

LES GENRES DE JEUX VIDÉO

ACTION

Mise à l'épreuve des réflexes et de l'habileté. Le joueur doit être capable de réagir en temps réel à une situation sollicitant dextérité et rapidité.

- **Plateforme :**

Le personnage contrôlé par le joueur se déplace généralement sur un plan horizontal. Le but est de collecter des objets pour gagner des points et des vies

- **Combat :**

- « Beat'em all » :

Personnage déplacé par le joueur sur un plan horizontal dans lequel il doit éliminer les adversaires qu'il croise.

- « Beat them up » :

2 personnages s'affrontent à mains nues ou avec des armes dans une surface limitée, l'arène.

- **Tir :**

- Tir subjectif (FPS) :

Le joueur voit la scène à travers les yeux du personnage dont n'apparaissent que les mains et les armes

- Tir objectif (TPS) :

Le personnage contrôlé apparaît à l'écran vu de dos.

- Shoot them up :

Le joueur doit tirer à un rythme effréné sur des vagues d'ennemis.

- **Infiltration :**

L'objectif premier du joueur est de ne pas être repéré et d'éviter au maximum les conflits. Il doit souvent tenter de s'infiltrer dans un lieu en toute discrétion pour réaliser une mission.

- **Rythme :**

Basé sur la dextérité du joueur à suivre le rythme d'une musique.

AVENTURE

Mise en avant de la recherche, l'exploration et la résolution d'énigmes au service d'un scénario. L'objectif est de faire avancer l'histoire et, dans certains jeux, de pouvoir choisir parmi plusieurs embranchements scénaristiques.

- **Point and click :**

Le joueur doit cliquer sur les éléments du décor pour trouver des objets, résoudre des énigmes et progresser dans l'histoire

- **Contemplatif :**

Limite principalement les actions du joueur à simplement marcher, sauter et à interagir de façon limitée avec l'environnement.

- **Narratif :**

Les actions du joueur ont une incidence sur le déroulement de l'histoire, sur le destin des personnages.

ACTION-AVENTURE

Au jeu d'aventure, s'ajoutent des éléments issus des jeux de tir, des jeux d'infiltration ou des jeux de plateforme.

- **Survival-horror :**

Utilise des thèmes d'horreur, le joueur est souvent confronté à des environnements obscurs et hostiles.

- **Metroidvania ou Metroid like :**

Genre inspiré des jeux « Metroid » et « Castlevania ». Pour progresser, le joueur doit trouver un élément spécifique dans une sorte de labyrinthe. Les allées et venues sont nécessaires pour avancer.

JEU DE RÔLE OU RPG

Le joueur crée son avatar en choisissant une catégorie qui possède des caractéristiques spéciales. Par un système de point d'expériences, le joueur pourra faire évoluer son personnage, débloquer de nouvelles compétences et récupérer de nouvelles armes.

- **Action RPG :**

Jeu de rôle intégrant des concepts de jeu d'action. Les combats se déroulent en temps réel

- **Tactique (tactical RPG) :**

Le joueur contrôle plusieurs personnages. Les combats se déroulent au tour par tour sur une carte découpée en cases, où les unités se déplacent.

- **MMORPG (jeu de rôle en ligne massivement multijoueurs) :**

Implique des centaines de joueurs qui peuvent interagir les uns avec les autres dans le même monde.

- **Rogue-like :**

Genre inspiré du jeu « Rogue ». Souvent dans un univers fantasy, le joueur explore un donjon infesté de monstres à combattre pour gagner de l'expérience.

- **Hack & slash :**

Repose sur l'action frénétique du personnage. Le joueur affronte des monstres déferlant en vagues successives dans des environnements généralement clos.

- **Battle royale :**

Mêle jeu de tir et jeu de survie. Le joueur doit rester en vie le plus longtemps possible (last man standing).

RÉFLEXION

De type casse-têtes ou énigmes, peu d'éléments narratifs. La difficulté augmente au fur et à mesure de l'avancement du jeu.

- **Labyrinthe :**

Le joueur incarne un héros prisonnier d'un labyrinthe.

- **Puzzle :**

Le joueur doit assembler des pièces, des couleurs ou explorer des lieux complexes tels qu'un dédale.

STRATÉGIE

Le joueur commande une armée, une nation, il gère des ressources et élabore des tactiques dans le but de remporter la victoire.

- **Stratégie au tour par tour :**

Chaque camp dispose de temps pour planifier ses mouvements en fonction du placement de son adversaire. Une fois les actions validées, c'est au tour de l'opposant.

- **Stratégie en temps réel (RTS) :**

Le joueur doit gérer simultanément la collecte des ressources, le déplacement de ses unités et les combats. L'habileté et la rapidité sont importantes.

- **Tower defense :**

Défendre une zone contre des vagues successives d'ennemis

- **MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) :**

Oppose plusieurs équipes comptant plusieurs héros, contrôlé chacun par un joueur. Chaque équipe doit conquérir le coin adverse d'un champ de bataille clos (arène).

- **Wargame :**

Inspiré des jeux de guerre sur table, se focalise sur la stratégie et la tactique.

SIMULATION

Le joueur imite des activités de la vie réelle

- **Gestion :**

Dans le rôle d'un gestionnaire devant construire et développer une ville, une entreprise, un hôpital, un parc d'attraction, le joueur doit utiliser les ressources mises à sa disposition pour créer de nouveaux services et obtenir des ressources supplémentaires.

- **Simulation de véhicule :**

Vise à reproduire de manière réaliste les sensations ressenties aux commandes d'une voiture, d'un avion, d'un tank, d'un train, etc.

SPORT

Simulation d'un sport, certains jeux reproduisent les joueurs et les équipes de l'année sportive en cours.

- **Course :**

Gameplay basé sur le contrôle d'un véhicule, le plus souvent motorisé, le but étant généralement de progresser le plus rapidement possible d'un point à un autre.

AUTRES GENRES

- **Party game :**

Jeu censé rassembler autour d'un concept simple, amusant et accessible. Généralement le party game est composé de plusieurs sous-parties proposant des phases de mini-jeux en alternance. Le plus souvent, ces jeux prennent leur sens en mode multijoueur.

- **Sandbox (bac à sable) :**

Environnement de jeu dans lequel aucun scénario n'est prévu et dans lequel le joueur peut évoluer librement.

- **Serious game (jeu utile) :**

Participe à l'accompagnement de l'apprentissage dans un contexte ludique.

- **Idle game (jeu incrémental) :**

Actions simples et limitées, consiste à cliquer à plusieurs reprises pour augmenter un score.

- **Arcade :**

Commandes très simples, les graphismes style retro et gros pixels rappellent ceux des années 70-80, en référence aux jeux proposés dans les salles d'arcade.