Glossaire « pour les nuls » !

Carine Bouillery, Marie-Céline Georg, Isabelle Meurville et Raphaël Rouby

Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/traduire/2269>

DOI : 10.4000/traduire.2269

ISSN : 2272-9992

Éditeur

Société française des traducteurs

Édition imprimée

Date de publication : 15 juin 2021

Pagination : 6-8

ISSN : 0395-773X

Référence électronique

Carine Bouillery, Marie-Céline Georg, Isabelle Meurville et Raphaël Rouby, « Glossaire « pour les nuls » ! », *Traduire* [En ligne], 244 | 2021, mis en ligne le 15 juin 2021, consulté le 01 juillet 2021. URL : <http://journals.openedition.org/traduire/2269> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/traduire.2269>

GLOSSAIRE «pour les nuls»!

Comme nous vous l'annoncions dans l'édito, voici un petit vademecum pour vous accompagner dans le monde touffu et parfois jargonieux du jeu vidéo.

Vous *gankez* avec votre *carry* en *midlane* matin, midi et soir ? Passez votre chemin et allez directement en page 9.

L'XP vous fait défaut quand ça se met à parler *gameplay*, et «MMORPG» est un virelangue qui vous donne des sueurs froides ? Lisez les pages qui suivent, vous partirez plus sereinement à la découverte du vaste monde de la localisation des jeux vidéo.

Boss : Dans un jeu vidéo, ennemi puissant qui marque la fin d'un niveau, garde un trésor, un donjon, etc.

Classement PEGI : Classification des jeux vidéo par un organisme paneuropéen indépendant, en fonction de différents critères (violence, nudité, injures, utilisation de stupéfiants ou d'alcool en jeu...). L'échelle va, par degrés, de 3+ à 18+. Ce système est très largement utilisé dans les pays européens depuis de nombreuses années. Pour plus de précisions, voir le site officiel : <https://pegi.info/fr/>

Crunch : Période de travail intense pendant le développement d'un jeu, souvent quelques mois avant sa sortie ou afin de présenter une démo jouable lors d'un salon. Les développeurs redoutent ces moments. Ces dernières années, ces heures supplémentaires pour tenir les délais sont de plus en plus médiatisées et attirent l'attention sur les conditions de travail dans les studios.

Deckbuilding : Dans les jeux de cartes, virtuels ou non, il faut se constituer (*building*) une bonne main (un *deck*) à partir d'une pioche, puis jouer ses cartes stratégiquement afin de l'emporter sur l'adversaire. Toutes sortes d'univers peuvent être abordés. On confond souvent ces jeux avec des franchises célèbres comme *Magic* ou *Pokémon*, mais dans ces deux jeux, les *decks* sont préconstruits. Pour aller plus loin en vidéo : <https://bit.ly/3gbBfQd>

Devs : Abréviation de «développeurs» dans le milieu du jeu vidéo. Par extension, peut aussi faire référence à l'ensemble des membres d'un studio de développement quand une équipe de localisation utilise ce terme de manière informelle.

Flavor text : Textes qui permettent de poser l'univers d'un *gameplay*, même s'ils n'y sont pas essentiels. On y trouve de tout, la seule limite étant l'imagination des scénaristes : lettres, recettes de cuisine, journaux intimes, livres de comptes, conversations entre personnages secondaires sur la météo ou un événement quelconque, commérages, livres de géographie fictive (!)... On peut très bien progresser dans le jeu sans y prêter attention.

Game design : Discipline qui recouvre tout ce qui a trait à la construction de l'univers d'un jeu et à son fonctionnement : progression des personnages, interactions entre eux et avec l'environnement, placement des décors et des obstacles, conception de l'interface, mécaniques de jeu (progression, récompenses, armement...), etc. On voit souvent le terme en anglais au générique (plutôt que «conception»).

Gameplay : Synonyme de «mécanique de jeu», mais aussi plus largement, de tout ce qui relève de l'interaction du joueur avec le jeu, de sa progression et de son immersion dans l'univers vidéoludique.

Grinding : Terme qui semble être né avec les MMORPG. On dit aussi parfois *farming*. Il s'agit d'accomplir une action répétitive (tuer des monstres X pour récupérer leurs incisives pour une quête ou pour fabriquer un objet en jeu, par exemple). Par extension, désigne ce qui implique de passer du temps et de s'ennuyer afin de progresser dans un jeu.

In game : «En jeu», tout simplement. C'est-à-dire, en localisation, tous les textes qui seront lus (textes) ou entendus (dialogues) par les joueurs.

Mème : Référence culturelle (souvent *geek*) détournée de son contexte original ou créée de toutes pièces, pour devenir un objet culturel à son tour. Exemples de mèmes célèbres : le nyan-cat (dérivé de l'amour d'internet pour les chats : <https://bit.ly/2RzHgM9>), le «roger-roger» de Star Wars (<https://bit.ly/3slum1e>). Il s'agit souvent d'une image, d'un .gif ou d'une vidéo qui se diffuse de manière virale *via* les forums ou certains réseaux sociaux (principalement Twitter).

MMORPG : Le fameux «meuporgue» (qui pourrait être un mème!)... Abréviation de *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* (jeu de rôle massivement multijoueur). Le titre le plus célèbre de cette catégorie restant aujourd'hui encore

World of Warcraft. Et, en vrai, ça se prononce « M. M. O. R. P. G. », pas comme dans *Télématin*. ;-)

NPC : *Non-playing character*. En français, PNJ (personnage non joueur). Tout personnage peuplant l'univers d'un jeu, que l'on puisse interagir ou non avec lui. Par exemple, les donneurs de quête dans les jeux de rôle.

Patches : En développement de logiciel, partie de code qui se télécharge et vient s'ajouter à un programme déjà sorti, afin de corriger des bugs ou de rajouter des fonctionnalités.

PNJ : Voir « **NPC** ».

PV : Points de vie. La quantité de points attribuée à un personnage détermine la santé et donc le nombre de points de dégâts qu'il peut encaisser avant de mourir ou d'être neutralisé.

RPG : *Role-Playing Game* ou « jeu de rôle » en français. Dérivé des univers créés par Tolkien ou Lovecraft, à l'origine sous forme de jeu de plateau (*Donjons & Dragons*), mais très rapidement décliné en jeux vidéo (dès les années 1970 pour des jeux intégralement textuels). Depuis, les univers et les sujets traités se sont très largement étendus.

ROM : Version d'un jeu vidéo encore en développement, mise à disposition des personnes intervenant sur le jeu à des fins de test et de référence. Extérieurement, la ROM est identique en tout point aux cartouches que l'on trouve dans le commerce.

XP : Abréviation de « EXPerience point » qui s'affiche souvent dans l'interface. Mécanique utilisant l'accumulation d'actions (combats, accomplissement de quêtes...) pour récompenser le joueur et lui permettre d'améliorer le niveau de son personnage, afin de le rendre plus puissant en améliorant ses statistiques. En français, on utilise XP, parfois également EXP.

POUR ALLER PLUS LOIN

Wikipédia, *Lexique du jeu vidéo*, <https://bit.ly/32jO3f7>, consulté le 28/04/2021.
Il existe de nombreux glossaires sur internet, plus ou moins spécialisés.