

9. Ludographie

- *Pac-Man* (dès 1980): Publicité pour la borne d'arcade et interface du jeu



Source : Namco.

- *Ms Pac-Man* (1982): jaquette du jeu sur Atari 2600 et interface du jeu



Source : Namco.

- *Tomb Raider III* (1998): jaquette et évolution du personnage de Lara Croft (1996-2012°)



Source : Eidos Interactive.

- *God of War 1* (2005): jaquette du jeu et le personnage principal, Kratos



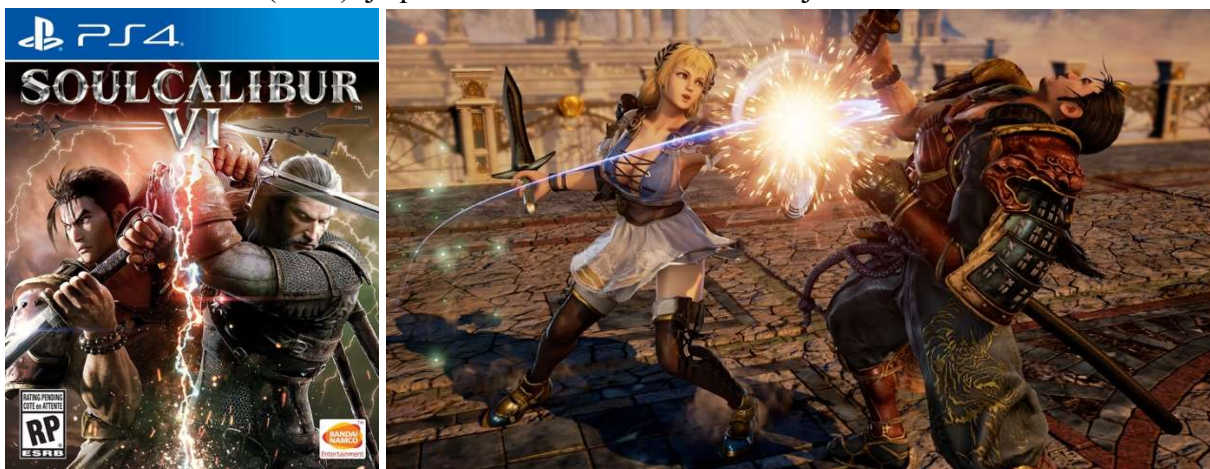
Source : Sony Interactive Entertainment.

- *The Legend of Zelda: Twilight Princess*: jaquette du jeu et le personnage principal, Link



Source : Nintendo.

- *SoulCalibur* (2018): jaquette et deux combattant·es en jeu



Source : Bandai Namco Entertainment.

- *Mass Effect 2 et 3* (2010 et 2012): jaquette du 2ième jeu et image en jeu du 3ième



Source : Electronic Arts.

- *The Last of Us* (2013): jaquette du jeu et Ellie et Joël face à un ennemi humain



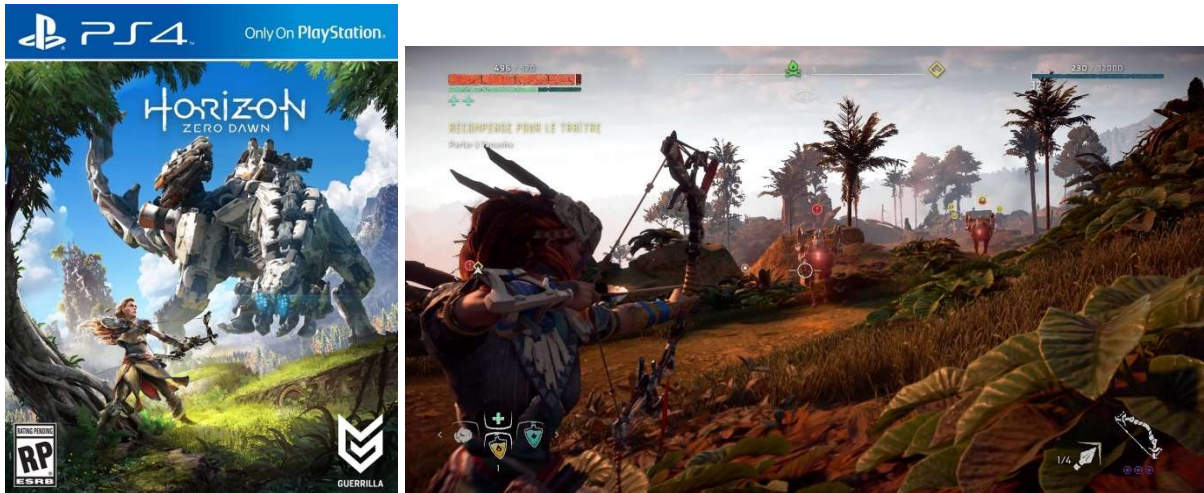
Source : Sony Interactive Entertainment.

- *Mario Odyssey* (2017) : Jaquette du jeu et Bowser kidnappant la princesse Peach.



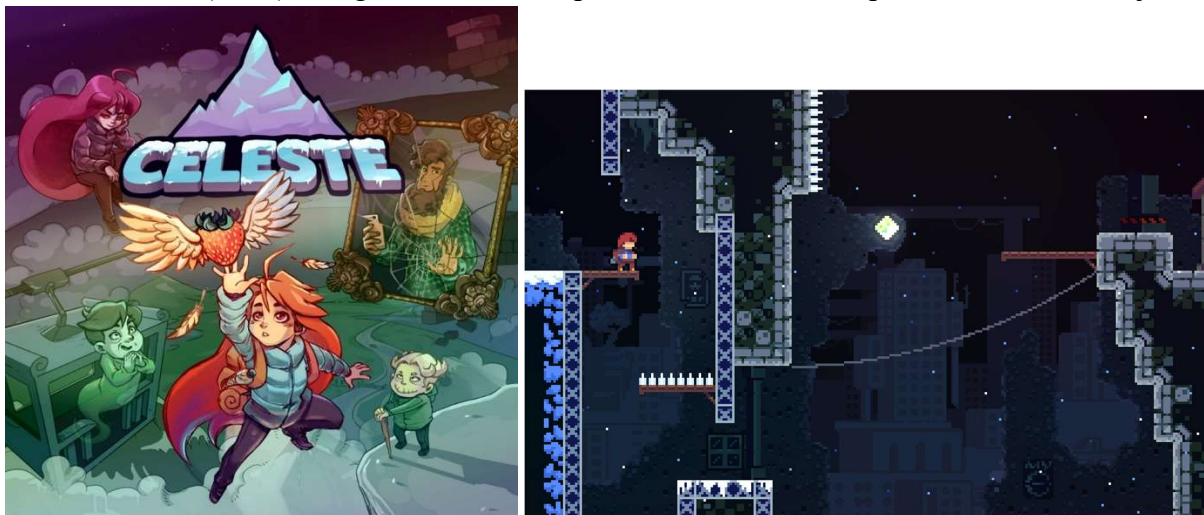
Source : Nintendo.

- *Horizon Zero Dawn* (2017): capture d'écran d'Aloy en combat



Source : Sony Interactive Entertainment.

- *Celeste* (2018): image officielle et capture d'écran d'un des premiers niveaux du jeu



Source : Matt Makes Games.

10. Lexique

Général :

- Character design : renvoie à l'ensemble des caractéristiques d'un personnage (mentales, physiques).
- Esport : pratique du jeu vidéo à un niveau compétitif (electronic sports).
- Gameplay : ensemble des éléments qui renvoient à la manière de jouer à un jeu.
- PNJ : personnages non jouables, ils peuvent être importants ou non dans le déroulement du jeu.
- Routes : manière de terminer un jeu. Dans les jeux usant de ce mécanisme, il est possible d'utiliser différentes routes pour le terminer.
- SJW : Social Justice Warrior. Dénomination utilisée par les personnes refusant les critiques progressistes.
- Trophées : récompenses symboliques reçues dans certains jeux après la réalisation de certaines actions spécifiques

Archétypes japonais de personnalités de personnages :

- Deredere : Les Deredere sont des personnes joyeuses, énergiques et gentil·les avec leur entourage.
- Kuudere : Les Kuudere semblent froid·es, distant·es et silencieuses mais peuvent devenir assez attentionné·es.
- Tsundere : Les Tsundere semblent froid·es, distant·es et hautaines, voir violentes mais sont en réalité assez attentionné·es.
- Yandere : Les Yandere semblent gentil·les et attentionné·es mais deviennent ensuite dangereux pour elleux-même et les autres. Il s'agit d'une personnalité malade qui se décline en plusieurs niveaux de gravité, les Yandere peuvent aller de la simple jalousie au meurtre.

Nier : Automata :

- Androïdes : robots ayant une forme humanoïde, au service de l'humanité.
- Machines : êtres mécaniques (ayant rarement une forme humaine) doués d'une forme de conscience, antagonistes des androïdes au début du jeu.
- Pod : petites machines intelligentes, assistant les androïdes lors des missions.

The Legend of Zelda : Breath of the Wild :

- Ganon : l'ennemi principal des jeux *The Legend of Zelda*.
- Gerudo: peuple du desert d'Hyrule. Leur ville est à présent matriarcale.
- Hylien·nes : peuple d'Hyrule aux oreilles pointues. Link et Zelda en sont.
- Hyrule : royaume d'où Link et Zelda sont originaires.
- Tablette Sheika : outil interactif permettant la sauvegarde et la collecte de données (inventaire, carte du monde, informations sur les ennemis, ...) utilisé par Link et Zelda.
- Triforce : Structure triangulaire des aventures de *The Legend of Zelda*. Link représente l'âme du héros (le courage), le sang de la déesse (la sagesse) coule dans les veines de Zelda, la force est personnifiée dans l'antagoniste, Ganon.
- Zora : peuple d'Hyrule aux caractéristiques de poissons. Mipha et Sidon en sont.

The Last of Us : Part II :

- Cordryceps: champignon à l'origine de l'épidémie qui transforme les humain·es en infecté·es.
- Druckmann Neil : Réalisateur principal et co-scénariste de *The Last of Us : Part II*.
- Infecté·es: personnes parasitées par le Cordryceps. Ce sont les ennemis non humains du jeu. Il y en a de plusieurs sortes selon le stade d'infection.

God of War :

- Jötunheim : Royaume des Géant·es de givre, dont Faye est originaire.
- Midgard : Royaume des mortel·les de la mythologie nordique. Les dieux et déesses peuvent y pénétrer et y vivre.

11. Annexe

Annexe n°1 : Tableau récapitulatif des jeux de l'échantillon et des personnages analysés

Nom du jeu	Studios de développement et d'édition	Personnages principaux analysés	Autres personnages cités	Cadre	Mots clé
<i>Nier : Automata</i> (2017)	Platinum Games et Square Enix (Japon)	♀ : A2, 2B, Simone ♂ : 9S, Pascal	♀ : Anémone, la commandante, les opératrices ♂ : Adam, Eve	Terre post apocalyptique, science-fiction	Androïdes, machines, protection de l'humanité
<i>The Legend of Zelda : Breath of the Wild</i> (2017)	Nintendo (Japon)	♀ : Mipha, Urbosa, Zelda ♂ : Daruk, Link, Revali	♀ : Riju ♂ : Ganon, Sidon	Hyrule, monde medieval fantasy	Triforce, quête héroïque, aventure
<i>The Last of Us Part II</i> (2020)	Naughty Dog et Sony Interactive Entertainment (EUA)	♀ : Abby, Dina, Ellie ♂ : Joël	♀ : Mel, Sarah ♂ : Jesse, Owen	Terre post apocalyptique, épidémie	Infecté·es, champignon Cordryceps, vengeance, relation père-fille
<i>God of War</i> (2018)	SIE Santa Monica Studio et Sony Interactive Entertainment (EUA)	♂ : Atreus, Baldur, Kratos ♀ : Faye, Freya		Royaumes de la mythologie Nordique, fantasy	Périples, dieux, relation père-fils