

# **Plan de classement pour les jeux vidéo**

## **Notes d'application**

19 août 2019

## Table des matières

---

JEUX D'ACTION ET AVENTURES .....	3
JEUX D'ENTRAÎNEMENT MENTAL .....	4
JEUX DE RÔLE.....	5
JEUX DE MUSIQUE ET DANSE .....	6
JEUX DE SIMULATION ET STRATÉGIE .....	7
JEUX DE SPORT ET MISE EN FORME .....	8

## JEUX D'ACTION ET AVENTURES

---

Le jeu d'action et d'aventures fait appel à l'habileté et aux réflexes du joueur dans des situations en temps réel, souvent présentées sous la forme de séries de tableaux.

On classe ici les jeux d'arcade, les jeux de plates-formes, les jeux de combat, les jeux de tir subjectif et objectif.

### Exemples :

*Combat Wings: The Great Battle of WWII*

Wii  
ACTION ET AVENTURES  
C729

*Lego The Hobbit*

Xbox One  
ACTION ET AVENTURES  
L516

*Pinball Hall of Fame: Williams Collection*

PS3  
ACTION ET AVENTURES  
P646

## JEUX D'ENTRAÎNEMENT MENTAL

---

Les jeux d'entraînement mental amènent le joueur à résoudre des problèmes.

Classer ici les puzzles, les jeux d'adresse, les jeux de société, les jeux télévisés, les labyrinthes et les jeux ludo-éducatifs.

### Exemples :

*Are you smarter...5th grader:game time*

Xbox  
ENTRAÎNEMENT MENTAL  
A678

*Puzzle challenges & more*

Xbox  
ENTRAÎNEMENT MENTAL  
P994

*Big Brain Academy: Wii Degree*

PS3  
ENTRAÎNEMENT MENTAL  
B5922

## JEUX DE RÔLE

---

Dans les jeux de rôle, le joueur incarne un personnage et interagit avec son environnement. Il accomplit une mission dans laquelle il peut être appelé à affronter des dangers et faire des choix stratégiques. Le personnage évolue tout au long du jeu. L'accent est mis sur la trame narrative et la dramatisation.

### Exemples de :

*Final fantasy 13-2*

Wii  
JEUX DE RÔLE  
F4912

*Dungeon siege 3*

PS3  
JEUX DE RÔLE  
D916

*Star ocean:the last hope*

Xbox  
JEUX DE RÔLE  
S7951

## JEUX DE MUSIQUE ET DANSE

---

On classe ici les jeux de rythme, dont le but est de suivre ou de reproduire une séquence de mouvements, souvent à l'aide d'un tapis de danse ou d'une réplique d'un instrument de musique.

### Exemples :

*Just Dance Kids 2014*

Wii U  
MUSIQUE ET DANSE  
J962

*The Black Eyed Peas : Experience*

PS3  
MUSIQUE ET DANSE  
B6274

*Rock Band 3*

Xbox  
MUSIQUE ET DANSE  
R6821

## JEUX DE SIMULATION ET STRATÉGIE

---

L'objectif des jeux de simulation et de stratégie est de reproduire des éléments du monde réel et de faire vivre au joueur une expérience virtuelle.

On classe ici les jeux de gestion où le joueur doit atteindre des objectifs qui lui sont imposés en gérant de nombreux paramètres.

On classe ici également les jeux de guerre ou de stratégie dans lesquels le joueur gère une armée (l'utilisation des ressources, des unités, des bâtiments, etc.) dans le but de vaincre l'adversaire.

Enfin, on classe ici les jeux de simulation qui ont pour objectif de simuler une pratique réelle : le pilotage d'un avion, d'un navire, etc.

### Exemples :

*Arsène Wenger présente PROFESSIONAL MANAGER 2005*

<b>Wii</b> <b>SIMULATION ET STRATÉGIE</b> <b>A783</b>
---

*World in Conflict Soviet Assault*

<b>Xbox</b> <b>SIMULATION ET STRATÉGIE</b> <b>W92759</b>
--

*Flight Simulator*

<b>Xbox</b> <b>SIMULATION ET STRATÉGIE</b> <b>F621</b> <b>F621</b>
---

## JEUX DE SPORT ET MISE EN FORME

---

Dans les jeux de sport, le joueur contrôle un ou plusieurs athlètes ou encore un moyen de transport.

On classe ici les jeux de sports individuels ou d'équipe et les jeux ayant pour objectif l'entraînement physique, la mise en forme.

### Exemples de :

*Get Fit With Mel B*

Xbox  
SPORT ET MISE EN FORME  
G3941

*FIFA Soccer 14*

PS4  
SPORT ET MISE EN FORME  
F4691

*Ihf Handball Challenge*

Xbox  
SPORT ET MISE EN FORME  
I252

*F1 2011*

Wii  
SPORT ET MISE EN FORME  
F1115



## Annexe 1 – Construction de la cote

1. La classe correspondant au nom de la **console** est attribuée à tous les documents. Les consoles de jeux sont inscrites de la façon suivante :

Wii  
Wii U  
Xbox  
Xbox One  
PS3  
PS4  
Switch

2. La catégorie du jeu est également attribuée à tous les documents :

ACTION ET AVENTURES  
ENTRAÎNEMENT MENTAL  
JEUX DE RÔLE  
MUSIQUE ET DANSE  
SIMULATION ET STRATÉGIE  
SPORT ET MISE EN FORME

3. Sauf indication contraire, le **chiffre Cutter Sanborn Four-Figure**, développé par OCLC, est attribué en fonction de la vedette principale, suivi de la première lettre du titre du document, en minuscule.

La lettre « L » apparaît toujours en majuscule, pour la distinguer de la lettre « i » et du chiffre « 1 ».

Lorsque le chiffre Cutter est attribué en fonction du titre, aucune lettre ne doit être ajoutée.

Exemple d'étiquette de cote :

Nom de la console

Wii U MUSIQUE ET DANSE J962
-----------------------------------

Catégorie du jeu

Chiffre Cutter

Affichage au CAP : **Wii U MUSIQUE ET DANSE J962**

