

[Jeux Vidéo Gameblog](#) > [Dossiers du jeu vidéo](#) > [Edito #10 : Les clichés du jeu vidéo](#)

# Edito #10 : Les clichés du jeu vidéo

Du drôle au pénible

Par [Grégory Szriftgiser](#) - publié le 14 Novembre 2011 à 09h00



J'aime 85

Tweet

G+

11

Follow



Un peu comme au cinéma ([Cool Guys Don't Look At Explosions](#)), le jeu vidéo a ses propres clichés et règles. Certains sont amusants, d'autres... on aimerait les voir disparaître. Après les idées reçues, je vous propose cette semaine un petit florilège, non exhaustif, de ces incontournables de notre média... dans le désordre.

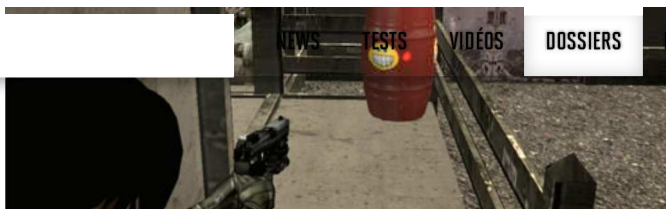
## Les caisses

C'est peut-être l'objet le plus répandu dans le jeu vidéo. Il sert à se cacher, contient des objets, parfois plus gros que la caisse elle-même, certaines caisses peuvent être indestructibles ou inamovibles. Mais il y a des caisses dans presque tous les jeux vidéo.

## Les bidons explosifs

Suivre

Partager



On ne stocke jamais les explosifs dans une chambre forte conçue pour éviter toute intrusion et tout incident. On les range dans des bidons, qu'on peint en rouge, et qu'on pose dans différentes pièces un peu partout.

## Les méchants ne peuvent pas utiliser de power-ups

C'est peut-être ça qui les a rendus méchants, en fait ?

## Vous m'êtes, sympathique, je vais vous confier [truc super important]

Encore croisé pas plus tard qu'hier dans [Skyrim](#) celui-là : la jolie gonzesse qui me confie son épée la plus précieuse (elle est forgeron) pour que je la remette à son frère. Elle ne m'a jamais demandé mon nom, ni ce que je foutais là.

## Ça pète toujours au mauvais moment



Si ça a l'air instable, branlant, rouillé, etc. pas d'inquiétude : ça ne s'écroulera pas tant que vous ne sauterez pas dessus. Ce principe a été brillamment démontré par monsieur N. Drake.

## Le héros amnésique

L'amnésie, c'est courant. Souvent, le héros amnésique finira par se souvenir qu'il est le seul à pouvoir sauver le monde, il est donc d'abord amnésique, et ensuite héros.

## Le héros adolescent

Celui-ci, il est très japonais. On se réveille souvent dans sa chambre, avec Maman qui dit qu'on est très en retard. Comme on est adolescent, on se trimbale avec des coupes de cheveux improbables (si possible avec une mèche qui cache un des deux yeux).

## Le héros de FPS sans pieds (qui monte les échelles sans les mains)



C'est une espèce menacée, mais encore bien trop vivace. Ses représentants les plus anciens étaient encore plus forts : ils pouvaient monter les échelles tout en tenant leur arme dans une main (voire les deux).

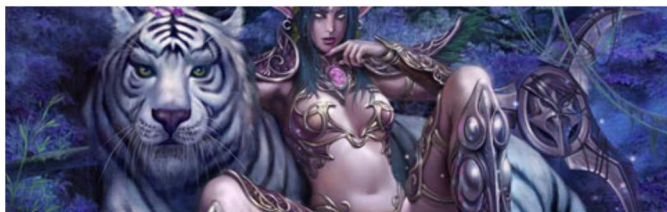
## Sauver le monde

Dans le jeu vidéo, on ne fait pas les choses à moitié.

Les cookies nous permettent de vous proposer nos services plus facilement. En utilisant nos services, vous nous donnez expressément votre accord

pour exploiter ces cookies. En savoir plus Ok

## Les femmes n'ont pas besoin d'armures intégrales



Non. D'ailleurs, plus elles sont puissantes, et plus leurs armures laissent en général apparaître leurs nombrils, leurs décolletés, et le galbe de leurs fesses. En revanche, chez les hommes, plus le pouvoir couvrant de l'armure est important, plus ils sont dangereux.

### La règle du millénaire

Ce que vous devez faire, quelqu'un l'a déjà fait il y a mille ans, mais visiblement, il a bâclé le boulot. Et paf ! Voilà que ça recommence.

### La médecine n'existe plus dans le futur

Il suffit de se coller contre un mur ou une caisse et de patienter pour être soigné. De toutes façons, prendre une balle en pleine tête, ce n'est qu'une nuisance mineure : pas de problème au cerveau ou de déséquilibre temporaire, juste un léger voile rouge qui disparaît du champ de vision assez rapidement.

### Tout le monde a des munitions et des médikits chez soi

On ne sait jamais, des fois qu'un héros passerait par là.

### On peut stocker de la nourriture n'importe où sans risque



Et mieux que ça, elle est toujours bien conservée, même dans les bidons rouillés au fin fond des ruelles d'un [Final Fight](#).

### Allez-y, je vous en prie, fouillez dans mes tiroirs

La plupart des gens n'ont aucun problème à ce que vous entriez chez eux, pas bonjour, pas merci, et passiez en revue méthodiquement le contenu de chacun de leurs tiroirs et de chacune de leurs étagères. En fait, ils sont là pour vous, il n'y a qu'à se servir. Même sur leur lieu de travail, comme dans [Deus Ex Human Revolution](#), par exemple.

### Les gardes ont la mémoire courte

S'ils vous ont vu, pas d'inquiétude : en général, il suffit de patienter accroupi dans un endroit sombre pour qu'ils vous oublient (le processus peut prendre entre 20 et 120 secondes).

### Les héros sont tous constipés







## Marcher à reculons est aussi rapide que marcher normalement

Ca doit faire partie des entraînements de base de tous les héros, en particulier dans les FPS. Ils trottaient toujours aussi vite à reculons que normalement. C'est plus pratique pour éviter les roquettes. Par ailleurs, ils ne trébucheront jamais sur quoi que ce soit en marchant à reculons. C'est ça aussi, être un héros de jeu vidéo.

## Renseigner, c'est un métier

Un métier à temps plein. 24 heures sur 24, 7 jours sur 7, qu'il pleuve ou qu'il vente, certains seront toujours plantés au même endroit pour vous indiquer la bonne route, surveiller la porte, ou vous permettre d'acheter quelques biens de première nécessité.

## L'électroménager indestructible



Détruire des bouteilles, des lampes, voire faire des trous dans les murs, ok, mais la gazinière, le réfrigérateur, et le canapé, là, grenades, lance-roquettes et pains de C4 ne leur feront rien. De même, il existe souvent de petits objets tout aussi résistants, comme des téléphones de bureau, ou encore des boîtes de pilules utilisables.

## La natalité en chute libre

Les enfants, dans beaucoup de jeux, c'est très rare. Voir inexistant. J'enquête encore pour savoir si c'est un problème lié à une utilisation abusive de contraceptifs ou si les PNJ naissent tous adultes.

## Seuls les PNJs utilisent des coffres ou des banques

Vous pouvez tout à fait laisser vos objets dans la rue ou posés sur une table quelque part, et revenir une semaine après : ils seront toujours là, personne n'aura osé vous les voler. En revanche, tout le monde sait bien que vous, vous êtes un chapardeur.

## Les boss n'aiment pas la routine

Si on répète au moins trois fois la même séquence d'actions face à un boss, en général, il en meurt.

## Votre village natal est condamné



Même s'il n'est habité que par quelques cul-terreux dont tout le monde se fout, votre village natal sera presque toujours rasé en premier par le grand méchant.

## Les murs invisibles

Je n'ai pas encore été partout dans le monde, mais je suis presque sûr de n'en avoir jamais vu dans la vraie vie. En même temps, s'ils sont invisibles, je les ai peut-être ratés. Dans la même catégorie, il existe aussi des cailloux infranchissables, même s'ils font le tiers de

Les cookies nous permettent de vous proposer nos services plus facilement. En utilisant nos services, vous nous donnez expressément votre accord

[pour exploiter ces cookies.](#) [En savoir plus](#) [Ok](#)

## Les portes s'ouvrent de la même façon dans les deux sens

Je ne comprends toujours pas pourquoi nous n'avons pas encore réussi à systématiser cette technologie incroyable : plus besoin de savoir s'il faut tirer ou pousser une porte. Dans le jeu vidéo, elles se poussent, dans les deux sens. Par ailleurs, elles sont souvent indestructibles. Il en existe aussi qui ne peuvent être ouvertes que par des PNJs.

## Les codes ne sont jamais très loin des portes



Souvent, les combinaisons sont indiquées sur les murs, ou sur un post-it laissé négligemment dans la même pièce que le coffre ou dans la même crypte que la porte secrète. Les meilleurs gardes les cachent toujours dans leurs poches.

## Les gens sont patients

Lorsque vous conversez avec des gens, ils peuvent attendre votre réponse des heures durant. C'est pratique pour réfléchir. De même, vous pouvez vous accroupir et regarder intensément sous les jupes des filles, ça ne les dérange pas. Ça marche aussi avec leurs décolletés.

## Les méchants sont toujours des nazis, des islamistes, des zombies, des aliens, ou des communistes.



Ou parfois, une combinaison de tout cela. Allez, soyons de bonne foi : ils peuvent parfois être des magiciens ou des scientifiques fous. En outre, ils savent tous parler votre langue si nécessaire, même s'ils n'ont jamais foutu les pieds dans votre pays natal ou une école.

## On n'apprend pas à l'école

Non, jamais. Les vrais héros progressent en tuant des lapins dans les bois, en ramassant des bouquins spéciaux, ou en donnant un peu d'argent à d'autres.

## Tout ce qui brille est intéressant.

Qu'il s'agisse d'une statuette, d'une porte, ou de tout autre chose, si ça brille, c'est qu'il faut s'en préoccuper.

## On ne peut pas vivre sans gros orteil

En tirant suffisamment de fois dans le bout de chaussure qui dépasse d'un ennemi caché derrière un mur, il finira immanquablement par mourir.

Evidemment, la plupart de ces clichés sont la résultante de limitations techniques, de nécessités de gameplay, ou d'intérêts narratifs. Néanmoins, si la plupart d'entre eux m'amuse plus qu'autre chose, un petit effort de la part des créateurs pour masquer les plus grossiers d'entre eux ne seraient pas de trop... Car à mesure que les jeux deviennent de plus en plus crédibles et/ou réalistes, la fameuse "**suspension consentie d'incrédulité**" en devient plus difficile à maintenir quand des clichés trop grossiers s'en mêlent. N'est-ce



**Grégory Szriftgiser**

(RaHaN) Caribou

[Suivre ce rédacteur](#)

Twitter Google+

SES DERNIERS ARTICLES

Microsoft : Steve Ballmer démissionnera dans L...  
Destiny explose en vidéo Gamescom avec de no...  
Tretton (Sony) : le meilleur prix PS4 n'assure pa...  
The Order sur plusieurs époques : nos infos exc...

## LA RÉDACTION VOUS RECOMMANDE



**Edito #1 : Je ne veux plus être un hardcore gamer**

12/09/11 CHRONIQUE 179 16260



**Edito #4 : Les limites du réalisme**

03/10/11 CHRONIQUE 34 7681



**Edito #6 : A-t-on le droit de ne pas aimer Shadow of the Colossus ?**

17/10/11 CHRONIQUE 179 9822



**Edito #7 : la dure Loi des attentes du joueur**

24/10/11 CHRONIQUE 40 6054



**Edito #8 : Passes en ligne, passe ton tour ?**

31/10/11 CHRONIQUE 102 8344

## AILLEURS SUR LE WEB

- Un catcheur de la WWE se prend pour un personnage de Dragon Ball Z, la douloureuse vidéo
- Omega Labyrinth : le RPG japonais où gagner des combats fait grossir la poitrine
- Marine Le Pen tackle Windows 10, Microsoft répond de manière cinglante
- Final Fantasy VII Remake : une étonnante décision graphique a été prise
- Dragon Ball : le nombre de morts par protagoniste en images
- L'image du jour : Le visage des acteurs derrière les personnages d'Until Dawn

## A VOIR SUR GAMEBLOG

## TOP VENTES



Console PS4 Sony 500 Go Noire - Console ...  
Neuf : 379,90 €



Console PS4 Sony 1 To Noire  
Neuf : 399,80 €



Pack Console PS4 Collector 500 Go + Meta ...  
Neuf : 419,80 €



Metal Gear S Phantom Pa  
PlaySta  
Neuf : 4



## 60 COMMENTAIRES

Les plus récents ▼

Les cookies nous permettent de vous proposer nos services plus facilement. En utilisant nos services, vous nous donnez expressément votre accord

pour exploiter ces cookies. En savoir plus Ok

NEWS

TESTS

VIDÉOS

DOSSIERS

PODCASTS

FORUM

COMMUNAUTÉ

**Tests de jeux :** L'ensemble des tests jeux vidéo - Indispensables

**Fiches de jeux :** Listing des jeux vidéo - Liste des éditeurs et développeurs

**Dossiers jeux vidéo :** Interviews des acteurs - Thémas **Vidéos - TV :** Tests de jeux vidéo - Trailers de jeux

**Partenaires :** Yahoo! - GeekMeMore - Jeux Jeux Jeux



Copyright © 2006-2015 Gameblog SAS. Tous droits réservés.  
Un site E-Borealis

You talkin' to me?