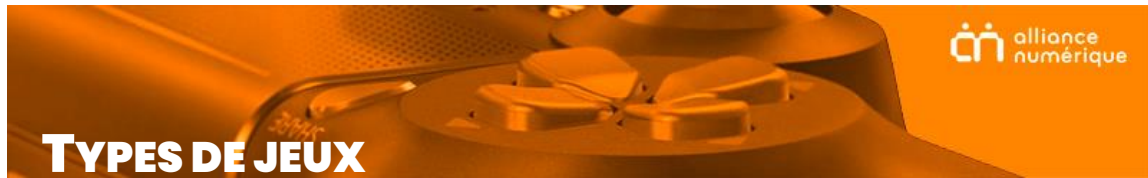


LEXIQUE DU JEU VIDÉO



TYPES DE JEUX

Cette catégorie réfère à l'ampleur et la complexité d'un jeu. Plus spécifiquement, le type de jeu indique du même coup les budgets ainsi que le nombre de personnes requis pour développer le jeu en question.

Jeux AAA (prononcé Triple A):

Jeux produits par des studios majeurs qui requièrent minimalement des budgets de développement de 10 millions de US\$, et nécessitent le travail d'une centaine de personnes. Certains jeux AAA coûtent aujourd'hui plus de 100 millions US\$ à développer. Les budgets marketing viennent s'ajouter à cette somme et sont typiquement encore plus importants que pour le développement.

Indépendant (ou indie):

Comme son nom l'indique, ce type de jeu est développé par des petits studios indépendants. Il n'en coûte typiquement que quelques centaines de milliers de US\$ pour les produire, voire 2-3 millions US\$ tout au plus. De même, les équipes de production typiques pour produire de tels jeux peuvent osciller entre 5 et 12 personnes.

Jeux III (prononcé Triple I):

Dans son appellation, le « I » veut dire « indépendants » et le triple fait référence au type de jeu AAA. Il s'agit ici d'un type de jeu qui demeure produit par des studios indépendants, mais dont l'ampleur, la complexité et la qualité de production du jeu ambitionnent de se rapprocher des jeux AAA. Ce type de jeu vise à occuper un espace de marché entre les petits indépendants et les AAA, là où les studios majeurs ne produisent plus de jeux AA. Un budget typique pour un jeu III pourra se situer autour de 5 millions US\$ et nécessiter l'apport d'une vingtaine de personnes.

GENRES DE JEUX

Il s'agit ici de définir la nature même du jeu, et par association l'expérience qu'elle procure au joueur.

Simple ou multi :

Cette désignation indique simplement si un jeu permet à une seule ou plusieurs personnes de jouer au même jeu de façon simultanée, à l'intérieur d'un même environnement.

Action-aventure :

Cette catégorie de jeux repose sur l'action même du jeu pour soutenir l'intérêt du joueur. Les jeux de guerre, de science-fiction ou d'espionnage font notamment parti de cette catégorie. Ces jeux partagent plusieurs points en commun avec les films d'action, mais le jeu vidéo procure toutefois l'avantage de l'interactivité qui permet au joueur de faire partie intégrante de l'action.

Sports :

Jeux qui permettent de simuler des parties et de jouer à tous les principaux sports connus : Baseball, hockey, football, soccer, tennis, golf, ski acrobatique, basketball, boxe, course automobile, etc.

Jeux de stratégie :

Genre de jeux où le joueur doit utiliser son intelligence stratégique pour venir à bout de franchir des étapes et ultimement remporter la partie. Si l'ultime jeu de stratégie demeure le jeu d'échec, il existe des centaines de jeux modernes qui reposent sur les mêmes principes.

Shooters (tireurs):

Catégorie où les jeux proposent un environnement de combat et reposent sur l'habileté du tir au fusil pour éliminer l'adversaire et ainsi remporter la victoire. Ces jeux de tireurs se divisent en deux sous-catégories : « 1st person » si le joueur à l'impression de tirer lui-même par l'effet du point de vue à l'écran, ou « 3rd person » s'il voit plutôt devant lui le joueur qui tire à sa place.

Jeux de simulation (Sim) :

Genre de jeu qui propose une simulation du monde réel et permet ainsi au joueur de tester ce qu'il/elle ferait dans une situation donnée, et de constater les résultats découlant de ses choix. Ces jeux peuvent permettre notamment de faire de la formation, de l'analyse de choix stratégiques ou encore de prédire des résultats. Des jeux où l'on simule de construire une ville ou encore de bâtir un empire font partie de cette catégorie.

Horreur :

Partageant les attributs des films d'horreur, les jeux d'horreur reposent sur des personnages et/ou des environnements qui créent des sentiments d'angoisse et de peur chez le joueur pour lui procurer des sensations fortes.

Jeux de rôle (RPG) :

Reposant sur l'univers des jeux de société traditionnels, les jeux de rôle permettent aux joueurs de jouer le rôle d'un personnage à l'intérieur du jeu. Le joueur doit ainsi évoluer selon les paramètres attribués à son personnage, qui peuvent notamment inclure des pouvoirs spéciaux, des interdictions ou encore des traits de caractère. L'expérience de jeu peut donc varier d'une partie à l'autre selon le rôle qui est attribué.

Casual:

Genre qui propose des jeux plus simples, nécessitant moins d'efforts et de temps que la plupart des jeux plus traditionnels. Font partie de cette catégorie de jeux notamment les jeux de carte comme « Solitaire » ou encore des jeux comme « Candy Crush » ou « Bubbles » qui sont essentiellement des passe-temps.

Loterie:

Ce genre est intimement associé aux paris et inclut tous les jeux qui sont basés sur le casino (roulette, Black Jack, etc.), les courses de chevaux ou encore les tirages.

Marche et dance :

Genre de jeux dont le principal objectif est de faire bouger le joueur et lui faire faire de l'exercice. Le jeu peut donc proposer des environnements dans lequel le joueur doit marcher pour se déplacer, par exemple, ou encore faire jouer de la musique et présenter des personnages à l'écran qui proposent une chorégraphie.

Thérapeutique :

Genre de jeux qui sont développés pour venir en aide à la santé physique ou mentale des joueurs. Ces jeux sont souvent développés avec l'apport de spécialistes du domaine de la santé afin de participer à la thérapie de groupes de personnes.



LOGICIELS DE DÉVELOPPEMENT

Il s'agit ici d'identifier quelques-uns des principaux logiciels qui sont utilisés comme outils pour développer des jeux vidéo. Les moteurs de jeu, en particulier, constituent la pièce maitresse du développement d'un jeux vidéo, mais ils sont très complexes et coûteux à développer. Ainsi, alors que la plupart des studios majeurs développent à l'interne leur propre moteur de jeu pour combler leurs besoins, les plus petits studios doivent se résoudre à obtenir une licence afin de pouvoir utiliser le moteur d'une tierce partie.

Lumberyard:

Moteur de jeu développé par Amazon dont le code source et les principales fonctionnalités sont offerts gratuitement aux développeurs de jeux. La versatilité de ce moteur (multi-genre et multi-plateforme) ainsi que sa gratuité en font un moteur de jeu très populaire, particulièrement auprès des plus petits studios indépendants. L'accès au code source permet notamment au client d'apporter des modifications au moteur afin de répondre aux besoins spécifiques de n'importe quel jeu.

Unreal engine :

Moteur de jeu produit par le studio américain Epic Games. Développé au départ pour son propre jeu « Unreal », un jeu de type *first-person shooter*, Unreal engine est aujourd'hui utilisé sous licence par un grand nombre de studios indépendants afin de développer des jeux de plusieurs genres.

Unity game engine :

Moteur de jeu développé par Unity Technologies. Si ce moteur a été développé au départ pour permettre la production de jeux sur la plateforme OS X (MacBook d'Apple) seulement, des altérations à son code source permettent aujourd'hui de l'utiliser pour développer des jeux sur de multiples plateformes. Le modèle d'affaires permet d'obtenir une version de base sous licence gratuite, ou encore d'obtenir des fonctionnalités et services supplémentaires moyennant un abonnement mensuel.

Frostbite :

Moteur de jeu développé par le studio Electronic Arts (EA). Développé à l'origine pour produire son jeu Battlefield, Frostbite est maintenant le principal moteur pour la plupart des jeux produits par EA et ce, sur une variété de plateformes. EA ne rend pas disponible ce moteur de jeu sous licence et le conserve strictement pour sa production interne.

Dawn Engine (fabriqué à Montréal):

Dawn engine est un moteur de jeu propriétaire (c.à.d. non disponible sous licence) développé à Montréal par le studio Eidos pour les fins de sa très populaire série de jeux Deus Ex, des jeux de type *first-person shooter*. Le développement de ce moteur a permis à Eidos des avancées importantes au niveau des capacités de rendu, de physique en

temps réel et de l'intelligence artificielle avancée qui contribuent à la qualité et la popularité des jeux Deus Ex.

Anvil (fabriqué à Montréal):

Moteur de jeu développé par le studio Ubisoft Montréal. Produit au départ pour améliorer son jeu le plus populaire, Assassin's Creed, Ubisoft utilise maintenant le moteur Anvil pour développer plusieurs de ses jeux. La plus grande force d'Anvil consiste en sa capacité à rendre à l'écran en temps réel des environnements très complexes, tout en maintenant une grande qualité visuelle. Anvil est un moteur propriétaire qui n'est pas disponible sous licence.

Autodesk gameware :

La compagnie Autodesk produit une suite de logiciels très populaire servant à la production de jeux vidéo. La suite « Gameware » permet notamment la production et l'intégration d'éléments graphiques, l'illumination d'environnements de jeu (lumière naturelle), une bibliothèque cinématique pour faire bouger des personnages, ainsi que des notions de base en intelligence artificielle.



Cette catégorie dresse la liste des principales plateformes informatiques qui peuvent faire fonctionner un jeu vidéo. Les types de plateformes sont au nombre de trois, soit les consoles de jeu (sortes d'ordinateurs dédiées aux jeux vidéo), les ordinateurs personnels et les téléphones intelligents.

PC :

En termes de plateforme de jeux vidéo, PC veut dire « personal computer » ou ordinateur personnel, ce qui inclut donc les ordinateurs MacIntosh fabriqués par Apple, et non simplement les ordinateurs fonctionnant avec le système d'exploitation Windows.

Série PlayStation:

Fabriquée par Sony, cette console de jeu vidéo est la plus populaire au monde et en est à sa 4^e génération. La PS4 cumule des ventes qui dépassent présentement les 63 millions de consoles, alors que la première PlayStation et la PlayStation 2 avaient toutes les deux dépassées les 100 millions d'unités vendues à l'échelle mondiale.

Série X-Box:

Console de jeux fabriquée par Microsoft. Arrivée la dernière dans l'univers des consoles de jeu – 7 ans après la PlayStation et presque 20 ans après Nintendo – la X-Box a su se tailler une place enviable malgré tout avec des ventes cumulées de plus de 130 millions d'unités pour les trois premières générations.

Nintendo Switch:

Pionnière du développement des consoles de jeu, tant au niveau du salon que du portable, Nintendo vient de lancer une nouvelle plateforme qui combine les deux. Cette console hybride (Switch) vise à repositionner Nintendo au niveau du salon, là où sa Wii lancée il y a dix ans a atteint les 100 millions d'unités vendues, et à reprendre le marché du portable qu'elle dominait jadis outrageusement avec sa Nintendo DS (154 millions d'unités), mais qui cède de plus en plus le pas aux téléphones intelligents.

iOS:

Système d'exploitation des téléphones intelligents fabriqués par Apple. Il agit donc comme plateforme informatique pour tous les jeux qui prennent la forme d'une application sur iPhone.

Android:

Système d'exploitation appartenant à Google et qui opère sur plusieurs téléphones intelligents, dont notamment ceux fabriqués par Samsung, HTC, Nokia et LG. Son architecture ouverte en fait le système d'exploitation pour téléphones intelligents le plus populaire au monde.

SITES DE VENTE EN-LIGNE

S'il est toujours possible aujourd'hui de se procurer la plupart des titres à succès dans des magasins physiques comme Best Buy ou Wal-Mart, l'industrie du jeu vidéo n'échappe pas à la tendance générale voulant qu'une part de plus en plus grande des achats se fasse maintenant en-ligne. Ce modèle est d'autant plus approprié pour des jeux vidéo puisqu'il s'agit de contenu numérisé qui peut facilement être téléchargé. Le modèle en-ligne est particulièrement important pour les milliers de titres à plus faible tirage qui ne génèrent pas suffisamment de ventes pour justifier d'occuper de l'espace tablette.

Certaines grandes sociétés dans le jeu mobile utilisent encore les opérateurs téléphoniques pour la distribution de leurs jeux à travers le monde.

Voici donc un aperçu de quelques sites important qui représentent différents types de modèles de ventes.

PlayStation Network (PSN) :

Magasin en-ligne qui, comme son nom l'indique, fait la vente des jeux disponibles sur la console PlayStation. Ce magasin est accessible sur son propre site web ou encore via une connexion directe avec la console de jeu. Le réseau permet également de faire l'expérience de jeux multi-joueurs, c.à.d. de jouer en temps réel avec d'autres personnes branchées sur le réseau.

X-Box Live:

Tout comme le PSN, X-Box Live permet la vente en-ligne de jeux développés pour sa propre console, la X-Box, ainsi que l'accès aux jeux multi-joueurs.

Steam:

Steampowered.com est le plus important site indépendant de vente en-ligne de jeux vidéo pour la plateforme PC, occupant presque 75% de part de marché dans ce segment. En plus de vendre des jeux complets, Steam permet également la vente de personnages ou objets qui peuvent être ajoutés à des jeux. Steam est particulièrement populaire auprès des studios indépendants puisqu'il est facile d'y mettre en vente ses produits.

GOG, ITCH.IO, U-play, Origin:

Concurrents de Steam qui offrent essentiellement les mêmes services pour les jeux sur la plateforme PC.

iTunes Store:

Magasin en-ligne d'Apple qui vend des jeux vidéo sous forme d'applications pour ses iPhones. Il s'agit du principal magasin en-ligne dans le marché des portables.

Google Play store :

Magasin appartenant à Google qui vend des jeux en-ligne.

The Humble Bundle :

Inspiré du mouvement de *crowd funding*, Humble Bundle fait la vente en-ligne de jeux vidéo en offrant l'opportunité aux acheteurs de payer le prix qu'ils veulent contribuer. Chaque jeu est habituellement disponible pour un temps limité. Les montants récoltés sont partagés entre Humble Bundle qui fournit le point de vente, les développeurs du jeu ainsi qu'un organisme communautaire choisi à l'avance.



Si certains studios indépendants réussissent à développer un jeu vidéo avec une toute petite équipe, la production d'un jeu AAA dans un studio majeur peut requérir l'apport de plus d'une centaine de personnes. Dans tous les scénarios, le développement de n'importe quel jeu nécessite d'avoir un ou des gestionnaires qui conservent une vision d'ensemble du projet, des designers qui en conçoivent l'architecture, des artistes qui créent des personnages et des mondes attrayants, ainsi que des programmeurs qui rendent le tout intelligible pour une plateforme informatique.

Recoupant ces quelques catégories d'emplois, voici quelques-uns des principaux postes que l'on retrouve dans un studio de production d'une certaine envergure :

Gestion de projet

Producteur exécutif :

Principal gestionnaire à la tête de l'ensemble du projet. Le producteur exécutif s'assure notamment que la production s'effectue selon les délais et le budget déterminés. Cette personne peut parfois être à l'emploi de l'éditeur du jeu qui l'envoie superviser le travail du studio de production.

Réalisateur :

Agit comme principal gestionnaire de projet et supervise les opérations quotidiennes de l'équipe de production. L'ensemble des Directeurs et autres gestionnaires à la production relèvent du réalisateur qui prend des décisions en fonction de la vision d'ensemble du projet.

Directeur créatif :

Supervise le travail de l'ensemble des designers de jeu qui travaillent au projet, en plus de définir la vision conceptuelle du jeu.

Directeur artistique :

Supervise le travail de l'ensemble des artistes qui travaillent au projet, en plus de définir la vision artistique du jeu.

Architecture du jeu

Designer de jeu :

Poste clé dans le développement d'un jeu vidéo, le designer de jeu est celui ou celle qui imagine et conçoit le jeu dans son ensemble. Cette personne est parfois à l'origine du projet alors qu'elle a imaginé le jeu, ou alors elle traduit en jeu un contenu existant en établissant les principales règles qui vont guider l'ensemble du jeu. Les designers qui ont déjà réalisés des jeux à succès sont très en demande et sont de véritables vedettes dans l'industrie.

Designer de niveau :

Le designer de niveau, ou « level designer », applique les règles générales dictées par le designer du jeu au segment dont il est responsable afin d'en établir la jouabilité et l'expérience du joueur. Si le designer de jeu est l'architecte qui dessine l'ensemble de la maison, les designers de niveaux sont responsables de concevoir chacune des pièces à l'intérieur.

Artistes

Artiste technique :

Travaille en collaboration avec l'équipe de production artistique, le Directeur artistique et les différents chefs d'équipe afin de concevoir un pipeline de production efficace, une composante essentielle au maintien de la vision globale du jeu.

Artiste conceptuel :

Véritable bras droit du Directeur artistique, il supervise et assiste le travail de l'ensemble de l'équipe artistique. Son rôle est de s'assurer que la vision artistique globale du jeu est respectée dans l'ensemble du travail effectué par l'équipe.

Artistes de l'environnement :

Artistes qui travaillent à créer l'environnement de jeu qui permettra au joueur de pouvoir plonger dans le « monde » du projet. Cette facette du travail contribue à créer l'atmosphère souhaitée.

Artistes des personnages :

Artistes qui dessinent et conçoivent tous les personnages qui interviendront dans le jeu.

Artistes 2D et 3D :

Les artistes 2D interviennent typiquement en amont du processus de création alors qu'ils dessinent et créent les personnages et environnements sur du papier. Par la suite, les artistes 3D traduisent ce travail en personnages 3D qui pourront être intégrés dans le jeu.

Artiste FX :

Participe avec son équipe à la production des effets spéciaux du jeu.

Artiste 3D animateur :

S'occupe principalement de la production d'animation de gameplay, de cinématiques et de « cut scenes » supportant la narration du jeu.

Programmeurs

Responsable technique :

Supervise le travail de l'ensemble des programmeurs du jeu, en plus de définir les lignes directrices de la programmation du jeu.

Programmeurs :

Les programmeurs qui portent simplement ce titre, sans autre qualificatif, sont généralement ceux dont le travail de codage est plus directement lié au design général du jeu, et à ces aspects plus fondamentaux comme le moteur de jeu.

“Game play programmers”:

Ces programmeurs interviennent dans la programmation qui touche directement à la jouabilité et l'expérience de jeu. Ce travail de code vient donc s'ajouter aux aspects plus fondamentaux des programmeurs pour en faire un produit final. Leur travail est donc directement lié à un seul jeu à la fois.

Programmeurs IA :

Ces programmeurs se spécialisent dans les aspects d'intelligence artificielle des jeux sur lesquels ils interviennent.

Programmeur 3D :

Développe les différentes technologies 3D (rendus, systèmes d'animation, particules, etc.) qui sont utilisées par les équipes du jeu.

Autres

Audio:

La musique et/ou l'environnement sonore sont importants pour créer l'atmosphère particulière d'un jeu. Si ce travail est souvent imparti à l'externe pour les plus petits studios, les studios majeurs peuvent compter sur des équipes de production sonore à l'interne.

Motion-capture :

La technologie de capture de mouvement est souvent requise pour moduler les mouvements des personnages d'un jeu. Tout comme pour l'audio, ce travail sera effectué soit à l'externe ou soit à l'interne selon la taille et les budgets du studio.

Character riggers :

Spécialistes de l'anatomie et de la physique qui sont responsables du mouvement des personnages afin de les rendre le plus naturel possible. Les mouvements des personnages doivent notamment répondre adéquatement à l'environnement physique dans lequel ils évoluent.



Industries qui travaillent en étroite collaboration avec celle du jeu vidéo.

Motion capture :

La captation de mouvement requiert des équipements technologiques sophistiqués, et une expertise de pointe pour les utiliser de façon optimale. Quelques studios spécialisés dans le domaine sont ainsi des fournisseurs de service pour cet aspect particulier du mouvement des personnages d'un jeu.

Assurance qualité et intégration locale :

Dans une perspective de vendre un jeu vidéo à l'échelle mondiale, il est important de s'assurer que le jeu en question puisse correspondre aux particularités culturelles locales des principaux pays visés. Certaines entreprises spécialisées s'occupent de ces aspects et formulent des recommandations qui vont de la simple traduction à l'adaptation de certains aspects du jeu pour mieux répondre aux besoins spécifiques des marchés.

Études de marché :

Certaines entreprises font de la veille de marché par la voie de *focus groups* et de *game testing* afin d'en apprendre davantage sur les types de joueurs visés. Ces entreprises vendent cette information aux développeurs et éditeurs de jeu afin de guider certains de leurs choix créatifs, particulièrement au niveau du marketing.

RÔLES CORPORATIFS DANS L'INDUSTRIE

La structure globale de l'industrie du jeu vidéo comporte plusieurs similitudes avec celles du cinéma ou de la musique, l'objectif dans chaque cas étant de produire un contenu de divertissement et de le rendre accessible aux consommateurs. Si la production et la vente d'un jeu vidéo comporte au total un très nombreuses de tâches, elles peuvent néanmoins se résumer en quatre grandes étapes :

- 1- **Financement** : la production d'un jeu est coûteuse, et quelqu'un doit à l'avance assumer le risque de le financer avant de savoir si les ventes futures couvriront les frais ou, mieux, générer des profits. Cette responsabilité incombe à l'**éditeur**;
- 2- **Développement** : une fois le financement obtenu, il faut maintenant développer le jeu, c.à.d. fabriquer le produit en tant que tel. La conception du jeu, la programmation des milliers de lignes de codes et la création artistique des personnages et environnements est confiée à un **studio de production**;
- 3- **Marketing** : tout comme n'importe quel produit, un jeu vidéo doit être commercialisé pour trouver des acheteurs et générer des revenus. Le marketing d'un jeu est également la responsabilité de l'**éditeur**;
- 4- **Distribution** : Qui dit « ventes » dit nécessairement « points de vente » et quelqu'un doit s'assurer de distribuer les jeux dans des endroits qui trouveront preneurs. La distribution des jeux repose sur le travail d'un **distributeur**.

De nombreuses petites entreprises s'occupent d'une seule étape dans cette chaîne de production, alors que quelques multinationales s'occupent de tout.

Studios de production :

Entreprises créatrices dont le rôle consiste à « faire » le jeu à proprement dit, en partant d'une idée jusqu'à l'étape de rendre cette idée « jouable » sur une plateforme informatique. Le studio de production est donc toujours en charge de l'étape cruciale du **développement** du jeu. Un studio est bien souvent une entité indépendante qui doit faire affaire avec un éditeur externe, mais un studio fait parfois partie d'une entreprise de jeu de plus grande taille qui s'occupe également des autres rôles. On parle alors d'un studio interne qui appartient à un éditeur. Certains studios font du travail de sous-contractant en réalisant un jeu qui appartient à une tierce partie alors que d'autres studios développent leurs propres jeux.

Éditeurs :

Entreprises dont les deux principaux rôles consistent à **financer** la production d'un jeu, puis à en assurer le **marketing**. L'éditeur ayant assumé les risques financiers à l'avance, il veillera à récupérer sa mise initiale à même les revenus générés par les premières ventes. Une fois le point d'équilibre atteint, les profits sont partagés par la suite selon l'entente

négociée entre l'éditeur et le studio de production. La propriété intellectuelle du jeu est un élément crucial qui peut potentiellement générer beaucoup de valeur, en plus de déterminer à qui appartient réellement le jeu. L'éditeur sera bien souvent le détenteur de propriété intellectuelle d'un jeu, mais il jouera parfois simplement le rôle de banquier pour une propriété qui appartient à un studio de production.

Distributeurs :

Entreprises qui se chargent de la **distribution** des jeux dans une multitude de points de ventes. Ce rôle diminue en importance à mesure que les ventes en-ligne augmentent, mais demeure fondamental pour la plupart des jeux AAA qui doivent être disponibles à de nombreux endroits pour atteindre un vaste marché. Certains éditeurs s'occupent de faire eux même la distribution de leurs jeux, alors que d'autres confient cette tâche à l'externe à un distributeur.

AUTRES TERMES UTILES

Gameplay :

Ensemble des éléments ludiques (visuels, sonores, rythme et intensité du jeu, etc.) qui créent l'expérience que ressent le joueur pendant qu'il joue. La qualité du gameplay est critique pour déterminer si un joueur souhaitera rejouer régulièrement ou non à un jeu.

Intelligence artificielle :

Dans le contexte du jeu vidéo, l'IA permet à l'ordinateur de prendre de multiples décisions en temps réel selon des paramètres préétablis. C'est ainsi par exemple qu'un support informatique peut agir comme adversaire et simuler les actions qu'un autre joueur pourrait faire, ou encore changer l'environnement du jeu en temps réel en fonction des réactions du joueur. L'Intelligence artificielle d'un jeu permet également de moduler le niveau de difficulté du jeu en fonction des réactions du joueur.

Réalité virtuelle (VR) :

Univers virtuel en 3D qui permet une immersion complète du joueur en utilisant des lunettes de transmission (vr goggles) plutôt qu'un écran traditionnel. La réalité virtuelle place ainsi le joueur au centre de l'univers du jeu plutôt que de lui donner un point de vue externe.

Réalité augmentée (AR) :

Captation vidéo d'une scène réelle que l'on modifie par l'ajout d'animation 3D afin de transmettre une image finale « augmentée » à l'utilisateur. Le contenu virtuel se superpose ici au contenu vidéo traditionnel pour créer une image mixte.

Play test :

Phase où l'on invite des joueurs à venir jouer à des jeux en cours de développement afin d'en apprendre sur ce qui fonctionne bien ou moins bien dans le jeu, ainsi que les aspects qui créent plus ou moins d'intérêt chez les joueurs. Il s'agit d'une forme d'étude de marché très poussée qui permet en même temps de « déboguer » un jeu avant qu'il ne puisse être commercialisé.

Open source :

Modèle de développement de logiciel ou de jeu vidéo basé sur une architecture ouverte, permettant ainsi à une communauté de développeurs de collaborer à la création en ayant accès au code source.

Ludification :

Utilisation des mécanismes du jeu vidéo appliqués dans d'autres domaines afin de les rendre plus intéressants, et donc plus susceptibles de maintenir l'intérêt de l'utilisateur.

Monétisation :

Stratégie d'affaires qui consiste à générer des nouvelles sources de revenus, autre que la vente originale du produit, à même la production d'un contenu numérique. À titre d'exemples, l'ajout de services additionnels ou de mises à jour régulières que devra payer le joueur pour obtenir ces privilèges sont des formes de monétisation du jeu.

Freemium (amalgame des mots anglais « free » et « premium ») :

Stratégie commerciale qui consiste à offrir un jeu vidéo gratuitement, puis à charger un prix pour des services ou fonctionnalités supplémentaires une fois que les joueurs se sont investis dans l'univers du jeu.

Gamer :

Autrefois utilisé pour désigner quelqu'un qui adore les jeux vidéo, le terme est maintenant devenu péjoratif et laisse entendre qu'une personne puisse avoir des problèmes de jeu compulsif. À la place, le terme approprié en anglais pour désigner quelqu'un qui aime les jeux vidéo est simplement le mot « player ».

Multi-plateforme:

Jeux vidéo qui sont développés en fonction de pouvoir être joués – et donc être compatibles - sur au moins deux ou plusieurs plateformes informatiques.

Contenu téléchargeable :

Contenu additionnel qui vient s'ajouter à la version originale d'un jeu vidéo, et que l'on télécharge via Internet. Ce contenu additionnel vient modifier et « rafraichir » un jeu après une certaine période de temps, ce qui permet notamment de maintenir l'intérêt des joueurs.

Immersion:

Capacité d'un jeu vidéo à absorber un joueur dans son univers, et à lui donner l'impression qu'il fait partie intégrante du jeu plutôt que d'être assis dans son salon à regarder un écran. Le sentiment d'immersion est un élément central qui détermine le niveau d'intérêt pour un jeu. Le niveau d'immersion dépend de multiples paramètres, allant de la qualité et la crédibilité de l'histoire qui est racontée, à l'environnement sensoriel du jeu (images, sons, etc.)

« Modding », modifier:

Modifications apportées par des joueurs qui programment de nouveaux éléments afin de les ajouter au jeu original développé par le studio. Ces modifications sont parfois des lignes de codes qui permettent de réparer un bogue, mais des joueurs créent également de nouveaux environnements, personnages ou objets afin de modifier un jeu selon leurs goûts personnels. Ces « modds » sont souvent rendus disponibles sur des sites de téléchargement afin que d'autres joueurs puissent ajouter ces modifications à leur version du jeu.