



JEUNESSE

HABITANTS
& FAMILLES

NUMÉRIQUE

BRICOLAB

VIE ASSOCIATIVE

BONUS +1

LE LEXIQUE DU JOUEUR

Par les animateurs numériques

**EN COMPLÈMENT DU LIVRET DE JEUX , DÉCOUVREZ
UNE SÉLECTION DES TERMES DU JEUX VIDÉOS ET
“GEEK”AFIN DE MIEUX COMPRENDRE L’UNIVERS.**



CONTACTS:

ERIC:

07 62 95 31 85

E.ROTUREAU@AICLA.FR

MAXIME:

07 83 98 18 54

VLAN@AICLA.FR



TERMES GÉNÉRAUX



Avatar :

est la représentation visuelle d'un joueur dans un jeu vidéo. Il peut s'agir d'un personnage, d'un animal ou d'un objet que le joueur contrôle pour interagir avec le monde du jeu. L'avatar réalise toutes les actions que le joueur souhaite effectuer, comme se déplacer, combattre ou communiquer avec d'autres joueurs.

Aimbot :

est un logiciel utilisé dans certains jeux de tir qui permet au joueur de viser automatiquement les adversaires. Avec un aimbot, le joueur touche presque toujours sa cible sans effort, ce qui n'est pas prévu par le jeu et est considéré comme de la triche.

AAA /Triple A :

Un jeu AAA ou Triple A est un jeu vidéo produit par un grand studio avec un budget élevé et beaucoup de ressources pour le développement, le graphisme, la musique et la promotion. Ces jeux sont souvent très attendus, avec des graphismes soignés et une expérience de jeu très complète.

Boost :

Action d'augmenter artificiellement le niveau ou les statistiques d'un personnage dans le jeu. Peut également désigner l'action de payer pour obtenir des avantages dans le jeu. ou une accélération brutale du véhicule dans un jeu de course.

Buff :

Désigne un effet temporaire qui rend un personnage plus puissant ou plus efficace. Cela peut augmenter sa force, sa vitesse, sa défense ou d'autres capacités pour l'aider à mieux affronter les ennemis ou réussir certaines actions.

Ban et Kick :

Ce sont des termes utilisés pour gérer le comportement des joueurs :

Kick : signifie que le joueur est temporairement expulsé d'une partie ou d'un serveur, souvent à cause d'un comportement gênant ou de triche, mais il peut généralement revenir.

Ban : signifie que le joueur est définitivement ou pour une longue durée exclu d'un jeu ou d'un serveur, généralement pour des infractions plus graves.

Bonus :

Un bonus dans un jeu vidéo est une récompense ou un avantage supplémentaire que le joueur peut obtenir. Cela peut être des points, de la santé, des objets spéciaux, des vies supplémentaires ou tout autre élément qui facilite la progression dans le jeu.

Boss :

Adversaire plus imposant, plus puissant et plus dangereux que les ennemis habituels, rencontré souvent en fin de niveau ou de jeu (on parle dans ce cas de « boss final » ou de « boss de fin »)

Bot :

est un personnage contrôlé par l'ordinateur plutôt que par un joueur humain. Les bots peuvent servir d'adversaires ou de coéquipiers, et sont souvent utilisés pour entraîner les joueurs ou compléter des parties lorsqu'il n'y a pas assez de participants humains.

Bug :

est une erreur ou un défaut de programmation qui fait que le jeu ne fonctionne pas comme prévu. Cela peut provoquer des comportements étranges, comme des personnages coincés dans les murs, des objets qui disparaissent, ou des actions impossibles à réaliser.

Camper :

signifie rester au même endroit, souvent caché, pour attendre les adversaires et les attaquer lorsqu'ils passent à portée. C'est une stratégie qui peut être frustrante pour les autres joueurs, car elle demande peu de mouvement et surprend l'ennemi.

**Checkpoint :**

Étape que les concepteurs d'un jeu vidéo prévoient dans les niveaux qui forcent le joueur à franchir ces portes dans l'ordre et dans un temps donné. En général, ceux-ci entraînent une sauvegarde automatique temporaire ou du temps supplémentaire.

Classe de personnage :

Désigne le type ou le rôle d'un personnage, qui définit ses compétences, sa manière de combattre et sa façon de progresser. Par exemple, un personnage peut être un guerrier spécialisé dans le corps à corps, un mage qui utilise la magie, ou un soigneur qui aide ses alliés.

Cosplay :

Est une activité où une personne se déguise et incarne un personnage de jeu vidéo, de manga, de film ou de bande dessinée. Cela inclut souvent le costume, le maquillage, les accessoires et parfois même la reproduction des attitudes ou poses du personnage.

Cooldown :

est une période d'attente avant de pouvoir utiliser à nouveau une compétence, une arme ou un objet. Après avoir effectué une action puissante, le joueur doit patienter quelques secondes (ou minutes) avant de pouvoir la réutiliser.

Crosplay :

Le crossplay (ou jeu multiplateforme) désigne la possibilité pour des joueurs utilisant des consoles ou des appareils différents de jouer ensemble dans le même jeu en ligne. Par exemple, quelqu'un sur une PlayStation peut affronter ou collaborer avec un ami qui joue sur un PC ou une Xbox

DPS :

Dégâts Par Seconde infligés par un personnage. Peut désigner également le personnage d'un groupe chargé de faire des dégâts à l'adversaire (le healer soigne, le tank défend et le magicien jette des sorts).

Drop:

Un drop désigne un objet ou une récompense que le joueur obtient après avoir battu un adversaire, terminé une mission, ou ouvert un coffre. Par exemple, un personnage peut « dropper » une arme, un équipement ou une pièce d'or

Dash :

est un mouvement rapide et court que le personnage peut effectuer pour esquiver, se rapprocher ou traverser rapidement une zone. C'est souvent utilisé pour éviter des attaques ou se repositionner stratégiquement pendant le jeu.

Double Jump :

est une mécanique dans certains jeux vidéo qui permet à un personnage de sauter une deuxième fois alors qu'il est encore en l'air. Cela permet d'atteindre des endroits plus élevés ou d'éviter des obstacles qu'un simple saut ne permettrait pas.

Easter egg :

Contenu dans un jeu volontairement caché par les développeurs, cela peut être un clin d'œil à une autre œuvre, ou encore une fonction secrète. Pour découvrir ce contenu, le joueur doit alors réaliser une action spécifique, au bon endroit, au bon moment.

Farmer :

est un joueur qui passe beaucoup de temps à accomplir des tâches répétitives pour accumuler des ressources, de l'expérience ou des objets. Par exemple, il peut tuer de nombreux ennemis ou récolter des matériaux encore et encore pour progresser ou s'équiper.

FPS :

Frames Per Second : Nombre d'images par seconde affichées à l'écran. Plus c'est élevé, plus le jeu est fluide.

**Freeze :**

Désigne un moment où le jeu s'arrête ou se bloque temporairement, généralement à cause d'un bug ou d'un problème technique. Le joueur ne peut plus agir tant que le freeze dure..

Glitch:

est un bug ou un défaut inattendu dans un jeu vidéo qui provoque un comportement étrange ou anormal. Par exemple, un personnage peut passer à travers un mur, flotter dans les airs, ou obtenir un objet de façon imprévue. Certains joueurs utilisent ces glitches pour s'amuser ou trouver des raccourcis, même si ce n'était pas prévu par les créateurs du jeu

Hitmarker :

est un signal visuel ou sonore dans un jeu de tir qui indique au joueur qu'il a touché un adversaire avec une arme, même si cela n'a pas forcément éliminé l'ennemi. C'est un retour immédiat pour savoir si le tir a porté ses effets.

HP :

cela représente la quantité de vie ou de santé d'un personnage. Quand les HP tombent à zéro, le personnage est vaincu ou meurt, et doit souvent recommencer ou respawnner.

Joystick :

est un élément de la manette de contrôle . Il permet de diriger le personnage ou l'objet à l'écran en le déplaçant dans différentes directions, souvent accompagné de boutons pour effectuer des actions comme sauter, tirer ou interagir.

Joy-Con Drift :

Se produit lorsque le personnage ou le curseur bouge tout seul à l'écran, même si le joueur ne touche pas le joystick. C'est dû à une usure ou un défaut matériel de la manette.

Jump Scare :

est une technique utilisée dans certains jeux vidéo (ou films) d'horreur pour surprendre brusquement le joueur avec un événement effrayant, souvent accompagné d'un bruit fort ou d'une image soudaine. Le but est de provoquer une réaction de sursaut immédiate.

Lag :

est un ralentissement ou un décalage entre les actions du joueur et leur effet à l'écran, souvent à cause d'une connexion Internet lente ou de problèmes techniques. Cela peut rendre le jeu moins fluide et plus difficile à contrôler.

Level Up :

signifie que le personnage d'un joueur a progressé et a gagné un niveau supplémentaire dans le jeu. Cela se traduit souvent par une augmentation de ses compétences, de sa force, de sa santé ou par l'accès à de nouvelles capacités et équipements.

Loot :

désigne les objets, armes, équipements ou ressources qu'un joueur récupère en explorant le jeu, en battant des ennemis ou en ouvrant des coffres. Ces récompenses aident le joueur à progresser et à améliorer son personnage.

Lootbox :

Boîte à butin qui fonctionne sur un système de loterie : le joueur ne sait pas quel objet il va obtenir en ouvrant la boîte. Une contrepartie financière est parfois demandée (voir : microtransaction) pour obtenir une lootbox ou le droit de l'ouvrir. Contient souvent un élément cosmétique ou un personnage.

Lore :

Ensemble des éléments relatifs à l'univers d'un jeu (histoire des personnages, spécificités de l'univers, règles élémentaires du monde).

Main :

C'est le personnage ou le rôle qu'un joueur utilise le plus souvent et qu'il maîtrise le mieux. Par exemple, un joueur peut dire que son 'main' est un guerrier ou un tireur précis qu'il préfère jouer dans le jeu.

**Mana :**

Ressource permettant à un personnage d'utiliser des sorts magiques. C'est la représentation visuelle de points de magie d'un personnage.

Map :

C'est l'espace de jeu où se déroule l'action. Elle peut représenter une ville, un terrain, un donjon ou tout autre environnement que le joueur explore, avec des obstacles, des ennemis et des objectifs à atteindre.

Matchmaking :

Option dans certains jeux vidéo permettant d'associer automatiquement des joueurs à des parties, généralement en choisissant des joueurs de niveau équivalent ou proche.

Microtransaction :

Désigne le paiement d'une somme d'argent modique pour accéder à un élément du jeu (vie, temps, ressources, cartes, élément cosmétique...).

Mob :

C'est un personnage contrôlé par l'ordinateur, souvent un ennemi ou une créature que le joueur doit combattre. Les mobs apparaissent régulièrement dans le jeu pour représenter des défis ou des obstacles.

Nerf :

Fait d'affaiblir une compétence, un équipement, une classe ou une arme dans le but d'équilibrer un jeu.

Noscop:

est un terme utilisé dans les jeux de tir pour désigner un tir réussi avec un fusil de précision sans utiliser le viseur. Autrement dit, le joueur élimine un adversaire sans « zoomer » avec son arme, ce qui demande beaucoup de précision et est souvent considéré comme un geste spectaculaire

One shot :

est un terme utilisé dans les jeux vidéo pour désigner une action où un joueur élimine un adversaire en un seul coup ou tir. Cela signifie que le personnage de l'adversaire meurt immédiatement, sans avoir le temps de réagir, ce qui est souvent impressionnant ou décisif dans une partie.

MAJ/Patch/update :

est un fichier à télécharger pour corriger des bugs, améliorer le gameplay, ajouter du contenu ou équilibrer le jeu. Installer une MAJ permet au joueur de profiter de la version la plus récente et stable du jeu.

Ping :

Dépendant de la connexion internet du client (le joueur), le ping mesure le temps que mettent les données à voyager entre l'ordinateur ou la console du joueur et le serveur du jeu. Plus le ping est faible, plus le jeu est fluide et réactif ; un ping élevé peut provoquer des retards ou des décalages dans les actions

Quête :

une mission ou un objectif que le joueur doit accomplir pour progresser dans l'histoire, gagner des récompenses ou débloquent de nouvelles zones. Cela peut consister à retrouver un objet, vaincre un ennemi ou aider un personnage du jeu.

Quickscope :

Fait de tuer un ennemi avec un fusil de sniper à lunette en tirant très rapidement juste après avoir visé. Terme popularisé par la franchise Call of Duty.

Skin :

Apparence personnalisée d'un personnage, d'une arme ou d'un objet dans le jeu. Purement esthétique dans la majorité des cas. Certains équipements peuvent alors être beaucoup plus recherchés en fonction de leurs qualités d'habillement. .

**Spawn :**

désigne l'apparition d'un personnage, d'un ennemi ou d'un objet à un endroit précis du jeu. Par exemple, un joueur ou un monstre peut 'spawn' au début d'une partie ou après avoir été vaincu.

Spawnkill :

Méthode de jeu consistant à tuer les adversaires à l'endroit où ils réapparaissent, de manière à les empêcher de jouer et à verrouiller la partie.

Stuff :

C'est l'ensemble des équipements et objets que possède un personnage, comme ses armes, armures, accessoires ou objets spéciaux. Avoir un bon stuff permet souvent de progresser plus facilement dans le jeu.

Succès / Trophée / Haut-fait :

Trophée, événement venant récompenser l'accomplissement spécifique d'un joueur, défini au préalable par l'équipe de développement.

Ramer :

Se dit lorsqu'une machine peine à faire fonctionner un jeu dans de bonnes conditions, ce qui produit généralement une animation saccadée.

Respawn :

désigne le fait qu'un personnage ou un ennemi réapparait après avoir été éliminé. Par exemple, si un joueur meurt, il peut respawnner à un certain point pour continuer à jouer, et les ennemis peuvent respawnner pour réapparaître dans le jeu.

RNG :

Random Number Generator, qui désigne le système de génération de nombres aléatoires,, cela désigne le hasard qui influence certains événements, comme l'apparition d'objets, la réussite d'une action ou les récompenses obtenues. Le RNG fait que certains résultats sont imprévisibles et varient d'une partie à l'autre.

Ratio:

Dans les jeux vidéo en ligne où les joueurs s'affrontent, le ratio correspond au rapport entre le nombre d'adversaires éliminés et le nombre de fois où le joueur a lui-même été éliminé. Par exemple, si un joueur élimine 4 adversaires et se fait éliminer 2 fois, son ratio est de 2,00

Tank :

est un personnage dont le rôle principal est d'encaisser les attaques des ennemis pour protéger ses coéquipiers. Le tank a généralement beaucoup de points de vie et une bonne défense, ce qui lui permet de résister plus longtemps que les autres personnages.

Trickshot :

est une manière spectaculaire d'éliminer un adversaire dans un jeu vidéo. Le joueur réalise volontairement une action difficile, comme sauter, tourner sur lui-même (par exemple un tour complet à 360°) ou changer rapidement d'arme, avant de réussir son tir, souvent avec un fusil de précision. C'est une performance plus destinée à impressionner qu'à jouer efficacement.

Tryhard :

Jouer de manière très sérieuse ou compétitive, parfois excessive, dans un contexte pas forcément compétitif.

Upgrade :

désigne l'action d'améliorer un personnage, une arme, un équipement ou une compétence pour le rendre plus puissant ou efficace. Cela peut augmenter ses performances, ses capacités ou son apparence

V-Bucks :

sont la monnaie virtuelle utilisée dans le jeu Fortnite. Les joueurs les dépensent pour acheter des objets cosmétiques comme des costumes, des danses ou des accessoires pour personnaliser leur personnage.

Wall jump :

est une technique dans certains jeux vidéo qui permet à un personnage de sauter contre un mur pour ensuite rebondir et atteindre un endroit plus élevé ou traverser un obstacle. Cela permet de progresser dans des zones difficiles ou de réaliser des mouvements acrobatiques.

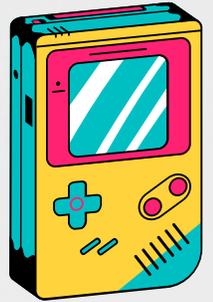
XP :

signifie points d'expérience. Dans un jeu vidéo, ce sont les points que le joueur gagne en accomplissant des actions comme vaincre des ennemis, réussir des missions ou résoudre des énigmes. Accumuler de l'XP permet au personnage de progresser, de monter de niveau et de devenir plus fort.

TYPES/ MODES DE JEUX

Bac à sable / Sandbox :

Jeu ou mode de jeu dans lequel le joueur est libre d'atteindre les objectifs, quand ceux-ci existent, en faisant usage de créativité. Exemples : Minecraft ou encore Eve Online sont des jeux bac à sable.



Battle Royale :

Terme anglais, souvent abrégé en BR. Désigne un genre de jeu vidéo mêlant jeu de survie et jeu de tir. Les joueurs sont le plus souvent parachutés sur une île et doivent s'équiper, se défendre et éliminer les autres joueurs pour être le dernier survivant. Le terrain de jeu se rétrécit progressivement, forçant les joueurs à se rapprocher et à s'affronter. Les jeux les plus populaires de ce genre sont PUBG, Fortnite, Apex Legends et Call of Duty: Warzone.

Beat them all, Beat'em all ou encore Beat them up :

est un type de jeu vidéo où le joueur affronte de nombreux ennemis en combat rapproché, souvent à mains nues ou avec des armes, pour progresser dans les niveaux. L'action est rapide et centrée sur les combats successifs.

Cheat :

Logiciel ou modification des fichiers d'un jeu qui offre un avantage (triche). Cette pratique s'avère souvent amusante dans les jeux solos (vies infinies, toutes les armes etc.), mais demeure particulièrement problématique dans les jeux en ligne.

Deathmatch :

est un mode de jeu dans lequel les joueurs s'affrontent directement les uns contre les autres, chacun essayant de vaincre le plus d'adversaires possible. Le but est souvent d'obtenir le meilleur score ou le plus grand nombre d'éliminations avant la fin de la partie.

DLC :

Acronyme de DownLoadable Content . Désigne un programme à télécharger qui ajoute des éléments au jeu de base. Gratuit ou payant, il permet de prolonger, diversifier ou simplifier l'expérience de jeu.

Émulateur :

Un émulateur est un logiciel qui permet à un ordinateur (ou parfois à une console récente) d'imiter le fonctionnement d'une ancienne console de jeux. Grâce à cela, on peut rejouer à de vieux jeux vidéo qui ne sont normalement plus disponibles sur les appareils modernes.



Esport (ou « sport électronique ») :

Pratique du jeu vidéo en tant qu'activité sportive, ce qui suppose un effort physique (entraînement, discipline, ...), le respect de certaines règles, la recherche de la performance, ... Des compétitions d'esport auxquelles participent des joueurs professionnels sont organisées à haut niveau.

First-Person Shooter :

Souvent abrégé en FPS est un jeu vidéo de tir à la première personne. Cela signifie que le joueur voit l'action à travers les yeux de son personnage, comme s'il était lui-même dans le jeu, et utilise principalement des armes à feu pour combattre. L'écran montre donc ce que verrait le personnage : ses mains, son arme, et l'environnement autour de lui. (ex : Call of Duty, CS:GO).

Free to Play (F2P) :

Modèle économique basé sur la gratuité du matériau de base qui s'appuie sur les microtransactions ou la publicité pour réaliser des profits. Exemples : Fortnite

Freemium :

Modèle économique visant à attirer les utilisateurs avec un produit gratuit dont on limite le temps d'accès ou les fonctionnalités disponibles pour l'inciter à payer pour une version complète, par un abonnement ou une somme d'argent fixe. Exemple : il faut payer ou regarder des publicités pour obtenir des vies dans Candy Crush

Indé (Jeu Indépendant) :

Un jeu indépendant est un jeu vidéo créé par un petit studio ou parfois par une seule personne, sans le soutien financier des grands éditeurs. Ces jeux ont souvent des moyens plus modestes, mais ils se distinguent par leur originalité, leur créativité et des idées nouvelles que l'on retrouve moins souvent dans les grosses productions.

Mod :

Programme permettant de corriger, compléter ou modifier le contenu d'un jeu (graphismes améliorés, niveaux et personnages supplémentaires...).

Open World :

Monde Ouvert en français. Il s'agit d'un genre de jeu caractérisé par un vaste espace disponible pour l'action. ex: red ded redemption

PvE :

Dans ce type de jeu, le joueur affronte des ennemis contrôlés par l'ordinateur ou accomplit des missions dans le monde du jeu, plutôt que de se battre contre d'autres joueurs.

PvP :

Dans ce type de jeu, les participants s'affrontent directement entre eux plutôt que contre des ennemis contrôlés par l'ordinateur. L'objectif est souvent de vaincre les autres joueurs ou d'obtenir le meilleur score.

Roguelike / Roguelite :

Genre de jeu caractérisé par la génération aléatoire de certains de ses éléments et la mort permanente impliquant de recommencer le jeu à chaque échec de ce fait chaque partie est complètement nouvelle



Role Play :

« jeu de rôle » désigne le fait de rentrer dans la peau de son personnage, en adoptant la manière de se comporter, de parler, de penser voire de s'habiller.

RPG :

Role Playing Game, ou jeu de rôle en français. Dans ce type de jeu vidéo, le joueur incarne un personnage (ou une équipe) et fait évoluer ses compétences, son équipement et son histoire au fil de l'aventure. Le joueur prend souvent des décisions qui influencent la progression du personnage et parfois même le déroulement de l'histoire.

RPS :

est un type de jeu vidéo où le joueur doit gérer en direct des ressources, construire des bases ou des armées, et prendre rapidement des décisions pour affronter un adversaire. Contrairement aux échecs ou à un jeu au tour par tour, tout se déroule en continu : pendant que le joueur réfléchit, l'ennemi agit aussi.

VR (Virtual Reality) :

La VR, ou Réalité Virtuelle (Virtual Reality en anglais), est une technologie qui plonge le joueur dans un univers en 3D grâce à un casque spécial. Ce casque affiche des images tout autour de lui et réagit à ses mouvements de tête et de corps, donnant l'impression d'être 'à l'intérieur' du jeu.

Serious Game :

Type de jeu qui mélange à la fois des aspects sérieux (apprentissage, formation, santé, communication, information) et des mécaniques ludiques.

Simulation game :

C'est un type de jeu vidéo qui cherche à reproduire la réalité ou une activité de façon réaliste. Cela peut être piloter un avion, conduire une voiture, gérer une ferme, s'occuper d'une ville ou même simuler la vie quotidienne de personnages. Le but est souvent d'imiter au mieux une expérience réelle, plutôt que de rechercher l'action ou la compétition. exemples : The Sims, Flight Simulator ou Farming Simulator)

Speedrun :

est une manière de jouer à un jeu vidéo en essayant de le finir le plus rapidement possible. Les joueurs qui font du speedrun utilisent souvent des stratégies précises, des raccourcis ou des techniques avancées pour réduire leur temps de jeu.

LANGAGE COURANT CHEZ LES JOUEURS



AFK :

AFK » est un sigle anglais qui signifie Away From Keyboard (littéralement : "loin du clavier"). Dans le langage des joueurs, cela veut dire qu'un joueur n'est plus présent ou ne joue plus pendant un moment, même si son personnage est encore visible dans la partie. Par exemple, il peut être allé répondre au téléphone ou faire une pause.

Aggro :

est un terme utilisé dans les jeux vidéo pour désigner l'attention ou l'hostilité d'un ennemi envers un joueur. Par exemple, lorsqu'un monstre ou un adversaire commence à attaquer un joueur, on dit qu'il "a pris l'aggro". Les joueurs utilisent ce mot pour parler de qui attire l'ennemi ou subit ses attaques.

Back :

désigne l'action de reculer ou de se retirer d'une zone, d'un combat ou d'une situation dangereuse dans le jeu pour se protéger, se soigner ou se repositionner.

Bait :

désigne une technique où un joueur attire volontairement un adversaire dans une situation risquée ou un piège pour le tromper ou le piéger. Le joueur qui fait du bait cherche à manipuler l'ennemi pour obtenir un avantage stratégique.

Bambi:

un Bambi désigne un joueur débutant ou très peu expérimenté, qui n'a pas encore acquis les réflexes ou compétences nécessaires pour bien jouer. Le terme est inspiré du personnage de Disney, jeune et vulnérable.

Build :

En jeu de construction (comme Fortnite) : les structures que tu construis (murs, rampes...).

EZ :

Abréviation de "easy" (facile). Les joueurs l'utilisent pour dire qu'une partie, un adversaire ou un défi a été très facile à surmonter souvent pour provoquer l'adversaire après avoir gagné.

GG :

GG est l'abréviation de l'anglais Good Game, qui signifie «bien joué». Les joueurs l'utilisent à la fin d'une partie pour féliciter l'adversaire ou les coéquipiers, même si le résultat n'a pas été favorable. C'est une manière de montrer du respect et de la fair-play.

**GJ :**

GJ est l'abréviation de l'anglais Good Job (bien joué). Les joueurs l'utilisent pour féliciter quelqu'un après une action réussie ou une bonne performance dans le jeu.

GL [HF] :

Signifie Good Luck, Have Fun (bonne chance, amuse toi bien). C'est une expression que les joueurs utilisent en début de partie pour souhaiter à leurs adversaires et coéquipiers de passer un bon moment tout en ayant de la chance dans le jeu.

Headshot :

C'est est un tir réussi à la tête d'un adversaire dans un jeu de tir. C'est souvent l'attaque la plus efficace, qui inflige beaucoup de dégâts et peut éliminer l'ennemi immédiatement.

Hype :

est un terme utilisé pour décrire l'enthousiasme, l'excitation ou l'attente autour d'un jeu vidéo, d'un événement ou d'une nouveauté. Par exemple, lorsqu'un nouveau jeu très attendu va sortir, les joueurs peuvent être 'en hype', c'est-à-dire très impatients et excités.

Noob :

est un joueur débutant ou peu expérimenté dans un jeu vidéo. Le terme est souvent utilisé pour désigner quelqu'un qui ne connaît pas encore bien les règles, les stratégies ou les mécanismes du jeu

Ragequit ou rage quit :

désigne le fait qu'un joueur quitte brusquement une partie de jeu vidéo par frustration ou colère, souvent après avoir perdu ou subi un événement frustrant dans le jeu.

Rush :

désigne une stratégie où le joueur force rapidement vers un objectif ou un adversaire pour surprendre l'ennemi et prendre l'avantage. Cela implique souvent de se déplacer vite et d'attaquer directement plutôt que de prendre le temps de se préparer.

Rollback :

C'est une méthode de compensation de lag. Le jeu "rembobine" et corrige les actions passées pour synchroniser les joueurs. Peut parfois provoquer des bugs visuels.

Rush :

Se précipiter ou foncer sur l'ennemi (souvent en groupe) pour l'éliminer rapidement. Très utilisé dans les FPS ou les jeux de stratégie.

Spot :

Désigne un endroit précis sur la carte ou dans le terrain de jeu, souvent stratégique, où le joueur peut se positionner, observer l'ennemi ou lancer une attaque.

Teabag :

C'est l'action où un joueur fait se baisser rapidement et de façon répétée son personnage au-dessus d'un adversaire vaincu. C'est généralement fait pour se moquer ou provoquer l'autre joueur, et n'a aucun effet sur le jeu lui-même.



COMMUNAUTÉ ET COMPORTEMENTS



Team:

Identifie un groupe de personnes physiques jouant ensemble pour accomplir une tâche. Ce terme est couramment utilisé dans les jeux vidéo multijoueurs en réseau. Il porte dans certains cas la notion que les personnes se réunissent régulièrement et se connaissent bien ou connaissent bien leurs méthodes de jeu.

Mate :

Est un terme anglais utilisé par les joueurs pour désigner un coéquipier ou un partenaire de jeu. C'est la personne avec qui on joue dans la même équipe et avec qui on collabore pour atteindre un objectif commun.

Clan / Guilde :

Groupe de joueurs qui s'associent pour jouer ensemble régulièrement. Les membres collaborent, partagent des stratégies et s'entraident pour progresser dans le jeu, accomplir des missions ou affronter d'autres groupes.

Troll :

Un troll est un joueur qui cherche volontairement à provoquer, embêter ou faire réagir les autres joueurs, souvent en perturbant le jeu ou les discussions. Le but n'est pas de gagner, mais de créer des réactions ou du chaos, parfois pour s'amuser aux dépens des autres.

Toxic :

un joueur est qualifié de toxic lorsqu'il adopte un comportement négatif ou nuisible envers les autres. Cela peut inclure des insultes, des provocations, de la triche, ou des actions qui nuisent à l'expérience de jeu des autres participants.

Streamer :

Un streamer est une personne qui diffuse en direct ses parties de jeux vidéo sur Internet, souvent sur des plateformes comme Twitch ou YouTube. Les spectateurs peuvent regarder le joueur jouer en temps réel, commenter, poser des questions et interagir avec lui.

Streamhack :

Personne qui regarde la diffusion en direct d'un Streamer pour savoir à quel endroit se trouve t'il, avec quel équipement pour pouvoir le tuer plus facilement

Teammate :

C'est un joueur qui fait partie de la même équipe que vous et avec qui vous collaborez pour atteindre des objectifs communs ou battre l'équipe adverse.

