) / [M](#) / [N](#) / [O](#) / [P](#) / [Q](#) / [R](#) / [S](#) / [T](#) / [U](#) / [V](#) / [W](#) / [X](#) / [Z](#)

**Capture The Flag** (in french "Capturer le Drapeau") : Mode de jeu très en vogue dans les FPS pour son aspect stratégique. Deux équipes s'affrontent sur une arène et chacune doit rapporter le drapeau adverse dans son camp, tout en conservant le sien.

**Carte Mémoire** : Accessoire destiné aux consoles et presque indispensable pour pouvoir sauvegarder ses données. La X-Box et les PC n'ont pas besoin de carte mémoire car ils sont équipés de disques durs qui remplissent la même fonction (sur X-Box, la carte mémoire ne sert que pour le transfert des données d'une console à une autre).

**Cel-Shading** : Technique de rendu 3D qui donne à l'affichage un aspect cartoon. Les objets sont détournés comme sur un celluloïd de dessin-animé. *Exemple : Jet Set Radio Future, Sly Raccoon, ...*

**Charts** (in french "Classement") : les charts donnent une indication sur les ventes de consoles et de jeux dans divers pays. Selon les sources et les bureaux d'études, les données sont assez fiables et reflètent l'état du marché à un instant "t".

**Check-Point** (ou Save-Point) : Se dit lorsque l'on franchit un "point de passage" dans un jeu. Les Check-Points permettent généralement de reprendre la partie à l'endroit où ils ont été validés pour ne pas avoir à refaire tout un niveau. Dans les jeux de course, ils constituent une étape du circuit à franchir avant la fin du temps imparti ...

**Cinématique** : Il en existe de 2 types mais globalement, une cinématique sert à expliquer des parties de l'histoire d'un jeu, ou à présenter de manière avantageuse un élément particulier (une voiture par exemple, une fois qu'on l'a gagné).

1/ Les **cinématiques "in-game"**, faites avec le moteur du jeu, elles reprennent les éléments disponibles à la création du jeu, en y ajoutant des composantes d'animations pour pouvoir faire de la mise en scène plus complexe.

2/ Les **cinématiques en images de synthèses**. Elles sont généralement sous-traitées en externe et réalisées par des studios de créations spécialisés dans l'imagerie numérique. Comme elles n'ont pas de contraintes techniques, puisque réalisées sur des machines très puissantes dédiées à la 3D et à l'animation de synthèse, et que ce sont de véritables petits films d'animation numériques, elles offrent une qualité nettement supérieure aux cinématiques in-game. Bien entendu, la contrepartie est un coût de réalisation plus élevé, ce que ne peuvent pas se permettre tous les studios de création.

**Clipping** (ou Pop-Up) : Afin de réduire les calculs d'une scène en 3D (non parce que afficher à l'infini c'est pas possible et c'est trop gourmand en puissance de calcul), on supprime des éléments situés hors du champ de vision de l'utilisateur, ou placés très loin. Dans les faits, on utilise le terme pour définir une apparition soudaine du décor.

**Others** / [A](#) / [B](#) / [C](#) / [D](#) / [E](#) / [F](#) / [G](#) / [H](#) / [I](#) / [J](#) / [K](#) / [L](#) / [M](#) / [N](#) / [O](#) / [P](#) / [Q](#) / [R](#) / [S](#) / [T](#) / [U](#) / [V](#) / [W](#) / [X](#) / [Z](#)

**Daube** : Dans la vie, il y a les bons jeux, les jeux sympas auxquels on prend plaisir à jouer ... et il y a les daubes, des productions indignes qui n'honorent pas les studios qui en sont les auteurs (ce n'est pas toujours leur faute, les délais et budgets serrés étant malheureusement de la partie). Néanmoins, une daube s'accompagne parfois d'une campagne marketing tapageuse et honteuse qui fait passer le produit pour la 8ème merveille du monde... Les licences de films sont très sujettes à ce mal qui ronge l'univers vidéoludique !!

**Deathmatch** (in french "Combat à Mort") : Utilisé essentiellement dans le cadre de jeux multijoueurs, ce mode oppose les participants sans autre objectif que de tuer le plus d'adversaires. Par extension, le **Team Deathmatch** met en scène des équipes dont le but est le même, à savoir massacrer le plus de personnes du ou des camps adverses ... en pratique, c'est l'éclate totale ^\_^

**Démo** : Contraction de "démonstration", une démo est une version restreinte et jouable d'un jeu, ce qui permet de se faire une idée avant de l'acheter. Il est nettement plus courant d'avoir des démos sur PC que sur consoles, ces dernières étant disponibles sur le net, et avant la sortie d'un jeu. A l'inverse, les démos consoles sortent toujours après le jeu, et dans les magazines spécialisées qui ne sont pas donnés...

**Doom-like** (voir FPS) : L'appellation vient du mythe "Doom" qui fut l'un des premiers de sa catégorie, et aussi l'un des meilleurs.

**Others** / [A](#) / [B](#) / [C](#) / [D](#) / [E](#) / [F](#) / [G](#) / [H](#) / [I](#) / [J](#) / [K](#) / [L](#) / [M](#) / [N](#) / [O](#) / [P](#) / [Q](#) / [R](#) / [S](#) / [T](#) / [U](#) / [V](#) / [W](#) / [X](#) / [Z](#)

**E3** (Electronic Entertainment Expo) : C'est le plus gros salon du jeu vidéo qui réunit tous les acteurs majeurs du secteur avant l'été. C'est aussi l'occasion pour les studios de développement de démarcher les éditeurs, et inversement, les éditeurs de trouver des jeux ou projets à éditer !!

**Ecran Splité** (in french "écran divisé") : Se dit lorsqu'un jeu propose des parties jouables à plusieurs, mais chacun jouant dans une partie de l'écran, et sur la même télé.

[Others](#) / [A](#) / [B](#) / [C](#) / [D](#) / [E](#) / [F](#) / [G](#) / [H](#) / [I](#) / [J](#) / [K](#) / [L](#) / [M](#) / [N](#) / [O](#) / [P](#) / [Q](#) / [R](#) / [S](#) / [T](#) / [U](#) / [V](#) / [W](#) / [X](#) / [Z](#)

**FPS** : 2 significations ...

1/ **First Person Shooter** (ou Doom-Like) : Catégorie regroupant tous les jeux de tir en vue subjective dans un monde 3D. Il existe plusieurs types de FPS : les bourrins en multijoueurs à la *Unreal Tournament* (on fonce et on tire dans le tas), les stratégiques à la Ghost Recon (on réfléchit avant d'agir) et ceux qui ont une trame historique à la *Halo* (ce qui n'empêche pas d'avoir des modes multijoueurs inclus avec). Exemples : *Halo*, *Unreal II*, *Unreal Tournament*, *Doom III*, *Ghost Recon*, ...

2/ **Frame Per Second** (auss appelé "Frame Rate" ... in french "images par seconde"). Plus le nombre est élevé, plus l'animation est fluide. Pour qu'un jeu tourne de manière correcte, il doit être minimum en 30 FPS, c'est le cas de la majorité des jeux. Le top est le 60 FPS... mais rares sont les jeux à se permettre ce luxe (*Metal Gear Solid 2* sur PS2 est un jeu en 60 FPS). Visuellement, un jeu en 60 FPS est plus coulé qu'un jeu en 30 FPS, même si pour la grande majorité des joueurs, il n'y a priori aucune différence ^\_^ ...

**Frag** (et son verbe Fragger): Terme essentiellement utilisé dans les FPS. Désigne le fait de tuer un adversaire. Dans la pratique, on fragge quelqu'un.

**Freeware** : Logiciel distribué gratuitement.

[Others](#) / [A](#) / [B](#) / [C](#) / [D](#) / [E](#) / [F](#) / [G](#) / [H](#) / [I](#) / [J](#) / [K](#) / [L](#) / [M](#) / [N](#) / [O](#) / [P](#) / [Q](#) / [R](#) / [S](#) / [T](#) / [U](#) / [V](#) / [W](#) / [X](#) / [Z](#)

**Game Design / Game Designer** : Le Game Design est à la base de tout jeu. C'est ce qui définit toutes les caractéristiques d'un jeu, aussi bien en matière de concept, que de contenu. Les Game Designers procèdent donc à une première phase de réflexion sur ce que sera un jeu et ce qui le rendra intéressant pour les joueurs... Suite à quoi, on entre dans la phase de pré-production d'un jeu, afin d'en présenter une démo jouable (ou une vidéo) qui donnera aux éditeurs une première idée forte de ce sera le jeu au final. Selon les sociétés, les Game Designer ne font pas que du Game Design. Ils peuvent aussi être graphistes ou le plus souvent, Level Designer.

Pour être Game Designer il faut beaucoup de choses : être un joueur avant tout, avoir une excellente connaissance du marché des jeux vidéo, avoir un minimum de culture générale (dans le plus de domaines possibles), savoir communiquer ses idées et manager une équipe, ne pas avoir peur de rédiger des dizaines de documents sur tous les aspects d'un jeu, avoir un esprit créatif et de bonnes idées !!! Il faut aussi être à l'écoute des autres, s'adapter aux contraintes imposées par les limites techniques des supports, et bien entendu, parler anglais ... on a rien sans rien ^\_^ !!! La seule école française à proposer une formation en Game Design, et c'est très récent, c'est SupInfoGame à Valenciennes ...

**Game Over** (in french "Jeu Terminé") : Se dit lorsqu'une partie est finie et que l'on a perdu toutes ses vies, ou qu'on abandonne.

**Game Programmeur** : Nom donné aux personnes qui s'occupent généralement de développer les I.A. et tout ce qui nécessite de la programmation et des lignes de codes.

Pour être Game Programmeur il faut : être joueur si possible, être doué en programmation dans tout un tas de langage comme le C++ (cela coule de source mais bon), savoir analyser les besoins de l'équipe Game Design pour les transposer en lignes de codes optimisées qui ne prennent pas trop de temps machine, ... Le diplôme n'est pas une obligation mais dans ce cas, si on a pas une Maîtrise d'Informatique ou un diplôme d'ingénieur, il convient d'avoir une expérience personnelle solide.

**Gamer** (in french "joueur") : C'est le terme de plus en plus employé pour désigner un joueur de jeux vidéo. Voir aussi Hardcore Gamer.

**Gameplay** : Essence même du jeu qui cumule jouabilité et plaisir de jeu. Un bon gameplay doit rendre un jeu plaisant à jouer tout en restant accessible et progressif.

**Gamertag** (spécifique X-Box) : Nom donné à l'identifiant d'une personne sur le X-Box Live... Le gamertag est unique et définitif !! Ainsi, on est sûr de se trouver face à la même personne d'un jeu à l'autre (sauf s'il s'est piqué la manette par le petit frère ^\_^) !!!

**Gold** : Se dit d'un jeu quand il part à la duplication, dernière étape avant son expédition aux magasins. Nom donné d'après la couleur dorée du CD master, à partir duquel est effectuée la duplication.

**Gouraud** : Technique de lissage des textures d'un objet 3D, afin de lui donner un aspect moins anguleux.

**Graphiste** : Un graphiste est chargé de la réalisation de diverses tâches et il peut y avoir plusieurs sous-postes, cumulés ou non, comme le "Background Artist" (en charge des décors), le "Character Artist" (en charge des personnages) ou le "UI Artist" (voir UI). Le graphiste doit surtout savoir restreindre ses ardeurs et prendre en compte au mieux les limitations techniques imposées par les machines... Faire un jeu, ce n'est pas faire un film d'animation en images de synthèses où l'on peut se lâcher... Le graphiste doit donc composer avec le nombre de faces total que la console peut afficher, la qualité des textures qu'il devra réaliser, la quantité (et qualité) d'effets spéciaux implémentables, et ce que lui permet le moteur de création du jeu

Pour être graphiste dans les jeux vidéo, il faut bien sûr avoir un don pour le dessin, la mise en couleur et tout ce qui touche à la création artistique. Il faut aussi savoir se servir de logiciels 2D (Photoshop) et 3D (3DS Max ou Maya), et avoir les pieds sur terre pour comprendre que les contraintes techniques existent. En effet, il existe des astuces qui font qu'on peut obtenir à peu près le même rendu visuel sur un objet, tout en évitant de trop le détailler en faces (le bump-mapping est une de ces techniques). Dans les faits, le graphiste travaille en collaboration proche avec le Level Designer lors de la phase de construction 3D d'un niveau, et lors de la finalisation graphique de ce dernier.

[Others](#) / [A](#) / [B](#) / [C](#) / [D](#) / [E](#) / [F](#) / [G](#) / [H](#) / [I](#) / [J](#) / [K](#) / [L](#) / [M](#) / [N](#) / [O](#) / [P](#) / [Q](#) / [R](#) / [S](#) / [T](#) / [U](#) / [V](#) / [W](#) / [X](#) / [Z](#)

**Hack and Slash** (in french "Taillader et Trancher") : On peut considérer que ce terme est utilisé pour tous les jeux qui ont un côté RPG, mais nettement plus orienté vers l'action. Exemple : *Phantasy Star Online* ou même *Le Seigneur des Anneaux les 2 Tours*

**Hacker / Hacking** (in french "Pirate Informatique" et "Piratage") : Je crois que c'est clair, hacker un jeu, c'est le pirater, donc en faire une copie soit disant à titre personnel ... Mais vous en connaissez beaucoup qui font des copies de sauvegarde de tous leurs jeux ^\_^ ??? Eh eh eh

**Hardcore Gamer** (in french "joueur extrême") : C'est ainsi qu'on appelle la catégorie de joueurs qui sont les plus gros consommateurs de jeux en tous genres et qui connaissent le mieux le marché. En théorie, un hardcore gamer possède plusieurs consoles, voit toutes, et n'hésite pas à investir quand cela est nécessaire. Cela étant, la réalité du marché fait que ce n'est pas la cible prioritaire des éditeurs et des constructeurs car les hardcore gamer sont nettement moins nombreux que les gamers occasionnels (le grand public quoi).

[Others](#) / [A](#) / [B](#) / [C](#) / [D](#) / [E](#) / [F](#) / [G](#) / [H](#) / [I](#) / [J](#) / [K](#) / [L](#) / [M](#) / [N](#) / [O](#) / [P](#) / [Q](#) / [R](#) / [S](#) / [T](#) / [U](#) / [V](#) / [W](#) / [X](#) / [Z](#)

**I.A.** (Intelligence Artificielle) : Terme technique utilisé pour les NPC d'un jeu. L'I.A. des NPC est généralement le fruit du travail des Game Programmeurs qui font en sorte que le comportement des NPC soit en adéquation avec ce qui est demandé par le Game Design. Il va de soit que plus une I.A. est évoluée, plus les personnages sont intéressants dans leur comportement. Ceci étant, on peut avoir des I.A. très scriptées afin qu'un NPC fasse une tâche bête et méchante à l'infini. Plus une I.A. est complexe, plus elle est gourmande en temps machine ...

**Others / A / B / C / D / E / F / G / H / I / J / K / L / M / N / O / P / Q / R / S / T / U / V / W / X / Z**

**JDR** (Jeu de rôle, version française de RPG) : Jeu où l'on incarne un ou plusieurs personnages dont les caractéristiques évoluent durant l'aventure. Dans l'esprit des joueurs consoles, RPG convient plutôt aux jeux de rôles japonais, et JDR, aux jeux de rôles plus "classiques" et occidentaux.

**Jouabilité** : Selon le sens que l'on veut lui donner, la jouabilité peut être restreinte à l'interaction entre le joueur, à travers la manette (ou le clavier/souris), et le jeu lui-même. Si le personnage à l'écran met trop de temps à réagir, ou fait n'importe quoi, la jouabilité est à chier. En revanche, un jeu où le héros répond tip top aux indications du joueur.

**Others / A / B / C / D / E / F / G / H / I / J / K / L / M / N / O / P / Q / R / S / T / U / V / W / X / Z**

**Kill'em All** (Kill Them All ... in french "Tuez les tous") : On peut admettre que c'est une variante de Shoot'em Up car cela s'applique aux jeux où il faut nettoyer tous les niveaux de toute trace de vie. Disons qu'en pratique, cela concerne une catégorie de jeux Old School où l'on dirige un (des) personnage(s) surarmé(s) dans des niveaux infestés d'aliens à éradiquer ... ^\_^

**Others / A / B / C / D / E / F / G / H / I / J / K / L / M / N / O / P / Q / R / S / T / U / V / W / X / Z**

**Lag** : Terme utilisé dans les jeux en réseau lorsque les joueurs se retrouvent désynchronisés à cause d'une connexion de mauvaise qualité ou des encombrements de réseau sur Internet.

**LAN** (Local Area Network ... in french "Réseau Local") : Réseau qui relie plusieurs ordinateurs ou consoles. Par extension, on parle de LAN-party, qui est un rassemblement de nombreux participants pour pratiquer du jeu en réseau.

**Lens Flare** : Halo lumineux qui apparaît lorsque l'on regarde une source lumineuse dans un jeu. Concrètement, ça fait plein de jolis cercles de couleurs quand on fixe le soleil ^\_^ ...

**Level Designer** : Ce sont les personnes qui modélisent les niveaux et y instancient tous les éléments qui leurs donneront vie. C'est à dire mettre les ennemis, dire quand et où ces derniers vont agir, placer les éléments de décors interactifs (le placement des éléments non interactifs étant plutôt réservé aux graphistes), placer les caméras et vérifier que l'ensemble donne un niveau agréable à jouer... Cela implique donc de très nombreuses passes et repasses sur un niveau afin que ce dernier soit exempt du plus de bugs possibles et que le gameplay soit bien réglé. Si on peut considérer que le Game Design c'est la théorie, le Level Design en est la pratique qui en découle.

Pour être Level Designer, il faut en gros les mêmes qualités qu'un Game Designer même si en lui-même, le travail est plus de "terrain" que du domaine de la réflexion. La connaissance des outils 3D est donc indispensable et incontournable.

**Others / A / B / C / D / E / F / G / H / I / J / K / L / M / N / O / P / Q / R / S / T / U / V / W / X / Z**

**Map** : Carte ou aire de jeu.

**Map de Collision** : Mais qu'est-ce que c'est ??? La "Map de Col" (c'est son p'tit nom) est une version simplifiée des décors 3D affichés dans un jeu. Elle est totalement invisible pour le joueur car elle sert surtout pour les calculs de détection de collisions des personnages, afin que ces derniers sachent s'ils tapent dans un mur, sont bien sur un sol dur, marchent dans l'eau, ou tombent dans le vide par exemple. Tous les jeux n'ont pas obligatoirement une map de col mais la plupart du temps, on peut deviner qu'il y en a une dès lors que l'on rencontre un mur invisible qui marque les limites de la map sur laquelle on joue, ou des endroits où le héros a clairement les pieds dans le vide entre 2 rochers. *Exemple : dans Ghost Recon, les concepteurs ne sont pas fait chier et du coup, on rencontre carrément des murs invisibles en plein milieu de la nature, et il en va de même avec Mario Sunshine, si vous nagez trop loin, Mario ne peut plus avancer ... on peut donc supposer qu'il y a une map de col.*

**Memory Card** : voir Carte Mémoire !!!

**MMORPG** (Massively Multiplayer Online Role Playing Game ... in french "Jeu de rôle massivement multijoueurs en ligne") : L'avantage de ce genre de jeu, est que l'on peut y jouer à n'importe quelle heure, il y a toujours des personnes qui se promènent dans la map et des monstres à tuer. Le MMORPG requiert donc d'avoir une connexion internet haut débit pour en profiter pleinement, et un PC puissant.

**Mod** : Abréviation de modification. Désigne un programme souvent développé par des amateurs qui consiste à modifier tout ou partie du gameplay.

**Moteur** (de Jeu) : C'est le nom donné à l'outil de développement d'un jeu. Le moteur permet de réunir tous les éléments qui feront le jeu, de les combiner et de tester le résultat. Pour simplifier, on a une liste de niveaux vides créés avec les logiciels 3D, les ennemis que l'on peut mettre dans un niveau, les éléments de décors, les systèmes de caméras, les I.A., etc. Avec tout ça, le Level Designer peut monter son niveau pour le tester. Mais un moteur ne sert pas qu'à ça, il peut aussi servir à faire les cinématiques "in-game" d'un jeu, servir d'outil pour le son, et avoir des fonctions particulières (par exemple, un moteur physique intégré qui permet aux objets d'avoir un comportement proche de la réalité sans avoir à être programmé en I.A. et fait en animation).

**Motion Blur** (in french "Mouvement Flou") : C'est ainsi qu'on appelle un effet visuel de flou, souvent utilisé pour accentuer un mouvement et lui donner plus de pêche ou de vitesse.

**Motion Capture** (in french "Capture de Mouvement"). C'est un procédé qui consiste à reproduire des animations réalistes à l'aide de capteurs placés sur un comédien. Le comédien est ensuite filmé et ses mouvements sont reproduits par un "squelette" virtuel qui sera utilisé pour les animations des personnages d'un jeu. C'est coûteux financièrement mais le résultat est souvent probant.

**MP** (Magic Points) : Terme généralement utilisé dans les RPG pour désigner la réserve en points de magie que possède un personnage.

**Multijoueurs** : Se dit des modes de jeu qui mettent en scène plusieurs joueurs humains dans la même partie.

**Others / A / B / C / D / E / F / G / H / I / J / K / L / M / N / O / P / Q / R / S / T / U / V / W / X / Z**

**Newbie** : Utilisateur novice, synonyme de débutant.

**NPC** (Non Player Character) : Terme technique utilisé pour désigner les personnages dotés de leur propre I.A. avec lesquels le joueur interagit.

[Others](#) / [A](#) / [B](#) / [C](#) / [D](#) / [E](#) / [F](#) / [G](#) / [H](#) / [I](#) / [J](#) / [K](#) / [L](#) / [M](#) / [N](#) / [O](#) / [P](#) / [Q](#) / [R](#) / [S](#) / [T](#) / [U](#) / [V](#) / [W](#) / [X](#) / [Z](#)

**Off-line** (in french "non connecté") : Déconnecté d'internet. En gros, tout ce qui se joue sans connexion au réseau Internet ou à un réseau local ...

**Old School** (in french "Vieille Ecole") : Expression désignant une catégorie de jeux et de joueurs que l'on pourrait qualifier de nostalgiques, ou d'un autre temps. Même si les jeux vidéo ne sont pas très vieux, les jeux actuels n'ont rien à voir avec les premiers sortis. Sans parler de technique, les jeux d'antan étaient dotés d'un gameplay certes souvent plus simple, mais aussi assez efficace. De plus, les sauvegardes n'existaient pour ainsi dire pas, et il fallait finir les jeux d'une traite, avec les vies données au départ et récoltées pendant le jeu... De nos jours, on peut sauvegarder ou reprendre au début d'un niveau dès lors que l'on a fini le précédent... il faut dire que les jeux "old school" n'ont plus trop la côte car trop difficile à terminer et demandant souvent une maîtrise et une attention de tous les instants.

**On-line** (in french "en ligne") : Qui se joue ou qui a des fonctions reliées à internet.

[Others](#) / [A](#) / [B](#) / [C](#) / [D](#) / [E](#) / [F](#) / [G](#) / [H](#) / [I](#) / [J](#) / [K](#) / [L](#) / [M](#) / [N](#) / [O](#) / [P](#) / [Q](#) / [R](#) / [S](#) / [T](#) / [U](#) / [V](#) / [W](#) / [X](#) / [Z](#)

**Pack** : Offre commerciale qui donne aux consommateurs diverses possibilités à un tarif intéressant. On peut avoir :

- Console + Jeu(x) et ou Accessoire(s) ... comme une manette en plus ou une carte mémoire.
- Plusieurs jeux ensembles.
- Plusieurs accessoires ensembles.

**Pad / Paddle** : Pad est l'abréviation de paddle et signifie tout simplement manette de jeu. On peut aussi dire "joypad" ou "gamepad", ou encore "controller" (en anglais)..

**Patch** : Mise à jour sous forme de fichier censée corriger certains des défauts d'un jeu. Le patch peut également ajouter des fonctionnalités non implémentées à la sortie du jeu.

**Pathfinding** (in french "Trouver le chemin") : C'est ainsi qu'on désigne la capacité d'un NPC à trouver son chemin tout seul.

**Ping** : Temps de réponse exprimé en millisecondes. Le ping dans un jeu détermine la qualité d'une connexion sur un réseau (local ou internet) et en gros, le temps de réponse de la connexion. Le ping doit donc être le plus proche possible de 0 pour éviter les lags.

**Pixel Shader** : Programme exécuté par la carte graphique d'un PC ou d'une console, et qui permet de créer des effets spéciaux en 2D (Halo lumineux, trainée lumineuse, ... ) sans avoir à passer par un programme ... d'où gain de temps. La différence avec le Vertex Shader est que le Pixel Shader effectue un calcul en se basant sur la couleur des pixels affichés à l'écran et qui l'entourent. Voir aussi Vertex Shader.

**Plantage** (ou planter) : Se dit d'un jeu qui ne réagit plus ... écran figé, plus rien ne se passe, c'est la cata ... et là on s'énervait et on casse tout parce qu'on se rend compte qu'on a pas sauvegardé depuis un bon moment. Ou on peut rester zen et se dire que ce n'est qu'un jeu ^\_^ ... Solution : éteindre et redémarrer la console (ou le PC). *Exemple : Morrowind sur X-Box, très mal optimisé qui plante de temps en temps ... SU-PER !!!*

**PNJ** (Personnage Non Joueur) : voir NPC

**Pop-Up** : voir Clipping

**Précalculé** : Se dit généralement pour tout ce qui a été calculé par ordinateur pour obtenir un rendu meilleur. Des décors en précalc (diminutif de précalculé) n'autorisent pas un affichage en 3D Temps Réel et sont utilisés plutôt pour des jeux où les angles de caméra fixes ont un intérêt (comme dans les survival-horror).

**Preview** : Terme journalistique employé pour définir le pré-test d'un jeu, alors que ce dernier est sur le point de sortir. La preview est généralement suivie assez vite d'une review.

**PvP** (Player vs Player ... in french "Joueur contre Joueur"). Cet acronyme est utilisé dans les jeux de rôle multijoueurs et désigne un affrontement entre joueurs.

**Puce / Pucier** : La puce est le nom donné à un élément électronique rajouté dans une console pour la modifier afin qu'elle puisse lire les jeux importés et les jeux pirates. Il devient courant de "puçer" sa console. Sur X-Box cela va plus loin car les puces permettent de lire des DivX, de changer de disque dur, de changer de lecteur DVD, etc.

[Others](#) / [A](#) / [B](#) / [C](#) / [D](#) / [E](#) / [F](#) / [G](#) / [H](#) / [I](#) / [J](#) / [K](#) / [L](#) / [M](#) / [N](#) / [O](#) / [P](#) / [Q](#) / [R](#) / [S](#) / [T](#) / [U](#) / [V](#) / [W](#) / [X](#) / [Z](#)

**Quake-Like** (voir FPS) : Un peu comme pour Doom, Quake et ses suites furent des références du jeu en réseau. Les parties sont en effet rapides et furieuses et ça fragge dans tous les sens...

[Others](#) / [A](#) / [B](#) / [C](#) / [D](#) / [E](#) / [F](#) / [G](#) / [H](#) / [I](#) / [J](#) / [K](#) / [L](#) / [M](#) / [N](#) / [O](#) / [P](#) / [Q](#) / [R](#) / [S](#) / [T](#) / [U](#) / [V](#) / [W](#) / [X](#) / [Z](#)

**Respawn** (in french "Réapparaître") : Terme généralement utilisé dans les FPS. En effet, le "Point de Respawn" est l'endroit où l'on apparaît en début de partie, et où l'on réapparaît après une mort.

**Review** : Terme journalistique employé pour définir le test d'un jeu.

**RPG** (Role Playing Game ... in french "Jeu de Rôle"). Jeu où l'on incarne un ou plusieurs personnages dont les caractéristiques évoluent durant l'aventure. On utilise généralement RPG pour désigner les jeux de rôle japonais comme *Final Fantasy*. Les RPG japonais se distinguent en effet des RPG occidentaux de part leurs univers décalés et un design très particulier. De même, le système de combat varie d'un RPG à l'autre alors qu'il reste globalement le même d'un RPG occidental à l'autre. Voir aussi JDR.

**RTS** (Real Time Strategy ... in french "Stratégie en Temps Réel"). Un des genres majeurs du monde PC avec les FPS. Les RTS mettent en scène 2 (ou plus) armées et se jouent le plus souvent en réseau local ou via Internet. Le but en mode multijoueurs est simple : vous devez le plus souvent récolter diverses ressources (or, bois, minerais, viande, etc.) afin de pouvoir produire des bâtiments qui vous serviront à établir une base militaire solide, et à produire le plus vite possible une armée digne de ce nom. Le vainqueur est alors celui qui met à terre les armées adverses et/ou détruit tous les bâtiments ennemis. Les RTS se déroulent dans univers très variés, comme l'héroïc-fantasy, le futuriste, ou le réaliste. *Exemples : Warcraft III, Starcraft, Command & Conquer, ...*

**Others / A / B / C / D / E / F / G / H / I / J / K / L / M / N / O / P / Q / R / S / T / U / V / W / X / Z**

**Save-Point** : voir Check-Point

**Screenshot** : Capture d'écran d'un jeu.

**Shareware** : Logiciel distribué gratuitement mais dont la durée d'utilisation est limitée, ou les fonctions bridées. Il convient donc de payer pour avoir une version complète par la suite.

**Shoot'em up** (in french "Tuez-les Tous") : Contrairement à ce qu'on pourrait croire, ce terme est surtout utilisé pour désigner la catégorie de jeux où l'on dirige un vaisseau / hélico / avion /...ou autre, et où l'on doit se défaire des hordes d'aliens qui arrivent par vagues.

**Shoot 3D** : voir FPS

**Shooter** : Verbe signifiant "tirer avec une arme".

**Skin** (in french "peau") : On emploie le terme pour désigner l'apparence d'un personnage dans un jeu. Dans la majorité des FPS, on peut sélectionner son apparence, et donc son skin.

**Sound Designer** : C'est la personne en charge d'intégrer les sons et musiques dans un jeu, et d'en vérifier la qualité. Il peut travailler soit avec studio spécialisé externe, soit avec un (ou des) musicien(s) et bruiteur(s) internes. C'est donc plus un codeur qu'un musicien même s'il convient qu'il ait tout de même une sensibilité musicale lui permettant de savoir si ce qui a été réalisé convient au jeu et à l'ambiance sonore désirée.

**Spawn** (in french "apparaître") : On utilise généralement ce terme pour désigner l'apparition d'un joueur dans une partie.

**Spoiler** (in french "gâcher") : Un spoiler est un message expliquant la fin d'une histoire ou révélant des rebondissements qu'on préférerait ne pas connaître pour préserver l'effet de surprise.

**Sprite** : Autrefois était la 2D ... tout était donc réalisé sans logiciels 3D (ou presque). Il fallait donc dessiner tous les personnages et toutes les animations qu'ils avaient. Une élément qui bougeait à l'écran était donc appelé un sprite. A présent que la 3D domine, on utilise toujours le terme de sprite mais de manière spécifique, pour désigner un élément plat et animé à l'ancienne (donc avec des dessins qui s'enchaînent). En effet, les sprites permettent de rajouter de la vie dans les décors 3D et sont moins coûteux (par exemple, pour un feu qui brûle au loin, plutôt que de recourir à des effets spéciaux gourmands, on met un sprite qui donnera presque le même résultat).

**STR** (Stratégie Temps Réel) : Voir RTS

**Strafe** : Mouvement d'esquive sur le côté d'un personnage.

**Survival-Horror** : Catégorie de jeux orientés vers l'horreur et la mise en situation de survie du joueur. Ces jeux sont à déconseiller fortement aux enfants car ils sont violents et gores, et donc à destination d'un public mature et adulte. Le concept de base de ces jeux est souvent le même, à savoir que l'on est plus ou moins seul, dans une situation critique et désespérée, et entouré de monstres en tous genres qui ne nous aiment pas beaucoup. *Exemples : Resident Evil, Silent Hill 2, ...*

**Others / A / B / C / D / E / F / G / H / I / J / K / L / M / N / O / P / Q / R / S / T / U / V / W / X / Z**

**Tactical-RPG** : Catégorie des RPG orientés stratégie et réflexion. Ils s'apparentent plus à des parties d'échec qu'à une aventure dans un univers ouvert en 3D. Ils conservent leur côté RPG de part la progression des personnages, mais les affrontements se passent dans des arènes spécifiques, qui imposent des combats au tour par tour, en tenant compte des déplacements et positions des combattants. *Exemple : Final Fantasy Tactics, Tactical Ogre, ...*

**Texture** : Pour simplifier, c'est le dessin appliqué sur les faces d'un objet 3D. Non parce qu'un objet 3D sans texture, bah c'est juste un objet 3D tout triste, genre un vase tout gris... alors qu'avec un joli dessin tribal appliqué dessus, bah ça devient une poterie africaine par exemple ^\_^

**Trailer** : Vidéo "bande-annonce" d'un jeu, destinée à mettre en appétit.

**Others / A / B / C / D / E / F / G / H / I / J / K / L / M / N / O / P / Q / R / S / T / U / V / W / X / Z**

**UI** (User Interface) : Nom donné aux informations dispensées au gamer pendant qu'il joue, sous la forme de scores, du nombre de vies restantes, de l'arme utilisée en cours, etc., le tout affiché en surimpression du jeu à l'écran !!! Une bonne UI donne les informations essentielles sans surcharger l'écran.

**Upgrade** (in french "Mise à jour") : Même si cela concerne surtout les logiciels autres que les jeux, on peut rencontrer ce terme pendant un jeu. Il signifie tout simplement l'amélioration d'un élément, comme un équipement par exemple...

**Others / A / B / C / D / E / F / G / H / I / J / K / L / M / N / O / P / Q / R / S / T / U / V / W / X / Z**

**V-Sync** (ou synchronisation verticale de l'affichage à l'écran) : Il est assez rare de voir des jeux avec une v-sync pourrie, c'est à dire des décalages ou des sauts dans l'affichage. *V-Rally 3* sur PS2 en souffre pourtant et il est fréquent de voir des bandes de décors "sauter" légèrement ...

**Vertex Shader** : Programme exécuté par la carte graphique d'un PC ou d'une console qui permet de créer des effets spéciaux en 3D (fourrure, nuage, fumée, ...) sans avoir à passer par un programme ... d'où gain de temps. La différence avec le Pixel Shader est que le Vertex Shader effectue un véritable calcul en 3D. Voir aussi Pixel Shader.

**VS** (ou Versus ... in french "Contre") : Ce terme est employé généralement dans les jeux de baston pour marquer l'opposition entre 2 personnages. *Exemple : Nightmare VS Kilik (le combattant Nightmare contre le combattant Kilik ... je ... BACK ... que...)*

**Others / A / B / C / D / E / F / G / H / I / J / K / L / M / N / O / P / Q / R / S / T / U / V / W / X / Z**

**Wargame** : jeu de stratégie au tour par tour qui s'articule généralement autour d'un contexte historique. Les Wargames sont un dérivé des RTS (ou l'inverse) avec une

dimension plus stratégique que action.

[Others](#) / [A](#) / [B](#) / [C](#) / [D](#) / [E](#) / [F](#) / [G](#) / [H](#) / [I](#) / [J](#) / [K](#) / [L](#) / [M](#) / [N](#) / [O](#) / [P](#) / [Q](#) / [R](#) / [S](#) / [T](#) / [U](#) / [V](#) / [W](#) / [X](#) / [Z](#)

**X-Box Live** : C'est le nom donné au service en ligne de la X-Box, tout simplement.

**XP** : Terme souvent utilisé dans les jeux de rôle pour désigner le niveau d'expérience d'un personnage.

[Others](#) / [A](#) / [B](#) / [C](#) / [D](#) / [E](#) / [F](#) / [G](#) / [H](#) / [I](#) / [J](#) / [K](#) / [L](#) / [M](#) / [N](#) / [O](#) / [P](#) / [Q](#) / [R](#) / [S](#) / [T](#) / [U](#) / [V](#) / [W](#) / [X](#) / [Z](#)

**Z-Buffer** : Alors techniquement ça donne "Espace de mémoire stockant les coordonnées des sommets des polygones dans l'axe des « z », traditionnellement, celui de la profondeur. On peut ainsi plus facilement calculer les faces cachées d'un objet."



© Copyright Dark-Inquisitor 1999-2006

