

Lexique du jeu vidéo

Le **lexique du jeu vidéo** regroupe des termes couramment utilisés dans le domaine du jeu vidéo. Les anglicismes représentent un grand nombre de ces termes, et méritent une explication, même sommaire, car ils sont fréquemment utilisés.

Pour un vocabulaire lié, voir :

- Lexique du MMOG
- Lexique du jeu de rôle
- Liste de termes d'argot Internet

Sommaire : Haut - A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

#

- 2D

En deux dimensions.

Représentation selon deux axes. Elle donne aux jeux un effet d'aplatissement. Utilisée dans tous les jeux avant l'arrivée de la 3D.

- 2,5D

Aussi **pseudo 3D** ou **fausse 3D**.

Artifice de la 2D simulant un effet 3D par un jeu d'images dynamiques. Elle désigne également l'incrustation d'un élément 3D (comme un personnage) évoluant dans un environnement 2D ou un jeu entièrement modélisé en 3D mais dont le *gameplay* se base sur des mécaniques 2D.

- 3D

En trois dimensions.

Représentation selon trois axes, donnant aux jeux un effet très réaliste, proche de l'espace dans lequel nous vivons.

- 2D isométrique

Représentation en 2D pivotée de 45° donnant un effet de profondeur.

A

- AAA

Terme anglais, abréviation de *triple A*.

Jeu vidéo très attendu et dont on anticipe le succès. Généralement, ce type de jeu vidéo bénéficie de gros budgets pour le développement et le *marketing*. Le terme AAA est parfois employé péjorativement par les *hardcore gamers* (« joueurs passionnés ») à propos d'un jeu vidéo trop consensuel et qui bénéficie d'un effet de mode.

- *Achievement*

Terme anglais, « succès », « réussite ».

Aussi appelé « hauts faits» (en abrégé H-F) dans certains MMORPG.

- ***Across the map***

Les *frags* faits d'un bout à l'autre de la *map* ou niveau.

- **Action-RPG**

Sous-genre de jeu vidéo de rôle où le déroulement des combats s'effectue en temps réel.

- **Add-on**

Terme anglais, « module complémentaire ». extension d'un jeu permettant généralement d'y ajouter des niveaux ou des scénarios. Ils sont souvent gratuits et créés par la communauté .

- **Advergame**

Néologisme qui vient de la combinaison d'*advertisement* (publicité) et de *game* (jeu). Jeu vidéo créé à des fins publicitaires.

- ***AFK***

Initiales de l'anglais *away from keyboard*, « ne suis plus au clavier », « suis absent ». Indique que le joueur est momentanément inactif.

- ***Aggro***

Abréviation de l'anglais *aggressive*, « agressif ». Agressivité qu'un monstre ou un joueur ennemi peut avoir envers un joueur.

- **Agilité**

Caractéristique d'un personnage regroupant ses techniques de saut, d'arc, de discrétion, d'infiltration ou de crochetage dans certains RPGs.

- ***Aliasing***

Terme anglais désignant le Crénelage ou tout autre effet visuel rendant les pixels visibles.

- **Anisotrope**

Technique qui permet de renforcer les détails des textures, malgré les perspectives 3D et l'éloignement des décors.

- **Anti-aliasing**

Terme anglais. Voir **Anticrénelage**.
Technique qui permet d'atténuer le crénelage en lissant les contours.

- ***ARG***

Initiales d'**Alternate Reality Game**.
Jeu immersif mélangeant délibérément éléments ou indices réels et virtuels.

- **Artwork**

Terme anglais, « illustrations (pl) prêtes à l'emploi », « iconographie ». Dessins ou esquisses destinés à illustrer un jeu vidéo.

- **Assassin**

Réemprunt à l'anglais des jeux de rôle Dungeons & Dragons.
Classe souvent présente dans les MMORPG et RPG, archétype du personnage agile, rapide et furtif, au DPS important mais de faible constitution.

B

- **Beat them all, Beat'em all ou encore Beat them up**

Expression anglaise, « frappez-les tous », « jeu de massacre ».
Genre de jeu de combat dit « à progression », où le joueur avance droit devant lui en tuant tous les ennemis qu'il croise avant d'arriver au boss de fin de niveau.

- **Bêta**

Phase de test externe d'un jeu avant la sortie de celui-ci. Les testeurs ont pour mission de trouver les bugs (anomalies) à corriger par les programmeurs. Dans le jeu en ligne, une bêta peut être fermée (accessible sur invitation) ou ouverte (accessible à tous).

- **Bonus**

Item, ou accessoire facultatif permettant de modifier ou d'acquérir une capacité. Voir aussi l'anglicisme power up.

- **Boost ou booster**

Terme anglais, « coup de pouce », « coup de fouet ». Peut désigner :

1. un paquet de cartes aléatoires servant à enrichir sa base de cartes dans les jeux de cartes à collectionner;
2. l'amélioration d'une caractéristique ou d'une attaque, ou une accélération brutale du véhicule dans un jeu de course.

- **Bootleg**

Terme d'anglais américain désignant à l'origine l'alcool de contrebande.
Copie piratée d'un jeu, ou jeu illégal. Aussi appelé «Crack»

- **Boss**

Terme anglais, « chef ».
Personnage ennemi plus puissant et plus dangereux que les autres ennemis, souvent en fin de niveau.

- **Bot**

Troncation de l'anglais *robot* (se prononce à l'anglaise : on entend le *t*).
Désigne des personnages commandés par une intelligence artificielle et capables de reproduire le comportement d'un joueur humain. On distingue ainsi les *bots* des monstres d'un jeu.

- **Bug**

Terme anglais, parfois francisé en « bogue ».
Désigne un défaut dans le code du jeu qui se traduit généralement par des problèmes graphiques. Contrairement au *lag*, le bug n'a *a priori* aucun rapport avec la connexion du joueur.

- **Bullet time**

Expression anglaise.

Équivalent à l'effet de Gondry. C'est un effet visuel de ralenti qui permet de voir le mouvement des projectiles d'arme à feu. Utilisé dans les films dès 1981 avec Kill and Kill Again, le concept a été remis à l'honneur avec Matrix (1999), puis popularisé dans les jeux vidéo par Max Payne et Stranglehold.

- ***Burst***

Terme anglais, « rafale », « salve ».

Se dit d'une phase de combat où on utilise toutes sortes d'améliorations pour faire le maximum de dégâts en un minimum de temps.

- ***BP***

Terme anglais, « Base point » ou « Bomb point »

Définit la zone de défense. Souvent utilisé sur les FPS tels que Rainbow Six Siege ou encore CSGO

C

- **Campe/camping**

Le fait pour un joueur ou plus rarement un *bot* de rester au même endroit afin de tuer les joueurs de façon plus aisée. Un lieu propice à la *campe* est généralement un endroit en hauteur, avec réapparition régulière (*respawn*) d'armes, armure et munitions que le joueur peut défendre aisément et ainsi bénéficier d'un avantage tactique important. En multijoueur, la *campe* est très mal vue et peut aboutir à une expulsion (*kick*) dans la mesure où l'attitude du joueur concerné n'est pas fairplay.

- **Capture de mouvement**

Traduction de l'anglais *motion capture*.

Technique permettant d'enregistrer en vidéo les mouvements d'un acteur, à l'aide de capteurs placés sur le corps, afin de recréer sur un personnage virtuel en 3D des mouvements réalistes.

- **Carte**

Abréviation de « carte de jeu ». Aussi appelé « map »

Étape dans le monde d'un jeu vidéo.

- **Casual gamer ou Casu**

Terme anglais, « joueur occasionnel ».

Joueur qui joue de temps en temps, sans prendre le temps de finir ses jeux « à fond » et sans particulièrement chercher à approfondir sa connaissance de la culture vidéoludique. Parfois utilisé dans un sens péjoratif.

- **cel-shading**

Terme anglais (nom composé formé de *shading*, « effet de dégradé », « ombrage », et de *cel*, troncature de *celluloid*, « celluloïd »).

Sorte de texture de style dessin animé, voir Ombrage de celluloïd.

- **Cheat**

Terme anglais, « tricher ».

Ensemble des moyens permettant de modifier les règles du jeu de manière à le rendre plus facile.

- **Cheateur**

Néologisme formé sur *cheat* et signifiant « tricheur »

Joueur utilisant des bugs du jeu ou faisant appel à un objet externe au jeu comme un Action Replay ou une manette *rapid fire*.

- **Cinématique**

Animation durant laquelle le joueur n'a plus le contrôle. Ce peut être une animation précalculée ou générée en temps-réel par le moteur de jeu (on parle alors de RTK ou Real Time Kinematic) qui vient ponctuer le scénario à un moment important.

- **Clipping**

Terme anglais, « découpage », « découpe ».

Méthode générale en programmation graphique consistant à ne calculer que la partie visible d'un objet à afficher afin de réduire le temps de calcul. Les bugs d'affichage alternatif de deux surfaces proches sont par extension appelés des *clippings* (ruptures dans l'affichage, sautes d'image).

- **Code de triche ou Code**

Traduction de l'anglais *cheat code*.

Lignes de code introduites dans le jeu par les développeurs et permettant de contourner certaines règles de jeu. Certains codes triche permettent de changer de niveau ou de rendre son personnage invulnérable.

- **Combo**

Abréviation de l'anglais *combination*, « combinaison ».

Enchaînement d'actions réalisées par le joueur, et qui font exécuter au personnage un mouvement particulier, comme le lancement d'une boule de feu, des enchaînements de coups, etc. Le terme peut également définir la synergie qui existe entre deux personnages, sorts, cartes, etc.

- **Commentary**

Terme anglais, « commentaire ».

Généralement vidéo de jeu commentée par le joueur lui-même.

- **Crénelage**

Traduction de l'anglais *aliasing*.

Effet d'escalier non voulu dans les jeux en 3D, notamment sur les diagonales et les courbes.

- **Console Virtuelle**

Service de téléchargement payant disponible sur Wii, Nintendo 3DS et Nintendo 3DS XL, qui émule des titres classiques issus de machines plus ou moins anciennes.

- **Crossover**

Terme anglais, « passage au-dessus d'une voie », « passerelle », « mélange », « hybride ».

Œuvre regroupant des personnages de séries différentes. La saga Kingdom Hearts est un exemple de *cross-over*, regroupant des personnages de la saga Final Fantasy et des personnages de l'univers Disney, en plus de personnages créés pour l'occasion.

D

- **Deathmatch**

Terme anglais, « combat à mort / sans merci », « duel à mort / sans merci » ou « match à mort ».

Mode de jeu multijoueur où il faut éliminer le plus de monde possible, chacun pour soi. S'oppose aux modes de jeu par équipes (il y a aussi une alternative *team deathmatch*, littéralement « match à mort par équipe »).

- ***Demake***

Terme anglais désignant le *remake* d'un jeu console sur un support plus ancien.

- **Déco**

Troncation de « déconnexion ».

Départ volontaire ou perte de connexion accidentelle d'un joueur.

- ***DLC***

Sigle anglais de *downloadable content*, « **contenu téléchargeable** ». Ils sont souvent payant et sont ajoutés par les développeurs eux-mêmes

- **Doom-like**

Terme anglais, « inspiré de Doom », « apparenté à Doom », « Doomoïde ».

Jeux de tir à la première personne inspirés de Doom, un précurseur du genre.

- **Downgrade**

Terme anglais, « version réduite ».

Caractéristiques d'un personnage ou d'un jeu qui sont réduites ou enlevées.

- **DPS**

Initiales de **dégâts par seconde**.

Valeur calculée d'après les dégâts, blessures, qu'inflige un personnage-joueur en fonction du temps. Ce terme se rapporte le plus souvent aux jeux dits de rôle.

- ***Drop***

Terme anglais, « laisser tomber », « lâcher ».

Butin lâché par les monstres (à ne pas confondre avec *loot*). Aussi utilisé pour un véhicule de transport qui évacue son contenu (unités, matériel...).

- **Dungeon crawler ou *Dungeon-RPG***

Sous-genre de jeu de rôle où l'on parcourt des donjons (équivalents à des niveaux) en tuant des ennemis et en ramassant des trésors. Il peut parfois être désigné par porte-monstre-trésor.

E

- **E3**

Les trois *E* de *Electronic Entertainment Expo*.

Le plus grand salon annuel du jeu vidéo, il se tient à Los Angeles l'été.

- **Easter egg**

Expression anglaise, « œuf de Pâques ».

Partie de programme caché que l'on peut activer suivant certains critères : une séquence de touches (comme le code Konami), une action spécifique dans le jeu, une date et une heure précises où l'œuf s'active. Il est possible de combiner plusieurs actions pour activer un œuf.

- **Émulateur**

Logiciel d'ordinateur qui sert à jouer des jeux uniquement jouables sur d'autres consoles, généralement rétro.

F

- **F2P**

Abréviation de l'anglais *free to play*.

Modèle économique de jeu incluant la gratuité de l'accès au jeu généralement, compensé souvent par des micro-achats dans le jeu sur des contenus inédits (équipements, monture, etc.)

- **Farm**

Le farming est, dans un jeu vidéo massivement multijoueur, la pratique qui consiste à passer la plupart du temps de jeu à récolter de l'argent, des objets, ou de l'expérience en répétant sans cesse les mêmes actions, en visitant les mêmes donjons ou en tuant le même groupe de monstres dans le but de s'enrichir/monter en niveau rapidement.

- **FFA**

Initiales de l'anglais *free-for-all*, « mêlée générale », « chacun pour soi ».
Autre terme pour match à mort.

- **Firmware**

Terme anglais, « micrologiciels »

Version du système d'exploitation utilisé par une console de jeux (et par extension pour tous les appareils mobiles utilisant un système d'exploitation). Un firmware développé par le fabricant est souvent appelé *officiel*, tandis qu'un firmware développé par des hackers pour ajouter ou retirer des fonctionnalités au firmware d'origine est appelé *custom*. Ces firmwares sont par contre illégaux et font perdre la garantie.

- **Flashscope**

Terme popularisé par la franchise *Call of Duty* et qui est le fait de tuer quelqu'un en utilisant le viseur d'une arme de *sniper* sans attendre l'écran simulant la visée elle-même (donc pendant l'animation où le personnage approche la lunette de son œil). Ils sont aussi appelés QuickScope

- **Flood**

Terme anglais, « inondation ».

Le fait d'envoyer plusieurs messages à la suite. Aussi appelés «Spam»

- **FPS**

Initiales de l'anglais *frames per second*, « images par seconde » (« IPS ») .

Unité servant à mesurer le nombre d'images par seconde affichées dans un jeu.

- **FPS**

Initiales de l'anglais *first-person shooter*.

Genre de jeu vidéo où le point de vue est positionné à la place même des yeux du personnage incarné. Comme le nom l'indique ils sont souvent des jeux de tirs.

- **Frag**

De l'anglais *fragging*, emploi d'une grenade à fragmentation (*fragmentation grenade*) par un soldat de la troupe pour tuer un officier pendant la guerre du Viêt Nam

Dégommage (Tuer) d'un adversaire, dans l'expression « faire un frag » (d'où le néologisme « fragger »). Utilisé uniquement dans les jeux de tir à la première personne.

- **Framerate**

Terme anglais, « Nombre d'images par seconde ».

La stabilité du *framerate* est un élément très important pour le *gameplay* : une mauvaise fluidité peut entraîner des problèmes pour jouer correctement.

- **Franchise**

Univers commun à un ensemble d'œuvres (films, romans, jeux). On parle aussi de « jeu à licence ».

- **Freekill**

Terme anglais, « trucidage gratuit », peut se dire dans :

1. le cas où la cible est particulièrement simple à éliminer : il s'agit d'un "free-kill".
2. le fait de tuer une personne qu'on n'est pas autorisé à tuer (comme dans certains modes de jeux où il ne faut tuer que si l'individu en question a fait quelque chose de contraire au règlement, etc.).

- **Freeze**

En anglais, le fait de « se figer ».

Blocage ou interruption d'un jeu sur une image. Synonyme de « plantage ».

- **Full**

Terme anglais, « complet » ou « plein ».

Qualifie les serveurs de jeux en réseau qui sont complets. Dans un FPS, signifie aussi quand un joueur tire sans interruption avec une arme automatique.

Peut aussi qualifier le fait d'avoir son inventaire plein dans des jeux comme des RPG ou bien encore lorsqu'un groupe ou line-up est complète.

G

- **Game**

Terme anglais, un « jeu » ou une « partie » selon le cas.

- **Game over**

Expression anglaise, « partie terminée ».

Moment qui arrive lorsque le héros a perdu toutes ses vies ou que le temps imparti s'est écoulé. Il n'est pas présent dans tous les jeux.

- **GamePad**

Terme anglais, « manette de jeu ».
manette utilisée par les consoles Wii U et Switch de Nintendo.

- **Gameplay**

Néologisme anglais formé par imitation de *screenplay* (« scénario de film ») et signifiant 1/ « scénario de jeu », 2/ la « façon de jouer » (à ne pas confondre avec jouabilité qui est *playability* en anglais).

- **Gamer**

Terme anglais, « joueur régulier ». Par extension, personne qui s'investit dans les jeux vidéo, qui appartient à la communauté des gamers. Le terme s'oppose à celui de *casual* désignant le joueur occasionnel.

- **Gather**

Terme anglais, « s'assembler », « se réunir ».
Réunion de joueurs qui adoptent le même insigne, le même nom d'équipe, et jouent ensemble contre d'autres équipes. Ce groupe est constitué de joueurs qui ne se connaissent pas vraiment et n'ont parfois jamais joué ensemble. On peut parler de fausse équipe, car on constate souvent qu'il n'y a pas de cohésion de groupe ou de stratégie collective.

- **GDC**

Initiales de l'anglais Game Developers Conference.
Évènement regroupant les professionnels de l'industrie vidéoludique.

- **Geek**

Terme anglais, « allumé (de l'informatique) ».
Personne passionnée par un domaine précis (nouvelles technologies, jeux vidéo, jeux de rôle, super-héros).

- **GG**

Initiales de l'anglais *good game*, « bon jeu » ou « bonne partie » ou encore « bien joué ».
Une variante est *gg wp*, abréviation de *good game well played*, « bonne partie - bien joué ».
Se dit avant ou après la partie, pour souhaiter de prendre du plaisir, pour remercier ou encore féliciter ses coéquipiers et adversaires.

- **GJ**

Initiales de l'anglais *good job*, « beau boulot ».
Sert à saluer une action alliée.

- **GL [HF]**

Initiales de l'anglais *good luck*, « bonne chance ». Parfois accompagné de *hf*, initiales de *have fun*¹.
Se dit en début de partie pour souhaiter bonne chance à l'équipe adverse.

- **Glitch**

Terme anglais, « petit défaut ».
Correspond à un bug qui peut être exploité par un joueur à son profit. Dans le cas d'un jeu à plusieurs, un *glitch* peut permettre à un joueur de quitter la carte de jeu et ainsi devenir intouchable, tout en gardant la possibilité d'atteindre les autres joueurs. Lors d'une partie en ligne, un joueur se faisant surprendre à tirer profit d'un *glitch* est susceptible de se faire

éjecter de la partie, cette attitude n'étant pas fair-play. Les *glitch* sont aussi parfois utilisés dans les concours de speedrun, et plus particulièrement dans ceux de tool-assisted speedrun.

- **God game**

Terme anglais.

Genre de jeu où le joueur agit sur le cours des évènements à la manière d'une entité divine dotée de pouvoirs surnaturels. From Dust et Populous en sont des représentants.

- **God mode**

Terme anglais, « mode Dieu ».

Utilisé soit pour désigner un *cheat code* qui rend le joueur invulnérable, soit par exagération pour désigner quelque chose de trop puissant. Le terme est souvent repris pour les commandes dans les jeux vidéo, comme dans Half-life 2, Counter-Strike : Source, Left 4 Dead.

- **Gosu**

Terme coréen, « pro ».

Pro gamer de Corée du Sud, pays où le sport électronique est très médiatisé. Ce terme est surtout utilisé pour les joueurs de jeux de stratégie en temps réel.

- **Grinding**

Du verbe anglais *to grind*, « moudre, broyer ».

Désigne l'action d'un joueur qui répète inlassablement une action particulière, ou passe beaucoup de temps à un jeu afin d'obtenir un avantage pour son personnage : points d'expérience, équipement, matières premières, etc. Ce terme à une connotation péjorative, selon le contexte, pour désigner un jeu n'offrant aucune autre possibilité pour faire progresser son personnage que le *grind*, souvent à cause de la pauvreté de son gameplay, ou dans le cas de jeux free to play passer un temps anormalement élevé afin d'avoir les mêmes avantages ou équipements que les joueurs qui payent pour les avoir instantanément ou plus facilement.

- **GTA-like**

Terme anglais, « similaire à GTA »

Jeu à monde ouvert, avec une grande liberté d'action et plus ou moins de choix quant aux missions (quêtes/objectifs), se situant généralement à une époque entre l'invention du colt et l'avenir et se déroulant le plus souvent aux États-Unis d'Amérique et s'inspirant de la série GTA (Grand Theft Auto). Les thèmes d'un GTA-like peuvent varier mais son but général est l'ascension d'un ou de plusieurs personnages.

H

- **Hack**

Terme anglais pour parler de "piratage informatique" ou encore d'une "exploitation de faille pour passer des sécurités".

Certains jeux sont parfois "hackés" par des joueurs ayant trouvé des failles et les exploitant pour obtenir des avantages (bonus, équipements, etc) ou encore pour nuire à l'équilibre du jeu.

Peut qualifier un programme, la plupart du temps interdit, qui vise à manipuler le système pour donner un avantage déloyal. Voir *Cheat*.

On parle aussi de hack dans le cas où le compte d'un joueur a été "piraté" que ce soit au moyen d'une faille ou bien d'un programme sophistiqué. Attention toutefois à ne pas

confondre avec un simple vol d'identifiants : ici le compte n'a pas été victime d'une faille informatique, mais bien d'un abus de confiance ou bien d'une déduction des mots de passe en se renseignant sur le joueur.

- **Hack and slash** ou ***hack 'n' slash***

Verbes anglais coordonnés, « taillader et trancher ».

Sous-genre de jeu de rôle que l'on appelle porte-monstre-trésor et qui définit un jeu dont le principe est proche de Donjons et Dragons, tel que Rogue et la série Diablo créée par Blizzard.

- **Handicap**

Terme désignant le fait de commencer une partie avec un désavantage la plupart du temps volontaire. Cela peut être une baisse de *HP*, une baisse de résistance, de dégâts, restriction de certaines armes... L'intérêt est d'augmenter la difficulté, ou, en cas de multijoueur, de laisser l'avantage à un ou plusieurs joueur(s) ayant moins d'expérience dans le jeu concerné.

- **Hard-scope**

Technique utilisée dans les FPS consistant à tuer en regardant longuement dans le viseur d'un sniper.

- **Hardcore gamer**

Expression anglaise, « joueur passionné », « joueur accro ».

Joueur qui s'implique énormément dans le jeu vidéo, joue beaucoup et/ou explore les jeux entièrement afin d'en dénicher les subtilités.

- **HeadShot** ou ***HS*** en abrégé

Terme anglais, « tir à la tête »

Dans les jeux de tirs à la première ou à la troisième personne, tir porté à la tête d'un ennemi et qui bien souvent le tue immédiatement.

- **Hit-and-run**

Anglicisme ("*accident avec délit de fuite*") désignant la technique qui consiste dans les jeux dans lesquels notre personnage ne peut pas tirer / frapper tandis qu'il se déplace, à se déplacer pendant le temps de recharge de notre capacité à frapper, avant d'attaquer à nouveau, dans un mouvement continu. Cette technique permet à un personnage rapide d'infliger des dégâts à un autre, plus lent, sans en recevoir. Voir. "*Kiting*"

- ***HF***

Abréviation de l'anglais *Have fun* (« Amusez-vous bien »).

Adressé à l'équipe adverse, il peut être accompagné d'un *GL* (*Good luck*) en début de partie.

- **Hitbox**

Terme anglais, « boîte de frappe »

La zone dans laquelle un ennemi peut vous blesser par contact direct, mais aussi la zone de vulnérabilité par contact du joueur. La *hitbox* prend généralement la forme du personnage ou des ennemis.

- **Hitmarker**

Terme anglais, « marqueur de coup ».

Symbole fréquemment utilisé dans les jeux de tir. Lorsqu'un joueur en touche un autre par une balle ou une explosion, un symbole, souvent une croix, s'affiche sur le réticule de tir, indiquant au joueur qu'il a touché un adversaire. Quand on reçoit un hitmarker c'est souvent que le jeu nous indique que l'adversaire a été touché mais n'est pas mort

- **HP**

Initiales de l'anglais *Health Points*, « points de vie », **PV**.

Le nombre de points censés représenter la vie du personnage. Lorsque ce nombre arrive à zéro, le personnage meurt.

- **HUD**

Initiales de l'anglais *Heads Up Display* (« affichage tête haute »).

Interface graphique affichée par-dessus l'écran du jeu lui-même qui renseigne le joueur sur des informations importantes pour le gameplay. Par exemple, pour un jeu de tir à la première personne, il indique au joueur la santé ou le nombre de munitions restantes de son personnage.

I

- **IA**

Sigle de « intelligence artificielle »

Traitements informatiques simulant une réflexion humaine. Les déplacements de personnages contrôlés par le jeu sont généralement gérés par une intelligence artificielle.

- **IGC**

Sigle de *in-game cinematic*.

Toute scène cinématique incluse dans la narration du jeu. Servant à renforcer l'immersion, l'IGC peut dans certains cas être interactive et peut intervenir pour mettre en valeur des modifications du scénario d'une importance variable. Elle est réalisée avec le moteur graphique du jeu, ce qui la différencie de la scène cinématique, réalisée en images de synthèse qui ponctue traditionnellement le début, la fin et les grands tournants de la narration du jeu.

J

- **JdR**

Sigle de jeu de rôle.

Improprement utilisé pour désigner les jeux vidéo dits « de rôle », genre de jeu vidéo où l'on incarne un ou plusieurs personnages dont les caractéristiques évoluent tout au long de l'aventure. Nombre de joueurs utiliseront plus couramment sa version anglaise : RPG.

- **Joypad**

Terme anglais.
Manette de jeu.

- **Joystick**

Terme anglais, « manche à balai ».

Manette de jeu avec un manche. Un joystick peut aussi être désigné comme stick de déplacement dans les manettes de Playstation ou de Xbox

- **Juggle**

Terme anglais, « jongler ».

Dans un jeu de combat, enchaînement ou combo, qui a la particularité de toucher à la volée un adversaire déjà projeté après une attaque l'ayant atteint.

K

- **Kicker**

Francisation du verbe anglais *to kick*, « donner un coup de pied à ».

Expulser un joueur d'un groupe ou d'une partie, par exemple parce qu'il joue contre les règles.

- **Kikoo**

Un *kikoo* signifie dans le monde informatique comme un surnom donné à un utilisateur qui est d'âge mineur ou tout simplement "un jeune joueur".

- **Killstreak**

Néologisme issu de l'anglais *streak*, « série », « succession », et de *to kill*, « tuer ».

Apparu pour la première fois dans *Call of Duty 4: Modern Warfare* et repris par de nombreux jeux de tir, un *killstreak* représente l'action de tuer plusieurs ennemis d'affilée sans mourir. Généralement, réaliser un *killstreak* donne un bonus plus ou moins puissant en fonction du nombre d'ennemis tués d'affilée, dans la grande majorité des jeux récents ces bonus sont choisis par le joueur

- **Kill**

Terme anglais, « tuer ».

Le fait de tuer un ou plusieurs adversaires.

- **Kiting**

Nom verbal anglais correspondant au verbe *to kite*, « faire voler un cerf-volant ».

Tactique consistant pour un joueur à toucher un ennemi en faisant en sorte que ce dernier reste à distance, généralement au moyen de techniques ralentissant voire paralysant² l'adversaire. Le but du *kiting* est souvent de neutraliser l'ennemi sans subir de dégâts².

L

- **L2P**

Expression signifiant *Learn to play*.

Utilisée pour attaquer un joueur ou qualifier la qualité de son jeu.

- **Lamer**

Terme anglais, « faible ».

Utilisé pour qualifier négativement un joueur exploitant abusivement une pratique facile mais efficace. La possibilité de *lamer* révèle un manque d'équilibrage du jeu.

- **LAN party**

Terme anglais, « compétition en réseau local », *LAN* étant l'abréviation de local area network.

Rencontre et confrontation entre joueurs, qui dure généralement plusieurs jours.

- ***Last man standing***

Expression anglaise, littéralement « le dernier homme debout », l'« ultime survivant » (du combat).

Dans les jeux multijoueurs, notamment les jeux de tir, le mode *last man standing* est une sorte de match à mort dans lequel il n'y a pas de respawn et où le dernier joueur en vie gagne la partie.

- ***Lag***

Terme anglais, « décalage », « retard ».

Dans les jeux en réseau, désigne les effets d'une connexion réseau lente, se traduisant par des déplacements par à-coups dans une partie en temps réel.

- ***Level***

Terme anglais, « niveau ».

- ***Levelling***

Terme anglais, « progression par niveaux ».

Entraînement à seule fin de faire progresser un personnage dans les jeux de rôle ou des jeux vidéo avec un système d'expérience.

- ***Level of detail***

Expression en anglais, « niveau de détail ».

Technique de synthèse d'image qui permet de réduire le nombre de polygones d'une scène en se basant sur la distance d'un objet à la prise de vue. Par exemple, un objet proche sera affiché avec sa description détaillée, un objet lointain sera affiché en utilisant une description appauvrie.

- ***Licence***

Permission d'utilisation, de diffusion d'une œuvre. Par exemple graticiel, shareware. Ce terme peut aussi désigner une suite d'épisodes dans un même univers (voir franchise).

- ***Life***

Terme anglais, « vie ».

Représente la vie du joueur.

- ***-like***

Suffixe anglais signifiant « à l'identique de », « ressemblant à », « inspiré de ».

Lorsqu'un nouveau concept de jeu a du succès, la concurrence a tendance à le copier et les joueurs baptisent parfois ce nouveau genre en utilisant le nom du premier jeu à l'avoir utilisé (ou du jeu le plus pratiqué). On trouve par exemple les Doom-like, Tetris-like, GTA-like, etc.

- ***Line-up***

Terme anglais, « ordre de passage, succession ».

Le terme peut être utilisé pour présenter la liste de jeux lors du lancement d'une console ou la liste de joueurs d'une équipe.

- ***LMS***

Initiales de l'anglais *last man standing*, « dernier homme debout », « ultime survivant » (du combat).

Voir supra.

- **Localisation**

Adaptation des caractéristiques locales d'un jeu (éléments culturels, doublage) à un marché spécifique.

- **Loot**

Terme anglais, « butin ».

Utilisé par les joueurs de MMORPG pour désigner le résultat du pillage sur des monstres (à ne pas confondre avec drop).

- **Lore**

Histoire d'un univers de fiction ne constituant pas l'intrigue principale d'une œuvre.

M

- **Malus**

Objet qui vous donne un handicap supplémentaire. Le contraire de bonus.

- **Mana**

Points de magie utilisés pour lancer des sorts. À l'origine la mana est une notion de la spiritualité polynésienne. Lancer un sort consomme généralement une certaine quantité de mana, qui varie selon la puissance du sort.

- **Manette**

Objet à plusieurs boutons que l'on branche sur une console ou un ordinateur pour jouer à un jeu en la tenant dans les mains. Ce terme regroupe les joypads et joysticks.

- **Map**

Terme anglais, « carte géographique », au sens topographique du terme. Peut aussi désigner la carte dans le sens de « terrain de jeu ».

- **Match à mort**

Voir deathmatch.

- **Matchmaking**

Terme anglais, « appariement », « jumelage ».

Option dans certains jeux vidéo permettant d'associer automatiquement des joueurs à des parties.

- **Mate**

Abréviation de **teammate**

Terme anglais, « équipier » (*mate* étant parfois abrégé en *M8*).

- **MJ**

Sigle de « maître du jeu ».

Un des joueurs du groupe fondateur du serveur de jeux.

- **MMOG**

Sigle de *massively multiplayer online game*, « jeu en ligne massivement multijoueur ». Caractérisé par la présence d'un univers persistant accueillant un très grand nombre de joueurs simultanément.

- **MMORPG**

Sigle de *massively multiplayer online role playing game*. Genre de jeu de rôle massivement multijoueur en ligne, caractérisé par la présence d'un univers persistant accueillant un grand nombre de joueurs simultanément.

- **MMOFPS**

Sigle de *massively multiplayer online first-person shooter*. Genre de jeu de tir à la première personne massivement multijoueur en ligne dans un univers persistant.

- **Mob**

Néologisme formé de la contraction des termes anglais *mobile object*, « objet mobile ». Généralement utilisé pour désigner un monstre, ou tout simplement un ennemi contrôlé par l'ordinateur. On utilisera plutôt PNJ pour un allié.

- **MOBA**

Sigle de *multiplayer online battle arena*, « arène de bataille en ligne multijoueur ». Genre exclusivement multijoueur, qui se joue généralement avec deux équipes de cinq joueurs et deux camps contrôlés par l'ordinateur, chacun des joueurs contrôle un personnage. Ils doivent œuvrer en équipe à rompre l'équilibre existant entre les deux camps en éliminant l'autre équipe comme dans League of Legends ou DoTA2.

- **Mod**

Abréviation de *modification*. Modification d'un jeu pour en créer un nouveau. Lorsque le jeu est totalement modifié, des niveaux au gameplay, on parle parfois de *total conversion* (« refonte complète »). Ces jeux modifiés sont en général gratuits et réalisés par des fans.

- **Mode**

Abréviation de « mode de jeu ». Cadre de fonctionnement particulier d'un jeu. Les différents modes d'un jeu représentent autant de réglages particuliers appliqués à une partie. On parle par exemple de mode « facile » et de mode « difficile » si le jeu dispose d'un réglage du niveau de difficulté ; ou encore de mode « un joueur » de mode multijoueur, et de mode en ligne pour identifier différentes manières de lancer une partie à un ou plusieurs joueurs.

- **MP**

Sigle de *mana point* ou *magic point*. Nombre de points de mana du joueur, par opposition au point de vie (HP pour *health point*) qui désigne l'énergie physique ou la résistance du personnage.

- **MP**

Sigle de **message privé**.

- **MP**

Sigle de **multiplayer**.
Jeu ou mode multijoueur.

MVP

Initiales de *most valuable player*, « joueur le plus utile ».

N

▪ **Newbie**

Terme anglais, étymologie incertaine, probablement une variante de *new boy* ou *newie* (« néophyte »)³.

Personne débutant dans un domaine, et aussi dans un jeu vidéo. On parle aussi, avec une connotation négative, de *noob*. Les dérivations *nobster*, *noobsta*, *naab*, ou encore *noobzor* accentuent la connotation négative.

▪ **NextGen** ou **Next-Gen**

Abréviation de *next generation*, « prochaine génération » ou « génération suivante ».

Terme utilisé pour parler des consoles de salon de la prochaine génération de consoles de jeux vidéo. Les expressions *Newgen* ou *Current-gen* sont également utilisées.

▪ **NH**

Initiales de l'anglais *nice hand*, « bonne main ».

Terme utilisé généralement dans les jeux de cartes.

▪ **Niveau**

Peut désigner :

1. le niveau d'expérience d'un personnage
2. Une étape dans le monde d'un jeu vidéo

▪ **No-life**

Terme anglais, « (qui n'a) pas de vie ».

Personne qui joue sans s'arrêter.

▪ **Noob**

Voir **Newbie**.

▪ **Normal Mode**

Niveau « Normal » dans certains jeux.

▪ **No-scope**

Terme anglais, « sans visée ».

Consiste à effectuer un *frag* sans utiliser le visueur intégré à l'arme, principalement un fusil sniper. Voir *Flashscope*. Lorsqu'il s'accompagne d'un *headshot* (« tir à la tête »), il peut alors être désigné par **HSNS** (*Head Shot No-Scope*)

▪ **NS**

Initiales de l'anglais *nice shot*, « joli coup ».

▪ **NTSC**

Initiales de l'anglais *National Television System Committee*.

Norme pour la vidéo, répandue notamment aux États-Unis. Par glissement, le sigle s'utilise pour parler de la version américaine d'un jeu zoné.

O

- **Offline**

Terme anglais, « hors ligne ».

Mode de jeu qui ne nécessite pas d'utiliser Internet ou un joueur qui n'est pas connecté.

- **Ombrage de celluloïd**

Type de rendu graphique caractérisé pour son rendu « cartoon ».

- **One-lifer**

Terme anglais.

Le fait de terminer un jeu, généralement un *shoot them up*, en une vie ou un crédit.

Synonyme : **one-crediter**.

- **Online**

Terme anglais, « en ligne ».

Mode de jeu qui utilise Internet ou un joueur qui est connecté.

- **OOM**

Initiales de l'anglais *out of mana*, « à court de mana ».

Utilisé principalement dans les MMORPG pour signaler un « manque de points de magie » et impliquer par là une incapacité à user de pouvoirs magiques.

- **Open world**

Expression anglaise, « monde ouvert ».

Jeu où le joueur peut évoluer librement dans un espace défini, non découpé en niveaux. Les jeux comme *Grand Theft Auto* sont des jeux *open world*, tout comme bon nombre de jeux massivement multijoueur.

- **OS**

Initiale de l'anglais *one-shot*, « (mort provoquée par) un seul coup ».

Désigne le fait de tuer sa cible en un seul coup (au corps à corps ou à distance).

- **OTP**

Initiales de l'anglais *one-trick pony*, désignant une « personne ayant une seule corde à son arc ».

Ce terme est apparu dans le jeu *League of Legend*. Il désigne un joueur qui, malgré le choix entre plusieurs personnages, ne joue que le même personnage.

P

- **Pad**

Abréviation de l'anglais *gamepad*, « manette de jeu ».

- **PAL**

Initiales de l'anglais *phase alternated line* (« ligne à alternance de phase »).
Norme pour la vidéo, répandue notamment en Europe. Par glissement, s'utilise pour parler de la version européenne d'un jeu zoné.

- **Patch**

Terme anglais, « rustine », « correction provisoire ».
Mise à jour d'un jeu, souvent dans l'optique de corriger des bogues.

- **PdV ou PV**

Initiales du français « point de vie ».
La « vie » du personnage, du monstre ou simplement d'un élément du décor.

- **PEGI**

Acronyme de l'organisme anglophone « *Pan European Game Information* ».
Chargé de la signalétique des jeux vidéo (tout public, déconseillé ou interdit au moins de 12 ans, 16 ans, 18 ans, etc.).

- ***Perk***

Terme anglais, « avantage », « atout ».

- **Pexer**

Néologisme, verbe du premier groupe, gagner des points d'expérience. Syn. : « farmer ».

- ***PGM***

cf. *pro gamer* infra.

- ***pile de sauvegarde***: c'est un système de sauvegarde de jeu vidéo sur cartouche, présent pour la première fois dans *The Legend of Zelda*⁴. Depuis, nombre de jeux vidéo sur cartouche ont utilisé ce système, telle la série *Pokémon*, et plus généralement sur différentes consoles portables et de salon, telles les consoles Game Boy ou Mega Drive.

- ***Ping***

Emprunté à l'anglais et issu d'une commande informatique (ping).
Dans les jeux en ligne, désigne le temps pour recevoir une réponse, appelé *round-trip time* (temps aller-retour), depuis le serveur distant. S'exprime généralement en millisecondes.

- **Pixel**

Terme anglais, contraction de *picture element*, « élément d'image ».
Plus petit élément d'une image numérique. Il s'agit des points qui composent l'image.

- ***Pjer***

Contraction de *pile jumper*, « quelqu'un qui attaque un joueur ou un monstre déjà affaibli ».
Les *Pjers* sont bien souvent peu appréciés des joueurs de MMORPG.

- ***PL***

Initiales de l'anglais *power levelling*.
Fait d'utiliser des techniques ou des astuces plus ou moins autorisées afin de faciliter la montée en niveau d'un personnage joueur (voir Levelling).

- ***Plow***

Terme anglais (orthographe américaine), « charrue ».

Participant gênant, qui, souvent, ne sait pas bien jouer et se met en travers de la route, durant un combat/une bataille.

- **PNJ**

Initiales de personnage non joueur (*non-playing character* ou *NPC* en anglais).

Personnage commandé par le jeu et non par le joueur, mais interagissant avec ce dernier.

- **Point and click**

Verbes anglais coordonnés, « pointer-et-cliquer ».

Action de déplacer un curseur à un endroit puis de valider, action qui caractérise un sous-genre particulier de jeu d'aventure. Synonyme de *click and play*.

- **Pop**

Onomatopée d'une bulle qui éclate.

Similaire au terme *spawn*, désignant l'apparition d'un adversaire, monstre ou objet à un certain emplacement. Trouvable sous la forme pourvue du suffixe *re-* : "repop" / "re-pop". Dans les MMORPG, la plupart des monstres ou objets fixes ont un temps de réapparition, qui peut aller de quelques minutes pour un monstre faible, à une petite heure pour les ressources de la zone, voire jusqu'à plusieurs heures pour les plus gros boss.

Peut être employé en tant que verbe : « Quand est-ce qu'il pop, ce monstre ? », « Ça fait déjà 2h, d'après sa fiche, il devrait re-poper dans pas longtemps ».

- ***Press forward***

Fait, pour un joueur qui crée des niveaux ou des mods, d'imposer sa façon de jouer par le biais d'un level design particulier ou atypique.

- ***Pro GaMer***

Souvent abrégé en **PGM**.

Joueur professionnel de jeu vidéo. Souvent employé à tort dans les publicités pour désigner un *hardcore gamer* qui est un joueur amateur.

- ***Pull***

Action consistant à attirer l'attention/animosité d'une unité ennemi vers une autre unité alliée ou neutre de manière à pouvoir le tuer sans encaisser de dégâts ou encore à effectuer une approche différente de la bataille.

- **Puzzle game**

Expression anglaise, « jeu de réflexion ».

- **PvE**

Initiales de l'anglais *player versus environment*, « joueur contre environnement » ou JcE.

- **PvM**

Initiales de l'expression anglaise ***player versus monster***, « joueur contre monstre » ou JcM.

- **PvP**

Initiales de l'anglais *player versus player*, « joueur contre joueur » ou JcJ.

Q

- ***Quake-like***

Terme anglais, « similaire à *Quake* ».

Désigne les jeux de tir à la première personne ou *first-person shooters* en anglais.

- ***Quickscope***

Terme popularisé par la franchise *Call of Duty*.

Le fait de tuer quelqu'un d'une seule balle avec en général un fusil à lunette en tirant très rapidement (pas plus de 1/2 seconde) après la visée. Voir No-scope et Flashscope.

- ***QTE***

Initiales de l'anglais *quick time event*, « événement temporel rapide ».

En général, un QTE est un moment d'un jeu où le joueur doit appuyer sur une touche indiquée dans un temps très court. Un jeu comme *Heavy Rain* a un gameplay principalement composé de QTE.

R

- ***Ragequit***

Terme anglais signifiant un joueur qui quitte un serveur de jeu en ligne après avoir subi plusieurs défaites.

Ce terme induit une part d'énerverment dans l'acte du joueur (*rage*).

- ***Ramer***

Se dit lorsqu'une machine peine à faire fonctionner un jeu dans de bonnes conditions, ce qui produit généralement une animation saccadée (taux d'IPS bas).

Ce n'est pas un problème inhérent au taux de transfert d'un réseau, donc à ne pas confondre avec *lagger*.

- ***Rammer***

Terme anglais (se disant *Rammeure*) désignant l'action de rentrer volontairement dans le personnage, le véhicule ou le bâtiment d'un joueur dans le but de créer du dégât ou dans la moindre mesure détruire / tuer le joueurs.

Exemple : dans les jeux d'avion de combat lorsqu'un joueur n'a plus de munition, il se peut qu'il utilise son appareil comme arme de dernier recours.

- ***Ratio***

Terme anglais, « rapport », « proportion ».

Dans les jeux multijoueurs avec un système de score, comme *Counter-Strike*, désigne le nombre de tués divisé par le nombre de morts. Par exemple un joueur avec quatre tués pour deux morts aura un ratio de 2.00. Au cas où le joueur aurait 0 morts, on considère qu'il en a une pour que la division soit possible. Pour désigner un ratio >1 (plus de tués que de morts), on peut dire ratio positif, pour désigner un ratio <1 (plus de morts que de tués), on dira ratio négatif, alors qu'en réalité le ratio est toujours positif (>0).

- ***Reboot***

Terme anglais, « relancer », « redémarrer », « réinitialiser » ou « redémarrage », « relance », « réinitialisation ».

Se dit d'un jeu qui vient relancer une série vieillissante en revenant aux sources de cette dernière. Le *reboot* est différent du *remake* en ce qu'il est une création originale, différente de son modèle. Phénomène récent. Ex. : Metroid: Other M ou Donkey Kong Country Returns sur Wii.

Désigne aussi le redémarrage d'un serveur dans les jeux en réseaux.

- ***Regen***

Troncation de l'anglais *regeneration*, « régénération ».

Fonctionnalité d'un jeu qui rend progressivement des points de vie à un joueur blessé

- ***Rekt***

Simplification orthographique du terme anglais *wrecked* (« démolé », « bousillé »), employée dans les médias sociaux et la messagerie.

- ***Reset***

Terme anglais, « réinitialiser » ou « réinitialisation ».

On peut parler de *reset* pour les options / sauvegardes d'un jeu à la suite d'un dysfonctionnement, de PNJ que l'on *reset* intentionnellement ou non, etc.

- ***Respawn***

Terme anglais, « ressusciter, renaître à la vie ».

Dans un jeu, le lieu et le moment de réapparition d'un personnage, d'un monstre ou d'un objet. À titre d'exemple, dans certains FPS, des armes ou objets utiles sont placés à la disposition du joueur à un certain endroit de la carte, et réapparaissent au bout d'un certain temps après avoir été ramassés.

- ***Roxor,***

de l'anglais *to rock* (« ébranler », « secouer »).

Quelqu'un de remarquable. Très utilisé dans les jeux vidéo pour qualifier un joueur très puissant.

- ***RP***

Initiales de *role play*, « jeu de rôle ».

- ***RPG***

Initiales de *role-playing game* .

Correspond en français aux jeux de rôle.

- ***RPS***

Sigle de *role-playing strategy*, « jeu de stratégie au tour par tour ».

Jeu de stratégie où chaque joueur joue à tour de rôle.

- ***RTC (Real Time Cinematic)***

Animation pré-calculée ou générée en temps réel par le moteur de jeu qui vient ponctuer le scénario à un moment important.

- ***RTS***

Initiales de *real-time strategy*, « stratégie en temps réel » (STR).

Genre de jeu vidéo où l'on dirige une armée en même temps que l'adversaire, par opposition au jeu tour par tour où chacun contrôle sa faction à tour de rôle.

- **Rush**

Terme anglais, « se ruer », « se précipiter ».

Tactique de jeu qui consiste à attaquer l'ennemi ou à prendre possession d'une zone stratégique le plus tôt possible en passant au second plan sa propre défense. Se dit aussi d'un joueur *HL* qui *rush* un joueur bas lvl, quand il l'aide dans une zone qu'il connaît très bien pour lui faciliter sa progression dans le jeu.

S

- **Saut multiple**

Aussi « double saut ».

Permet de sauter de nouveau en plein vol, pour prendre à nouveau de l'altitude, et ainsi prolonger son saut, en ne prenant appui sur rien de visible. Généralement, on ne peut effectuer qu'un seul saut en l'air, on parle alors d'un double saut.

- **Salé**

Terme utilisé dans les tchats écrits ou vocaux de jeux multijoueurs pour montrer une conversation où des insultes et rages émanent d'un adversaire. Il s'utilise aussi sur le tchat en direct de Twitch quand un streameur s'énerve en jeu et lâche des insultes.

- **Scoring**

Terme anglais, « faire le score ».

Manière de jouer qui consiste à atteindre le score maximum d'un jeu.

- **Screenshot**

Terme anglais, « capture d'écran ».

Souvent abrégé en **screen**.

- **SDK**

Sigle de l'anglais *software development kit*, « kit de développement »

Représente un ensemble d'outils de développement fournis avec un moteur de jeu pour créer un jeu sur ordinateur ou sur console.

- **Shoot 'em up**

Expression anglaise, « mitraillez-les ».

Caractérise un type de jeu vidéo dans lequel le joueur incarne un personnage ou un engin devant détruire des hordes d'ennemis arrivant par vague. Ce type de jeu met l'accent sur le tir effréné.

- **Side**

Terme anglais, « côté », « camp ».

Dans les jeux de tir à la première personne en équipe, désigne le camp du joueur (terroriste ou anti-terroriste sur Counter-strike).

- **Side-scroller**

Jeu vu de profil où le joueur avance dans une seule direction. Similaire aux Jeux de plates-formes.

- **Skill**

Terme anglais, « compétence ».

On peut l'attribuer aussi bien à un joueur qu'à un personnage. Pour un personnage, généralement dans un jeu de rôle, on parle de compétence comme d'une valeur chiffrée qui indique sa maîtrise pour une activité particulière. Pour un joueur cela désigne son niveau de jeu. On dit alors, pour quelqu'un qui maîtrise bien un jeu, qu'il a un bon *skill*. À l'opposé, *noskill* qualifie un joueur n'ayant aucune compétence.

- **Skillcap**

Néologisme anglais regroupant les termes Skill et Cap.

Souvent controversé, il désigne à la base le *skill* maximum qu'un joueur peut avoir, c'est-à-dire l'état de compréhension, d'anticipation, de connaissance maximale qu'un joueur peut avoir à propos d'un jeu.

- **Skin**

Terme anglais, « peau ».

Les effets que donne l'équipement ou l'habillement sur un personnage. Certains équipements peuvent alors être beaucoup plus recherchés en fonction de leurs qualités d'habillement. Cela peut également désigner, de manière plus générale, l'habillement ou la texture plaquée sur un objet 3D qui lui donne son apparence.

- **Smart bombs**

Expression anglaise, « bombes intelligentes ».

Bombes de précision qui apparaissent de façon récurrente dans certains jeux vidéo de type *shoot them up*. Elles permettent de détruire l'ensemble des ennemis et de leurs projectiles, souvent sur la totalité de la surface de l'écran. Stratégiquement, les joueurs conservent souvent précieusement leur(s) *smart bombs* et ne s'en servent qu'au dernier moment, pour se sortir de situations délicates. Dans certains jeux, les joueurs essaient de conserver leurs *smart bombs* jusqu'en fin de niveau car leur possession à ce stade peut rapporter des points.

- **SP**

Initiales de l'anglais **single player**, « simple joueur ».

En général, l'expression « mode solo » est utilisée. Désigne un mode de jeu prévu pour un seul joueur.

- **Spam, ou spamming**

Dans le monde du jeu vidéo, signifie principalement attaquer un ennemi en répétant le même mouvement.

Le terme est souvent utilisé dans les jeux de combat, dans le cas où un joueur ne cesse d'utiliser une seule combinaison d'attaques inlassablement. Dans les jeux de tir, le spamming est plus associé à la grenade, et désigne l'action de lancer des grenades de manière répétée sur un point pour empêcher des ennemis de s'emparer de la zone. Ou encore **DPS Monotouche**.

- **Spawn**

Voir *respawn*.

Le lieu d'apparition de l'adversaire dans la partie.

- ***Spawnkill***

Méthode de jeu consistant à tuer les adversaires à l'endroit où ils réapparaissent, de manière à les empêcher de jouer et à verrouiller la partie, principalement dans les FPS.

- **Spé**

Troncation de « spécialisation ».
Bonus de spécialisation dans une ou plusieurs compétences du jeu.

- ***SpeedHack***

Terme anglais.
Type de *cheat* permettant au joueur de se déplacer à une vitesse très largement augmentée.

- **Speedrun**

Terme anglais, « parcours accéléré ».
Les concours visant à finir un jeu vidéo le plus rapidement possible.

- **Spin-off**

Terme anglais, « série dérivée ».
Création d'une nouvelle série à partir d'éléments (personnages principaux, personnages secondaires, univers) d'une série existante.

- **Sport électronique**

Pratique professionnelle du jeu vidéo.

- **Sprite**

En anglais général, « lutin », « elfe ».
Élément graphique qui peut se déplacer sur l'écran. En principe, un sprite est en partie transparent, et il peut être animé (c'est-à-dire qu'il est formé de plusieurs bitmaps qui s'affichent les uns après les autres). Le fond de l'écran constitue généralement le décor et les sprites sont les personnages et les objets qui se superposent au fond d'écran et qui se déplacent. Un sprite peut parfois aussi passer derrière un élément du fond d'écran.
Traductions en français : « élément graphique programmable », « lutin graphique » (expression familière)

- ***Stand alone***

Terme anglais, « indépendant, autonome ».
Jeu vidéo conçu comme extension ou mod d'un jeu vidéo originel mais dont l'installation se fait sans ce dernier. La possession du jeu originel n'est par conséquent pas obligatoire pour pouvoir y jouer.

- **STR**

Initiales de « stratégie en temps réel ».
Voir RTS.

- ***Stuff***

Terme anglais, « équipement ».
Pas de panoplie, juste un assemblage avec plusieurs équipements.

- **Succès**

Tâche à accomplir dans un jeu qui donne une récompense au joueur, sous forme de points ou de trophées, qu'il peut ensuite afficher sur son profil de joueur en ligne.

- ***Survival***

Terme anglais, « survie ».

Mode jeu, rencontré souvent dans les jeux de tir à la première personne, où les joueurs ont un nombre de vies limité. Quand un joueur n'a plus de vies, il a perdu et ne peut plus jouer avec les autres. Souvent il reste en tant que spectateur pour guider les survivants de son équipe s'il y en a. Le dernier joueur ou la dernière équipe encore en vie gagne la partie.

- ***Survival horror***

Expression anglaise que l'on peut traduire par « horreur et survie ».

Sous-genre de jeu d'action/aventure où le joueur évolue dans une atmosphère cauchemardesque. Le personnage incarné est généralement confronté à des monstres belliqueux, avec pour se défendre le strict minimum.

T

- ***Tactical RPG***

Type de jeu vidéo de rôle où le *gameplay* est basé sur les décisions tactiques que le joueur doit prendre au cours des combats.

- ***Tank***

Par extension du terme désignant un engin de guerre.

Personnage possédant des caractéristiques particulièrement développées dans le domaine de l'encaissement et/ou la réduction de dégâts, à savoir les points de vie (généralement l'endurance), l'esquive, la parade, le blocage, l'armure et/ou la défense. En contrepartie, un *tank* fait beaucoup moins de dégâts que d'autres classes de personnages, à équipement égal.

- ***TDM***

Abréviation de l'anglais *team deathmatch*.

Variante du mode de jeu *deathmatch* (« duel à mort ») ou *free for all* (« mêlée générale »), dans laquelle les joueurs jouent non plus chacun pour soi mais en équipe.

- ***Team***

Terme anglais, « équipe ».

Identifie un groupe de personnes physiques jouant ensemble pour accomplir une tâche. Ce terme est couramment utilisé dans les jeux vidéo multijoueurs en réseau. Il porte dans certains cas la notion que les personnes se réunissent régulièrement et se connaissent bien ou connaissent bien leurs méthodes de jeu, et se distingue alors de *gather*.

- ***Team kill***

Frag ou perte de vie occasionnée par erreur (le plus souvent) ou intentionnellement, par un membre d'une équipe sur un autre membre de la même équipe.

- ***Tool-assisted speedrun***

Expression anglaise.

Speedrun d'un jeu réalisé à l'aide d'un émulateur et de divers autres outils permettant de jouer au jeu à la perfection.

- **Total conversion**

Expression anglaise, « refonte complète ».

Modification poussée au point de ne plus avoir de lien avec le jeu original.

- **TPS**

Initiales de l'anglais *third-person shooter*, « jeu de tir à la troisième personne ».

Jeux de tir dans lesquels le personnage incarné est vu de dos, par opposition au FPS dans lequel on ne voit pas le personnage que l'on incarne. Bien souvent, dans ce type de jeu, le personnage incarné est doté d'une plus grande mobilité et d'un plus grand panel d'actions qu'un FPS.

- **Trailer**

Terme anglais, « bande-annonce ».

Vidéo publicitaire d'un jeu encore en développement.

- **Trickshot**

Terme popularisé par la franchise *Call of Duty*.

Le fait de tuer un adversaire, le plus souvent grâce à une arme qui "One Shoot" (tel un fusil de précision), et à la suite d'un saut d'une plateforme et/ou un enchaînement aérien, tel un 360° ou un rapide changement d'arme.

U

- **UI**

Initiales de l'anglais *user interface*, « interface utilisateur ».

- **Update**

Terme anglais, « mettre à jour » ou « mise à jour ».

Mise à jour d'un jeu.

- **Upgrade**

Terme anglais, « mettre à niveau », « moderniser » ou « mise à niveau », « modernisation ».

Le fait d'améliorer une arme, un bâtiment ou l'équipement d'un personnage.

W

- **Wargame**

Terme anglais, « jeu de guerre ».

Genre particulier de simulation stratégique non limité au jeu vidéo. Il met l'accent sur la stratégie militaire et en amont une chaîne de production d'unités de combat. Il peut être « tour par tour » ou « temps réel ».

- **Warn**

Terme anglais, « avertir ».

Donné par un admin, ou un *referee*, plus léger que le *slap*, il s'utilise surtout lorsqu'un utilisateur accuse sans preuve un autre utilisateur de triche, ou insulte celui-ci.

- **Warp zone**

Expression anglaise, « zone de distorsion ».

Lieu permettant de se déplacer dans, ou à travers, plusieurs niveaux, tel un moyen de téléportation.

- WASD

Touches classiques de direction sur un clavier anglo-saxon qwerty.

- *Whiner*

Terme anglais, « pleurnichard ».

Qualificatif généralement destiné aux mauvais perdants.

- *WP*

Initiales de l'anglais *well played*, « bien joué ».

Employé dans les jeux en ligne.

X

- XP

Abréviation de ***experience point(s)***, « point(s) d'expérience ».

Ce terme provient du jeu de rôle sur table Donjons et Dragons et repris par bon nombre d'autres jeux de rôle puis des RPG vidéo pour caractériser l'expérience du personnage ou du compte du joueur. Elle se quantifie généralement en points, se gagne en détruisant des ennemis ou en réussissant des quêtes et permet, après un seuil défini, d'augmenter de niveau.

Z

- ZQSD

Touches de déplacement couramment utilisées sur un clavier AZERTY.

Sources

1. Parlez-vous StarCraft ?(http://videos.lexpress.fr/culture/video-parlez-vous-starcraft-le-dico-de-pomf-et-thud_1562093.html), sur *L'Express*.
2. Définition de l'*Urban Dictionary*(<http://www.urbandictionary.com/define.php?term=kiting>): « *In an MMORPG, you can grab a mob's attention and keep walking away from it which pulls it along. Not unlike a kite.* »
3. **(en)** « *newbie* » (<http://www.oed.com/view/Entry/245744>) sur *The Oxford English Dictionary* Oxford University Press (consulté le 27 janvier 2018).
4. <http://www.jeuxvideo.com/news/2011/0004859-the-legend-of-zelda-a-25-ans.htm>
 - Dictionnaire du multimédia et des jeux vidéo
 - Le lexique de jeux vidéo de Metaboli

Voir aussi

- Lexique du MMOG
- Lexique du jeu de rôle
- Liste de termes d'argot Internet

Ce document provient de «https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Lexique_du_jeu_vid%C3%A9o&oldid=154061562».

La dernière modification de cette page a été faite le 18 novembre 2018 à 18:42.

Droit d'auteur : les textes sont disponibles sous licence Creative Commons attribution, partage dans les mêmes conditions ; d'autres conditions peuvent s'appliquer. Voyez les conditions d'utilisation pour plus de détails, ainsi que les crédits graphiques. En cas de réutilisation des textes de cette page, voyez comment citer les auteurs et mentionner la licence.

Wikipedia® est une marque déposée de la Wikimedia Foundation, Inc, organisation de bienfaisance régie par le paragraphe 501(c)(3) du code fiscal des États-Unis.