

VOCABULARIO GAMER

*Más de 300 palabras
imprescindibles*



EDICIONES OBELISCO

Si este libro le ha interesado y desea que le mantengamos informado de nuestras publicaciones, escribanos indicándonos qué temas son de su interés (Astrología, Autoayuda, Ciencias Ocultas, Artes Marciales, Naturismo, Espiritualidad, Tradición...) y gustosamente le complaceremos.

Puede consultar nuestro catálogo en www.edicionesobelisco.com

Colección Libros sigulares

VOCABULARIO GAMER

Yazar

1.ª edición: noviembre de 2023

Corrección: *M.ª Jesús Rodríguez*

Maquetación: *Isabel Estrada*

Diseño de cubierta: *Shimon Coletto*

© 2023, Yazar

(Reservados todos los derechos)

© 2023, Ediciones Obelisco, S. L.

(Reservados los derechos para la presente edición)

Edita: Ediciones Obelisco, S. L.

Collita, 23-25. Pol. Ind. Molí de la Bastida

08191 Rubí - Barcelona - España

Tel. 93 309 85 25

E-mail: info@edicionesobelisco.com

ISBN: 978-84-1172-076-2

DL B 19287-2023

Impreso en CPI Black Print - Barcelona

Printed in Spain

Reservados todos los derechos. Ninguna parte de esta publicación, incluido el diseño de la cubierta, puede ser reproducida, almacenada, transmitida o utilizada en manera alguna por ningún medio, ya sea electrónico, químico, mecánico, óptico, de grabación o electrográfico, sin el previo consentimiento por escrito del editor.

Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

Índice

Prólogo.....	7	N.....	57
A.....	13	O.....	59
B.....	15	P.....	61
C.....	21	Q.....	65
D.....	25	R.....	67
E.....	27	S.....	71
F.....	29	T.....	77
G.....	33	U.....	81
H.....	37	V.....	83
I.....	41	W.....	85
J.....	43	X.....	87
K.....	45	Y.....	89
L.....	47	Z.....	91
M.....	51	Números.....	93

Prólogo

No es un secreto que, en los últimos años, los videojuegos han dado un vuelco al mundo del entretenimiento en general. Mientras que otras industrias tuvieron su momento en la historia, éstos han emergido como un coloso que domina la escena internacional. La capacidad que este medio ofrece de sumergirse en mundos virtuales interactivos ha cautivado a millones de personas y, como no podía ser de otra manera, ha eclipsado a industrias como la cinematográfica o la musical.¹ Pero más allá de su popularidad, los videojuegos también han dado origen a un lenguaje propio, una jerga que resuena en las mentes de los jugadores (*gamers*) y se despliega en sus interacciones cotidianas.

-
1. Según la International Data Corporation, en el año 2022 la industria de los videojuegos obtuvo unas ganancias totales de unos 200 mil millones de dólares. Por contra, juntas, las industrias de la música y el cine lograron 124,5 mil millones de dólares en el mismo período.

Es sabido que los videojuegos tienen su propia gramática, léxico y estilo comunicativo, lo que los convierte en un fenómeno lingüístico único dentro de la cultura contemporánea. Este libro es un claro ejemplo de la importancia del lenguaje en el mundo de los videojuegos, pues examina tanto su trayectoria escrita como su evolución hasta el día de hoy.

Es un hecho innegable que la lengua inglesa se ha convertido en la lengua franca de la industria. Desde las versiones originales de los AAA,² pasando por las reseñas de las principales revistas hasta las interacciones entre los *gamers*, el dominio de cierta terminología en inglés se ha vuelto esencial para el consumidor habitual.

La fonética, la combinación más apropiada de ciertos sonidos, se convierte en una guía para la comunicación eficiente durante las partidas online, donde la velocidad y la coordinación son claves para el éxito. El lenguaje fonético permite a los jugadores interactuar y comunicarse de manera efectiva, incluso cuando sus habilidades verbales pueden ser limitadas o el idioma resulta extraño. La comunidad hispanohablante ha contribuido significativamente a la evolución del lenguaje de este estudio, adaptándolo a sus propias expresiones y construyendo puentes de comunicación.

2. Comúnmente «triple A», se refiere a los videojuegos desarrollados con un gran presupuesto.

Los videojuegos no sólo se limitan a entretener, también son un medio vivo y en expansión que evoluciona diariamente. Cada nueva actualización, cada lanzamiento de un nuevo título, trae consigo nuevos términos y frases que se integran en el vocabulario de los jugadores. Esta industria es un ecosistema en constante cambio, impulsado por la creatividad y la innovación tecnológica. A medida que nuestro objeto de estudio se vuelve más sofisticado y las experiencias más *inmersivas*, también se requiere un lenguaje adaptado para describir y comprender estas nuevas realidades.

En las páginas que siguen, YAZAR se adentra en un vocabulario único y fascinante. Encontraremos términos como *Shoot'em up*, para definir un género concreto o exploraremos el significado de «P2W», donde el jugador invierte para obtener ventaja sobre los demás. En definitiva, una amalgama de términos, frases y *memes* que se han forjado en la cultura contemporánea, formando una identidad colectiva que sólo quienes están inmersos en ella —así como los que dispongan de este vocabulario— pueden comprender plenamente.

Así que, bienvenidos a este viaje por el fascinante mundo de un vocabulario particular. Preparaos para descubrir un lenguaje en constante evolución, en el que la imaginación y la última tecnología convergen para crear mundos virtuales sin límites. Una forma concreta y especial de hablar, escribir, leer y escuchar que nos lleva más allá

de las palabras y nos sumerge en una experiencia única de comunicación y entretenimiento.

Dr. Israel David Martínez
Barcelona, junio 2023

VOCABULARIO GAMER

A

AP: *Ability Power* (Poder de habilidad). Característica de un personaje que aumenta la efectividad de sus habilidades.

AD: *Attack Damage* (Daño por ataque). Tipo de daño que realiza un personaje.

ADC: *Attack Damage Carry* (El que hace más daño). Se conoce comúnmente como *carry*, carrito, tirador o tirar del carro. Se refiere al jugador o jugadora que sabe llevar el peso de una partida y acarrear con el resto de su equipo.

Add-on: *Add-on* (Añadido). Se refiere al contenido añadido al juego, como una expansión o un DLC «*Downloadable Content*», que básicamente es el contenido extra para un videojuego.

AFK: *Away From Keyboard* (Lejos del teclado). Expresión para avisar a otros participantes de una ausencia temporal, aunque el personaje o avatar siga presente en el juego.

Agro o Aggro: *Aggressive* (Agresivo). Se usa en los juegos de rol y estrategia para indicar el próximo objetivo. El agro se centra en atacar al personaje que tiene más vida y defensa, así es más fácil cargarse al resto de sus compañeros.

AOE: *Area of Effect* (Área de efecto). Indica la zona sobre la que impactan los hechizos, y cuyos efectos afectan a todos los objetivos dentro de ella.

Arena: Cualquier espacio delimitado en el que se lleva a cabo un combate.

Avatar: Representación gráfica que se asocia a cada participante para su identificación en una partida, red social, foro, etc.

B

Backe o B: *Backe* (Espalda). Dar la espalda al juego, dejar la partida momentáneamente. Cuando un jugador pone «B» en el chat, está informando de que vuelve a la base para curarse, o aprovisionarse, antes de volver a la carga.

BD: *Back Door* (Puerta trasera). Término que se utiliza en los juegos para avisar a tus compañeros de equipo de que la táctica a seguir consiste en atacar la base rival sin que ni siquiera hayan salido los minions. Atacar por sorpresa, como si se entrara por la puerta trasera. Es una estrategia arriesgada, para sorprender a los contrincantes y conseguir una victoria en los minutos iniciales. La mayoría de las veces esta jugada sale mal.

Bait: *Bait* (Cebo). En videojuegos tipo MOBA, es un jugador que atrae al equipo contrario a una zona para llevar a cabo una emboscada.

Baja: Muerte. En un juego donde matar a un enemigo suma puntos, las bajas representan dichos puntos.