



***EL LÉXICO DE LAS REVISTAS DE VIDEOJUEGOS ESPAÑOLAS:
PROPUESTA DE NORMALIZACIÓN TERMINOLÓGICA***

Universidad de Las Palmas de Gran Canaria

Departamento de Filología Moderna

Programa de doctorado: *Traducción, comunicación y cultura* (2003-05).

Tesis doctoral presentada por Dña. Carmen Fortunata Cabrera Álvarez.

Dirigida por la Dra. Dña. María Jesús Rodríguez Medina.

Las Palmas de Gran Canaria

OCTUBRE DE 2015

La doctoranda

VºBº La directora del trabajo

Fdo. Carmen F. Cabrera Álvarez.

Fdo. Dra. María Jesús Rodríguez Medina.

Índice

Agradecimientos.....	1
Introducción.....	2
1. Los videojuegos.....	5
1.1. Definición.....	5
1.2. Historia del mercado del videojuego.....	8
1.3. Clasificación de los videojuegos.....	27
1.4. Los usuarios.....	34
1.5. Consideraciones psicosociales.....	41
2. Las revistas de videojuegos españolas	47
2.1. Breve historia de las revistas de videojuegos en España.....	49
2.2. Principales tipos de revistas de videojuegos españolas.....	52
2.3. Características de las revistas impresas.....	55
3. Concepto y clasificación del anglicismo.....	64
4. Hipótesis, metodología y análisis de los resultados.....	70
4.1. Hipótesis.....	70
4.2. Metodología.....	71
4.3. Análisis de los resultados.....	78
4.3.1. Nombres comunes, verbos y adjetivos.....	78
4.3.2. Nombres propios: títulos de videojuegos y expansiones.....	137
4.3.3. Cuestiones semánticas.....	142
4.3.4. Propuestas de normalización para el uso vacilante de los anglicismos.....	145
5. Conclusiones.....	157
6. Bibliografía.....	161
Apéndice I.....	192
Apéndice II.....	197

Agradecimientos

Quiero darle las gracias a mi familia por su apoyo incondicional, su ánimo constante y por creer siempre en mí. Agradezco, en especial, a mi hermana Elena, toda su ayuda en todo momento.

Por último, quiero dar también las gracias a mi mentora, la doctora María Jesús Rodríguez Medina, no solo por sus comentarios y correcciones, que han mejorado mucho mi trabajo, sino también por su ánimo, dedicación y tiempo.

Introducción

A pesar de que existen numerosos estudios en torno al anglicismo en el campo de la tecnología, la mayor parte de estas obras han estado orientadas a la informática y a las redes sociales debido al enorme interés que estas han suscitado en el siglo XXI. No es el caso de los videojuegos, sobre los que se han publicado pocos trabajos, centrados en su mayoría en cuestiones psicosociales como la evaluación de sus posibles efectos perjudiciales o beneficios (Rodríguez San Julián 2002, Tejeiro y Pelegrina 2003, Estallo 1997 o Marquès 2000).

Esta escasez de investigaciones sobre el lenguaje de los videojuegos nos animó a llevar a cabo el presente estudio acerca del léxico en este campo, que pretende acercarse a esta forma de entretenimiento desde el punto de vista lingüístico. Para lograrlo, analizaremos uno de los medios de difusión de videojuegos de más éxito: las revistas especializadas. Hemos de aclarar que, por razones de espacio y tiempo, hemos tenido que limitar el corpus de este trabajo a los anglicismos, que constituyen, en realidad, la casi totalidad de los términos especializados que se emplean en estos textos.

Nuestros objetivos principales son descubrir qué tipo de anglicismos son los más frecuentes y esbozar el estado de la terminología en español en este ámbito, con el fin de detectar aquellas deficiencias o lagunas que puedan dificultar la labor de la traducción del inglés a nuestra lengua ante la falta de normalización de la que parece adolecer este lenguaje especializado. Cabe señalar que, si bien el objeto de nuestro estudio lo forman los nombres comunes, los verbos y los adjetivos, dedicamos también un apartado al análisis de los nombres propios de los videojuegos y de sus expansiones,

que son características adicionales, como mapas o personajes, que se le añaden a un juego.

Antes de abordar el fenómeno del anglicismo, hemos creído conveniente que el primer capítulo versara sobre las características del mundo de los videojuegos en general, para el mejor conocimiento, entre los no iniciados, de ellas y de su particular terminología. En él, exponemos diversas definiciones de videojuegos que se han publicado, repasamos la historia de esta modalidad de ocio, aportamos una clasificación de juegos, describimos los distintos usuarios y, por último, recogemos algunas de las opiniones de varios autores acerca de los efectos de los videojuegos.

En el segundo capítulo, tratamos las revistas especializadas. En primer lugar, hacemos un breve repaso por la historia de estas publicaciones en España y nos centramos en las tres revistas que analizamos en el corpus. También clasificamos todas las publicaciones atendiendo a la frecuencia con la que salen a la luz sus artículos. Además, enumeramos sus principales características e incluimos datos relacionados con su estructura, los artículos que suelen publicarse en ellas y los principales recursos estilísticos utilizados.

Por otro lado, otros aspectos teóricos como la definición del concepto de anglicismo y la clasificación en la que nos hemos basado para llevar a cabo el análisis se abordan el tercer capítulo. El cuarto capítulo presenta la descripción de la metodología utilizada y los resultados obtenidos. Asimismo, se detallan los porcentajes, los gráficos, las tablas de los datos y sus respectivos comentarios, centrados especialmente en algunas cuestiones morfológicas y semánticas detectadas.

Finalmente, en el capítulo quinto, exponemos nuestras conclusiones. Cierran el trabajo dos apéndices: en el primero, se encuentran algunas de las tablas del primer capítulo y, en el segundo, el corpus de anglicismos, por orden alfabético, con detalle de su origen, definición y fuente, las páginas de las revistas en las que aparecen y su frecuencia, entre otros aspectos que se señalan.

1. Los videojuegos

1.1. Definición

En menor o mayor medida, todos sabemos a qué nos referimos cuando hablamos de los videojuegos. No obstante, las dudas surgen a la hora de encontrar una definición que recoja todas las características propias que los diferencian de otros tipos de juegos.

El *Diccionario de la Real Academia Española de la Lengua* (2015) explica que un videojuego es un «dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor o de un ordenador». Esta definición es clara y concisa y, aunque puede completarse un poco más, presenta un rasgo de los videojuegos que es de gran relevancia: el hecho de que sea necesaria una pantalla para jugar con ellos. Tejeiro y Pelegrina (2003: 20) explican que esta característica los diferencia de los juegos electrónicos:

[Los videojuegos se basan] en un soporte electrónico ligado a la tecnología informática, y sobre todo la interactividad a tiempo real, pero sólo pueden ser considerados «videojuegos» en aquellos casos en los que la acción fundamental se muestre sobre una pantalla u otro soporte visual semejante. De lo contrario, estaríamos hablando de «juegos electrónicos», perdiendo con ello el carácter original de «vídeo» que incluye el propio término.

Calvo (citada en Tejeiro y Pelegrina 2003: 19) aporta un rasgo que no aparece en la definición de la Real Academia, esto es, el objetivo esencialmente lúdico de los videojuegos:

Entendemos por videojuego todo juego electrónico con objetivos esencialmente lúdicos que sirviéndose de la tecnología informática puede presentarse en distintos soportes (fundamentalmente consolas y ordenadores personales).

De este modo, Tejeiro y Pelegrina (2003: 20) deciden no considerar como videojuegos «aquellos programas informáticos educativos que, a pesar de contar con una presentación dinámica, motivadora y atractiva, priorizan sus objetivos didácticos y otorgan a lo lúdico un papel secundario».

Sin embargo, Estallo (citado en Rodríguez San Julián 2002: 16) ofrece un punto de vista totalmente opuesto a este respecto y opina lo siguiente:

Hoy en día, limitar el concepto de videojuego a una actividad exclusivamente lúdica supone obviar las potencialidades instructivas y educativas del videojuego, estudiadas a partir de numerosas investigaciones. Por otra parte implica dejar a un lado todo un conjunto de videojuegos de gran componente didáctico que, partiendo de la combinación de la función lúdica y la pedagógica, cuentan con una gran difusión en el mercado actual de videojuegos.

En el estudio coordinado por Rodríguez San Julián (2002: 16), se adopta una postura de cierta cautela. Se utiliza este término para referirse «tanto a los juegos exclusivamente lúdicos, como a aquellos que pueden presentar amplias potencialidades didácticas o educativas, siempre y cuando sigan manteniendo su componente lúdico como aspecto esencial [...]».

Si entendemos que los juegos con objetivos «esencialmente» lúdicos pueden ser también en cierto grado educativos, podemos considerar que la definición de Tejeiro y Pelegrina (2003: 20) es, hoy en día, la más completa:

[Un videojuego es] todo juego electrónico con objetivos esencialmente lúdicos, que se sirve de la tecnología informática y permite la interacción a tiempo real del jugador con la máquina, y en el que la acción se desarrolla fundamentalmente sobre un soporte visual (que puede ser la pantalla de una consola, de un ordenador personal, de un televisor, o de cualquier otro soporte semejante).

1.2. Historia del mercado del videojuego¹

Para entender el mundo de los videojuegos, es imprescindible realizar un recorrido histórico en el que, además de las innovaciones técnicas, se recojan las comerciales.

La Prehistoria de los videojuegos (1952-1960)

Podemos considerar que el primer juego fue *Noughts and Crosses*, también conocido como *OXO*. Fue creado en 1952 por Alexander S. Douglas y su mecánica era idéntica a la del “3 en raya” que permitía jugar contra el ordenador de la época. En 1958, William Higginbotham programó *Tennis for Two*, un simulador de tenis de mesa.

Primeros pasos (1961-1974)

Tres años más tarde, Steve Russell creó *Spacewar*, un juego de ordenador interactivo inspirado en la carrera espacial y desarrollado en un rudimentario ordenador del *Massachusetts Institute of Technology*. Con él nació uno de los elementos característicos de los videojuegos: el *joystick* o controlador remoto.

La primera comunidad en línea también apareció en los sesenta a partir de un sistema concebido por Don Bitzer, profesor e ingeniero eléctrico de la Universidad de Illinois. Este sistema, conocido con el nombre de PLATO, consistía en la utilización de los ordenadores con fines educativos. Se extendió por los campus universitarios de Estados Unidos e incluía correo electrónico, grupos de noticias, *chat* y juegos en línea.

¹ El contenido de este apartado se basa en las siguientes publicaciones: Tejeiro y Pelegrina 2003: 23-47; DeMaría y Wilson 2002; Ortiz 2004: 60-61; *Superjuegos* diciembre 2004: 6; Belli y López Raventós 2008: 159-179.

En 1971, se puso a la venta por primera vez un videojuego. Su nombre era *Computer Space* y era bastante parecido a *Spacewar*. Un año más tarde, la compañía *Magnavox* comercializó el primer sistema doméstico de videojuegos de la historia. Esta creación de Ralph Baer, a la que se llamó *Odyssey*, era capaz de generar dos puntos cuadrados para representar a los jugadores, una pelota y una línea central. Podía ofrecer hasta doce juegos diferentes, aunque muchos requerían tarjetas adicionales y otros objetos físicos como dados o cartas. Ese mismo año, *Atari* puso a la venta *Pong*, una consola que se conectaba a la televisión y simulaba un juego de tenis de mesa. Aunque *Pong* tuvo mucho éxito en el negocio de los salones recreativos, la industria no terminaba de despegar porque no se creaban contenidos suficientemente atractivos. El primer juego portátil, *Electronic Tic-Tac-Toe*, fabricado por *Waco* en 1972, apareció también en esta época.

***Despegue* (1974-1983)**

Esta etapa se caracteriza por la riqueza creativa y conceptual en el desarrollo de los videojuegos y por los grandes avances técnicos que se experimentaron. De hecho, la mayoría de los géneros de los videojuegos vieron la luz en este momento.

Se empezaron a vender las máquinas de salas recreativas operadas con moneda (también conocidas como máquinas de *arcade*²) y se obtuvo con ellas un notable éxito. Es más, en aquel entonces, las máquinas recreativas desempeñaron un papel predominante sobre otros sistemas de videojuegos como los ordenadores, cuyos juegos

² *Arcade* es también el nombre de un tipo de juegos. De hecho, se llaman así porque solían utilizarse con las máquinas recreativas o de *arcade*.

eran más reflexivos, o las consolas, que sólo recibían conversiones de juegos desarrollados para las máquinas de *arcade*.

En cuanto al mercado, se experimentó un crecimiento fulgurante: en 1976 había ya veinte compañías que fabricaban sistemas de juegos electrónicos, los 330 millones de dólares en ventas anuales de 1979 se multiplicaron por diez en tres años, se vendieron 80 millones de cartuchos en 1983 y el 93% de los jóvenes estadounidenses recurrían a los videojuegos al menos de vez en cuando. En este período entran en el mercado dos empresas que aún siguen existiendo con mucho éxito: *Sega Enterprises Ltd.*, actualmente llamada *Sega Holdings Co. Ltd.*, y *Nintendo Company Limited*.

Máquinas de arcade

Como ya hemos dicho, las máquinas recreativas poseían un liderazgo casi absoluto en el mundo de los sistemas de juego de esta época debido a su superioridad tecnológica y a la potencia de sus equipos. Entre las novedades técnicas de las recreativas pueden citarse las siguientes: la utilización de *chips* ROM para almacenar datos gráficos, el uso de microprocesadores, el efecto *scroll* de la pantalla, la competición simultánea entre dos jugadores y la incorporación de efectos de sonido en forma de palabras.

Las máquinas de *arcade* dejaron de ocupar tan solo las salas recreativas y los bares para empezar a extenderse a otros lugares públicos como restaurantes y cafeterías. Este hecho fue clave en el despegue de este nuevo medio de entretenimiento. Entre los géneros de videojuegos más utilizados, destacaban los juegos deportivos, de disparos, de conducción, de lucha y los simuladores.

Consolas

Las consolas estadounidenses fueron las que cosecharon un mayor éxito. Las primeras sólo permitían usar los juegos incorporados, que solían ser versiones de otros ideados inicialmente para máquinas de *arcade*. Más tarde se generalizó el sistema de almacenamiento en cartuchos que, en un principio, fueron específicos para una determinada consola hasta que en 1982 *Coleco* creó un adaptador para usar el mismo videojuego en varias consolas. Después del juego de *Waco*, las primeras consolas portátiles aparecieron alrededor de 1976 de la mano de *Mattel*. Sólo tenían un juego, eran pequeñas y muy sencillas.

Ordenadores

Aunque los ordenadores tuvieron más importancia que las consolas en esta época, no podían competir con la potencia de las máquinas de *arcade*. Los primeros (*Sinclair ZX81* y *Commodore VIC-20*) eran de escasa potencia y minúscula capacidad de memoria.

El *Spectrum ZX* y el *Commodore 64* (de 8 bits) pertenecían a una nueva generación de ordenadores que supuso una innovación en el mundo de los videojuegos. Los *Atari*, *MSX* y *Amstrad* alcanzaron menos importancia, mientras que los primeros *McIntosh* y *PC* eran todavía muy poco utilizados. Precisamente la introducción del ordenador personal provocó una avalancha de juegos en su mayoría mediocres debido al sencillo

acceso a los medios de programación y al escaso coste de sus soportes³. En este período, surgen nuevos géneros distintos del *arcade* de acción: los juegos de estrategia y los de aventura (conversacional y no conversacional).

***Crisis* (1983-1985)**

En esta etapa, la industria del videojuego entra en una profunda crisis debido al exceso de oferta y a la mala calidad de los productos. En 1984, los consumidores dejaron de comprar videojuegos y consolas, por lo que las empresas sufrieron pérdidas y se produjeron fusiones, nuevas compras y cierres.

La industria del videojuego se vio en la necesidad de planificar racionalmente un negocio cuyas extraordinarias posibilidades de futuro comenzaban a adivinarse. Esto supuso el fin del primer período de su desarrollo; así, a todos los sistemas y juegos anteriores se les denomina «clásicos».

***Recuperación* (1985-1995)**

Este período se caracteriza por el éxito arrollador de las consolas gracias a los avances técnicos, la sustitución de los microordenadores de 8 *bits* por ordenadores de más capacidad y la decadencia de las máquinas recreativas de moneda.

³ Los juegos podían presentarse incluso en cintas de las que se utilizaban para oír música en la radio.

Máquinas de arcade

Las máquinas recreativas sufrieron un descenso creativo y un estancamiento técnico a finales de los años ochenta. A principios de la década siguiente, volvieron a ganar importancia debido a las carcasas y a los accesorios de los productos. Durante este período, hubo mejoras técnicas que permitían la introducción progresiva de distintos argumentos, escenarios, enemigos finales, elementos de ayuda y sistemas de vidas.

Aunque la dinámica principal de los juegos era «apuntar y disparar», también se optó por la combinación de géneros. Debido al agotamiento de la creatividad de los fabricantes, proliferaron las continuaciones de los juegos de más éxito. Por eso, es más apropiado referirse a determinados juegos como «sagas» o «series».

En cuanto a los efectos visuales, la pantalla estática se sustituye por el *scroll*. A finales de los ochenta y principios de los noventa, las técnicas tridimensionales añadirían el toque de realismo del que carecían los primeros juegos.

Consolas

A comienzos de los noventa las consolas se habían convertido ya en el soporte más difundido. *Sega* y *Nintendo* eran las dos compañías que más rivalizaban por aquel entonces. *Nintendo* apostó por los videojuegos después de la crisis con un sistema doméstico denominado *Nintendo Entertainment System (NES)* que tuvo un gran éxito contra todo pronóstico. El éxito estaba relacionado con la calidad de su juego estrella: *Super Mario Bros.*, cuyo personaje central (*Mario*) se convirtió en la mascota de la

compañía *Nintendo*. *Sega* lanzó la consola *Genesis* y, aunque las ventas fueron buenas, no podían compararse con las de *Nintendo*. Como la competencia estaba a punto de sacar al mercado una nueva consola llamada *SuperNes*, *Sega* necesitaba un personaje tan rentable como *Mario* y así nació *Sonic*, un erizo azul supersónico.

En 1990, *Nintendo* lanzó al mercado la *Game Boy*, una consola portátil que supuso una revolución por su precio, sus cartuchos intercambiables y la calidad de los gráficos que, aunque estaban en «verde» y negro, eran innovadores.

Ordenadores

A medida que avanzaba la década de los ochenta, la división entre ordenadores destinados al juego y al trabajo se fue diluyendo, ya que se generalizaba el uso de aparatos cada vez más potentes. Hacia la segunda mitad de la década, los ordenadores de 16 *bits* empezaron a incorporar mejoras como las tarjetas gráficas y de sonido que permitieron la utilización de juegos de calidad. Si hablamos de géneros, los más utilizados para el ordenador eran los de estrategia o *arcade*-estrategia, los simuladores y las aventuras en sus diversos subgéneros. En 1987, el *Tetris*, diseñado para ordenadores personales, ponía la primera piedra en un nuevo tipo de juegos (el de los puzles) y daba pie a numerosas versiones.

Consolidación (1995-2005)

El comienzo de esta época coincidió con la llegada de las primeras consolas hechas para funcionar exclusivamente con CD-ROM: la *Saturn* de *Sega* y la *PlayStation* de *Sony*. El sector se estabilizó y los videojuegos experimentaron una mejora considerable: el movimiento lineal se sustituyó por las tres dimensiones y el realismo de los gráficos. Los géneros solían mezclarse y las historias captaban el interés de los usuarios.

En cuanto a los aparatos utilizados, podría decirse que se volvieron «multifuncionales», es decir, las consolas ya no sólo servían para jugar, sino que con ellas también podían verse películas en DVD. Además, otros artilugios como los teléfonos móviles comenzaron a contener juegos cuya calidad iba aumentando progresivamente. Tampoco podemos olvidarnos de las consolas portátiles, que cada vez cobraban más importancia. Los mandos de control también sufrieron modificaciones. El clásico *gamepad* o *joystick* dio paso a otro tipo de mandos que se ajustaban más a cada modalidad de juego: volantes, pedales, pistolas e incluso micrófonos, bongós y maracas. Es más, en ocasiones, no era necesario el uso de ningún mando: mediante una cámara, el jugador se veía en una pantalla y con el movimiento de su cuerpo controlaba el juego.

Los objetivos también cambiaron: para ganar ya no había que ser el más rápido o el que más saltaba; a partir de ese momento, se premiaban también las cualidades artísticas (*Singstar Party*), la capacidad de sobrevivir (*Tamagotchi*) o, simplemente, no había una meta concreta (*Animal Crossing*). Las sagas seguían existiendo y, además, surgieron los «*packs* de expansión» que se añadían a un juego «base» para aumentarlo y mejorarlo. El público era cada vez más exigente y así lo demostraban los análisis de las revistas

especializadas y de los programas de televisión y radio de la época, por lo que los videojuegos se habían convertido ya en una alternativa de ocio al mismo nivel que el cine, la música o los libros. De hecho, ya no eran sólo los juegos los que se basaban en películas taquilleras: había argumentos cinematográficos basados en videojuegos de mucho éxito. Este fue el caso de *Tomb Raider*⁴ y *Resident Evil*⁵.

Máquinas de arcade

Las máquinas de *arcade* no experimentaron muchos cambios. Su característica más atractiva seguía siendo su carcasa, que permitía utilizar mandos especiales que no se usaban con tanta frecuencia en los sistemas domésticos. Si bien las salas recreativas no gozaban de la popularidad de antaño, no se pueden pasar por alto las nuevas formas de entretenimiento que surgieron en esta época en los locales públicos.

Por un lado, surgieron los cibercafés, que eran unos locales en los que los clientes pagaban por conectarse a Internet para jugar, hablar o navegar, aunque hoy en día, tras la expansión del uso doméstico de Internet, ya no gozan de la presencia y el éxito de antaño, pues no resultan tan necesarios. Por otro lado, también existían los *gameclubs* o *clubs* de juego, locales en los que los jugadores se reunían para jugar en línea previo pago de una tarifa. El ambiente era muy diferente a las salas de recreativos: en ellos, se fomentaba la participación y el compañerismo, no desplegaban la parafernalia de luces y sonidos característica de los salones de *arcade* y el hecho de que fueran lugares de pago los hacía centros más selectivos.

⁴ *Lara Croft: Tomb Raider* (2001) y *Lara Croft Tomb Raider: The Cradle of Life* (2003).

⁵ *Resident Evil* (2002) y *Resident Evil: Apocalypse* (2004).

Por último, cabe destacar el nacimiento y la popularización, en estos años, de clubes de aficionados, torneos, campeonatos internacionales y *parties*. Las *LAN parties* son unas jornadas multitudinarias dedicadas a jugar, navegar o chatear con un marcado componente festivo. Los participantes han de llevar sus ordenadores a un recinto que ya dispone de conexión a Internet y pueden permanecer allí incluso días.

Consolas

Las consolas tenían un papel predominante sobre todos los sistemas de juego de aquel momento. Si bien la calidad había aumentado, la variedad y el número de consolas se habían visto limitados, ya que su complejidad había disparado el precio de producción. La llegada de la *PlayStation* de *Sony* en 1995 supuso una auténtica revolución, pues resultó ser el sistema perfecto para los populares juegos en 3D del momento.

En el año 2000, apareció un nuevo modelo de *PlayStation*: *PlayStation 2*. Este potente sistema sentó el estándar de los fabricantes de consolas y su capacidad de reproducir películas en DVD aumentó su atractivo en el mercado. En el año 2001, se presentó la consola *Xbox* de *Microsoft*, que obtuvo un importante papel en la industria. Las consolas portátiles no se han quedado atrás ni mucho menos y han experimentado un gran cambio durante este período.

En marzo de 2005, apareció la *Nintendo Dual Screen*, el relevo de la *Game Boy*. Esta innovadora consola estaba compuesta por dos pantallas que compartían el mismo protagonismo a la hora de jugar. La pantalla inferior, con propiedades táctiles, abrió un gran abanico de posibilidades. *Sony* no quiso quedarse atrás y creó la *PlayStation Portátil*, considerada «el *walkman* del siglo XXI». En ella, se podía reproducir música

en varios formatos y vídeo en formato UMD, un disco especial de alta capacidad diseñado especialmente como «mini DVD» para poder ver películas.

Ordenadores

La rivalidad entre los ordenadores y las consolas se incrementó desde que el PC superó sus limitaciones. Las bajas velocidades de fotogramas por segundo de los PC originales se beneficiaron de la incorporación de tarjetas aceleradoras gráficas que permitían agilidad en 3D para manipular los polígonos y aportaban un amplio catálogo de efectos visuales. Esto dio lugar a que las versiones para PC de juegos importantes superaran, ya en aquella época, gráficamente y en velocidad de movimientos a sus equivalentes para *PlayStation* o *Sega Saturn*.

Con el nacimiento de Internet, el mundo de los videojuegos cambió radicalmente. Los principales servicios en línea como *AOL*, *Compuserve* y *Prodigy* seguían siendo el destino preferido de los jugadores, pero su dominio estaba a punto de acabar, debido a que *Netscape* puso la «red de redes» a disposición de cualquiera con módem y un ratón. Los ordenadores —y en menor medida las consolas— permitían ya llevar a cabo una nueva modalidad de juegos denominada «juegos en red», cuyo principal atractivo era la posibilidad de jugar simultáneamente con varias personas a través de Internet.

Teléfonos móviles

Aunque hay otros dispositivos que no están destinados al uso exclusivo de los juegos (calculadoras, agendas electrónicas e incluso relojes), son los teléfonos móviles los que comenzaron a tener mayor potencial en este campo.

Socialización (2006-2015)⁶

Hay dos factores principales que pueden servirnos para describir el mundo de los videojuegos de esta época y ambos tienen que ver con los jugadores. En primer lugar, esos adolescentes que se pasaban horas jugando en salones recreativos o delante de las pantallas de sus consolas u ordenadores, han crecido⁷ y se han convertido en adultos con mayor poder adquisitivo. Se han vuelto más exigentes, pero también algo nostálgicos. Por ello, no es de extrañar que ahora no sólo se demande más calidad en los juegos, sino que también haya una vuelta al pasado en la que no sólo se le da importancia al realismo gráfico, sino a la esencia lúdica del juego.

Por otro lado, los juegos se han vuelto más sociales. El uso de Internet que mencionábamos en la etapa anterior, se ha extendido y ya muchos juegos cuentan con su versión multijugador tanto en ordenadores como en consolas. Los usuarios juegan en línea con amigos o desconocidos utilizando tanto redes locales como Internet.

⁶ La mayor parte de las fuentes que hemos utilizado en este apartado, que se irán detallando a lo largo de este, se encuentran en Internet, dado que no existe, por el momento, información al respecto en formato impreso.

⁷ De esto hablamos en más detalle en la sección **1.4 Los usuarios**.

En esta etapa, surgen los DLC o contenidos descargables (estos añaden nuevos escenarios u objetos a los juegos) y los F2P o juegos gratuitos. Estos últimos obtienen beneficios gracias a la publicidad que se incluye en el juego o mediante micropagos para adquirir contenidos o características extra⁸.

El modo de adquirir juegos es diferente también en este período, pues ya no se compran solo en formato físico (de hecho, ya se habla en la red de la posible desaparición de los CD, DVD y *Blu-rays*), sino también en formato digital mediante descarga. Existen numerosas tiendas de este tipo o *digital stores*, entre ellas, *Google Play (Android)*, *Nintendo eShop (Nintendo)*, *PS Store (Sony)*, *App Store (Apple)*, *Steam (Windows, Mac y Linux)*, etc.

Con Internet se han popularizado las páginas *web* como *Youtube*, que han dado lugar a los denominados *gameplays* y los webisodios. Según *gamecraft 4*, en su artículo «Youtube: El poder del gameplay» (2014:1), «como en muchas otras cosas se ha recurrido al inglés para denominar a esa “experiencia de juego”. Hay *youtubers gamers* —dedicados a subir este tipo de vídeo— con millones de suscriptores y de visitas en su canal». En este artículo, se explica que los *gameplays* muestran distintas maneras de jugar, trucos, etc., todo ello aderezado con comentarios entretenidos. Algunos también ven este tipo de vídeos como otra manera de evaluar un juego antes de comprarlo en lugar de «fiarse» tan solo de las puntuaciones de las revistas. Los webisodios son vídeos publicados en *Youtube* en los que se narran las aventuras de personajes de videojuegos. Este es el caso de *Lego City Undercover*, en cuyos episodios se narran las aventuras de Chase, el protagonista.

⁸ Información sobre DLC y F2P extraída de *Gamerdic* y consultada en Internet el 26 de agosto de 2015.

Resulta significativo mencionar el papel que han ido desarrollando los videojuegos en el mundo del cine, pues es un medio muy potente que acerca a una mayor variedad de público a sus historias y puede aumentar su popularidad. En la etapa anterior, comentábamos brevemente tanto la adaptación de películas a juegos como los casos en los que las películas se basaban en estos. Este último fenómeno sigue dándose con casos como el de *Silent Hill* (2006), *Hitman* (2007), *Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo* (2010), *Tekken* (2010), *Oblivion* (2013) y *Need for Speed* (2014), entre otras. Pero si hay algo que llama la atención, es el rodaje de películas sobre el mundo de los videojuegos. El primer ejemplo lo encontrábamos ya en *Tron* (1982), en la que un programador entra en un ordenador y en *El campeón de videojuegos* (1989), donde unos niños viajaban a California para participar en un concurso de juegos. En la actualidad, podemos encontrar otros ejemplos en películas como *Scott Pilgrim contra el mundo* (2010), *¡Rompe Ralph!* (2012), o *Pixels* (2015). También queremos nombrar algunos documentales que han recibido elogios de la crítica como *Indie Game: The Movie* (2012), que ganó el premio Sundance, *Atari: Game Over* (2014), *Videogames: The Movie* (2014) y *Gamer Age* (2014).

Máquinas arcade

Si bien es cierto que los salones recreativos tienden a desaparecer o no ofrecen mayor novedad que la ya mencionada en el período anterior, en los últimos años ha surgido la tendencia de rescatar todo lo retro. A los usuarios les gusta jugar a los juegos de su infancia desde sus propias plataformas. Por ello, se han adaptado un gran número de

juegos a los nuevos sistemas. De hecho, las revistas especializadas dedican secciones a este tipo de juegos.

No obstante, las nuevas formas de entretenimiento en lugares públicos están ganando cada vez más importancia en el mundo del videojuego. Es cierto que cada vez son más los usuarios que disponen de un sistema de juegos y una conexión de Internet en casa que les permiten conectarse con otros jugadores sin estar físicamente en el mismo sitio, pero también ahora son más frecuentes las zonas wi-fi que podemos encontrar en las ciudades y en algunos locales que ofrecen este servicio inalámbrico a sus clientes.

Además, no podemos olvidar la importancia de los eventos y las *parties*. Algunos de ellos se han consolidado con el tiempo y también surgen nuevos tipos. Un ejemplo, sin ir más lejos, es la *LAN Party* que se celebra cada mes de julio en Tenerife con casi 2000 ordenadores conectados a fibra óptica que la convierten en una de las más importantes de Europa⁹. En Gran Canaria, se celebra también la *Ludum Dare*. Según sus organizadores, «es un evento a nivel mundial, donde se reúnen profesionales del sector de la programación de videojuegos para superar un reto. El reto viene impuesto por una idea o temática en la que todos los juegos realizados se deben basar». Los participantes han de crear un juego en 72 horas y trabajan simultáneamente con desarrolladores de otros países. Este tipo de eventos reúne a profesionales que intervienen en el proceso de creación de juegos en sus distintas etapas: sonido, jugabilidad, gráficos, etc., y les ayuda a compartir ideas, aprender nuevas técnicas, entre otras cosas¹⁰. Otro ejemplo es el

⁹ Antena3.com (2013).

¹⁰ SPEGC (2015).

Idéame, un foro de encuentro entre jóvenes desarrolladores auspiciado por el *Máster de Desarrollo de Videojuegos* de la Universidad Complutense¹¹.

Ordenadores

Los ordenadores siguen ofreciendo hoy en día una gran calidad a la hora de jugar con videojuegos. Algunos usuarios incluso se «construyen» sus sistemas a medida con las prestaciones más adecuadas para jugar a un tipo determinado de juegos. En este sentido, Internet sigue siendo una de los mayores atractivos de estos dispositivos.

En 2009, Markus Persson programó *Minecraft*, un juego de construcción abierto que implica al jugador en la creación y destrucción de distintos tipos de bloques en un entorno en tres dimensiones por medio de un personaje con el que se pueden crear estructuras fantásticas y creaciones artísticas, a lo largo de los distintos servidores multijugador en sus múltiples modos de juego»¹². Aunque originalmente se jugaba en PC, ya puede utilizarse usando otras plataformas y se puede afirmar que ha sido un éxito total. De hecho, en una escuela de Estocolmo, 180 alumnos adolescentes reciben clases obligatorias de este juego para aprender sobre desarrollo urbanístico, problemas medioambientales y sistemas de planificación¹³. La desarrolladora Brenda Romero llegó a decir que, gracias a *Minecraft*, se ha dejado de dar tanta importancia a los gráficos para conferirle más valor a la jugabilidad. De este modo, las compañías de desarrollo pueden crear productos de calidad sin gastarse millones¹⁴. Sobre *Minecraft* se han escrito también libros.

¹¹ Ideáme (2013).

¹² *Minecraft Wiki* (2015).

¹³ *Micromanía* (2013: 25), «Sección Formidable».

¹⁴ Marín López (2015).

Consolas

Según el portal *El Otro Lado*¹⁵, en esta etapa las consolas se caracterizan por tener *Online*, 3D, disco duro, gráficos ultra realistas, sensores de movimiento, etc. La competencia se centra en tres compañías: *Sony*, *Microsoft* y *Nintendo*.

En esta etapa, han salido al mercado consolas como la *PlayStation 3* y la *PlayStation 4* (*Sony*)¹⁶, la *Xbox 360 Elite* y la *Xbox One* (*Microsoft*), la *Wii* y la *Wii U* (*Nintendo*). Con estas consolas, *Nintendo* apostaba más por su manera de jugar con su mando inalámbrico, capaz de detectar el movimiento y la rotación en un espacio en tres dimensiones, que más tarde pasaría a ser táctil con *Wii U*. *PlayStation* también se apuntó a la moda 3D con el sistema 3D estereoscópico. En el 2011, surgió un concepto de control físico diferente al visto hasta el momento. Compatible con casi la totalidad de las consolas, *Skylanders* utilizaba juguetes reales que se situaban en un «portal» y aparecían en la pantalla del juego.

En cuanto a las consolas portátiles, las compañías se han decantado por crear versiones mejoradas de sus productos. Este es el caso de la *Nintendo DS Lite* (más ligera), *DSI* (también ligera pero con una pantalla mayor, dos cámaras digitales, navegador de Internet, visualización de fotos y reproducción de música), *DSi XL* (mayor tamaño) y *Nintendo 3DS* (muestra imágenes en 3D sin necesidad de gafas especiales). *Sony* rediseñó su *PSP* para que fuera más ligera y le añadió más funciones. Después creó *PSP GO*, una consola que no utiliza videojuegos físicos, sino descargas digitales, y la *PS*

¹⁵ *El Otro Lado*. «Historia de los videojuegos: Era moderna». www.elotrolado.net/wiki/Historia_de_los_videojuegos:_Era_moderna, consultado en agosto de 2015.

¹⁶ Información extraída de *El Otro Lado* y *Hobby Consolas* 265.

Vita, con más mejoras, mayor capacidad y la posibilidad de conectarse con las consolas de sobremesa.

Teléfonos móviles

Con la llegada de los llamados teléfonos inteligentes al mercado, los teléfonos móviles se han convertido en una plataforma multifuncional. Uno de los papeles que asumen estos dispositivos es el de consola portátil y a ellos también se les han unido las tabletas que ofrecen una pantalla de mayores dimensiones para disfrutar mejor de los juegos. Algunos de ellos están ya empezando a adaptarse al sistema de control táctil de estos aparatos, pero son sin duda los juegos originales los que han conseguido popularizar este nuevo sistema.

Este es el caso de *Angry Birds*¹⁷, creado por la empresa finlandesa *Rovio Entertainment* a finales del 2009. La mecánica del juego es sencilla y especialmente pensada para el modo de control del móvil: el jugador usa un dedo que mueve por la pantalla para modificar la trayectoria y la fuerza de un tirachinas que lanza unos pájaros hacia sus enemigos. En 2010, tuvo 12 millones de descargas y se ha convertido en uno de los juegos más vendidos en soportes móviles. *Angry Birds* se ha adaptado a otras plataformas y se han creado varias secuelas del juego original. Su éxito también se extiende al mundo «real». Existe toda una serie de productos basados en sus personajes, incluyendo series de televisión y parques temáticos.

¹⁷ *Angry Birds Wiki* (2015).

Otro juego que se popularizó en los móviles y resulta digno de mención es el *Candy Crush Saga*. Originalmente, *Candy Crush* era un juego que vio la luz en Facebook allá por el 2012. Su mecánica es muy sencilla: alinear objetos del mismo color para ganar puntos. Cuando este título dio el salto a los móviles, consiguió superar a *Angry Birds* como juego más jugado de la historia. Tommy Palm, ejecutivo de King (la empresa desarrolladora), explicaba que el éxito del juego se debía a su naturaleza multiplataforma, sus coloridos gráficos y el hecho de que puede jugarse con amigos o en familia. Además, el juego es sencillo, gratis (puede usarse el sistema de micropagos para posibles mejoras) y no está dirigido a un tipo en concreto de usuarios. Al igual que *Angry Birds*, ha traspasado la barrera digital y podemos encontrar hasta *merchandising*¹⁸ de sus personajes.

Resulta un tanto difícil saber lo que el futuro a largo plazo deparará al mundo de los videojuegos. Sin embargo, podemos estar seguros de que el sector experimentará grandes mejoras, puesto que la calidad se ha convertido en la clave para el éxito comercial del producto. Es posible que algún día los videojuegos superen en número de usuarios y frecuencia de uso a otras alternativas de ocio como el cine o la música. Todo indica que el mercado tenderá a afianzarse en otros grupos de edad que ya disfrutaban, de manera notable y generalizada, de esta forma de ocio: los niños pequeños y los adultos. De hecho, ya se han comercializado juegos para niños de 2 a 4 años argumentando que les ayudan a familiarizarse con el uso de los sistemas informáticos. Por último, se han puesto en funcionamiento nuevas plataformas de juego como las consolas Android, muy comentadas por los aficionados en la actualidad.

¹⁸ Barrera (2013).

1.3. Clasificación de los videojuegos

Tanto Tejeiro y Pelegrina (2003: 20-21) como Rodríguez San Julián (2002: 17) coinciden en señalar que no resulta fácil establecer una tipología de videojuegos. Su rápida evolución hace que quede obsoleta en poco tiempo cualquier clasificación que se lleve a cabo: aparecen nuevos tipos de juegos y algunos géneros desaparecen o, simplemente, se fusionan con otros. Por otro lado, aunque siempre existe una característica dominante, podemos constatar que, en un mismo videojuego, es posible encontrar rasgos que pertenecen a varias categorías.

A pesar de las dificultades, estos autores hablan de la existencia de dos enfoques fundamentales para clasificar los videojuegos: el *hardware* o soporte y el *software* o contenido.

Hardware o soporte

En 1983, Nawrocki y Winner (citados en Rodríguez San Julián 2002: 17), basándose en el medio en que se presentaban, clasificaron los videojuegos en cuatro tipos: máquinas de salones recreativos, ordenadores personales, consolas domésticas y consolas portátiles. Esta clasificación también aparece en Tejeiro y Pelegrina (2003: 21). En este caso, se establecen dos grandes grupos (sistemas domésticos y máquinas que funcionan con dinero) y se crean subdivisiones¹⁹.

¹⁹ Cf. Tabla 1 en el Apéndice I.

Si bien no se puede negar que lo expuesto por estos autores es correcto, lo cierto es que esta clasificación se ha quedado incompleta. El universo de los videojuegos, como se ha demostrado en el apartado anterior, avanza a un ritmo vertiginoso. Hoy en día, existen nuevos aparatos en los que estos pueden presentarse y distribuirse.

Más cercana a la realidad actual resulta la clasificación de Pere Marquès (2000), quien no se contenta solamente con enumerar los tipos de soporte que pueden encontrarse [hoy en día] en el mercado, sino que aporta ejemplos que ayudan a entender mejor a qué se refiere este autor con cada término²⁰. La esquematización de la propuesta de Nawrocki y Winner que aparece en Tejeiro y Pelegrina (2003: 21) es un tanto deficiente, pero hay que reconocer que su planteamiento está bastante bien estructurado. Por otro lado, la clasificación de Marquès, aunque bastante completa, resulta un poco desordenada. Por ello, hemos decidido combinar ambos planteamientos y actualizarlos haciendo una distinción entre las máquinas y los distintos soportes de almacenamiento de los juegos:

Sistemas domésticos	Máquinas		Soportes de almacenamiento
	Ordenador		Juegos incorporados CD ROM y DVD Juegos en línea o descargas
	Consola	Doméstica	CD ROM, DVD o <i>Blu-ray</i> Juegos en línea o descargas

²⁰ Cf. Tabla 2 en el Apéndice I.

		Portátil	Juegos incorporados Cartuchos: <i>SD card</i> y <i>Memory stick</i> Discos UMD Juegos en línea o descargas
	Móviles inteligentes y tabletas		Juegos incorporados Descargas
	Reproductores de DVD o <i>Blu-ray</i>		<i>DVD</i> y <i>Blu-ray</i>
Sistemas no domésticos	Máquinas operadas con monedas o <i>arcades</i>		

Tabla 3²¹. Combinación modificada y ampliada de las clasificaciones de videojuegos de Nawrocki y Winner, mencionados en Tejeiro y Pelegrina (2003), Marquès (2000) y el capítulo sobre cartuchos de la Wikia sobre videojuegos consultado en 2015

Como ya se mencionó en la sección «Historia del mercado del videojuego», existe una evolución constante de los sistemas y los formatos. Los sistemas no domésticos (*arcades*) son ya escasos y algunos se consideran piezas de coleccionista. En cuanto a las máquinas, puede decirse que los ordenadores, las consolas domésticas y los portátiles llevan existiendo desde hace décadas, pues han sabido adaptarse a los tiempos y evolucionar. Cabe señalar que los teléfonos inteligentes y las tabletas están empezando a ganar terreno en el mundo de los juegos y muchos consideran que el futuro de este sistema de entretenimiento estará estrechamente vinculado a ellos.

²¹ Aclaremos que las tablas 1 y 2 se encuentran en el apéndice I por las razones explicadas en dicho apéndice.

Para cerrar la clasificación, queremos destacar el hecho de que soportes de almacenamiento como disquetes y casetes, que fueron en su momento muy populares, han desaparecido casi por completo del mercado. Los cartuchos también van por este camino, dado que hoy en día solo se utilizan en las consolas portátiles. Como ya hemos señalado anteriormente, es probable que incluso los CD, los DVD y los *Blu-rays* desaparezcan por completo y que, en el futuro, no existan juegos en formato físico.

Software o contenidos

Tejeiro y Pelegrina (2003: 22) y Rodríguez San Julián (2002: 20) coinciden en destacar que una de las clasificaciones más completas de los videojuegos basada en el *software* o los contenidos es la que elaboró Juan Alberto Estallo en 1997. Este autor se basa en «a) aspectos psicológicos: habilidades y recursos necesarios para la utilización de cada juego, b) en el contenido del juego: desarrollo, temática y grado de relación con la realidad» (Tejeiro y Pelegrina, 2003: 22). Estallo (1997) establece cuatro grandes grupos, los explica y crea subdivisiones²².

Aunque consideramos que este planteamiento es bastante acertado, de nuevo nos encontramos ante una clasificación que hoy en día podría tacharse de incompleta. Muchos géneros nombrados en la tabla han quedado desfasados o se han fundido con otros, por no hablar de todos los tipos de juegos que faltan. Es cierto que se nombran las características principales de cada grupo, pero el sistema de clasificación resulta un tanto «general» y no se ve con claridad el criterio que se ha seguido para llevarlo a cabo.

²² Cf. Tabla 4 en el Apéndice I.

Una vez más, Marquès (2000) ofrece una clasificación interesante basada en «las principales habilidades que utiliza el jugador (concretamente, la mayor o menor importancia de la psicomotricidad y del razonamiento)». Además, añade un aspecto que ha de tenerse muy en cuenta (2000): «muchos de los videojuegos, aún perteneciendo claramente a una de estas clases, presentan también algunas características de otros grupos»²³.

Este esquema podría aumentarse, ya que, desde el año 2000, han surgido innovaciones. Incluso pueden crearse algunas subdivisiones para que la clasificación sea más precisa. Después de consultar las revistas y sus clasificaciones, además de los catálogos de tiendas especializadas, hemos modificado y ampliado la clasificación de Marquès²⁴:

Habilidades	Tipo de videojuegos		Ejemplos
Psicomotricidad	Arcade	Plataformas	<i>Mario, Donkey Kong Country, Sonic</i>
		Lucha o beat'em up	<i>Mortal Kombat, Street Fighter</i>
		Disparos o shoot'em up	<i>Call of Duty, Halo, Killzone, Metal Slug, Counter Strike</i>
	Deportes	Esfuerzo físico	<i>Pro Evolution Soccer, Top Spin, NBA Live, Grand Slam Tennis</i>
		Vehículos	<i>TOCA Race Driver, Need for Speed</i>

²³ Cf. Tabla 5 en el Apéndice I.

²⁴ No entra dentro de los objetivos de este trabajo llevar a cabo una clasificación exhaustiva de los videojuegos. No obstante, consideramos conveniente aportar ciertas modificaciones que reflejen la actualidad del cambiante mundo audiovisual. Para hacer algunas de estas modificaciones, nos hemos basado también en la clasificación encontrada en las revistas de videojuegos (cf. Tabla 6 en el Apéndice I).

	Juegos de acción		<i>Devil May Cry, Metal Gear Rising</i>
	Dibujos animados interactivos		<i>Space Ace, Dragon's Lair</i>
	Juegos de aventuras		<i>Assasin's Creed, Resident Evil</i>
	Juegos de rol		<i>Final Fantasy, Zelda</i>
	Simuladores instrumentales		<i>IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles, Flight Simulator</i>
Razonamiento	Juegos de estrategia	Histórica	<i>Rome: Total War, Age of Empires, Company of Heroes, Medieval Lords</i>
		Social	<i>Los Sims, Tamagotchi, Animal Crossing</i>
		Empresarial	<i>Rollercoaster Tycoon, Football Manager</i>
	Aventuras gráficas		<i>Broken Sword, Monkey Island</i>
Lógica	Puzles		<i>Tetris, Candy Crush Saga</i>
	Juegos de mesa		<i>Combat Chess, Solitario, 7th Guest</i>
Memoria	Juegos didácticos y de preguntas		<i>Trivial, Buzz</i>
Talento artístico	Musical		<i>Singstar, Guitar Hero, Just Dance</i>

Tabla 7. Nueva propuesta de clasificación de los videojuegos basada en el modelo de Marquès (2000) con algunas modificaciones

En primer lugar, hemos de señalar que en algunos casos hemos renovado los ejemplos con los juegos encontrados en las revistas actuales consultadas. En el apartado referido a la psicomotricidad, hemos subdividido los juegos de «arcade» en «plataformas»,

«juegos de lucha o *beat'em up*» y «disparos o *shoot'em up*», con ejemplos de cada uno de ellos. En cuanto a los «deportes», hemos diferenciado entre los que requieren un esfuerzo físico y los que se llevan a cabo con vehículos. Además, hemos añadido tres tipos de juegos nuevos: «juegos de acción», «dibujos animados interactivos» y «juegos de aventuras». Hemos decidido no poner en el mismo grupo los «juegos de rol» y las «aventuras gráficas», porque consideramos que, en estas, tiene más importancia el razonamiento que la psicomotricidad. Por último, aclaramos que hemos precisado la referencia a los tipos de simuladores denominándolos «simuladores instrumentales».

En cuanto a la parte de razonamiento, hemos establecido una división entre «estrategia histórica», «social» y «empresarial». De este modo, los que anteriormente se consideraban «constructores» en el apartado de psicomotricidad pasan a ser «juegos de estrategia». Además, añadimos los juegos de «aventuras gráficas» por las razones ya explicadas. Nos ha parecido conveniente limitar el siguiente apartado tan solo a la lógica, de forma que queda excluida la estrategia, que ya aparece en el apartado anterior. En este caso, distinguimos entre «puzzles» y «juegos de mesa». En la parte de memoria, hemos añadido los «juegos didácticos».

Por último, hemos creado un nuevo punto que se refiere al talento artístico. Hoy en día, existe un nuevo tipo de juegos cuyos objetivos son bastante distintos a los tradicionales. Esto no quiere decir que no fomenten la competitividad entre los jugadores; la diferencia está en que las habilidades exigidas tienen más que ver con el talento en disciplinas artísticas como la música.

1.4. Los usuarios²⁵

La Asociación Española de Distribuidores y Editores de *Software* de Entretenimiento (ADESE)²⁶ era un grupo de empresas que se constituyó en 1997 con el firme propósito de representar y contribuir al desarrollo de la industria del sector y de sus asociados. Esta asociación elaboró un código de autorregulación impulsado por las Administraciones Públicas de Consumo y de Protección del Menor que entró en vigor en el año 2001. Este código facilitaba «un mecanismo para que los consumidores [contaran] con información suficiente sobre los contenidos y edades recomendadas de los productos de software de entretenimiento». Es decir, se clasificaban los juegos teniendo en cuenta si su contenido podía ser visto por usuarios de una cierta edad «y en ningún caso [se basaban en] su dificultad o requerimientos de habilidad para desarrollar el juego».

Durante la presidencia española de la Unión Europea en el primer semestre de 2002, se impulsó el desarrollo de un nuevo proyecto que se había iniciado un año antes y cuyo objetivo era unificar las clasificaciones por edades de los videojuegos en Europa y ayudar a los progenitores europeos a tomar decisiones informadas a la hora de adquirir juegos. A este nuevo código de autorregulación se le llamó PEGI (*Pan European Game Information*) y supuso una ampliación del creado por ADESE en 2001. Hoy en día, es válido en la mayor parte de Europa. El Sistema PEGI está integrado por dos tipos de iconos descriptores: uno relativo a la edad recomendada y otro al contenido específico susceptible de análisis.

²⁵ El contenido de las primeras páginas de este epígrafe se basa en la información del sitio en Internet de ADESE (2004) y el de AEVI (2014).

²⁶ Las empresas que pertenecían a ADESE eran las siguientes: *Activision, Atari, Editorial Planeta deAgostini Interactive, Electronic Arts, FX Interactive, Friendware, Microsoft Ibérica, Nokia Spain, Proein, Sony, Take Two Interactive, Ubi Soft, Virgin Play y Vivendi Universal Publishing* (AA.VV. ADESE 2004).

De este modo, en la caja del videojuego, aparece un número que indica la edad a partir de la que se aconseja utilizar el producto:



Cada videojuego muestra, además, uno o más pictogramas de contenidos en la parte trasera. Estos pictogramas son unos iconos que representan las razones principales por las que ha sido dada la clasificación de edad:



El Sistema PEGI integra también una etiqueta PEGI Online en los juegos que ofrecen la funcionalidad de jugar en línea. De esta manera, sólo los operadores de contenidos online que cumplan los requisitos establecidos en el Código de Seguridad Online *POSC* (*Pegi Online Safety Code*) podrán mostrar la etiqueta. Asimismo, el Sistema PEGI integra la etiqueta PEGI OK, en respuesta a las nuevas necesidades sociales.

En 2014 nace AEVI (Asociación Española de Videojuegos) tras la refundación de la antigua ADESE. Esta asociación aspira a aglutinar a todos los agentes implicados en la

cadena de valor del videojuego (desarrolladores, editores, comercializadores, etc.). Sus objetivos son: promover el desarrollo de la industria local en nuestro país, colaborar con las Administraciones Públicas e instituciones, defender los intereses de todos los agentes implicados, velar por un modelo sostenible y de futuro para el sector y generar una proyección positiva en torno al carácter cultural e innovador del sector.

Resulta evidente la importancia de esta industria en España, pues, como bien dice Estallo (1997), todos hemos manejado alguna vez videojuegos. No obstante, se sigue teniendo una imagen estereotipada de los usuarios: se les considera individuos introvertidos y raros que no aprovechan su inteligencia en cosas más útiles. Puede que esta imagen tenga su origen en las características atribuidas a los programadores de ordenadores en los años 70. No obstante, poco tienen que ver los usuarios de los 70 y principios de los 80 con los de esta década. Mientras que para los primeros la posibilidad de mejorar el juego resultaba casi tan atractiva como el hecho de jugar con él, para los jugadores actuales ni siquiera es necesario poseer unos conocimientos muy amplios de informática (Estallo 1997).

Los estudios realizados en torno a los factores de atracción de estos juegos no demuestran la existencia de diferencias claras entre jugadores y no jugadores, ni entre distintos jugadores en función de su grado de adhesión al juego (Tejeiro y Pelegrina, 2003: 69). Según Marquès (2000) y Tejeiro y Pelegrina (2003: 69-72), estas son algunas de las razones que podrían explicar su uso:

- Aumento de la autoestima.
- Alto coeficiente intelectual.

- Escape del aburrimiento, estrés, tensiones o situaciones negativas. Sumergen en mundos de ficción que evaden de la realidad, estimulan la imaginación, etc.
- Atracción de interés y atención: calidad de los gráficos, rapidez de la acción visual, efectos de sonido, combinación de estimulación multisensorial y sensitiva, interactividad, componente de azar y sorpresa, etc.

A pesar de que, como ya hemos dicho, todo el mundo suele jugar en mayor o menor medida, se ha demostrado en varios estudios que existe un perfil de jugador de videojuegos:

Sexo

En la primera década del siglo XXI, todavía podía afirmarse que el uso de videojuegos era más habitual entre los chicos que entre las chicas (AA.VV. ADESE 2003; Rodríguez San Julián 2002: 27; Rovira 2005: 95; Tejeiro y Pelegrina 2003: 72). Sin embargo, el porcentaje de mujeres que utilizan videojuegos ha subido de un 30% en 2006 a un 45% en 2009 (Escribano 2012: 11).

Una vez más, el tipo de juego es determinante. Según Escribano (2012: 11), si hablamos de videojuegos sociales, el porcentaje de mujeres que juegan es del 55% y las estadísticas son similares en el disfrute de videojuegos en teléfonos móviles, en donde el público femenino es también mayoría. En el pasado, se decía que los chicos preferían los juegos deportivos, militares, de destrucción y venganza, y ellas, los educativos. La explicación más extendida para este fenómeno era aquella que tenía que ver con los prejuicios sexistas. El contenido de los videojuegos no era, ni mucho menos, neutro. En

ellos, se animaba a los jóvenes a adoptar los rasgos de personalidad propios de sus estereotipos de género. Se «enfatan los valores de agresividad, competitividad, etc., que no resultan atractivos a las mujeres porque estas han sido socializadas hacia la cooperación y la amistad» (Unger y Crawford, citados en Tejeiro y Pelegrina 2003: 74).

El contenido se orienta hacia los intereses y las inquietudes de los chicos: los personajes femeninos, que son más escasos que los masculinos, ocupan un papel subordinado, por ejemplo el de «damisela» en apuros a la que el héroe debe rescatar. Cuando la mujer es la heroína de la historia se muestra como objeto de deseo, con curvas generosas y trajes ceñidos.

Edad

En la primera década del siglo XXI, el perfil del jugador solía ser una persona muy joven (AA.VV. ADESE 2003; Estallo 1997; Rodríguez San Julián 2002: 27; Rovira 2005: 95; Tejeiro y Pelegrina 2003: 75). Calvo (citada en Tejeiro y Pelegrina 2003: 75) señalaba que la edad de mayor uso de videojuegos parece situarse en torno a los 11-14 años; en el estudio coordinado por Rodríguez San Julián, se hablaba de adolescentes²⁷ y, en el realizado por EMER-GFK²⁸ (AA.VV. ADESE 2003), se referían al grupo de edad más joven²⁹.

Hoy en día, ante la pregunta de si ha cambiado la situación en este tiempo, hay que tener muy en cuenta que aquellos niños y adolescentes de los años 80 y 90 han crecido hasta traspasar la barrera de la treintena exigiendo también un tipo de producto distinto

²⁷ El estudio se realizó con jóvenes de 14 a 18 años.

²⁸ Empresa que se dedica a estudios de mercado.

²⁹ El estudio se realizó con sujetos de 13 a 35 años.

y más maduro (Escribano 2012: 11). Prueba de ello la encontramos en las revistas de videojuegos, donde no sólo se realizan reseñas de juegos, sino que además se critican diversos aspectos del mundo de los juegos:

Respecto a este parámetro, ha sido la causa por la que hemos excluido «The War Z», un lanzamiento que hasta fue retirado de Steam acusado de establecer condiciones abusivas y algo engañosas. Y es que, tan importante como la calidad de un juego es que cumpla las promesas con nosotros los jugadores y, desde luego, hay donde elegir (*Micromanía* 2013: 61).

Hay una fina línea que no se debería traspasar entre lo que debe ser una comunicación completa (noticias, avance y análisis del juego en cuestión; con los “tempos” fuertemente controlados por las compañías mediante los embargos que nos imponen, dicho sea de paso) y el destripe casi total de un juego por parte de la propia compañía que lo alumbró. Una tendencia que cada día está más extendida y aceptada (*Playmanía* 2013: 14).

¿Imaginas otra forma de ocio que ponga tantas trabas para disfrutar de aquello por lo que has pagado? No veo, por ejemplo, a los cines “obligando” al usuario a soltar 3€ para ver el verdadero final de la película, ni a los editores de libros cobrando por la biografía recomendada. O que vaya a comenzar la película y tengamos que esperar a que se actualice el firmware del proyector. El cine, la música y la lectura, al menos por ahora, lo siguen poniendo igual o más fácil que hace 20 años y tienen una historia y un recorrido bastante más largo que los videojuegos. ¿Por qué no siguen ese ejemplo? (*Playmanía* 2013: 15).

Estallo (1997) ya señalaba que «existe la certeza de que el juego de videojuegos es propio de la infancia y los primeros años de la adolescencia, no obstante debemos considerar la existencia de un numeroso grupo de sujetos, [...] cuyas edades se sitúan por encima [...]». En el año 2005, Rovira (95) aseguraba que, aunque en España más de un 55% de los adolescentes de entre 14 y 18 años utiliza los videojuegos habitualmente, no son sólo cosa de niños: cerca del 40% de los usuarios tiene más de 24 años y

alrededor de un 3% supera los 50. Este dato lo corrobora Escribano siete años después (2012: 11) al decir que en Estados Unidos los jugadores de entre 18 y 49 años representan el 53% del total y los mayores de 50, un sorprendente 29%.

Estatus socioeconómico

En 2003, Tejeiro y Pelegrina (75) afirmaban que, en la mayoría de los estudios, se dice que no existe relación entre el uso de videojuegos y la clase social del jugador. No obstante, algunos han argumentado que los usuarios provenían «de familias trabajadoras en las que la madre no realiza trabajo remunerado y los progenitores un bajo nivel educativo» (Roe y Muijs, citados en Tejeiro y Pelegrina 2003: 75). Actualmente, consideramos que, al tener más edad los usuarios, es más probable que su nivel adquisitivo sea mayor y puedan permitirse comprar más videojuegos y consolas.

1.5. Consideraciones psicosociales

Los videojuegos siguen siendo valorados desde posturas muy opuestas. Hay quien los defiende porque cree en sus posibles efectos beneficiosos y hay quien los ataca por considerarlos la «perdición» de los jóvenes. No obstante, tanto quienes los defienden como quienes los critican no lo hacen basándose en hechos probados sino en hipótesis (Estallo 1997; Rodríguez San Julián 2002: 23; Tejeiro y Pelegrina 2003: 79).

Estallo (1997) explica que «la actitud negativa proviene, en parte, de las opiniones de personas con una escasa o nula experiencia en informática en general y videojuegos en especial». Añade (1997) que «la mayor parte del conocimiento popular acerca del videojuego está basado en las opiniones que reflejan los medios de comunicación acerca de este entretenimiento». Lejos de exponer los hechos de manera objetiva, «estos medios ponen el énfasis en hipotéticos problemas que muy raramente se ven corroborados por los hallazgos de la investigación científica».

Si bien no están constatados los efectos psicosociales de los videojuegos, consideramos que pueden resultar de interés las opiniones al respecto de defensores y detractores:

Argumentos a favor del uso de los videojuegos

1. Bien cultural y transmedialidad (Escribano 2012: 9-10, 17-19):

El 25 de marzo de 2009, la Comisión de Cultura del Congreso reconocía al Videojuego como Industria Cultural, lo situaba a la misma altura que otras industrias culturales como el cine y lo incluía en el plan de Ayudas Culturales del Gobierno.

En Gran Bretaña, los videojuegos participan plenamente del certamen BAFTA; en Estados Unidos, es la Academy of Interactive Arts & Sciences la que premia a los videojuegos; en España, la referencia a una Academia del Videojuego sería la Academia de las Artes y las Ciencias Interactivas.

Además, el videojuego establece sus relaciones con el resto de los representantes del mundo del arte: cómic, literatura, cine, pintura, etc. Artistas plásticos, ilustradores, grafistas, modeladores 3D, etc. forman parte del proceso de creación. También se realizan exposiciones alrededor del globo y se producen adaptaciones de videojuegos a películas y viceversa.

2. Desarrollo de habilidades (Estallo 1997; Marquès 2000; Rodríguez San Julián 2002: 23-24; Rovira 2005: 94; Tejeiro y Pelegrina 2003: 123):

- Se ejercita la coordinación óculo-manual y psicomotora.
- Se estimula la capacidad de lógica y reflexión.
- Se fomenta la imaginación y la creatividad.

- Se ayuda a concentrar la atención.
 - Se desarrolla la rapidez en la toma de decisiones.
3. Utilidad terapéutica (Estallo 1997; Marquès 2000; Rodríguez San Julián 2002: 23-24; Rovira 2005: 94; Tejeiro y Pelegrina 2003: 125-127):
- En el campo de fisioterapia, con pacientes que tengan lesiones en los brazos.
 - En la terapia de control del dolor durante intervenciones dentales y en niños que reciben quimioterapia.
 - En el incremento del autoconcepto y el autocontrol entre los delincuentes juveniles institucionalizados.
 - En la estimulación de las habilidades cognitivas en personas de la tercera edad.
 - En la realización de *tests* psicológicos.
4. Educación (Estallo 1997; Marquès 2000; Rodríguez San Julián 2002: 23-24; Rovira 2005: 97; Tejeiro y Pelegrina 2003: 127-134; Escribano 2012: 13-17):
- Pueden constituir una forma de aprendizaje, de repaso de conocimientos y de entrenamiento para futuras actividades. Ej.: Pueden ayudar a investigar la historia de las batallas antiguas.
 - Enseñan a ser perseverante para cumplir los objetivos e incluso incrementan la tolerancia al fracaso.
 - Pueden ofrecer información sobre enfermedades y hábitos saludables o educar a los pacientes para que aprendan a enfrentarse a su dolencia.

5. Entretenimiento (Marquès 2000; Rodríguez San Julián 2002: 23):

Además de diversión y entretenimiento, pueden proporcionar una válvula de escape a los problemas o a las preocupaciones cotidianas. En ciertas ocasiones, también pueden utilizarse para liberar tensiones a través de la acción.

Argumentos en contra del uso de los videojuegos

1. Fomentan la agresividad (Estallo 1997; Marquès 2000; Rodríguez San Julián 2002: 29-30; Rovira 2005: 94; Tejeiro y Pelegrina 2003: 88-102):

Marquès (2000) reconoce que muchos videojuegos son violentos «y presentan una visión estereotipada y deshumanizada del mundo [...] que se muestra con contravalores sociales [...] como: sexismo, racismo, maniqueísmo, militarismo, egoísmo...». No obstante, añade que «para sus usuarios queda bastante claro que se trata de un juego [...] que precisamente les permite experimentar la transgresión de las normas». Incluso llega a comparar los videojuegos con los libros y afirma que nos permiten «tener una experiencia vicaria de lo que les pasa a unos personajes que —a menudo— transgreden también las pautas sociales». La diferencia radica en que, en el caso de los videojuegos, el usuario toma las decisiones, mientras que, en los libros, el lector es un mero espectador.

Rodríguez San Julián (2002: 30) considera que, aunque muchos videojuegos tienen un carácter extremadamente violento, los resultados obtenidos tampoco «permiten

esclarecer si esta relación entre los videojuegos violentos y la conducta agresiva [...] es producto de la influencia de los videojuegos, o tal vez [...] los sujetos agresivos [sean] quienes se sientan más atraídos por este tipo de juegos».

2. Producen malestar físico (Marquès 2000; Rodríguez San Julián 2002: 31-32; Rovira 2005: 94; Tejeiro y Pelegrina 2003: 117-119):

Rovira (2005: 94) explica en su artículo que «se han observado problemas oculares, posturales, inflamación en los tendones, etc.».

3. Crean adicción (Estallo 1997; Rodríguez San Julián 2002: 30-31; Rovira 2005: 94; Tejeiro y Pelegrina 2003: 81-88):

La adicción a los videojuegos se caracteriza por el aumento del tiempo que se le dedica al juego y por la posible aparición del síndrome de abstinencia (Rovira 2005: 94). En el estudio de Rodríguez San Julián (2002: 30-31), se arguye que «la principal conclusión que se desprende de investigaciones es que los sujetos que se pueden calificar como “adictos” a los videojuegos, [...] consideran prioritario jugar ante cualquier otra actividad», aunque es difícil saber «si tal situación adictiva responde a factores personales o a problemas sociales, o si es consecuencia directa del uso de los videojuegos».

4. Provocan aislamiento (Estallo 1997; Marquès 2000; Rodríguez San Julián 2002: 31; Rovira 2005: 94; Tejeiro y Pelegrina 2003: 107, Escribano 2012: 11):

Según Rovira (2005: 94), «los jóvenes hacen del videojuego su realidad descuidando otros aspectos de la vida social, personal, familiar y de la salud». Algunos de «los síntomas más preocupantes tienen que ver con el abandono de otras actividades que conducen al jugador al aislamiento».

Sin embargo, Escribano (2012: 11) afirma que el videojuego no parece una práctica «aislacionista», desintegradora, más bien todo lo contrario, ya que la tendencia a jugar con amigos en casa está en alza y lo observamos en el 65% de las personas que juegan con otra (físicamente) o mediante juegos *multiplayer* en línea.

5. Restan tiempo o desplazan a otras actividades (Estallo 1997; Marquès 2000; Rodríguez San Julián 2002: 31; Rovira 2005: 94; Tejeiro y Pelegrina 2003: 108-112):

En cuanto al rendimiento académico, Rovira (2005: 94) culpa al agotamiento del sistema nervioso, provocado por la atención puesta en el juego, del deterioro de los estudios. También Tejeiro y Pelegrina (2003: 108) parecen encontrar «cierta relación entre el uso de videojuegos y unos peores índices escolares».

2. Las revistas de videojuegos españolas

Hoy en día existen muchos medios de difusión de videojuegos en España. Por un lado, tenemos los medios «generalizados», es decir, las vallas publicitarias, los anuncios en medios audiovisuales, los programas de televisión y radio, las páginas *web* y las publicaciones periódicas que no se centran en el mundo de los videojuegos, pero que pueden dedicarles una sección fija o reportajes ocasionales. Por otro lado, nos encontramos con los medios «especializados»: sitios en Internet y programas de radio y televisión dedicados a los videojuegos, tiendas de venta o alquiler, revistas de informática y videojuegos, e incluso cibercafés, Internet *parties* y *gameclubs* (Rodríguez San Julián 2002: 54).

La utilización de uno u otro medio dependerá en gran medida del tipo de usuario al que se quiere dirigir el producto. Así, si se quiere destinar un videojuego a un público no especializado, que no suele jugar con frecuencia, se insertarán los anuncios en medios generalistas. No obstante, si hablamos de usuarios «iniciados» que piden una información más detallada, los medios de difusión elegidos serán especializados (Rodríguez San Julián 2002: 54).

Aunque ya hemos visto que los medios son muy numerosos, en este capítulo sólo nos ocuparemos de clasificar las revistas que se centran en los videojuegos, incluidas las digitales, y analizaremos las principales características de las revistas impresas. Para empezar, aportaremos algunos datos que señalan la relación entre el uso de los videojuegos y la lectura de este tipo de publicaciones. Según EMER-GFK (AA.VV. ADESE 2003), «el 40,2% de los jugadores españoles de videojuegos entre 13-35 años

utilizan PC o videoconsola y juegan con alta frecuencia». No obstante, «este porcentaje llega al 56% en el caso de los lectores de revista».

Dos de las tres³⁰ principales vías por las que suele conocerse el lanzamiento de un videojuego están estrechamente relacionadas con estas publicaciones: la lectura directa del usuario de videojuegos y los comentarios de amigos lectores de revistas especializadas. Si hablamos de adquisición de videojuegos, «los lectores de revistas especializadas compran 8,4 juegos de media, los no lectores influidos por amigos lectores compran 5,1, y los no lectores influidos por otros medios compran 4,9» (AA.VV. ADESE 2003).

Todos estos porcentajes nos ayudan a hacernos una idea de la influencia que puede llegar a ejercer este tipo de publicaciones en los usuarios, aunque sería erróneo pensar que pueden convertirnos en jugadores habituales. En realidad, los usuarios aficionados a los videojuegos constituyen una «comunidad» que comparte la pasión por este mundo. Al igual que los *chats*, foros, tiendas y salones recreativos, las revistas de videojuegos son sus canales de comunicación (Rodríguez San Julián 2002: 66).

³⁰ La tercera vía es aquella que tiene que ver con los demás medios de comunicación (televisión, radio, etc.).

2.1. Breve historia de las revistas de videojuegos en España

Las primeras revistas de videojuegos aparecieron en España a mediados de los 80 y tuvieron su mayor auge durante los 90, coincidiendo con el lanzamiento de las primeras consolas y los PC. José Manuel González (2012: 1) describe aquella época como complicada y divertida al mismo tiempo. El sector de los videojuegos avanzaba a una velocidad vertiginosa y los usuarios aprendían a usar los juegos y aplicaciones más rápidamente que los profesionales. González señala que, en aquellos tiempos, periodistas y aficionados, lejos de competir, compartían sus logros para que fueran publicados en las revistas.

Por aquel entonces las revistas en España hablaban tanto de juegos como de soportes. A medida que pasaba el tiempo, surgían nuevas publicaciones que se centraban sólo en juegos de ordenador, juegos para consolas, juegos de marcas concretas o de informática en general (Rodríguez San Julián 2002: 56). Incluso se han llegado a publicar guías especiales y trucos de juegos determinados.

González (2012: 2-11) hace un recorrido por las diversas publicaciones especializadas en videojuegos, pero nosotros nos centraremos en las tres revistas que hemos analizado³¹.

³¹ González (2012: 1-11) nombra otras revistas como *Microhobby* (1984), *Load'n'run* y *Stars* (1985), *Input* (1985), *Hobby Consolas* (1991), *Todo Sega* (1992), *Superjuegos-Xtreme* (1992), *PCManía* (1992), *Loading* (1999), *PlanetStation* (1999), *Edge* (2006), *MarcaPlayer* (2008), *Games TM* (2012), *Revista Oficial PlayStation* (1996), *Revista oficial Xbox* (2006), *Revista oficial de los Sims* (2005). Por razones prácticas y de espacio, solo nos hemos centrado en describir con detalle las tres que aparecen en el corpus.

Micromanía

Esta revista nace en el año 85. En su artículo, González (2012: 3) la nombra «el gran referente del género, después de casi 30 años en los quioscos». En un principio, la revista estaba abierta a los ordenadores de 8 bits y se centraba en los videojuegos. *Micromanía* tenía múltiples y variadas secciones, análisis, previas, guías de soluciones y trucos. También, de vez en cuando, incluía cintas de casete con demos y programas propios.

Durante su segunda época, la revista cambió de formato y se convirtió en un enorme periódico. Esto duró hasta el año 1995, cuando empezó su tercera época y utilizó un formato similar al que se conoce hoy en día. Esta temporada se caracterizó por estar centrada en los juegos de PC y haber dejado de lado los juegos de consola. La revista no hablaba ya de programación, pero sí que dedicaba apartados a las novedades del mercado y el análisis del *hardware*. En su nueva época, *Micromanía* regalaba un DVD (al principio un CD) que contenía, en un primer momento, demos de juegos y que ahora incluye juegos enteros de gran calidad.

Micromanía se sigue publicando hoy en día, aunque la editora española *HobbyPress* fue adquirida por *Axel Springer* y después por *Blue Ocean Publishing*.

Playmanía

Es precisamente *Axel Springer* la editora que lanza al mercado *Playmanía* en 1999. Esta revista está centrada en las máquinas de *Sony* y se ha ido adaptando a ellos con el paso de los años. González (2012: 7) se refiere a ella como una revista eminentemente útil

gracias a los reportajes, guías y trucos para conseguir exprimir al máximo los juegos. Actualmente, *Playmanía* incluye distintas secciones de reseñas, novedades, compras recomendadas y reportajes especiales.

Nintendo Acción – Revista oficial Nintendo

En 1992, *HobbyPress* lanzó *Nintendo Acción* y *TodoSega*. Estas dos revistas estaban especializadas en una marca de *hardware*. *TodoSega* perdió fuerza al mismo tiempo que las consolas de *Sega*, pero *Nintendo Acción* ha obtenido el estatus de oficial y hoy en día se sigue publicando bajo el nombre de *Revista Oficial Nintendo*.

La *Revista Oficial Nintendo* es una publicación amena, dedicada al público juvenil y con secciones alejadas del mundo serio de los videojuegos. Tiene apartados de análisis, concursos, dibujos, buzón, novedades, sugerencias de compras, trucos y guías. González (2012: 6) explica que esta revista ha conseguido evolucionar y, actualmente, por ejemplo, se ocupa de portátiles, de la *Wii* e incluso de la *eShop* de Nintendo. Sus artículos cubren desde juegos de *Pokémon* hasta otros más adultos como los de *Wii Fit*, inteligencia o puzzles.

El auge de Internet ha propiciado que las revistas impresas compartan ahora protagonismo con sus versiones digitales, aunque en la red no solo se encuentran versiones, sino también revistas creadas exclusivamente para ser vistas en este medio. Según Rodríguez San Julián (2002: 57), las publicaciones virtuales aportan agilidad e inmediatez de información, permiten probar juegos en línea y hacen posible la interacción de los lectores entre sí y con la revista.

2.2. Principales tipos de revistas de videojuegos españolas

Consideramos que es más preciso referirnos a este tipo de publicaciones como revistas españolas sobre videojuegos y páginas *web* de información sobre videojuegos. Las primeras publican sus números con cierta periodicidad y pueden ser tanto físicas como virtuales. Las segundas están formadas por artículos que se publican de manera inmediata y con más frecuencia.

Revistas españolas sobre videojuegos³²

Revistas en papel (En los quioscos):

- Las revistas de Axel Springer España en los quioscos:
 - *Hobby Consolas*
 - *PlayManía*
 - *Revista Oficial Nintendo*
 - *Retrogamer*
- Otras revistas en los quioscos:
 - *Micromanía*
 - *Game TM*

Revistas en papel (en las tiendas):

- *Canal ocio*
- *Megaconsolas*
- *Game Over*

³² Esta clasificación se basa en la entrada del blog publicada por Yolanda Ollodepez el 29 de diciembre de 2013.

Revistas en formato digital (en pdf):

- Revistas en pdf también disponibles en papel
 - *RetroManiac*
 - *Games Tribune Magazine*
- Otras revistas en pdf:
 - *Creative Future*
 - *NoSoloGamer*
 - *StudioGamer*
 - *RetroWiki Magazine*
 - *Yo Tenía Un Juego*

Revistas interactivas (eMag y Ipad):

- *Gamereactor*
- *Fase Extra Magazine*
- *Proyecto Gamer*

Páginas web de información sobre videojuegos³³

- *3DJuegos*
- *Tierra Gamer*
- *MeriStation*
- *Vandal*
- *Atomix*
- *Gamers Retail*
- *Game (España)*

³³ Esta clasificación se basa en el artículo publicado en *20 Minutos* por elmasclown el 12 de abril de 2013.

Resulta difícil saber a qué tipo de revista recurren más los jugadores. Es probable que todo sea cuestión de preferencias: habrá usuarios que consulten, sobre todo, las versiones en línea y otros que hagan lo mismo con las publicaciones de los quioscos. Al fin y al cabo, los lectores suelen tener el mismo perfil (Rodríguez San Julián 2002: 57), si bien los buenos aficionados no dudan en gastar dinero en estas publicaciones, ya que necesitan (y desean) estar al día y enterarse de las últimas novedades, pues algunos contenidos o bien no salen o aparecen de forma mucho más resumida en las ediciones digitales.

El mercado de las revistas suele considerarse «cambiante, rápido, con constantes nacimientos de nuevas publicaciones y clausuras de otras que no obtuvieron el éxito esperado» (Rodríguez San Julián 2002: 56). Pero esto no quiere decir que no existan publicaciones que hayan sabido mantenerse durante muchos años. Este es el caso de *Hobby Consolas* o *Micromanía*, que llevan vendiéndose desde hace 24 y 30 años respectivamente. Puede que ambas lo hayan logrado porque han sabido adaptarse a la evolución de los videojuegos y de sus lectores. A pesar de todo, «las revistas dedicadas a los videojuegos que más se venden raras veces alcanzan las 50.000 copias al mes» (Rodríguez San Julián 2002: 56).

2.3. Características de las revistas impresas³⁴

Los autores de los textos suelen ser expertos en videojuegos que analizan las novedades del mercado para exponer sus conclusiones en las revistas. Es habitual que realicen reseñas y den una puntuación a cada juego según su calidad gráfica y sonora, su nivel de dificultad y entretenimiento, su duración e incluso, por la relación entre la calidad y el precio. Hay que señalar también que algunos de estos autores se dedican a comentar sólo un tipo de juegos, es decir, que un especialista en juegos deportivos escribe sólo sobre ellos.

Además de valorarse los productos, se resuelven las dudas de los lectores, se les dan consejos y se aceptan críticas y sugerencias. De hecho, este contacto que se establece con el público supone un «*feed-back* que se constituye en importante elemento de una fidelización técnicamente prevista» (Rodríguez San Julián, 2002: 57). La identificación de los autores de los artículos suele ser muy variada. En algunas publicaciones, sólo aparecen las iniciales (*Micromanía*); en otras, no sólo aparece el nombre, sino también una foto del emisor (*Hobby Consolas*) y algunos artículos, sencillamente, no están firmados (*Playmanía* y *Revista Oficial Nintendo*). Podría considerarse que este hecho carece de relevancia si no se tuviera en cuenta la importancia del receptor. Lo cierto es que cuanto más cercano se sienta este del que firma el texto y mejor lo conozca, más confiará en él y, por tanto, tenderá a adquirir la revista en la que trabaja. González (2012: 8) menciona el caso de Sergio Herrera («Mr Karate»), especialista en anime y cultura japonesa, quien, después de trabajar 6 años para *Hobby Consolas*, decidió crear

³⁴ En este capítulo sólo nos centraremos en el análisis de las siguientes revistas impresas de videojuegos: *Micromanía* (216), *Playmanía* (171) y la *Revista Oficial Nintendo* (247). La revista *Hobby Consolas* (257) solamente se utilizará en este apartado para describir la estructura de las revistas, no de los artículos.

«una revista hecha por y para frikis». *Loading*, que así se llamaba la revista, consiguió lanzar 12 números. Después de esta creó *GameType*, que llegó a publicar 18.

El lector es una pieza clave en una revista de este tipo. Los receptores de hace diez años han crecido y tanto ellos como las nuevas generaciones se han convertido en usuarios exigentes, cuyos gustos han evolucionado al mismo tiempo que los juegos. Piden que se hable con propiedad de los productos, que se les ofrezcan recomendaciones y valoraciones que estén a la altura de sus conocimientos. El diseño atractivo de los contenidos, el impacto visual, los concursos y los regalos (juegos para descargar, guías, calendarios y pósters) son los principales reclamos que se utilizan para captar el interés de los posibles compradores, aunque no basta con esto. El lector agradece el trato de cercanía que transmiten los textos de estas publicaciones mediante el uso de determinados recursos lingüísticos y la propia estructuración de las revistas, que describimos en los siguientes apartados.

Estructura de la revista

Las revistas analizadas guardan cierto parecido en cuanto a la organización de contenidos, aunque no siempre las secciones aparecen en el mismo orden. En cualquier caso, siempre encontraremos:

- Sumario y editorial: en algunas ocasiones, el sumario contiene no sólo una lista de las secciones con imágenes y sus respectivos números de páginas, sino también una relación de los videojuegos que se nombran en el ejemplar. La editorial se acompaña de la foto de su autor o de un avatar, que suele ser el director de la revista.

- Secciones de opinión: en ellas se habla de temas que preocupan a los jugadores.
- Noticias del mundo de los videojuegos: últimos lanzamientos, rumores, presentaciones públicas de productos y otros eventos.
- Preestrenos: se dedican algunas páginas a comentar juegos que están a punto de comercializarse en nuestro país e incluso se habla de los que ya han salido en Estados Unidos o Japón. De ahí que algunas publicaciones tengan corresponsales en estos países.
- Reportajes: pueden cubrir desde una lista con los mejores juegos del año pasado a los mejores que están por venir (sobre todo si se trata de revistas publicadas a finales o principios de año), pasando por una narración detallada de algunos juegos destacados.
- Novedades y reseñas: a estas secciones está destinado un mayor número de páginas. En ella se analizan los juegos que pueden adquirirse en el mercado y a algunos se les da una puntuación atendiendo a diversos criterios. *La Revista Oficial Nintendo* valora los gráficos, la diversión, la opción multijugador y la duración del juego; *Micromanía* puntúa gráficos, sonido, jugabilidad, dificultad y relación calidad/precio; *Playmanía* y *Hobby Consolas* evalúan gráficos, sonido, diversión y duración.
- Retro: los más nostálgicos recuerdan puntuaciones o críticas de juegos que cuentan ya con algunos años. *Micromanía*, por ejemplo, analiza sus números de hace 10 y 20 años en su sección «Retroreview».
- Correo y redes sociales: los lectores envían preguntas, sugerencias, dibujos, etc. Esta es la parte más «interactiva» de la revista. De un tiempo a esta parte, debido al auge de las redes sociales, las revistas publican comentarios que hacen los lectores en la red.

- Trucos, guías y soluciones de algunos juegos.
- Guías de compras divididas en géneros y con puntuaciones para ayudar a los usuarios a decidirse por un título. También se incluyen comparativas y listas con los mejores juegos, los más vendidos, etc.
- *Software* y *hardware*: se explica el uso de *software*, se presentan los complementos nuevos para jugar con consolas y ordenadores y se responden dudas técnicas.
- Promoción de otras revistas.
- Películas, música, *merchandising*, cómics y libros recomendados.
- Móviles y DLC: en algunas revistas se habla de juegos para móviles y contenido descargable.
- Comentarios sobre las demos o los juegos que se regalan con la revista.
- Concursos.

La imagen tiene mucha importancia en todas las secciones. Los colores son vivos y ocupan gran parte de la página. En ellas suelen aparecer capturas de pantalla de los videojuegos o imágenes troqueladas de algunos de los personajes. En algunas secciones, sobre todo en las de «correo», suelen verse incluso dibujos enviados por los lectores.

Si bien no pueden considerarse una sección, lo cierto es que los anuncios ocupan mucho espacio en las revistas. Por este motivo, hemos creído conveniente aportar algunos datos sobre ellos. El impacto visual en el receptor es el principal objetivo de este tipo de publicidad. Por ello, los anuncios se caracterizan por el colorido y el diseño de sus imágenes y por sus eslóganes impactantes. Lógicamente, también aparece el nombre de

lo que se anuncia, el logotipo, un cuerpo de texto que describe brevemente el producto y, en algunos casos, el precio.

Estructura de los artículos

Los artículos de todas las secciones tienen un título, que suele acompañarse de un subtítulo y de un texto introductorio en las secciones de «preestrenos» y «reportajes a fondo». En cuanto al cuerpo de texto, está dispuesto en columnas principalmente. No obstante, también podemos ver notas a pie de foto o cuadros con información complementaria. El uso de la cursiva, la negrita y las comillas suele variar, sobre todo si se trata de revistas de distintas editoriales. En *Micromanía (Hobby Press)*, se escribe el nombre de los videojuegos entre comillas latinas, mientras que, en *Playmanía (Hobby Press)*, se prefiere la cursiva. En la *Revista Oficial Nintendo*, solo se utiliza la negrita o se recurre a las comillas para destacar ciertas palabras o expresiones.

Aunque el estilo de escritura resulta bastante informal, no se cometen fallos sintácticos o morfológicos en exceso. De hecho, llama la atención el buen uso que suele hacerse de la puntuación, de la concordancia y de las expresiones. Algunos de los recursos que se utilizan en este tipo de publicaciones con el fin de hacer el texto más próximo al receptor para atraer su interés son los siguientes:

- El tuteo: alusiones directas al lector.

«¡Necesitas protección, amigo, y lo sabes!» MM: 22

«Siéntate, chaval, y escucha esta historia...» MM: 88

«Lo de la mejor noticia del año, hombre... a lo mejor es un poco pronto para decirlo, ¿no te parece? :-D» MM: 24

«¡Que vienen los facehuggers! ¡Dispara, dispara, dispara! No, espero que hay un cristal y no pueden entrar...¡Buf!» MM: 87

«O, mejor dicho, la era de los reinicios. De los nuevos comienzos. Entre ellos, el de Dante. Dante, sí. ¿No te suena? Un muchacho no humano, alto, de pelo blanco, con un abrigo. A ver, el protagonista de «Devil May Cry». ¡Ahora!» MM: 37

➤ Expresiones coloquiales:

«Y contra pronóstico para los menos avezados, te haces con todo lo que te ofrece en un pispás» MM: 40

«¡Una pasada!» MM: 41

«Lo que mola [...]» RON: 34

«[...] *Tearaway* lo va a petar» PM: 60

➤ Frases hechas y refranes:

«[...] que esperamos como agua de mayo» MM: 12

«Porque ni los que parten el bacalao a veces se libran del patinazo...» MM: 18

«...bueno, digamos que nosotros también tenemos los dedos cruzados ;-)» MM: 25

➤ Exclamaciones: por lo general, estos signos de puntuación suelen usarse correctamente, es decir, se coloca uno al principio del enunciado y otro al final. No obstante, podemos encontrar casos en los que, para conferir mayor énfasis, se usan varios signos tanto al principio como al final del enunciado:

«¡¡¡¿Porque en el mundo GTA V no existen los niños por la ciudad?!!!» PM: 4

«[...]¡el rayo es supremo!» RON: 11

«¡Queremos un nanotraje ya!» MM: 18

«¡Saltad, saltad, malditos!» MM: 35

➤ Interrogaciones y preguntas retóricas:

«Será por algo, ¿no?» RON: 77

«¿Qué más, qué más?» RON: 73

«Pero, hombre, ¿realmente hace falta nombrarlos? ¡A ver qué sería de «Colonial Marines» sin sus encantadores bichos!, ¿no?» MM: 86

➤ Humor e ironía:

«El de los calzoncillos por fuera, contra todos» RON: 54

«Por suerte, basta con aporrear el botón cuadrado para librarnos de sus “besitos”» PM: 41

«Tras huir de Raccoon City, acabó en un sitio aún más peligroso... la España profunda» RON: 65

➤ Puntos suspensivos:

«Este chiquito... sí, hombre, ese que llevaba un gabán así, muy historiado, y tenía el pelo blanco... Dante se llamaba, ¿no? ¿Dónde se ha metido últimamente? ¿Que eres tú? ¡Venga ya! Vamos, que vienen los demonios. ¿Dónde está?» MM: 36

«Siéntate, chaval, y escucha esta historia...» MM: 88

«Lo que ocurrió dentro se narró en el primer Lords of Shadow... y acabó con Gabriel convertido en... ¡Drácula!» RON: 38

➤ Interjecciones y onomatopeyas:

«Hmm...» MM: 41

«"pi-pi-pi"» MM: 85

«Ah» RON: 37

«¡ay!» MM: 32

➤ Emoticonos y símbolos: recuerdan a los recursos que suelen utilizarse para *chatear* y para mandar mensajes a móviles.

«:-D» MM: 24

«;-)» MM: 25

«:-P» MM: 25

«:-(» MM: 25

«+» PM: 70, 74(23), 75(24), 76(24), 77(23), 78(23), 79(22), 80(22)

➤ Referencias a películas, personajes y frases famosas adaptadas a los juegos:

«Colega... ¿dónde está mi JDR?» MM: 12

«...o eres fan del telediario de Pedro Piqueras, o de la serie «Emergency» no hay duda» MM: 42

«¡Creo que he visto un lindo xenomorfo!» MM: 84

«Si supieran, como Superlópez, que no son más que xuxaraxas...» MM: 84
«¡Larga “vita” a nuestra consola portátil!» PM: 58
«Como te "haggarre"...» RON: 64
«¡Todos los PC llevan a Roma!» MM: 40

➤ Lenguaje violento:

«Lanzar a un demonio menor al aire y dedicarte a masacrarlo mientras estás saltando es una auténtica delicia [...]» MM: 39
«Disfruta de las catástrofes y pásatelo en grande con las tragedias, y cuantas más víctimas haya, mejor... No, nos hemos vuelto unos monstruos, unos psicópatas sanguinarios ni se nos ha ido la cabeza» MM: 42
«Su grito de guerra: ¡te haré picadillo!» RON: 10
«Suficiente para repartir estopa» RON: 37

➤ Sufijos de carácter expresivo o emotivo, casi siempre muy coloquiales:

«fiestaca» RON:34
«pantallón» PM:63
«reportajazo» PM:76
«titulazos» RON:63
«eurazos» MM:24

➤ Siglas, acrónimos y abreviaciones:

- Tecnicismos: «3D», «2D», «HD», «PvP», «PvE», «CPU»...
- Aparatos para jugar: «PC», «PS3», «3DS», «PSP»...
- Videojuegos: «COD», «DMC», «GTA», «ESDLA»...
- Otros: «RPG», «F2P», «CEO», «LED», «LAN»...

➤ Repetición de vocales y palabras, casi siempre con fines expresivos:

«¡Quema, quema, quemaaaa! Que no hombre, que no es para tanto, [...]» MM: 35
«Pero Zulrog y sus soldados son pesados, pero pesaaaados y un auténtico incordio» MM: 44
«[...] va a dejar el listón muuuy alto para lo que queda de año» MM: 32
«Muy, muy, muy jugable» MM: 45

- Anglicismos: se comentarán con detalle en el próximo capítulo.

«Su único inconveniente es que está en Inglés» MM: 69

«Su único pero es la incomprensible ausencia de traducción al castellano. ¿Nos llegarán algún día los juegos de Telltale en nuestro idioma? ¡Ojalá que así sea!» MM: 70

«El online tiene algo de retardo. Y que nos llegue completamente en inglés» RON: 61

«La traducción está plagada de fallos [...]. Las voces en inglés son buenas, pero no en todos los casos» PM: 39

«Tampoco tiene desperdicio la pobre traducción al castellano (típica en la saga) [...]» PM: 39

«Graciosos comentarios (en inglés) [...]» «Buen doblaje de la cueva (en inglés) [...]» PM: 49

«[...] un cuidadísimo doblaje al castellano (volverán las voces de siempre) [...]» PM: 31

3. Concepto y clasificación del anglicismo

Si bien es cierto que las transferencias lingüísticas siempre han existido, sobre todo tras la Segunda Guerra Mundial, el panorama lingüístico internacional se ha caracterizado por la enorme influencia que ha ejercido el inglés sobre el resto de las lenguas. En el caso de España, el fenómeno del anglicismo ha suscitado el interés de un gran número de autores como Pratt, Lorenzo y Gómez Capuz, entre otros, que le han dedicado numerosas investigaciones.

Es por esto por lo que en este trabajo no nos detendremos en describir el concepto teórico del anglicismo³⁵, sino su presencia en el mundo de los videojuegos y, más concretamente, en las revistas de este sector. Con tal fin, comenzaremos con la descripción de los motivos por los que este recurso suele emplearse en este tipo de publicaciones periódicas. Tal como explica Brito (2002: 455-456) en su resumen de la teoría de Pratt, en este ámbito, en numerosas ocasiones, se adopta el término del inglés por necesidad, por no existir un equivalente en nuestro idioma al tratarse de un concepto nuevo:

De la necesidad de lexicalizar conceptos e inventos nuevos que no han surgido en el ámbito de nuestra cultura y que, por tanto, no han dado lugar a la formación del término que le ha de dar nombre a partir de nuestros propios recursos léxicos (no sólo se introduce la novedad sino también su nombre en la lengua original).

El hecho de que surjan lexías nuevas del inglés no es mera casualidad, puesto que «las naciones más avanzadas tecnológicamente [...] nos enseñan y nos venden sus logros en

³⁵ Este aspecto ya ha sido tratado con detalle en trabajos anteriores (Rodríguez Medina 2000a, 2000b; Déniz Santana 2013).

sus lenguas de comunicación» (Brito 2002: 450). Para ser más exactos, «en nuestro tiempo, la nación que lleva las riendas se llama Estados Unidos y las instrucciones para no perder la carrera se dicen, se oyen y se escriben en inglés» (Brito 2002: 450).

Existe una estrecha relación entre el mundo de los videojuegos y los Estados Unidos³⁶, dado que fue precisamente en ese país donde se inventaron y se comercializaron por primera vez. Además, *Microsoft*³⁷, una de las multinacionales que se dedican a crear tanto juegos como soportes, tiene su sede en Washington. En España, el hecho de que la industria de este tipo de productos sea más bien débil (Rodríguez San Julián 2002: 66) ha propiciado aún más la entrada de anglicismos en nuestro idioma.

Por otro lado, no podemos olvidar que uno de los principales objetivos de las revistas de videojuegos es presentar lo más reciente del sector. Así que si tenemos en cuenta que muchas veces los redactores trabajan contrarreloj y que quienes escriben en estas revistas no son lingüistas, no es de extrañar que no se preste atención a la adaptación de los términos nuevos al español.

En otras ocasiones, se recurre al inglés para dotar de cierto «refinamiento» al texto o para que este adquiriera un aspecto más «técnico», por esnobismo o como marca de prestigio o de exclusividad (Brito 2002: 456). Por ejemplo, en la *Revista Oficial Nintendo* (2013: 75) encontramos: «Masahiro Higuchi. Project Manager de Fire Emblem Awakening». En este caso, se ha optado por el uso de «*Project manager*», anglicismo puro, en lugar de «director de proyecto».

³⁶ Cf. capítulo 1.

³⁷ Sony y Nintendo, las otras dos grandes compañías que se dedican hoy en día a los videojuegos, están centralizadas en Japón, aunque cuentan con sucursales estadounidenses muy poderosas.

Otras veces se emplean los anglicismos para darle un toque informal al artículo. No hay que olvidar que las revistas de videojuegos van dirigidas a un público joven y, como afirma Gómez Capuz (citado en Rodríguez Medina 2000a: 115), el lenguaje juvenil está muy influido por la lengua inglesa³⁸. Un ejemplo sería el uso, en la página 52, de *Micromanía* (2013) de la palabra «gamers», en lugar de «jugadores», para referirse a los aficionados a los videojuegos.

Estas causas que propician la aparición de los anglicismos en las revistas de videojuegos nos llevan a formular las hipótesis en las que basaremos nuestro estudio y que exponemos en el próximo epígrafe. Pero antes, resulta imprescindible explicar el modelo teórico que hemos seguido para recoger y clasificar los anglicismos que forman nuestro corpus, esto es, qué entendemos por anglicismo y qué tipología nos parece más adecuada para su análisis.

Una de las primeras definiciones más rigurosas fue la aportada por Pratt (1980: 115): «un anglicismo es un elemento lingüístico, o grupo de los mismos, que se emplea en el castellano peninsular contemporáneo y que tiene como étimo inmediato un modelo inglés».

Rodríguez Medina (2000a: 33) señala que, si bien esta definición aporta «la consideración de *étimo inmediato*, que permite incluir también aquellas palabras que no son de origen inglés, pero que llegan al español a través de esta lengua», no se puede pasar por alto que «[restringe] el campo de acción del anglicismo al español peninsular». Es cierto que su investigación se basa «en un corpus de anglicismos

³⁸ Este aspecto está confirmado en el trabajo de González et al. (2009).

recogidos en el español de la Península [...], pero esto no justifica que [...] se excluya al resto de comunidades de habla española, donde la incidencia de éste es, si cabe, aún mayor».

La definición que aporta Rodríguez Medina (2000a: 43) corrige las deficiencias detectadas en la de Pratt y, además, especifica el significado de «elemento lingüístico o grupo de los mismos» [sic]:

Se consideran *anglicismos* las palabras, expresiones y estructuras sintácticas inglesas, o aquellas de otras lenguas llegadas al español a través del inglés, que se emplean en su forma original, o bien adaptadas mediante cualquier tipo de procedimiento (naturalización, calco formal, calco semántico).

Consideramos que esta definición abarca con amplitud, rigor y claridad la extensión del fenómeno, aunque debemos señalar que, en este trabajo, nos centraremos en el léxico y no abordaremos el plano sintáctico. En cuanto a la clasificación tipológica, nos basaremos en el modelo de Haugen modificado por Brito (2002: 463-467), puesto que se adecua muy bien a nuestros objetivos, si bien utilizaremos el término anglicismo y no préstamo en nuestra clasificación y análisis:

Anglicismos							
Puros	Asimilados		Híbridos			Calcos	
	Asimilados en parte	Completamente asimilados	Derivados		Compuestos	De	Por
			Naturales	Inducidos		creación	extensión

Tabla 8. Clasificación de anglicismos aportada por Brito (2002) y modificada por la autora de esta investigación

Brito (2002: 463) conserva los dos tipos principales de anglicismo que propone Haugen:

- 1) **Los préstamos**, o morfemas pertenecientes a la lengua inglesa que han sido adoptados total o parcialmente en una lengua receptora ([en el estudio de Haugen] se trataba del noruego), y
- 2) **los calcos**, o lexías que copian el significado pero no el significante de una voz de procedencia inglesa o que constituyen la traducción literal de un significante inglés.

Nosotros los hemos divididos en anglicismos puros, anglicismos asimilados (completamente o en parte), híbridos y calcos. Por un lado, los anglicismos puros son aquellos «en los que no se detecta ninguna sustitución morfé mica procedente de la lengua receptora» (Brito 2002: 463), es decir, no han pasado por un proceso de adaptación a dicha lengua. Por otro lado, hay que distinguir entre los anglicismos asimilados en parte (presentan una adaptación parcial a la lengua receptora) y los completamente asimilados (muestran una adaptación total a la lengua receptora).

Asimismo, los anglicismos híbridos son aquellos «en los que se detecta alguna adición o sustitución morfé mica por parte de la lengua receptora»; pueden ser derivados (un afijo de la lengua receptora sustituye al de la lengua cesora) o compuestos (sólo uno de los elementos de la composición es prestado) (Brito 2002: 463-464).

En el caso de los anglicismos híbridos derivados, la autora (Brito 2002: 465) distingue dos tipos:

- a) Derivados **naturales**, que se caracterizan por poseer una base léxica importada del inglés y un prefijo o sufijo tradicional español (*liderar, futbolista, surfero*).

- b) Derivados **inducidos**, es decir, unidades cuyas pautas de derivación han sido estimuladas por un modelo inglés (*educacional, esponsorización, oficializar*).

En cuanto a los calcos, al igual que Brito (2002: 466), prescindimos, por exceder los objetivos de este trabajo, de las subcategorías que establece Haugen y sólo precisaremos si son de creación (cuando aparece una nueva lexía) o por extensión (si sólo se introduce un nuevo matiz semántico en un término ya existente).

4. Hipótesis, metodología y análisis de los resultados

4.1. Hipótesis

Por las causas y consideraciones ya explicadas y comentadas con detalle en los capítulos anteriores, planteamos las siguientes hipótesis con relación a nuestro campo de estudio:

Primera hipótesis. El lenguaje de las revistas de los videojuegos presenta un número elevado de anglicismos, dada su vinculación a la lengua y la cultura angloamericanas.

Segunda hipótesis. Un porcentaje elevado de los anglicismos que se utilizan en estas fuentes son calcos surgidos de la traducción del inglés al español, con independencia del grupo editorial al que pertenezca la publicación.

Tercera hipótesis. Si tenemos en cuenta las razones expuestas en el apartado anterior (la influencia del inglés, la rapidez en la creación de términos, el esnobismo y el lenguaje informal) el porcentaje de anglicismos puros será más alto que el de anglicismos completamente asimilados.

Cuarta hipótesis. Existen términos que, en estos textos, aparecen alternativamente en su forma anglicada y española, como recurso de variedad estilística o por esnobismo. Por lo tanto, el uso de los términos vinculados a los videojuegos en español es vacilante y adolece de una aparente falta de criterios o pautas de normalización terminológica.

Quinta hipótesis. La mayor parte de los videojuegos y sus expansiones se titulan en inglés.

4.2. Metodología

A la hora de decidir qué revistas³⁹ iban a analizarse, se tuvieron en cuenta aspectos como su antigüedad, volumen, temática, editorial, etc. La fecha tampoco podía pasarse por alto. Hemos elegido las publicaciones de principios del año 2013, puesto que no solo hablan de los mejores juegos del año anterior, sino que ofrecen reportajes de los juegos que están por llegar. Este análisis exhaustivo nos ha llevado un tiempo considerable por la complejidad de la terminología, la dificultad de contrastar su etimología y semántica en fuentes fiables, la comprobación de su frecuencia en cada página de cada revista y la transferencia de todos estos datos al formato digital.

Se seleccionaron ejemplares de las revistas⁴⁰ *Micromanía*, *Playmanía* y la *Revista Oficial Nintendo* por los siguientes motivos:

- Todas las revistas son veteranas en el sector. *Micromanía* se vende desde hace 30 años, la *Revista Oficial Nintendo*, desde hace 23 (aunque empezó llamándose *Nintendo Acción*) y *Playmanía*, desde hace 16. Este dato nos hace suponer que gozan de cierto prestigio entre los usuarios, pues mantenerse tanto tiempo en el mercado no es algo usual en este tipo de publicaciones.

³⁹ En la clasificación de las revistas presentada en el capítulo segundo, veíamos que había dos grandes grupos de revistas: revistas impresas y páginas *web* de información. En nuestro trabajo, como ya hemos indicado, por las limitaciones de espacio y tiempo, se analizarán solo las revistas en papel de venta en quioscos.

⁴⁰ En principio, se barajó la posibilidad de analizar la revista *Hobby Consolas*. Esta idea se descartó puesto que *Micromanía* pertenecía a la misma editorial y *Playmanía* y la *Revista Oficial Nintendo* tienen una temática parecida.

- Pertenecen a editoriales diferentes. *Hobby Press*, que pertenece al grupo *Axel Springer*, edita las revistas *Playmanía* y la *Revista Oficial Nintendo* y *Blue Ocean Publishing*⁴¹ publica *Micromanía*. Cada editorial puede tener su estilo y sus preferencias en cuanto al uso de ciertos recursos como el anglicismo. De este modo, comprobaremos si estos aparecen con la misma frecuencia en publicaciones de distintas editoriales o, si por el contrario, pueden verse más a menudo en alguna de ellas en concreto. Además, podremos saber qué tipo de anglicismo es el que se prefiere en cada revista.

- Cada una se centra en un tipo de juegos determinado. *Playmanía* y la *Revista Oficial Nintendo* se dedican a los videojuegos para las consolas de *Sony* y *Nintendo*, mientras que en *Micromanía* se habla de los videojuegos para ordenador. Esto nos permitirá contrastar diferencias en el uso de anglicismos. De nuevo, podremos constatar si se usan más en una que en otra o cuál es el tipo que se prefiere en cada una de ellas. Sin embargo, esta vez no nos basaremos en el estilo de la editorial, sino en la temática de la publicación.

Después de leer las tres revistas, se extrajeron aquellos términos de las páginas de texto que encajaban con la definición de anglicismo escogida⁴². Decidimos utilizar las hojas de cálculo de *Excel* para elaborar una lista con estas unidades léxicas. Elegimos este programa debido a que resulta muy útil para contar términos, filtrar, ordenar alfabéticamente, ocultar o mostrar elementos y, además, las entradas no se autocorrigien. Esto resulta especialmente útil cuando se trabaja con dos idiomas diferentes.

⁴¹ *HobbyPress*, actualmente parte de *Axel Springer*, fue la editorial fundadora de *Micromanía*.

⁴² No se incluyeron los anuncios.

En la tabla que usamos para llevar a cabo nuestra investigación, incluimos un total de ocho columnas que describimos a continuación:

1. *Tipo de anglicismo*. En esta columna, decidimos asignar un color a cada tipo de anglicismo por razones prácticas. En primer lugar, queríamos evitar la repetición de cada tipo de anglicismo o de sus siglas. Desde un punto de vista visual, nos pareció más sencillo usar colores que nos permitieran identificar los términos con solo echar un vistazo. Además resultaba más conveniente a la hora de filtrar y ordenar los términos. No obstante, por razones ecológicas y económicas, estas listas se presentan en el anexo con distintas letras para distinguir los tipos de anglicismos, pero se han eliminado los colores de la versión final.
2. *Término*. En esta columna, se incluyeron los términos que se encontraron en las tres revistas analizadas. Los términos están escritos tal y como se encontraron en las revistas, es decir, hemos conservado las mayúsculas, minúsculas, comillas, espacios, posibles errores ortográficos, etc. De esta manera, podemos comparar más fácilmente el uso que se hace de un mismo término.
3. *Micromanía 216*. En esta columna, hemos añadido todas las páginas de *Micromanía* en las que hemos encontrado un término específico y la frecuencia con que lo hemos encontrado en cada página.

4. *Playmanía* 171. En esta columna, hemos añadido todas las páginas de *Playmanía* en las que hemos encontrado un término específico y la frecuencia con que lo hemos encontrado en cada página.
5. *Revista Oficial Nintendo* 247. En esta columna, hemos añadido todas las páginas de la *Revista Oficial Nintendo* en las que hemos encontrado un término específico y la frecuencia con que lo hemos encontrado en cada página.
6. *Significado en las fuentes consultadas*. En esta columna, describimos el significado de los términos que hemos encontrado en las fuentes consultadas. Las definiciones podemos encontrarlas en inglés, español o en ambos idiomas. En este último caso, hemos decidido usar la negrita para indicar que un término se encuentra en inglés. En algunas ocasiones, para aportar mayor claridad, también incluimos el origen etimológico del término en cursiva.

El significado de los términos se buscó de la siguiente manera: en un primer momento, se acudió al *Diccionario de la Real Academia Española (DRAE)* en Internet⁴³ para tratar de encontrar todos los términos. Más tarde se utilizaron los diccionarios monolingüe y bilingüe *Oxford* para localizar aquellas palabras que, por su forma o su significado, parecían proceder del inglés pero no estaban recogidas en el *DRAE*. En estas fuentes también se buscaron términos que estaban definidos en el *DRAE*, pero no quedaba

⁴³ Además de ser una fuente fiable que se puede consultar con rapidez, el *Diccionario de la Real Academia* en su versión de Internet está actualizado. Esto resulta muy útil en este caso, puesto que muchos de los términos son nuevos.

suficientemente claro su étimo (sobre todo las palabras compuestas). Además, se recurrió a las obras de Pratt (1980), Lorenzo (1996) y Rodríguez González y Lillo (2009) para detectar posibles anglicismos que se nos hubieran pasado por alto. Los términos ilocalizables por estos medios los buscamos en diversas fuentes de Internet.

7. *Fuente*. En esta columna, precisamos cuál ha sido la fuente en la que hemos encontrado el término. Para no repetirnos, decidimos usar números que representaran los documentos que habíamos utilizado con más frecuencia. Por ejemplo, el número 1 representa al *DRAE*, el 2, al *Diccionario Oxford*, etc. La lista de números y fuentes completa se incluye en el corpus que está recogido en el apéndice II, pero queremos explicar con más detalle el uso del 10 (otras páginas *web*) y el 11 (analogía y contexto).

Durante el proceso de búsqueda de definiciones de los términos encontrados en las revistas, nos dimos cuenta de que, si bien había algunas fuentes que usábamos constantemente y resultaban muy útiles, en algunos casos no nos servían para encontrar las explicaciones que estábamos buscando. Por eso, tuvimos que acudir a algunas fuentes que no se enumeran en nuestra lista para buscar un término en concreto. A estos casos, en su totalidad sitios *web* en Internet, les hemos asignado el número 10 y hemos incluido un enlace en la columna «Significado en las fuentes consultadas».

Con el número 11, queríamos referirnos a todos aquellos términos que hemos definido gracias a otros anglicismos que ya habíamos analizado.

Usamos este número también para indicar que el significado de un término puede encontrarse en el propio texto de la revista.

Por último, cuando añadimos «ver “(término)”» en la columna de la definición, incluimos las fuentes adicionales que hemos consultado para explicar ese término. Por ejemplo:

Tipo de anglicismo	Término	MicroManía 216	PlayManía 171	Revista Oficial Nintendo 247	Significado en las fuentes consultadas	Fuente	Significado/contexto en las revistas
	lucha 2D clásica			55	Combate en dos dimensiones tradicional. Ver "2D".	11, 6	Se ciñe a los cánones de la lucha 2D clásica y eso le sirve para que cualquiera se anime a echar unas partidillas.

Tabla 9. Ejemplo del uso de los números en la columna «Fuente»

Si nos fijamos en la columna «Fuente» de la tabla, vemos el número 11 y el 6. El 11 nos indica que la definición «Combate en dos dimensiones» se ha obtenido mediante analogía con otro término o por el contexto en el que se inserta.

Si leemos la columna «Significado en las fuentes consultadas», veremos que se ha añadido también «ver “2D”». «2D» forma parte del término que hemos buscado y puede ayudarnos a entender mejor su significado, así que también incluimos su fuente, que corresponde al número 6 en la lista de la bibliografía consultada.

8. *Significado/contexto en las revistas.* En esta columna, hemos querido explicar el contexto en el que cada término se emplea en la revista. Resulta de gran utilidad para detectar significados ambiguos y localizar términos polisémicos.

Finalmente, realizamos una selección de palabras y excluimos los nombres propios⁴⁴, las expresiones y los términos que no resultaron ser anglicismos (los de étimo dudoso, los términos de raíz griega o latina con el mismo significado con que eran utilizados en la revista que no procedían del inglés y los pseudoanglicismos o falsos anglicismos). Clasificamos el corpus siguiendo el modelo de Brito (2002: 467) y obtuvimos los resultados que exponemos y analizamos a continuación.

Queremos aclarar que, en la lista que hemos elaborado, puede verse que algunos anglicismos aparecen más de una vez. Esto significa que tienen más de un significado. No hemos incluido las repeticiones en la misma categoría en el recuento final, pero sí hemos contado los términos repetidos que podían encontrarse en más de una categoría⁴⁵.

⁴⁴ Excepto los de los videojuegos y varios productos, ya que algunos de estos se empiezan a utilizar como nombre común. Este es el caso de «play» para referirse a la «PlayStation».

⁴⁵ Hallamos 7 términos que podían incluirse en los anglicismos híbridos derivados naturales e inducidos. Incluimos estos a efectos de porcentajes.

4.3. Análisis de los resultados

4.3.1. Nombres comunes, verbos y adjetivos

En nuestro análisis encontramos 639 anglicismos en *Micromanía*, 539 en *Playmanía* y 423 en la *Revista Oficial Nintendo*. Algunos de estos se repetían en ambas revistas, así que, en total, hallamos 1195 términos diferentes, pero si contamos los que se repiten en distintas categorías, nos encontramos con 1202. Entre ellos, hay 212 anglicismos puros (en el gráfico, se representa el porcentaje con el número 1); 91 anglicismos asimilados en parte (2); 42 anglicismos completamente asimilados (3); 39 anglicismos híbridos derivados naturales (4); 111 anglicismos híbridos derivados inducidos (5); 274 anglicismos híbridos compuestos (6); 270 calcos de creación (7) y 163 calcos por extensión (8):

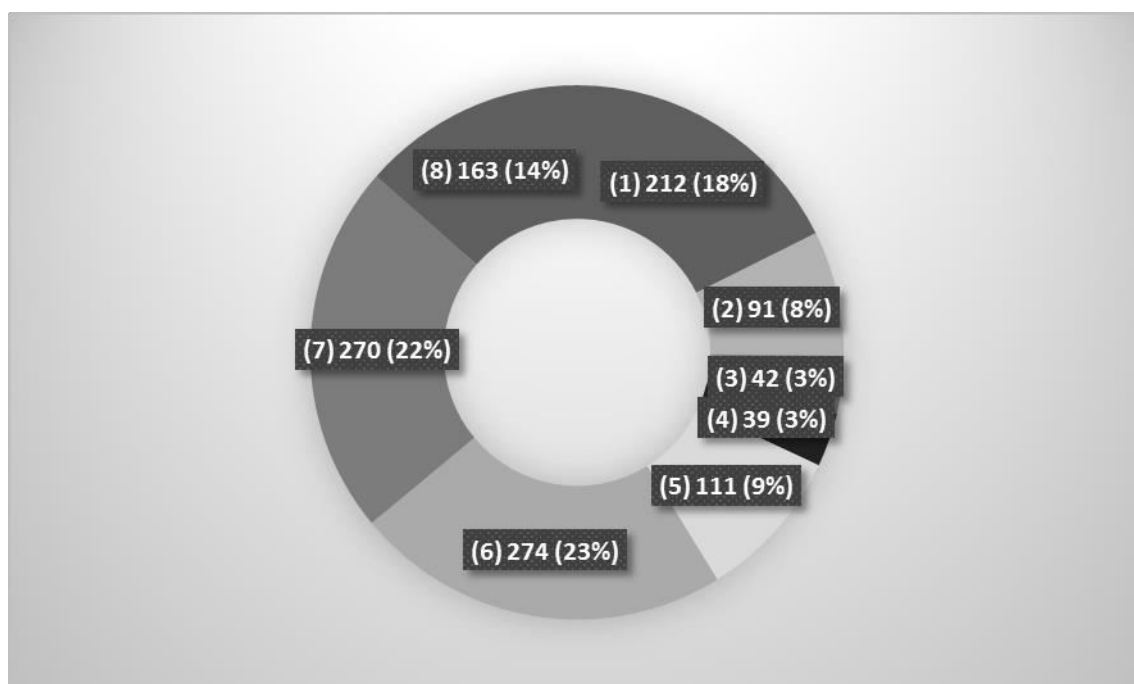


Figura 1. Porcentajes de anglicismos clasificados por tipos incluyendo aquellos que aparecen en distintas categorías

Como podemos observar, el porcentaje más elevado de anglicismos corresponde a los anglicismos híbridos compuestos (23%) y a los calcos de creación (22%). Nos encontramos después con los anglicismos puros (18%) y los calcos por extensión (14%). Les siguen los anglicismos híbridos derivados inducidos (9%) y los anglicismos asimilados en parte (8%). Por último, los anglicismos híbridos derivados naturales y los anglicismos completamente asimilados comparten porcentaje (3%), aunque los últimos tienen tres términos más.

Si comparamos los resultados hallados en las tres revistas, comprobamos que *Micromanía* presenta un mayor número de anglicismos que *Playmanía* y la *Revista Oficial Nintendo*:

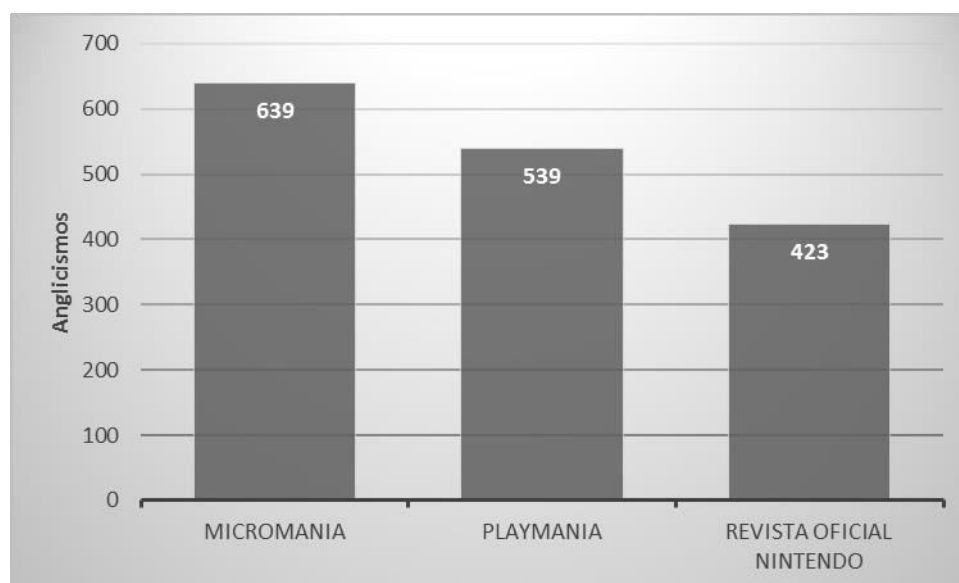


Figura 2. Comparación del total de anglicismos recogidos en cada revista

En cuanto a los tipos de anglicismos, en *Micromanía* encontramos 105 anglicismos puros (1); 58 anglicismos asimilados en parte (2); 25 anglicismos completamente asimilados (3); 17 anglicismos híbridos derivados naturales (4); 56 anglicismos

híbridos derivados inducidos (5); 119 anglicismos híbridos compuestos (6); 144 calcos de creación (7) y 115 calcos por extensión (8).

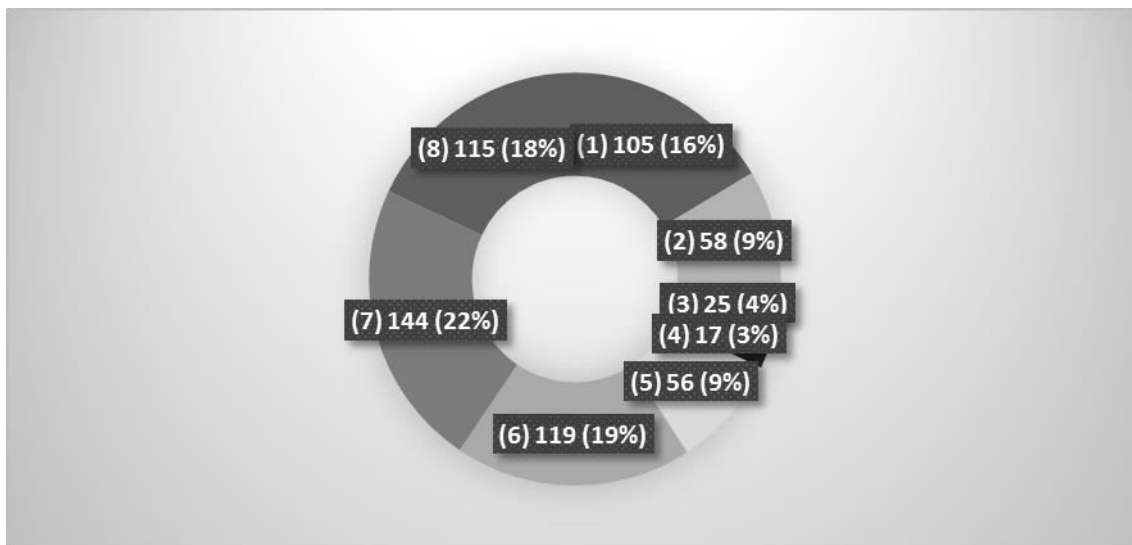


Figura 3. Porcentaje de anglicismos léxicos en *Micromanía*

En *Playmanía*, hallamos 93 anglicismos puros (1); 36 anglicismos asimilados en parte (2); 22 anglicismos completamente asimilados (3); 20 anglicismos híbridos derivados naturales (4); 46 anglicismos híbridos derivados inducidos (5); 111 anglicismos híbridos compuestos (6); 112 calcos de creación (7) y 99 calcos por extensión (8).

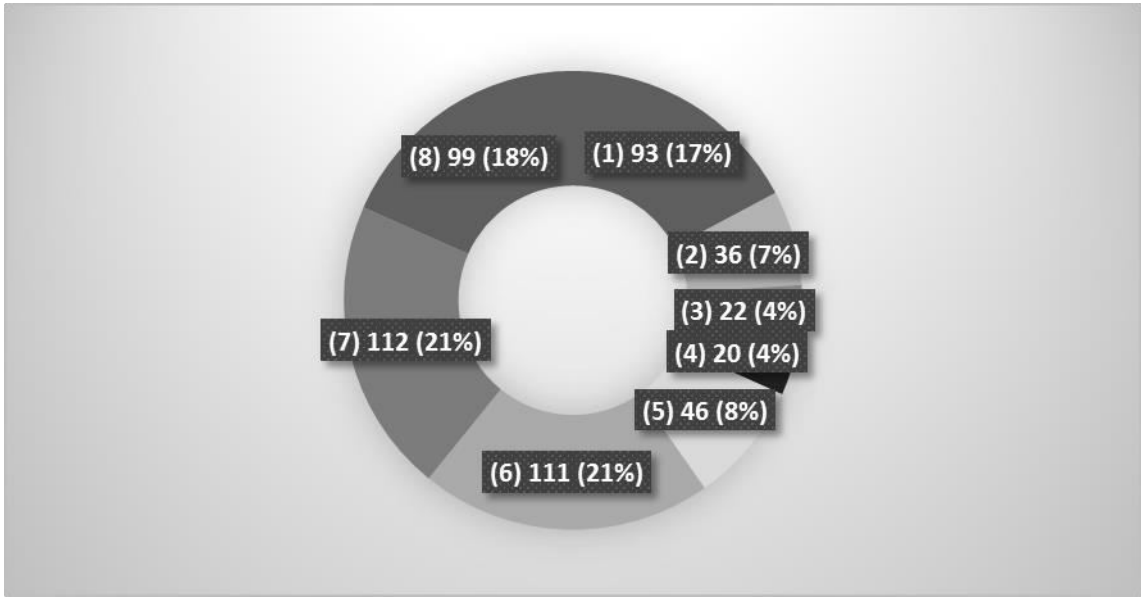


Figura 4. Porcentaje de anglicismos léxicos en *Playmanía*

En la *Revista Oficial Nintendo*, descubrimos 78 anglicismos puros (1); 26 anglicismos asimilados en parte (2); 18 anglicismos completamente asimilados (3); 16 anglicismos híbridos derivados naturales (4); 46 anglicismos híbridos derivados inducidos (5); 68 anglicismos híbridos compuestos (6); 88 calcos de creación (7) y 83 calcos por extensión (8).

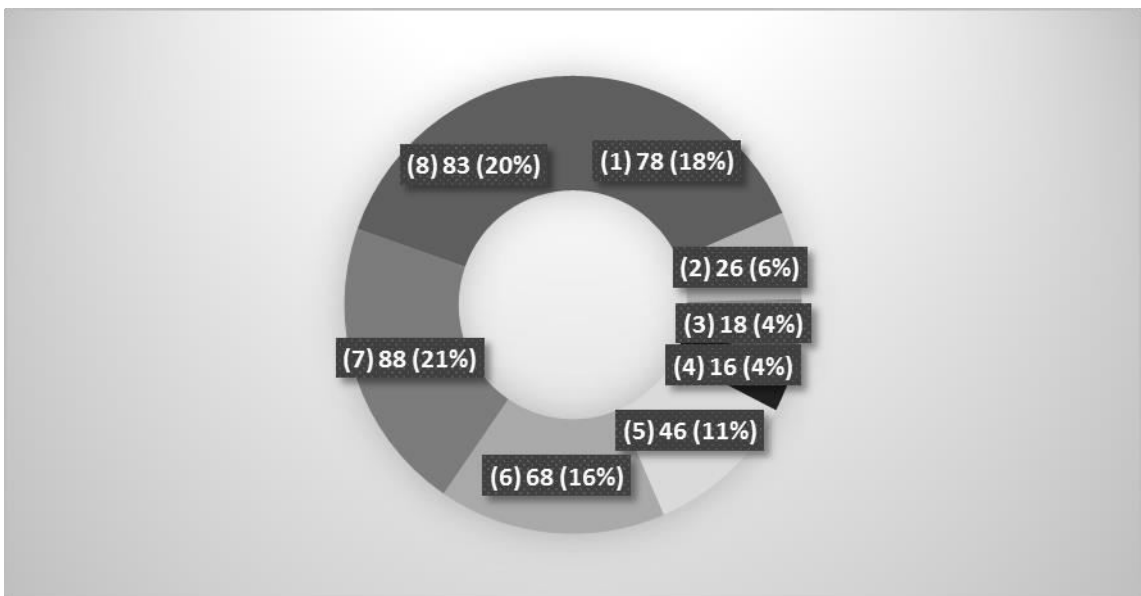


Figura 5. Porcentaje de anglicismos léxicos en la *Revista Oficial*

Los anglicismos aparecen en *Micromanía*, *Playmanía* y la *Revista Oficial Nintendo* por este orden de frecuencia:

Micromanía	Playmanía	Revista Oficial Nintendo
Calcos de creación (22%)	Calcos de creación (21%)	Calcos de creación (21%)
Anglicismos híbridos compuestos (19%)	Anglicismos híbridos compuestos (21%)	Calcos por extensión (20%)
Calcos por extensión (18%)	Calcos por extensión (18%)	Anglicismos puros (18%)
Anglicismos puros (16%)	Anglicismos puros (17%)	Anglicismos híbridos compuestos (16%)
Anglicismos asimilados en parte (9%)	Anglicismos híbridos derivados inducidos (8%)	Anglicismos híbridos derivados inducidos (11%)
Anglicismos híbridos derivados inducidos (9%)	Anglicismos asimilados en parte (7%)	Anglicismos asimilados en parte (6%)
Anglicismos completamente asimilados (4%)	Anglicismos completamente asimilados (4%)	Anglicismos completamente asimilados (4%)
Anglicismos híbridos derivados naturales (3%)	Anglicismos híbridos derivados naturales (4%)	Anglicismos híbridos derivados naturales (4%)

Tabla 10. Escala de frecuencia de anglicismos clasificados por tipo en cada revista

En las tres revistas, los calcos de creación ocupan la primera posición (entre el 21% y el 22% de los términos encontrados en cada publicación). Los anglicismos híbridos compuestos, los calcos por extensión y los anglicismos puros completan la primera mitad de la lista. Sus porcentajes de uso varían entre el 21% y el 16%. Con un 11% o menos, se sitúa el resto de los anglicismos: los anglicismos asimilados en parte, los completamente asimilados y los anglicismos híbridos derivados naturales e inducidos. Estos datos son reveladores a la hora de entender las preferencias del emisor cuando elige el tipo de anglicismo que desea utilizar.

Vemos que existe una tendencia clara hacia la utilización de términos ya existentes para nombrar nuevos conceptos. Así, se traducen literalmente nuevos conceptos que se importan del inglés o, simplemente, se añade un nuevo significado que no existía originalmente en la palabra española. También se prefiere dejar el término en inglés intacto o combinado con una palabra en español que, en algunos casos, es aclaratoria y, en otros, es una traducción literal.

A continuación, exponemos los criterios que nos han llevado a clasificar los términos en cada categoría y realizamos un análisis de estos. Es decir, según la clasificación tipológica ya señalada, añadimos la lista completa de cada tipo de anglicismo y explicamos algunos aspectos de interés que hemos hallado en nuestro análisis. Hemos de señalar que algunos de los términos aparecen más de una vez en nuestras tablas. Con ello, queremos indicar que estos términos son polisémicos. A efectos de recuentos y porcentajes, hemos decidido contar estas unidades léxicas una sola vez cuando aparecen en la misma categoría.

Anglicismos puros

Como hemos explicado, consideramos anglicismos puros a aquellos que no presentan ningún tipo de adaptación ortográfica ni fonética:

'seal of quality'	JOKER CARD
'starter pack', 'starter'	karts
"checkpoint"	kernel
"cracks", cracks	Kit, Kits, "kits"
"cross buy", Cross-Buy, cross-buy	LAN
"crossover", 'crossover'	LASER MOUSE
"Crusher", Crusher	made in Spain
"drop in drop out"	mail
"first party"	marine, marines, "marines"
"frame rate"	marketing
"gameplay", "gameplays"	mechas
"hit"	mechs
"Interface Manager"	media center
"look"	merchandising
"making of"	mix
"plug and play"	mod, mods
"plug and pray"	motion capture
"popping"	muscle
"port", 'port'	navigator

"Reboot", "reboot"	NEAR
"remakes", remake	netbooks
"sandbox", sandbox	network
"smart gun"	next gen
"space jockey"	offline
"spin-off", spin-off, spin-offs	Off-Tv
"Survival Action"	Online code
"third-party", third party	Online, online
"trendy"	Online, online
"video"	ONLINE/WIFI
"youtubers"	overclocking
‘racing’	pack, packs
«Enhanced Edition»	pad
aliens, alien, Aliens	parries, "parries"
All Rights-Reserved	pause
Android	Pendrive
App Store	play
app, apps, App, Apps	pop
autolog, Autolog	post
bazookas	power ups
beat´em up, beat´em	previews, Previews, Preview, preview
beyond	Project manager
bit, bits	Publisher
Black Chest Edition	Quests, quests, "quests"

blog, Blog	Quick Time Events, quick time events, "quicktime events"
Bluetooth	raids
Blu-ray	Ranking
bonus	remakes, "remake", remake, "remakes"
boxes	Retroreview
braindance	Reviews, Review, reviews, review, "review"
Bucaneer Edition	ring
Bundle	robot Gekko
Capsule Computer	robot, robots
chip, chips	rock
chipset	router
Circle Pad	runners
Classics Store	Script
clickers	scroll
clips	Select
cockpit	set
Coin Ops	sets, set
COMBO KIT	sexy
combos, Combos	Sharp-Shooter, Shap-Shooter
Cool hunting, "Cool Hunting"	shell
copyright	Shoot ´em up, shoot ´em up
crowdfunding	shooter, Shooter, shooters, "shooters"

Cyberpunk, cyberpunk	show
cyborgs	sims, Sims
Director's Cut	skins
dogfight	Skull Edition
Download Play	skyline, Sky Line
drivers	Slim
e-mail, email, e-Mail	smartphones, Smartphone, Smartphones
eShop Card	socket
eShop, eshop	software
eSport	speeder
Facebook	splitter
Facehuggers, facehuggers, "facehuggers"	SpotPass
fans, fan, fanas(sic)	sprites
Ferry	Staff
film	START
firmware	stick, sticks
flashbacks, <i>Flashback</i>	Store
free2play, Free2Play, free to play, "free"	streetpass, StreetPass
gadgets, "gadgets", "gadget"	suite
Game Over	Survival
gamepads, gamepad	survival horror, Survival Horror, "survival horror"
gamers, gamer, "gamers"	tablet, tablets
gamertag	teaser

Gaming	top
goblins	TOUCH MOUSE
golf	touchdown
gore, "gore"	Trademarks
hack´n slash, "hack and slash", "hack'n slash"	trailer, trailers
hackers	Trivia
Hardware, hardware	tuning
Headset, headset	versus
hobby	videoclip
Hot	walkthrough
Hype, hype, "hype"	Warhammer
I love	warzone, Warzone
Idol	WASHABLE KEYBOARD
indie, indies	Web, webs
iPad	Western, "Western"
iPhone	WiFi
iPod Touch	wiimote
iTunes	Wireless
jack	zoom

Tabla 11. Anglicismos puros

Hemos descubierto un número poco significativo de términos entre comillas entre los anglicismos encontrados en nuestro análisis de las revistas de videojuegos consultadas. En uno de los grupos de anglicismos más numerosos, como es el caso de los

anglicismos puros, donde hallamos un total de 212 términos, resulta revelador que tan solo 25 términos se usen con comillas y que otros 25 casos aparezcan tanto con comillas como sin ellas. Estas comillas tampoco parecían estar normalizadas. Tan pronto podemos comprobar que se usan las comillas bajas o latinas («Enhanced Edition»), como las altas o inglesas (“Interface Manager”) o las comillas simples (‘seal of quality’). De todos los términos que encontramos en esta categoría, llama la atención que tan solo uno de ellos se hubiera escrito en cursiva.

También queremos comentar el uso vacilante de las mayúsculas en esta sección. En este tipo de anglicismos, podemos encontrar 48 términos escritos con una letra mayúscula al principio (este es el caso de «Kits», «Crusher» o «Reboot»). De estos, podemos encontrar 23 términos que alternan la mayúscula y la minúscula al principio de la palabra («quests» y «Quests»). Otro caso es el de las 24 unidades léxicas compuestas con la primera letra de todos sus términos en mayúscula («Cross-Buy» e «Interface Manager», entre otros). En estos casos, se repite la alternancia del uso de mayúsculas y minúsculas cinco veces (por ejemplo, «Quick Time Events» y «quick time events»). En este apartado, también hallamos 8 términos escritos totalmente en mayúsculas sin ser siglas (por ejemplo, «JOKER CARD», «START»). Por último, no queremos olvidar el caso de aquellos términos que usan las mayúsculas en el interior y que también aparecen en este tipo de revistas: «e-Mail», «iPad», «iPhone», «iPod Touch» y «iTunes».

En esta categoría, incluimos el acrónimo «WiFi» y las siglas «LAN», debido a que tienen un claro origen extranjero. Sin embargo, pensamos que estos términos acabarán convirtiéndose en anglicismos asimilados en parte o completamente asimilados. Hemos llegado a esta conclusión, dado que ambas palabras suelen utilizarse con relativa

frecuencia en contextos no solo tecnológicos sino también sociales. Es el caso de las zonas *wifi* o los locales con *wifi*. De hecho, la *Fundéu* dice que «por tratarse de un término ya incorporado al español (ya recogido en diccionarios como el *Vox* o el *Diccionario del español actual*), se recomienda su escritura con iniciales minúsculas y en letra redonda, como se hace con *vaselina*, *celofán*, *aspirina* o *clínex*, y sin el guion intermedio que aparece en la marca original)». También hemos encontrado «LAN» en un artículo⁴⁶ de Internet con la primera letra en mayúscula y las demás en minúscula, lo que nos hace pensar que este término iniciará pronto el proceso de adaptación.

Anglicismos asimilados en parte

En esta categoría, hemos incluido aquellos términos con algún tipo de adaptación ortográfica o fonética. Entre ellos, añadimos las palabras compuestas por dos anglicismos puros y algunas siglas:

"action RPG", "Action RPG", Action RPG	KHz
"gore cybernético"	Kit 3D Vision
"PC gaming"	LED
2D	MB, Mb.
3D	MMO
3DS, Nintendo 3DS	MMOFPS

⁴⁶ Antena3.com. 2013. «La Lan Party continúa con la mayor conexión a internet de toda Europa». Documento de Internet consultado en agosto de 2015.

ADPCM	Motion JPG, MJPG
ADSL	MS-DOS
apps Android	NX
Autolog 2.0	Pack Deluxe
AVI	PAE
BIOS	PC DOS
Búmerang	PC, PCs
CD-ROM, CD	PEGI
CEO	PEGI online
Ciborg	plus 3D
Clic	póster, pósters
club, clubes	PS Store
códec	puzle, Puzles, puzzles, puzzles, puzzle
cómic, cómics	puzles, puzzle, puzzles, puzzle
Core	PvE
Core, core	PvP
CPU VS CPU	QTE
CPU, CPUs	RAM
DLC	ránking
DPS	récord, records
DRM	Remake HD, "remake" HD, remake HD, "remake HD"
D-SuB	rol online
DUAL BAND WIFI USB	RPG, RPGs

DVD,DVDs	SB
f2p, F2P	SDK
gángsters	shooter MMO
GB	SS2
GHz	SSD
GPS	Store digital
GPU	tablet/PC
HD	TB
HDMI	tecnogaming
iCade	tráiler, tráilers
Internet, internet	trols
IOS, iOS, iOs	TV
IP	UK
IPS	USB
ISK	USCM
ítems	VGA
J-RPG	webisodios
KB	

Tabla 12. Anglicismos asimilados en parte

Diferenciar los anglicismos asimilados en parte de los completamente asimilados resulta, en ocasiones, complejo. En esta categoría, incluimos aquellos términos que, si bien aún tienen apariencia de términos en inglés, se han empezado a adaptar a nuestro

idioma. A continuación, detallaremos las pautas por las que nos hemos guiado a la hora de añadir ciertos términos a esta sección, sobre todo los casos más dudosos.

Las tildes indican que los términos empiezan a «españolizarse», por lo que ya no pueden considerarse anglicismos puros. En nuestra lista, nos encontramos un total de 9 con tilde, entre ellos, «códec», «cómic», «gángsters», «póster» o «récord». Pero, evidentemente, no se pueden considerar completamente asimilados dado que, en primer lugar, la formación del plural de estos términos indica que se siguen manteniendo las pautas morfológicas del inglés. Por ejemplo, encontramos «pósters» y no «pósteres». En segundo lugar, algunos de ellos acaban en consonantes que no son comunes en los términos españoles. Este es el caso de «códec», cuya oclusiva sorda final es totalmente atípica en español. Hemos incluido «club» también en esta categoría, ya que, si bien ha adaptado su plural a la morfología española, la oclusiva sonora final, tan poco propia del español, sigue manteniéndose.

No queremos pasar por alto tampoco aquellos términos que, aunque no se han asimilado completamente, han avanzado en su proceso de adaptación de forma más significativa que el simple uso de una tilde. No existe un gran número de ellos, pero queremos nombrar algunos ejemplos.

Por un lado, nos encontramos con palabras que han cambiado o añadido alguna letra para facilitar su pronunciación. Este es el caso de «cybernético» (con tilde y «o» al final), «búmerang» (la doble «o» se ha convertido en una «u» con tilde) o «ciborg» (la «y» se ha convertido en una «i»). El término «webisodios» es de nueva creación en inglés y combina «web» con «episodes». En español, se ha copiado esta construcción

con una modificación para que su pronunciación sea más fácil (la «-e» final en inglés se ha transformado en «-io», más propia del español).

Por otro, encontramos casos en los que se prescinde de las letras que no son necesarias para pronunciar una palabra. Por ejemplo, nos encontramos con «clic» (se ha prescindido de la «k» final), «trolls» (se ha utilizado una «l» en lugar de dos) o «puzle» (solo se le ha dejado una «z»).

En este último ejemplo, observamos un uso vacilante. Hemos encontrado casos en los que se usa tanto «puzle» como «puzzle». Consideramos ambas opciones asimiladas en parte porque, a pesar de tener una apariencia extranjera, la pronunciación de ambas se ha adaptado al español y las dos se leen de la misma manera. También aportamos dos datos cuando menos curiosos. El primero es que, aunque «puzle» está aceptado por la *Real Academia* y su escritura resulta más sencilla, es «puzzle» el que aparece con más frecuencia (41 veces, frente a las 26 de «puzle»). El segundo es que todas las veces que aparece la palabra «puzzle» es en la revista *Playmanía*.

El caso de «apps Android», «Store digital» y «Pack Deluxe» no es común, pero hemos creído que sería conveniente mencionarlo. A simple vista, podría decirse que estas unidades léxicas son anglicismos puros. Sin embargo, si nos fijamos en la posición del sustantivo con respecto al adjetivo, nos daremos cuenta de que se siguen las reglas morfosintácticas de la gramática española, es decir, el sustantivo antes del adjetivo y no al contrario como cabría esperar de una expresión inglesa.

A pesar de todas estas adaptaciones que hemos señalado, es, sin duda, el caso de las siglas el más frecuente en esta categoría. Aunque es cierto que las siglas están formadas por las iniciales de anglicismos puros, consideramos que, bajo esta forma, se produce una adaptación fonética que convierte a estas palabras en anglicismos asimilados en parte. Es decir, estas siglas no se pronuncian en inglés, sino «a la española» y es posible que en un futuro se conviertan en anglicismos completamente asimilados como es el caso de «láser» o «radar».

Por ejemplo, si usamos «CD» (en inglés *Compact Disc*), leemos [cedé] y no [si:'di:]; si nos referimos al «CEO» (en inglés *Chief Executive Officer*), lo hacemos como [ce-e-o] y no como [si:i:'əʊ] o si decimos «LED», leeremos [led] y no [ˌɛli'di]. Hemos incluido, además, aquellos términos compuestos por un anglicismo puro y una sigla, pues pensamos que la sigla confiere a la unidad léxica un mayor grado de adaptación: «Action RPG» se diría [ˈakʃ(ə)n erre-pe-gé] o «PC gaming», [pecé ˈgɛmɪŋ]. También incluimos en esta categoría los números combinados con letras como parte de una sigla («3D» se pronuncia [tres de] y no [θri: di:]) y los anglicismos puros usados con números («Autolog 2.0» se dice [autolog dos punto cero] y no [autolog two point oh]).

En esta sección, volvemos a encontrar un uso vacilante de las mayúsculas («iCade», «iOS», «iOs», «DUAL BAND WIFI USB», «RPGs» y «RPG», «Internet» e «internet», «Kit 3D Vision», «FPS» y «fps», «F2P» y «f2p»), de las comillas («Remake HD», «”remake” HD» y «”remake HD”», «”Action RPG”» y «Action RPG») y de los guiones («D-Sub»).

Cerramos el apartado haciendo referencia a aquellos términos que se han adoptado en nuestro idioma procedentes de otros campos. A pesar de que hace tiempo que existen en nuestra lengua, no terminan de adaptarse y aún los consideramos anglicismos asimilados en parte. Algunos ejemplos de este fenómeno los encontramos en «búmerang», «cómic», «gángsters», «póster», «ráanking», «récord», «ítem», «tráiler» o «Internet».

Anglicismos completamente asimilados

En este apartado aparecen aquellos términos totalmente adaptados a nuestro idioma en lo que a ortografía y fonética se refiere:

"clon"	japo
"precuela", precuela, precuelas	láser, láseres
adrenalina	líder, líderes
arcade, arcades, Arcade	liga
béisbol	logo
chequeo	megas
cibernéticos	necromorfos, necromorfo
clanes, clan	noquear
cóctel	orcos
corporación	píxel, píxeles
demos, demo	radar, radares
dólares	raíles
dron	revólver

escanear, "escanear"	rifles, rifle
escaneo	rol, Rol
escáner	roles
eslogan	SATA
estándar, estándares, "estándar"	tanques, tanque, Tanque
fútbol	tutorial, tutoriales, Tutorial
gigas	tutoriales
goles	vídeos, vídeo
interfaz	xenomorfos, xenomorfo

Tabla 13. Anglicismos completamente asimilados

En esta sección, los términos, en muchos casos, solo son ya reconocibles como anglicismos por parte de los especialistas, pues su morfología ha evolucionado hasta ajustarse, o al menos acercarse, a la española. A continuación, mostraremos algunos patrones de adaptación:

- La «s» al principio de la palabra se transforma en «es» cuando precede a otra consonante: «eslogan», en lugar de «*slogan*» o «escáner» en lugar de «*scanner*».
- La «ph» se transforma en «f»: «xenomorfos» en lugar de «*xenomorphs*».
- La «t» se convierte en «c», especialmente con el sufijo «-ación»: «corporación» y no «*corporation*».
- La «i» se prefiere a la «y»: «cibernéticos» y no «*cybernetic*».

- La «qu» cambia a «cu» para que la «u» no sea muda cuando se pronuncie en español: «precuela» y no «*prequel*». También encontramos casos en los que se prefiere la «qu» en lugar de la «k» como en «tanques» (en inglés «*tanks*»).
- La eliminación de consonantes o vocales innecesarias: «cóctel» en lugar de «*cocktail*» o «“clon”» en lugar de «*clone*».
- La adición o el cambio de una vocal al final de la palabra: «orco» y no «*orc*», «megas» y no «*megs*» o «adrenalina» en lugar de «*adrenaline*».
- La transformación de diptongos: «béisbol» que originalmente en inglés se escribe «*baseball*». En ocasiones, aunque se usen dos vocales juntas en inglés, se transforman en una si el sonido no produce un diptongo. Por ejemplo, «fútbol» y no «*football*», «cóctel» en lugar de «*cocktail*», «liga» en lugar de «*league*», «líder» en lugar de «*leader*».
- Se siguen las reglas de formación del plural en español: «clan», «clanes»; «gol», «goles»; «tutorial», «tutoriales».
- Se siguen las reglas de uso de las tildes: «estándar», «píxel», «raíles», «revólver» o «líderes».
- Las palabras se leen, simplemente, en español: «demo» o «rifle».

En este apartado, las siglas y acrónimos también se han convertido en términos aceptados como «láser», «radar» o «SATA».

Hemos querido añadir en este apartado casos como «chequeo», «escaneo», «escanear» o «noquear». Se trata de palabras que bien podrían incluirse en el apartado de anglicismos híbridos derivados naturales debido a su terminación con el sufijo «-eo» o «-ear». Sin embargo, pensamos que la adaptación va más allá de la adición del afijo y afecta también a la ortografía de la palabra.

Una vez más observamos en este apartado un uso vacilante de las comillas y las mayúsculas.

Anglicismos híbridos derivados naturales

En esta sección hemos añadido aquellos términos que proceden del inglés y se adaptan a nuestro idioma por medio de un afijo propio del español:

"electrocutar", electrocutar	Deshabilitar
"hackeador"	detectados, detectado
"hackear"	flipar
"hacdeos", hackeo	flirtea
"karteándose"	futbolistas
"plataformeros", plataformeras,	futbolísticas, futbolístico

plataformero	
"Reseteo"	interactuar, interactuará
"spoilear"	interrelacionándose
"spoileradores"	Juegografía
biónico	liderando
cinemáticas	mapeados, mapeado
conectamos (nos), conecta, conectarse, conectar, conectarte, conecte (se)	nintenderos, nintendera, nintendero
conectan	posicionarse
conectarla, conectar, conectas, conectarle, conectarlo	procesador, procesadores, Procesador
controlador	programadores
cooperativo, coop	redireccionamos
desarrollador, desarrolladores	rockera
desarrolladoras	roleras
Desencadenadores	tenistas
desfragmentador	transmedia
desfragmentar	

Tabla 14. Anglicismos híbridos derivados naturales

A continuación, analizaremos algunas de las adaptaciones de los afijos que más se utilizan en esta sección:

1. «-ar», «-er», «-ir» y sus conjugaciones: «“spoilear”» («*to spoil*»), «“hackear”» («*to hack*»), «“conectan”» («*to connect*»), «“karteándose”» («*to go karting*»), «flipar» («*to flip*»), «flirtear» («*to flirt*»), «“electrocutar”» («*to electrocute*»), «posicionarse» («*position*»), «inteactuar» («*to interact*»), «interrelacionándose» («*to interrelate*»), «Deshabilitar» («*to disable*»), «desfragmentar» («*to defragment*»).
2. «-ista» como sustituto de «-er»: «futbolista» («*footballer*»), «tenistas» («*tennis players*»).
3. «-ador», «-adora» como sustituto de «-er»: «controlador» («*controller*»), «desarrollador», «desarrolladora» («*developer*»), «programador» («*programmer*»), «Desencadenadores» («*trigger*»), etc.
4. «-ero», «-era» como sustituto de «-er»: «rockero» («*rocker*»).
5. «-ado», «-ada» como sustitutos de «-ing»: «mapeado» («*mapping*»).
6. «-eo» como sustituto de «-ing»: «“Reseteo”» («*reseting*»), «hackeo» («*hacking*»).
7. «-grafía» como sustituto de «-graphy»: «Juegografía» («*Gameography*»).
8. «trans-» se queda igual: «transmedia» («*transmedia*»).

Esta influencia no solo la encontramos en términos que proceden del inglés, sino en términos españoles a los que se les añade uno de estos sufijos siguiendo estas pautas:

«desarrollo» (sustantivo) se transforma en «desarrollador/a» (del inglés *developer*, ‘persona o compañía que desarrolla un producto’) o «fragmentar» (verbo) se convierte en «desfragmentador» (del inglés *defragmenter*, ‘que fragmenta un disco’).

Anglicismos híbridos derivados inducidos

En este caso, aparecen términos que siguen las pautas de derivación inglesas. Incluimos los sufijos y los prefijos aportados por Pratt (1980: 187-201): *-izar*, *-ización*, *-ificar*, *-al*, *-ismo*, *-ista*, *-orio*, *-ivo*, *-ión*, *-sión*, *-ación*, *-ada*, *anti-*, *des-*, *im-*, *in-*, *inter-*, *micro-*, *mini-*, *multi-*, *post-*, *pre-*, *re-*, *sub-*, *super-*.

Hemos visto que también son frecuentes sufijos como *-ble* (*-ble*), *-bilidad* (*-bility*), *-ividad* (*-ivity*), *-idad* (*-ity*), *-izado*, *-izada* (*-ized*), *-manía* (*-mania*), *-gía* (*-gy*), *-mente* (*-ly*) y prefijos como *ex-* (es posible que por influencia del inglés se use con guión), *no* (*no lineal*), *archi-* y *nano-*. Opinamos que su uso también se debe al influjo de la lengua inglesa y por eso los recogemos en esta categoría:

"flipada"	Micropagos, micropago, micropagos
"nanopega"	minifiguras
"nintenis"	minijuegos, minijuego
"no oficial"	mini-misiones
actualización, actualizaciones	minimiza, minimizas

aleatorias, aleatoria, aleatorio, aleatorios	miniPC, mini PC
anti-amor	multijugador, Multijugador, multi, multijugadores
antihéroe	multiplataforma
anti-impactos	multitarjeta
antiterrorista	nanotraje
antivirus	no aplicable
archienemigo	No Muertos
autojugable	no opcional
bioterrorista	no-consola, (no) consola portátil
colorista, coloristas	operatividad
comercializa	optimización, optimizaciones
comercialización	optimizado, optimizados, optimizada
compatibilidad	optimizar, optimiza, ha optimizado
compatible, compatibles	personalizable
conectadas, conectado	playmaníacos
conectadas, conectados	post-apocalíptico, postapocalíptico
conectado, conectados	post-procesamiento
conectividad	radicalmente
configuración	ralentizaciones, ralentización
configuraciones , configuración, Configuración	ralentizar
controlables	ralentizar, ralentiza, ralentizando
cooperativamente	reedición

creatividad	reedita
Desactiva, desactiva, desactivar, Desactivar	reiniciar
desbloqueables	reiniciar
descargable, descargables	rejugabilidad
descargable, descargables	rejugable, rejugables
desconectado	relanzará, fue relanzado
Desencadenadores	remasterización
desfragmentador	remasterizadas, remasterizada
desfragmentar	secuenciales
Deshabilitar	sincronización
digitalizar	subgéneros, subgénero
disponibilidad	sumable
disponibles, disponible	super novedad
espectacularidad	Super Posters
ex-novia	super rápidas
fidelizar	superciudad
funcionalidad	supercoches
futuristas, futurista	superdeportivo
genéticamente	superhéroes
inalterado	superladrillos
incomparable	supermoderno
incompatibilidades	superproducciones
incompatibles	supersoldados

inmersivo, inmersiva	superventas
interacción	supervolcán
interactivos	Tecnomanías
interactuar, interactuará	terroristas
interconectada	tridimensionales, tridimensional
interrelacionándose	Unitología
jugabilidad	virtuales
jugable, jugables	visualizar
lideradas, liderados, liderado	

Tabla 15. Anglicismos híbridos derivados inducidos

Como ya hicimos en el apartado anterior, procederemos a describir los afijos utilizados con más frecuencia y analizaremos su adaptación a nuestro idioma. Queremos señalar que los afijos de algunos de estos términos pertenecen a los anglicismos híbridos derivados naturales:

1. «-izar», «-ización», «-izado», «-izada» en lugar de «-ize», «-ization» e «-ized» (también pueden encontrarse escritas con «s» en lugar de «z»). Es el caso de «comercializa» («to commercialize»), «comercialización» («commercialisation»), «digitalizar» («to digitalize»), «minimiza», «minimizas» («to minimise»), «optimización», «optimizaciones» («optimization»), «optimizado», «optimizada», «optimizadas» («optimized»), «optimizar», «optimiza», «ha optimizado» («to optimize»), «remasterizada», «remasterizadas» («remastered»), «sincronización» («synchronisation»), «visualizar» («to visualise»).

En el caso de «actualización», «actualizaciones» («*update*»), «fidelizar» («*to promote loyalty*»), «ralentiza», «ralentizar», «ralentizando» («*to slow down*»), «ralentización», «ralentizaciones» («*slowing down*») y «remasterización» («*remastering*»), pensamos que, aunque originalmente no tengan los sufijos en inglés mencionados al principio, han seguido un patrón de uso parecido.

Podríamos decir que «-izar» al igual que «-ificar» pueden incluirse en los anglicismos híbridos derivados naturales, dado que siguen las reglas de formación verbal en español. Sin embargo, consideramos que el patrón aquí no se limita a añadir las terminaciones verbales en español. En el primer caso, tenemos un uso recurrente de «-iz-» y en el segundo, de «-ific-».

2. «-al» *se queda igual*. Entre otros ejemplos, «oficial» («*official*»), «opcional» («*optional*»), «secuenciales» («*sequential*»), «tridimensional», «tridimensionales» («*three-dimensional*») y «virtuales» («*virtual*»). En estos casos, se han seguido las normas del plural del español.

3. «-ista» *en lugar de -ist*. Aquí encontramos términos como «antiterrorista» («*anti-terrorist*»), «bioterrorista» («*bioterrorist*»), «colorista/s» («*colourist*»), «futurista», «futuristas» («*futurist*»), «terroristas» («*terrorist*»). En los anglicismos híbridos derivados naturales, hallamos algunos ejemplos de términos acabados en «-ista». La diferencia en este apartado se encuentra en el hecho de que «-ista» sustituye a «-ist» y no a «-er» como ocurría en la sección anterior.

4. «-orio» en lugar de «-ory». Ejemplo de esto es «aleatorio», «aleatoria», «aleatorios» («*aleatory*»).
5. «-ivo» en lugar de «-ive». Ejemplos de esto son «inmersivo», «inmersiva» («*immersive*»), «interactivos» («*interactive*»).
6. «-ión» en lugar de «-ion». Es el caso de «interacción» («*interaction*»).
7. «-ación» en lugar de «-ation». Como es el caso de «configuración», «configuraciones» («*configuration*»).
8. «-ada», «-ado» en lugar de «-ed». Aquí encontramos términos como «inalterado» («*unaltered*»), «interconectada» («*interconnected*»), «conectado», «conectados», «conectadas» («*connected*»), «“flipada”» («*flipped*»), «lideradas», «liderados», «liderado» («*led*»), «desconectado» («*disconnected*»).
9. «-ble» conserva la misma forma en español. Ejemplos de esto son «aplicable» («*applicable*»), «autojugable» («*self-playable*»), «compatible», «compatibles» («*compatible*»), «controlables» («*controllable*»), «desbloqueables» («*unlockable*»), «descargable», «descargables» («*downloadable*»), «disponible», «disponibles» («*available*»), «incomparable» («*incomparable*»), «incompatibles» («*incompatible*»), «jugable/s» («*playable*»), «personalizable» («*customizable*»), «rejugable», «rejugables» («*replayable*»), «sumable» («*summable*»).

10. «-bilidad» en lugar de «-bility». Aquí encontramos términos como «compatibilidad» («*compatibility*»), «disponibilidad» («*availability*»), «incompatibilidades» («*incompatibilities*»), «jugabilidad» («*playability*»), «rejugabilidad» («*replayability*»). Pensamos que, aunque «espectacularidad» («*spectacular*») no aparece como tal en inglés, sigue este patrón de uso.
11. «-ividad» en lugar de «-ivity» o «-bility». Por ejemplo, «conectividad» («*connectivity*»), «creatividad» («*creativity*»), «operatividad» («*operability*»).
12. «-idad» en lugar de «-ity». Es el caso de «funcionalidad» («*functionality*»).
13. «-manía» en lugar de «-mania». Tanto «playmaníacos» como «tecnomanías» hacen referencia a las revistas de videojuegos. Pensamos, por tanto, que estos términos no existen en inglés, pero sus creadores se han inspirado en este sufijo.
14. «-mente» en lugar de «-ly». Aquí encontramos «genéticamente» («*genetically*»), «radicalmente» («*radically*»), «cooperativamente» («*cooperatively*»).
15. «-gía» en lugar de «-gy». «Unitología» («*Unitology*») es un término usado en un videojuego.
16. «anti-» se queda igual. Es el caso de «anti-amor» («*anti-love*»), «antihéroe» («*anti-hero*»), «antiterrorista» («*anti-terrorist*»), «antivirus» («*antivirus*»).

«Anti-impactos» («*impact-resistant*») no sigue el patrón de uso, pero pensamos que se usa este prefijo por influencia del inglés. En este apartado, también queremos señalar el uso vacilante de los guiones probablemente provocado, una vez más, por influencia del uso inglés.

17. «des-» en lugar de «dis-», «down-», «de-», «un-». «Desactiva», «desactivar» («*to deactivate*»), «desbloqueables» («*unlockable*»), «descargable», «descargables» («*downloadable*»), «desconectado» («*disconnected*»). «Deshabilitar» («*to disable*»), «desfragmentar» («*to defragment*»), «Desencadenadores» («*trigger*»), «desfragmentador» («*defragmenter*») tienen un prefijo que pertenece a la categoría de anglicismos híbridos derivados inducidos, pero un sufijo que también encaja en la descripción de los naturales. Por ese motivo, los hemos incluido en esa categoría. Pensamos que, aunque «Desencadenadores» no tiene en su traducción ninguno de los prefijos antes mencionados, se usa con «des-» porque sigue en patrón de uso influido por el inglés.

18. «im-», «in-» en lugar de «in-» y «un-». Es el caso de «inalterado» («*unaltered*»), «incomparable» («*incomparable*»), «incompatibilidades» («*incompatibilities*») e «incompatibles» («*incompatible*»).

19. «inter-» se deja igual. Aquí encontramos «interacción» («*interaction*»), «interactivos» («*interactive*»), «interconectada» («*interconnected*»). Al igual que ocurre con «des-», algunos términos como «interactuar», «interactuará»

(«*to interact*»), «interrelacionándose» («*to interrelate*») también se incluyen en los derivados naturales debido a su sufijo.

20. «*micro-*» se queda igual. Algunos ejemplos son «micropago», «micropagos» («*micropayments*»).

21. «*mini-*» se queda igual. Algunos ejemplos son «minifiguras» («*minifigures*»), «minijuego», «minijuegos» («*minigames*»), «mini-misiones» («*mini-mission*»), «miniPC» («*mini PC*»). Con este prefijo, encontramos un uso vacilante de los guiones.

22. «*multi-*» se queda igual. «Multijugador» («*multiplayer*»), «multiplataforma» («*multi-platform*») y «multitarjeta» («*multiple game cards*») son algunos casos.

23. «*post-*» se queda igual. Encontramos casos como «post-apocalíptico», «postapocalíptico», («*post-apocalyptic*»), «post-procesamiento» («*post-processing*»). Una vez más encontramos un uso vacilante de los guiones.

24. «*re-*» se queda igual. Hallamos ejemplos como «reedición» («*reedition*»), «reedita» («*reissue*»), «reiniciar» («*restart*»), «rejugabilidad» («*replayability*»), «rejugable», «rejugables» («*replayable*»), «relanzará», «fue relanzado» («*to relaunch*»), «remasterización» («*remastering*»), «remasterizada», «remasterizadas» («*remastered*»).

25. «*sub-*» se queda igual. Un ejemplo de esto es «subgénero», «subgéneros».

26. «*super-*» *se queda igual*. «Super novedad», «Super Posters», «super rápidas», «superciudad», «supercoches», «superdeportivo», «superhéroes» («*superheroes*»), «superladrillos» («*super bricks*»), «supermoderno», «superproducciones», «supersoldados» («*supersoldiers*»), «superventas», «supervolcán». No en todos los casos hemos podido encontrar un equivalente de estos términos en inglés, pero pensamos que el uso de «*super-*» se utiliza con tanta frecuencia debido a la influencia de este idioma. Nos encontramos aquí ante un uso irregular de esta preposición. En ocasiones se escribe unida al resto de la palabra y, en otras, se deja un espacio.

27. «*ex-*» *se queda igual*. Pensamos que «*ex-novia*» se usa con guion por influencia del inglés.

28. «*no*» *se queda igual*. «No-consola», «(no) consola», «no aplicable», «No Muertos», «no opcional», «“no oficial”». De nuevo, encontramos un uso vacilante de guiones y espacios.

29. «*archi-*» *en lugar de* «*arch-*». Es el caso de «archienemigo» («*arch-enemigo*»).

30. «*nano-*» *se queda igual*. Aquí encontramos «nanotraje» («*nanosuits*»), «“nanopega”» («*nano-repair paste*»).

Nos ha llamado la atención el uso de la marca *Nintendo* como prefijo en la palabra «“nintenis”». Aunque hemos querido mencionarla, aún es pronto para saber si casos como este podrán repetirse y marcar una pauta lexicogenésica.

Anglicismos híbridos compuestos

Los anglicismos híbridos compuestos están formados por una palabra en español (incluimos los calcos) y un anglicismo. En esta categoría, consideramos que una de las palabras en la unidad léxica es un anglicismo puro o asimilado en parte, dado que estos aún contienen elementos extranjerizantes:

"ad hoc party"	lucha 2D clásica
"filtro" HD	mánagers de fútbol
"gameplays exclusivos"	mando Move
"remasterización HD"	mando Pro
"shooter" de supervivencia	mapa online
3D estereoscópico	marine espacial, marines espaciales, Marines Espaciales
Acción MMO Co-op futurista	máscaras de hockey
Acción MMO, 1º persona	masivo online
acción online	mazmorras 3D
Acción/shooter	Mbps, Mbit/s
Ajustes de Internet	medios online

Ajustes Wi-fi	memoria USB
apartado de DMZ Host	misiones VR
apartado de Options	MMO de acción
aplicaciones Office	modalidad <i>free-2-play</i>
apps táctiles	modelo LED
arcade de karts	modelos 3D
arquitectura ARM	modo "Theatre of War", modo de juego "Theatre of War"
arquitectura de NT	modo 3-D
arquitectura Vishera	modo Off TV
audio in/out	modo online, modos online
auriculares por USB	modo PvP
aventura en 2D, aventura 2D	modo "toy box"
Aventura/Puzzle	modos multiplayer
barril DK	modos online y local, cooperativos y competitivos
batallas de mechs	monitores IPS
batallas online, Batallas Online	multijugador "offline"
botón de Power	multijugador 'download play'
botón Move	multijugador en 3DS
botón PS	multijugador online, (multijugador) online
botón START	multijugador, local y online
caja PC	mundo 3D
calidad HD	mundo online persistente, mundos

	persistentes online
campana en cooperativo Online	mundo persistente online tipo "sandbox"
característica Smart Share	navegador del PC
Chat de voz, chat de voz	navegador web
clásico de PC	online competitivo y cooperativo
clips de vídeo	opción NX
clubes nocturnos	opciones online, opciones Online
códigos web	pack de arranque
Combo Blu-ray 3D + 2D	Pack de Comunidad
combo Blu-ray/SATA	pack de mapas
compañías de software	pack digital
competir online y ad hoc	packs de mazmorras de pago
competitivo online	página (de Facebook), página Facebook
comprarlo online	página web
comunidad 3DS	panel IO
conectividad Bluetooth	pantalla de Game Over
conexión a Internet	pantalla de TV
conexión Wi-Fi	pantalla del gamepad
conexiones online	partidas online, partida online
conexiones USB, conexión USB	PC de sobremesa
consolas "next gen"	película de gangsters, peli de gangsters interactiva
contenidos online	personajes 2D
cooperando Online u Offline	plataforma PC

cooperativo Online	plataformas 2D
cooperativo online y local	plataformas 2D
cuenta de Hotmail o Windows Live	Plataformas/Puzzle
cuenta de Microsoft	plataformeo 2D
cuenta de twitter	póster doble
cuenta de Xbox Live	programa de backup
desafíos online	puerto USB
desarrolladores de software	puntos FX
desarrollo 2D, desarrollo en 2D	puntos Game
desarrollo sandbox	realismo 3D
dirección de email	Rebajas indie
dirección IP	red WiFi
dirección MAC	regulador 3D
Directora de Marketing y Ventas	reproductor de DVD
discos SSD	retos online
dispositivo Android	rifle AL-9
dispositivo de almacenamiento USB, dispositivo USB	robot de carga
DLC oficial	robot montacargas
edición Director's Cut	robots grúa
edición PC	RPG- acción en primera persona
edición Premium	salón del cómic
edición Zombie Bait	scroll continuo
efecto 3D	scroll lateral

efecto 3D estereoscópico	scroll vertical
entorno de sonido 3D	sección Review
escenarios 2D	secuencia de 'Quick Time Events'
estética "cartoon"	servicio online
estética app	servidor PvP
estilo "dogfight"	sets de juego, set de juego
estrategia online	shooter bélico
Estrategia-Puzzles	shooter de acción
Expansión online	shooter de naves espaciales
fases de bonus	shooter en primera persona
fondos 3D	shooter en tercera persona
formato PDF	shooter subjetivo, shooters subjetivos, "shooter" subjetivo
fps, FPS	sistema 3D Vision 2
free2play de mundo persistente	sistema Autolog, sistema de Autolog 2.0
funciones streetpass, funciones de streetpass	sistema GRID
fútbol online	sistemas de juegos por streaming
gadgets tecnológicos	sonido "in game"
gama FX	sonido 3D
GPU integrada	sonido envolvente3D
gráficos 2D	sonido surround
gráficos 3D, gráficos en 3D	sonido THX
gráficos HD	stick analógico

IP fija	Survival Horror "puro"
IP local fija	Survival/Av. de acción
juego "casual"	Suscripción offline
juego "Next Gen"	Tarjeta 3D
juego (...) para PC, juegos (...) de PC	tarjeta SD
juego cooperativo online	tecla de Windows, Tecla Windows
juego de acción online, juegos de acción online, juego de Acción Online	tecnología de Sound Blaster
juego de basket	tecnología NFC
juego de karts	tecnología NX
juego de lucha 2D	teles 3-D
juego de PC, juegos de PC	tendencia app
juego de plataformas 3D	terminales Android
juego de puzzles, juegos de puzzles	tienda online, tienda Online
juego de rol online	tipo "sandbox"
juego de skate	título 2D
juego Free 2 Play, juegos free to play, juegos Free to Play	toque "Survival"
juego online, juegos online	toque RPG, toques de RPG
juego PvE	toques "gore"
juegos (...) en streaming	torre para PC
juegos Android	unidad flash usb
juegos de acción MMO, juego de acción MMO	unidad USB

juegos de plataformas 2D	universo Warhammer
juegos indie	venta online
juegos MMO	versión 3D
JUG. ONLINE	versión DVD
Jugador VS CPU	versión HD
Jugador VS Jugador	versión MMO
jugadores Offline	Versión Mobile
jugadores Online Coop.	versión PC, versión para PC, versión de PC, versión PC
jugadores Online Versus	versus local
jugar de forma cooperativa online	vertiente online
jugar en streaming, jugar (con el PC) en streaming	vía Bluetooth
jugar online, jugar Online, jugando online, juegan online	vía online
kpbs	vía Twitter
kit de supervivencia	videojuegos en PC
lector de PDFs	Web episodios
lector DVD	web oficial
Lector/Grabador DVD	

Tabla 16. Anglicismos híbridos compuestos

Consideramos interesante averiguar qué tipo de combinación se prefería en cuanto a la utilización de este tipo de anglicismos: ¿son los anglicismos puros o los asimilados en

parte los más frecuentes en esta categoría? Esto nos aclararía qué grado de adaptación se prefiere en estas fuentes. En nuestro análisis, detectamos un total de 163 palabras en las que parte del término compuesto es un anglicismo puro; en 103, se trata de un anglicismo asimilado en parte y 7 en las que se combinan ambos. Queda, por tanto, constatado que el uso de anglicismos puros es también más abundante en esta categoría. El anglicismo puro más utilizado es «online» (40 veces), mientras que las siglas constituyen los anglicismos asimilados en parte que aparecen con más frecuencia (95 veces).

En esta categoría encontramos un uso vacilante de preposiciones. Hallamos términos bimembres con preposición y sin ella como los siguientes: «aventura en 2D» y «aventura 2D», «desarrollo 2D» y «desarrollo en 2D», «gráficos 3D» y «gráficos en 3D», «toque RPG» o «toques de RPG», «lector de PDFs» y «lector DVD»; «versión PC», «versión para PC» y «versión de PC».

El uso de comillas y cursiva es también bastante irregular y no encontramos un patrón claro de uso. Así, hemos podido observar que los anglicismos puros que forman parte de una palabra compuesta pueden aparecer entre comillas, en cursiva o sin que nada marque su origen ajeno a nuestra lengua. Algunos ejemplos de esto son «sonido “in game”», «secuencia de ‘Quick Time Events’», «sonido surround» y «modalidad *free-2-play*».

Si hablamos de guiones, vemos un uso irregular de estos, en casos como el de «3-D» y «3D». Por último, las mayúsculas también parecen usarse de forma un tanto arbitraria, puesto que encontramos términos totalmente en mayúsculas («JUG. ONLINE»), como

palabras compuestas con un término en mayúsculas («botón START») y palabras compuestas con la primera letra de algunos de sus términos en mayúscula («edición Premium», «edición Zombie Bait»).

Nos ha llamado la atención el uso reiterado de ciertos términos que forman parte de estas palabras compuestas. Citaremos algunos casos en los que hay un término que aparece con más frecuencia como «pantalla», «gráficos», «toque» y «toques», «tecnología» y «mundo» (3 veces al menos cada uno), «edición», «cuenta», «sistema» y «botón» (4 veces al menos cada uno), «multijugador», «conexión» y «conexiones», «acción» y «sonido» (5 veces al menos cada uno), «versión» (6 veces al menos) y «modo» y «modos» (8 veces al menos). De todos, son los términos «juego» y «juegos» los que más se repiten (22 veces al menos). Con esto, descubrimos que hay unos patrones de uso y se prefiere recurrir a ciertos términos a la hora de formar estas palabras compuestas.

Calcos de creación

Los términos que aparecen en esta categoría expresan un concepto nuevo a partir de una palabra compuesta. Es decir, se adopta un término que se ha traducido literalmente del inglés:

"captura" de tendencias	juego acción y rol en mazmorras
"cruzar" partidas	juego de acción y rol, juego de rol y

	acción, juego de rol de acción, juegos de rol de acción
"estrujacaras"	juego de acción y toques de rol, juego de acción con toques de rol, juego de acción, con toques de rol
"formato de bolsillo"	juego de fútbol
"instinto de supervivencia"	juego de rol de acción y estrategia
"Juego asimétrico"	juego de rol, juegos de rol, JDR
"más allá"	juego de tenis
"ordenadores encapsulados"	juegos descargables, juego descargable
"sobre raíles"	juegos digitales
acceso directo, Acceso Directo	juegos en red
Acción/Rol, Rol/Acción, Acción y rol, rol y acción, Rol y Acción, Rol/Acción, Rol de Acción	juegos extra
actualización de sistema	juegos móviles
Administrador de Dispositivos	juegos soportados
Administrador de Tareas	jugador anfitrión
agente encubierto	jugador de béisbol
agente infeccioso	juguemos "ad hoc"
agentes de seguridad	lanzacohetes
ajustes de pantalla	lanzallamas
Ajustes del Sistema	lector de tarjetas
alta definición	libro de arte

alta resolución	maestro del portal
altavoz inalámbrico	manos libres
Analista Financiero	mecánicas de juego, mecánica de juego
apartado extras	memoria expandida
apartado multijugador	memoria extendida y expandida
arcade clásico	memoria gráfica
arcade de carreras	minas flotantes
arcade de fútbol	modelo de memoria
arcade de pesca	modelo de negocio
arcade de velocidad	modo Campaña
arcade original	modo Carrera
Arranque en Escritorio	modo cooperativo, cooperativo
Asistente de Actualización	modo de dificultad
Asistente de Instalación	modo extra
Atajos de teclado	modo Historia, Historia
ataques estándar	modo individual, individual
audio analógico en estéreo	modo multijugador, modos multijugador
audio remasterizado	modos de juego, modo de juego
aventura gráfica, aventuras gráficas	motor gráfico
Banda ancha	muertos vivos
banda sonora	multijugador contextual
barra de energía	multijugador cooperativo
barra de salud	multijugador local
barril cohete	mundo abierto

barril-cañón	mundo persistente, mundo persistente y masivo
batallas de tanques	nave espacial
batallas masivas	ninja cibernético
beta abierta, betas abiertas	nivel de detalle, nivel detalle
beta cerrada	niveles de dificultad, nivel de dificultad
Biblioteca del Programador de Tareas	novela interactiva
BSO	objetos legendarios
buscador de archivos	objetos ocultos
campo de batalla	obra de arte
canal de vídeos	obra maestra
captura de pantalla	operaciones especiales
cazademonios	ovni
cazamemorias	Panel de Control
ciencia ficción, ciencia-ficción	panel frontal
clasicazos de rol	panel táctil trasero
cliente descargable	panel táctil, paneles táctiles
cócteles molotov	pantalla de Inicio, pantalla Inicio
columna de búsqueda	pantalla partida
Conducción-arcade, conducción arcade	pantallas táctiles, pantalla táctil
conector SATA	partidas en línea
conexiones SATA	película de serie B, peli de serie B
Configuración Avanzada	Placa base, placa base, placas base
consola portátil	Plataformas/Acción

consolas de sobremesa	ppp
contenidos descargables, contenido descargable	puntos articulados
contenidos extra, contenido extra	puntos de articulación
control arcade	puntos de guardado
control remoto	quedadas multijugador, "quedadas" multijugador
control táctil	quién es quién
copia de seguridad	quioscos digitales
correo electrónico	rascacielos
criaturas mutantes	ratones táctiles
cuenta personal	rayos láser
curva de dificultad	Realidad Aumentada, realidad aumentada
datos de configuración	realidades alternativas
demonio cazador	red inalámbrica
demos jugables	red local
desarrollador de videojuegos	Redactor Jefe
desarrolladores independientes	redes sociales, red social
detectores de movimiento, detector de movimiento	rifle buscador
dibujo animado	rifle de francotirador
dimensiones paralelas	rifle de precisión
dirección artística	rifle de pulsos, rifles de pulsos
direcciones de contacto	rol táctico

Director Comercial	salto adelante
director creativo	sección retro
Director de Arte	sensor de movimientos, sensores de movimientos, sensor de movimiento
Director de Sistemas de Información	sensor láser
disco duro interno	serie de fútbol
disco duro,discos duros	simulación de tanques
discos de 3.5", discos de 2.5"	simulador de boxeo
discos duros portátiles	simulador de fútbol
dispositivo de escucha	simulador de tenis
dispositivo móvil, dispositivos móviles	simulador futbolístico
dispositivos táctiles	sistema de combate
doble canal	sistema de control
edición estándar	sistema de juego
Edición remasterizada	sistema de lucha
efectos especiales	sistema de micropagos
en línea	Sistema Operativo, sistema operativo, S.O., SS.OO.
enemigos finales, enemigo final	sonido envolvente
entrada y salida	soporte técnico
escáner de voz	Tarjeta gráfica, tarjetas gráficas
escáner génesis	tarjetas de sonido, Tarjeta de sonido
estación de policía	tarjetas prepago
Estrategia/Simulador	tasa de latencia

Estrategia-Rol, Rol/Estrategia	teclado estándar
estudio de desarrollo	tecnología gráfica
fase beta	tecnología láser
fase de beta pública	tele plana
fuerzas especiales	teléfonos móviles
fútbol americano	tiempo de respuesta
garaje Turbomáquina	tiempo real
gestión de energía	tiempos de carga, tiempos de cargas
gestión de memoria	tinta electrónica
gestión de recursos	toques de rol, toque de rol
gestión de red local	torre-midi
gestor de contenido	traje espacial
gravedad cero	tres dimensiones
IA	Unidad óptica
iconos estándar	unidades de almacenamiento
inalámbrico	universo paralelo
incontinencia verbal	variantes estándar
instalación limpia	versión estándar
interfaz gráfica	vidas extra
interfaz intuitiva	video compuesto
jefe de diseño	videojuegos de ordenador
Jefe de evaluación de producto	videojuegos, videojuego
Jefe Ejecutivo	videoproyectores
jefe final secreto	vídeos tutoriales

jefes finales, jefe final, jefes de final de fase	visión de túnel
---	-----------------

Tabla 17. Calcos de creación

Los términos de esta categoría tienen en común el hecho de que son compuestos. Sin embargo, no todos los términos compuestos siguen las mismas pautas de creación. A continuación, las enumeraremos, las describiremos y nombraremos algunos ejemplos:

1. *Términos compuestos unimembres.* Hemos encontrado 9 palabras compuestas en un solo término. Seis de ellas están formadas por un verbo y un sustantivo («estrujacaras», «rascacielos», «lanzacohetes», «lanzallamas», «cazademonios», «cazamemorias»); dos están compuestas por dos sustantivos («videojuego», «videoproyectores»), y otra por un prefijo y un adjetivo («inalámbrico»).
2. *Términos unidos por un guion o una barra.* Tan solo 11 términos están unidos por un guion o una barra. Excepto en el caso de «torre-midi», «barril-cañón» y «ciencia-ficción», el uso de los guiones y barras suele utilizarse en este apartado con géneros de videojuegos combinados.
3. *Términos separados con un espacio.* En esta categoría de anglicismos, hemos hallado 146 términos separados por un espacio. 118 de ellos están formados por un sustantivo y un adjetivo, por lo que son tan parecidos a la estructura gramatical del español que resultan difíciles de detectar.

4. *Términos separados por una preposición o una conjunción.* Hemos encontrado 86 términos con la preposición «de», 2 con la preposición «en» y 4, con la conjunción «y». Todos ellos están compuestos por sustantivos.
5. *Más de dos términos.* Hemos hallado 19 unidades léxicas formadas por más de dos elementos. En estos casos, podíamos observar que, algunas veces, los elementos se unían mediante una sola conjunción o preposición o varias de ellas, aunque podían ser la misma o combinada con otras.
6. *Siglas.* Seis términos son siglas o abreviaturas («JDR», «BSO», «ovni», «ppp», «S.O.» y «SS.OO.», «IA»).

Estos usos de espacios, preposiciones, conjunciones, guiones, barras y siglas no siempre siguen un patrón. Así, encontramos «ciencia ficción» y «ciencia-ficción», «juego de rol» y «JDR», «conducción-arcade» y «conducción arcade», «nivel de detalle» y «nivel detalle», «pantalla de Inicio» y «pantalla Inicio», «sistema operativo» y «S.O.», «Estrategia-Rol» y «Estrategia/Rol», «juego de acción y rol» y «juego de rol de acción», «juego de acción y toques de rol» y «juego de acción con toques de rol».

Podemos llegar a la conclusión de que se prefiere calcar los términos compuestos con espacio, pero sin preposición, sobre todo si se trata de un sustantivo y un adjetivo. Si se utilizan las preposiciones se prefiere la «de» a las demás. En estos casos, se utilizan para unir sustantivos, si bien los términos sin espacio se utilizan con más frecuencia para unir verbos y sustantivos.

Queremos mencionar, al igual que hicimos con los anglicismos híbridos compuestos, aquellos términos base que más se repiten en esta categoría. Esto nos permitirá detectar si existe una preferencia a la hora de elegir un término en concreto cuando se forman anglicismos de este tipo. Términos como «administrador», «apartado», «asistente», «audio», «banda», «barra», «memoria», «modelo», «mundo», «batallas», «beta», «consola», «contenidos», «nivel», «objetos», «obra», «realidad», «realidades», «desarrollador», «edición», «escáner», «fase», «sensor», «interfaz», «direcciones», «unidad», «unidades», «tecnología», se repiten al menos dos veces; «agente», «multijugador», «dispositivo», «dispositivos», «tarjeta», «pantalla», «control», «puntos», «red», «redes», «tiempo», «tiempos», «videojuegos», «videojuego», aparecen tres veces; «panel», «dirección», «director», «rifle», «disco», «discos», «simulador», «gestión» pueden encontrarse cuatro veces; «jefe», cinco; y «sistema» y «arcade», seis. Los términos base que más se repiten son «modo», «modos» (nueve veces) y «juego», «juegos» (15 veces).

En el *Diccionario de la Real Academia* (2015), se dice que «modo» es el «procedimiento o conjunto de procedimientos para realizar una acción». Consideramos que, en estas revistas, el uso de «modo» acompañado de otra palabra responde a una imitación de la estructura inglesa. Hemos llegado a esta conclusión no sólo por la cantidad de casos que hemos hallado, sino también porque encontramos anglicismos puros en las fuentes del corpus consultadas que confirmaban esta idea.

En la siguiente sección, se hablará con más detalle de la palabra «juego». Por lo pronto, queremos señalar que, al igual que en los anglicismos híbridos compuestos, hemos observado un uso muy extendido de esta palabra como término base. Este empleo no

nos extraña en absoluto; de hecho, nos parece normal que, siendo la temática de estas revistas los juegos, sea esta palabra a la que más se recurra.

Calcos por extensión

En este apartado, hallamos términos que existen en nuestro idioma, pero que han adquirido un significado nuevo por influencia del inglés. Para detectarlos, hemos prestado mucha atención al significado que se confería a ciertas palabras en las revistas:

"debe"	intuitivo
"exclusivos", "exclusivo"	jefe, jefes
"infectados"	juegos, juego
"sintético"	jugadores, jugador, JUG.
accesorio, accesorios	lectores
accesorios	llave
acción	local
acción, Acción	localizadas
acción, acciones, Acciones	localizar
ad hoc	macros, macro
adaptación, adaptaciones	mapas, mapa
adictivo, adictivas, adictivos	medianos
agente	memoria, Memoria, memorias
ajuste	menú, menús

Ajustes	merodeador
almacenamiento	micros
almacenar	migrar, migras
ambiciosa, ambiciosos, ambiciosas, ambicioso	modelado, modelados
anfitrión	modificación
ángulo	módulos
animaciones, animación	Monitor, monitor
animadoras	motor
aplicación, aplicaciones	móvil, móviles
aplicaciones	mundo
apreciable	mundo
archivo, archivos	mundo, mundos
arranque	muro
atajos	navegador
avatares, avatar	naves, nave
bahías	nivel
bajado, bajar, bajarlas, bajarte	nivel
barra	nivel
barra, barras	nivel
beta	nivel, niveles
bloques	niveles
buscador, Buscador	niveles, nivel
canal	nodos

canales	nube
capturar, captura	pantalla
capturas	pantalla, pantallas
caracteres	pantallas, pantalla
carpeta	parámetros
cartucho, cartuchos	parche, parches
circuito	parrilla
colgará (se)	perfil
comandos	perfiles
compresión	periféricos, periférico
compresor	piezas
configura	placa, placas
consolas, consola	plano
control, controles	plataformas
correos, correo	plataformas
criaturas	plataformas, plataforma
cruceta	Plus, "plus"
cuenta, cuentas	portal
desarrolla	Portal
desarrolla, desarrollando	portales, portal
desarrollo	portátil, portátiles
desarrollo	primera persona
desarrollo, desarrollos	programas, programa, Programa
descarga	promocionarlos, promocionar

descarga, descargas	puertos
descargado, descargados	puntos
descargamos, descargarlo, descargarnos, descárgate, descargarlo, descargar, descárgatelo, descargo, descargué, descargarte, descarga, descargas, has descargado	quedadas
digital	ratones, ratón, Ratón
dimensiones, dimensión	recolecta, recolectar
disco, discos	red, Red
documentos	resolución
dominio	retardo
enemigos, enemigo	saga, sagas
enganchado	secuela, secuelas
enlace, enlaces	seguidores, seguidor
entrada	servidor, servidores
épica	Síguenos en, síguenos también en
épicas, épico, épicos	simulación, Simulación
equipo	simulador , simuladores
equipo	sincronizados
equipo, equipos	sinistro
escritorio,escritorios	sistema
estabilidad	sistema
estable	sistema, sistemas

estrategia	sistema, sistemas, Sistemas, Sistema
estrellas, estrella	sobremesas, sobremesa
estudio, estudios	solapa
exoesqueletos	Soporta, soporta
expansión, expansiones	subir, subirlos, subes
extra	tarjetas, tarjeta
extras	tema, temas
factoría	temas, tema
fase, fases	tercera persona, tercera (persona)
fichero	texturas
fichero, ficheros	toque, toques
física	Torre, torre
formato	tributo
foros	ventana, ventanas
gráficos, gráfico	ventiladores
guardias de asalto	vidas, vida
herramienta, herramientas	Vigores, vigores, "Vigores", vigor
instalador	vitalidad

Tabla 18. Calcos por extensión

En esta sección, cabe destacar el caso de «juego», que ha desbancado a «videojuego» para hacer referencia a este tipo de entretenimiento. En las revistas analizadas, encontramos la palabra «videojuego» un total de 34 veces, mientras que «juego» aparece 637 veces en las tres revistas. Este uso de la palabra «juego» como sinónimo de

«videojuego» puede deberse a varios motivos. Podría decirse que uno de ellos es el que tiene que ver con el hecho de que el hablante se siente más cómodo al utilizar una palabra más corta y que le resulta familiar (economía lingüística). También creemos que no se emplee «vídeo» en sus derivados afecta también a la preferencia en su uso. Por ejemplo, podemos «jugar», pero no «videojugar» y nos referimos a los usuarios como «jugadores» y no como «videojugadores».

También resulta curioso que algunas unidades léxicas que se han adoptado del inglés tengan una clarísima influencia del latín. Este es el caso de «ad hoc», una locución latina que, en español, significa ‘para esto’. En inglés, se utiliza para describir una modalidad de juego en la que varios jugadores pueden conectar sus consolas para enfrentarse en partidas mediante una red local. Este es un claro ejemplo de cómo el inglés toma un término de otro idioma, adapta su significado y nos lo trae de vuelta para ser usado en otro contexto. Podemos encontrar más ejemplos de este fenómeno de «palabras viajeras» en nuestro corpus. El significado en latín de «extra» se ha utilizado tradicionalmente en nuestro idioma: ‘fuera’, ‘exterior’ o ‘a excepción de’. No obstante, hemos encontrado este término en las revistas empleado como un adjetivo o sustantivo que significa ‘adicional’ o ‘artículo adicional’. «Plus» aparece en las revistas con el significado de ‘mejora’ o ‘ventaja’, mientras que su significado original es el de ‘más’. Cabe destacar la transformación de este adverbio en sustantivo. Por último, citamos el caso de «beta» que aparece en la revista como ‘versión completa de un videojuego’, pero su significado original es el de ‘segunda letra del alfabeto griego’.

El mayor grupo de palabras polisémicas, 21 para ser exactos, pertenece a este grupo. No podemos olvidar que, al fin y al cabo, esta categoría de anglicismos está compuesta por

palabras que ya existían en español y a las que se les ha dado un significado nuevo siguiendo la influencia del inglés. Uno de los casos más destacables es el de «nivel», con siete significados diferentes que se detallan en el corpus del apéndice II. Otros ejemplos de términos con tres significados diferentes o más son «acción», «desarrollo», «equipo», «mundo», «pantalla», «plataformas», «portal» y «sistema».

4.3.2. Nombres propios: títulos de videojuegos y expansiones

Nos gustaría dedicar un apartado al análisis de los nombres propios que se refieren a los videojuegos y sus expansiones. No es el objetivo de este trabajo realizar un estudio exhaustivo de ellos, pero hemos creído conveniente incluir este punto debido a su importancia en este tipo de revistas. No podemos olvidar que todo gira en torno a ellos, así que sería conveniente saber cuáles son los procedimientos de traducción más empleados.

Para ello, nos basaremos en la clasificación que utiliza González Ruiz (1998: 127-128), aplicada al campo de los videojuegos:

1. Se conserva el título original en inglés.
2. Se conserva el título original en inglés y, además, se añade un subtítulo explicativo en español.
3. Se traduce el título literalmente.
4. Se traduce el título libremente.
 - 4.1 Con algún punto de contacto con el título original.
 - 4.2 Sin ningún punto de contacto con el título original.

Después de clasificar todos los títulos que hemos encontrado, llegamos a la conclusión de que ha de añadirse un punto más: títulos en otros idiomas. De este modo, podemos encontrar videojuegos cuyo nombre está íntegramente en otro idioma o se combina con

el inglés o el español. No obstante, estos títulos son provisionales, puesto que, en el caso de los videojuegos con nombre japonés, es probable que lleguen a nuestro país traducidos al inglés (*Wanda and the Collosus*, *Wanda to Kyozo*). Asimismo, es necesario incluir un apartado para aquellos títulos en los que se combina el inglés y el español y otro para los títulos originales en español.

Aclaremos que el subtítulo en español no es siempre explicativo. Tampoco subdividimos el cuarto apartado, porque, en el caso de existir alguna traducción libre, siempre conserva algún punto de contacto con el original.

Por tanto, la nueva clasificación quedaría de la siguiente manera:

1. Se conserva el título original en inglés: *Silent Hill*, *Mortal Kombat*, *Monkey Island*.
2. El título original está en español: *Las Cruzadas*, *Diablo III*.
3. Se conserva el título original en inglés y, además, se añade un subtítulo en español: *Assassin's Creed La Hermandad*, *Civilization V Dioses y Reyes*.
4. Se combinan palabras en inglés y en español: *Los Sims 3*, *Grim Fandango*.
5. Se traduce el título o parte de este literalmente: *Carnival Salvaje Oeste 3D* (*Carnival Wild West 3D*), *Guardianes de la Tierra Media* (*Guardians of Middle Earth*).

6. Se traduce el título libremente, aunque puede tener puntos en común con el original: *La Ciudad Perdida de Zerzura* (*Lost Chronicles of Zerzura*), *Epic Mickey Mundo Misterio* (*Power of Illusion*).
7. Otros idiomas.
 - 7.1. En otro idioma: *Alea Iacta Est*, *Ni No Kuni*.
 - 7.2. Otro idioma combinado con el inglés: *Tekken 3D Prime Edition*, *Shantae Risky Revenge*.
 - 7.3 Otro idioma combinado con el español: *Ni No Kuni: La ira de la Bruja Blanca*.

En las tres revistas, hemos encontrado un total de 624 títulos de videojuegos⁴⁷. 524 de ellos conservan el título original en inglés (1); 4 tienen su título original en español (2); 8 conservan el título original en inglés y se les añade una frase en español (3); 16 combinan palabras en inglés y en español (4); 16 de ellos tienen su título traducido literalmente (5); 12 tienen su título traducido libremente (6); 18 están en otro idioma (7); 22 combinan su título con otro idioma y con el inglés (8); y 4 combinan su título con otro idioma y el español (9).

⁴⁷ Hemos incluido las continuaciones y las ediciones especiales.

Los porcentajes serían los siguientes:

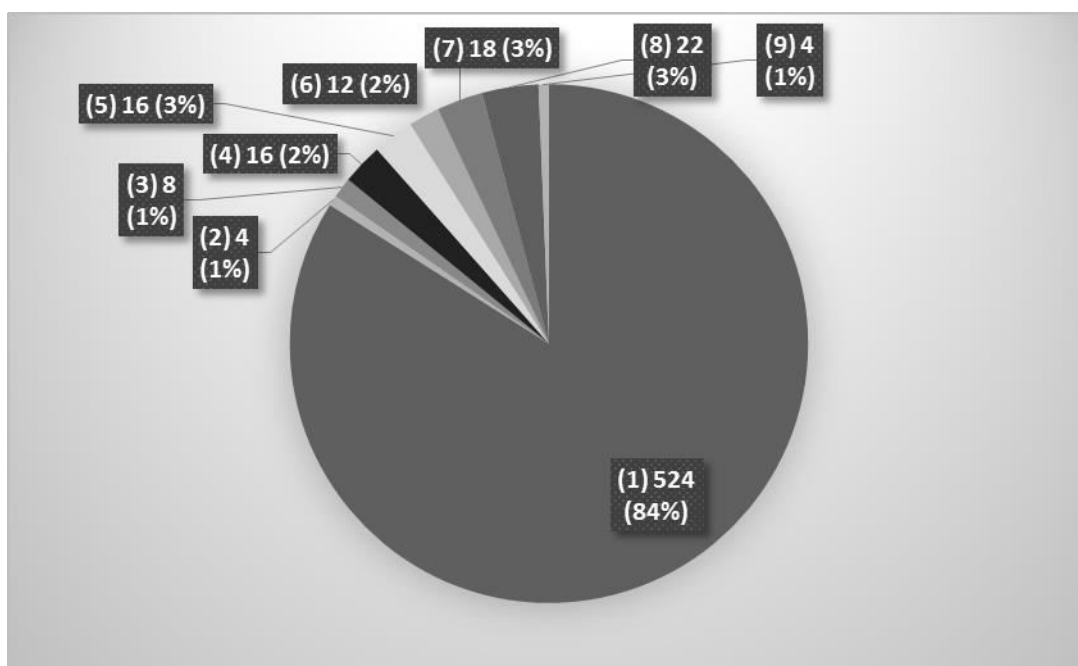


Figura 6. Porcentajes de nombres propios encontrados en las revistas

Como puede apreciarse, el porcentaje más elevado es el del primer tipo, es decir, el de los títulos que se conservan en inglés. Aun sumando el resto, apenas se llega a un 16%. Para este fenómeno, una de las explicaciones más lógicas, aunque no la única, es la que hemos venido exponiendo durante todo este trabajo: la mayoría de los juegos se crean en países en los que la lengua oficial es el inglés.

No obstante, este motivo no es válido en todos los casos. Algunos juegos como *Commandos*, *Hollywood Monsters* y *Zack Zero*, entre otros, tienen su título en inglés y son originarios de España. Al hecho de que «el español siente complejo ante el producto con marca extranjera, considerando siempre que ésta es superior a cualquier otro producto nacional» (Guardia, citado en Rodríguez Medina 2000a: 73), le podemos sumar la afirmación de González Ruiz (1998: 126) sobre los títulos de las películas, es

decir, que estos están condicionados «por las expectativas económicas de los responsables de la obra; los cuales, en consecuencia, antepondrán estrategias de marketing a pretensiones de autoría artística». Por tanto, es comprensible que, en este caso, se utilice un título en inglés para un juego si la intención de los creadores es comercializarlo en otras partes del mundo.

4.3.3. Cuestiones semánticas

No queremos pasar por alto el hecho de que el vocabulario analizado puede clasificarse en diferentes campos temáticos. Por ello, hemos considerado importante dedicarle un espacio en esta sección.

Gran parte del vocabulario con el que nos hemos encontrado se refiere al campo tecnológico: «chipset», «tarjeta gráfica», «overclocking», «página web», «unidad flash usb», etc. No resulta extraño que se produzca este fenómeno, puesto que, al fin y al cabo, los videojuegos forman parte del vertiginoso desarrollo tecnológico de esta era.

En las revistas, encontramos detalles de algunas personalidades importantes en el mundo de los juegos y sus cargos, así que también hemos hallado varios ejemplos de anglicismos en este sector como «Project manager», «Staff», «Directora de Marketing y Ventas», «desarrollador», «Director de Arte», «director creativo», «Analista Financiero», etc.

Esta es también la era de la socialización tecnológica. Por lo tanto, encontraremos otros términos que tienen que ver con redes sociales («Facebook», «blog», «muro»), sitios en Internet («youtubers», «gameplays», «webisodios», «jugador anfitrión», «canal de vídeos») o vocabulario relacionado con los móviles de última generación como («apps Android», «iPhone», «iTunes»).

El lenguaje de estas revistas se caracteriza porque, además de los asuntos técnicos, se abordan otro tipo de cuestiones, en concreto, las que tienen que ver con cada tipo de

juego. En el primer capítulo de este trabajo, establecíamos una clasificación de los distintos tipos de juegos que, precisamente, son los que aparecen comentados en las revistas. A continuación, exponemos, de manera esquemática, el tipo de terminología específica de algunos de ellos:

- Juegos de acción y disparos. En ellos, abundan los relacionados con conflictos bélicos. Si hablamos de la última tecnología bélica, tenemos que hacerlo en inglés, ya que en esta época los Estados Unidos y Gran Bretaña tienen un gran peso en las intervenciones militares (Étiemble, citado en Rodríguez Medina 2000a: 83). También encontramos anglicismos referidos a las armas («rifle», «revólver», «bazooka», «lanzacohetes»), vehículos («tanques»), etc. Los escenarios de guerra también pueden ser fantásticos y, en estos casos, detectamos ejemplos como «nave espacial», «xenomorfos» y «robots».

- Deportes. Como afirman Guardia y Lorenzo (citados en Rodríguez Medina 2000a: 97), «casi todos los deportes, al menos los más populares, son de origen británico o estadounidense, por lo que la terminología deportiva se ha acuñado, en su mayoría, en inglés». Dentro de este género, hemos de decir que son los juegos de fútbol los que con más frecuencia se comentan. Así, abundan términos como «futbolistas», «goles», etc. También encontramos otros términos relacionados con deportes como el *rugby* («touchdown»), el tenis («set») y otros («béisbol»). En los deportes con vehículos, los reyes son los coches (automovilismo y fórmula 1) y los términos que se refieren a ellos: «cockpit», «tuning», «boxes», etc.

- Rol. Los juegos de rol suelen tener mucho vocabulario relacionado con la literatura fantástica y los personajes mitológicos: «orcos», «trols», «goblins», etc.
- Simuladores instrumentales. Aparecen, sobre todo, términos que tienen que ver con aviones: «dogfight», «estilo “dogfight”», «skins» etc.
- Lucha. Entre otros, se encuentran «combo», «lucha 2D clásica», «simulador de boxeo», «beat´em up», «sistema de combates», etc.

4.3.4. Propuestas de normalización para el uso vacilante de los anglicismos

En nuestro análisis, hemos detectado un uso vacilante de términos, tipografía y ortografía. Por un lado, nos ha llamado la atención el hecho de que un mismo concepto aparezca representado por distintos tipos de anglicismos. Así que, en este apartado, procederemos a describir el empleo de estos términos y explicaremos algunas preferencias de uso. A continuación, nos centraremos en las irregularidades tipográficas y ortográficas, las analizaremos y propondremos algunas pautas de normalización.

Uso vacilante de distintos tipos de anglicismos

En nuestro análisis, hemos hallado que se utilizaba más de un tipo de anglicismo para hacer referencia a un mismo concepto. Enumeraremos aquí los más destacados e intentaremos determinar qué términos se prefieren en cada caso:

1. *Calcos por extensión y calcos de creación.* El caso que más nos ha llamado la atención es el de «juego» y «videojuego». Como ya hemos señalado anteriormente, hemos constatado que se prefiere el uso del primero, pues aparece casi 19 veces más que el segundo en las revistas.
2. *Anglicismos asimilados en parte y anglicismos completamente asimilados.* Aquí nos encontramos con «cybernético» (aparece una vez en «gore cybernético») y «cibernético», «cibernéticos» (dos veces, una de ellas en «ninja cibernético»). Estas palabras no aparecen con mucha frecuencia, pero hemos registrado una mayor preferencia por el empleo del anglicismo completamente asimilado.

3. *Anglicismos asimilados en parte y calcos de creación.* En este apartado, nos encontramos con varios ejemplos. El primer caso que nombraremos es el de «Action RPG», «Acción/rol» y «juego de acción y rol» con todos los distintos órdenes de los elementos que podemos encontrar. En este caso, hay una clara preferencia por los calcos de creación, ya que el anglicismo asimilado en parte aparece 4 veces, mientras que «Acción/rol» aparece 15 veces y «juego de acción y rol», 9. También encontramos «juego de rol» en un total de 16 ocasiones, así que deducimos que se prefiere usar este término antes que «RPG» (10 veces).

Otro ejemplo es el de «CEO» (3 veces) y «jefe ejecutivo» (1). Sin embargo, en esta ocasión, hemos encontrado el primer término con más frecuencia que el segundo. Aunque también es cierto que la diferencia es poco significativa, hemos observado que se prefieren los calcos de creación frente a los anglicismos asimilados en parte.

«3D» y «tres dimensiones» son dos términos que también incluimos en esta categoría. El hecho de que «3D» exista en nuestra lengua desde hace bastante tiempo favorece que se prefiera su uso frente a «tres dimensiones». Así que podemos encontrar este término usado como un anglicismo asimilado en parte tanto solo cuando forma parte de otras palabras compuestas.

4. *Anglicismos puros y calcos por extensión.* Queremos nombrar el caso de «fan» (39 veces) y «seguidor» (5 veces). En este caso, se prefiere el uso del anglicismo puro, pero no podemos olvidar que «fan» existe en nuestra lengua desde hace mucho más tiempo que otros anglicismos. Sin embargo, no termina

de adaptarse a las normas del español, pues los hablantes parecen decantarse por su uso frente al de palabras españolas como «seguidores» o «aficionados», si bien habría que contrastar empíricamente este dato.

El caso contrario lo encontramos con «gamers» y «jugadores». El primero lo encontramos una vez y el segundo, 317 veces. «Gamer» es un término nuevo en español que no cubre ninguna laguna conceptual, pues, en esta lengua, ya existe un término que designa a una persona que juega cualquier tipo de juegos.

5. *Anglicismos puros y anglicismos asimilados en parte.* La sustitución de los anglicismos asimilados en parte o los completamente asimilados por los anglicismos puros puede ser fruto de la inseguridad en el sistema ortográfico ocasionada por las irregularidades en el plano fónico (Brito 2002: 457). Aunque en estos casos el significado no se vea afectado, lo cierto es que se causa cierta confusión. En este apartado, nombraremos el caso de «tráiler» (2 veces) y «trailer» (6).
6. *Anglicismos completamente asimilados y anglicismos puros.* En este apartado, hallamos el caso de «vídeo» y «video». De nuevo, nos encontramos ante un término que se usa desde hace tiempo en nuestro idioma y, por tanto, se tiende, casi de forma generalizada, al empleo en su versión completamente asimilada (44 veces), en lugar de su versión como anglicismo puro (una vez).
7. *Anglicismo puro y calco de creación.* La traducción literal de un anglicismo puro formado por una palabra compuesta suele ser el método más efectivo para

los calcos de creación. En este apartado, hemos encontrado el ejemplo de «cool hunting» y «“captura” de tendencias». El concepto es bastante nuevo; tanto es así que se ha usado el calco para explicar en la revista lo que significa el término, por lo que aún es un poco pronto para saber si se preferirá uno u otro en el futuro.

Otro caso es el de «wireless» e «inalámbrico». Hemos observado que, aunque ambos términos aparecen en las revistas, «wireless» se prefiere como parte del nombre de un producto informático.

8. *Anglicismos híbridos derivados inducidos y anglicismos puros.* En esta categoría encontramos «clips de vídeo» y «videoclip». Ambos aparecen una sola vez, por lo que es difícil saber cuál de ellos es el preferido en estas publicaciones. Teniendo en cuenta que el hablante tiende a buscar un modo de adaptación efectivo en cuanto a la pronunciación, pero sencillo desde el punto de vista de la creación, es probable que se opte por el término «clip», que no sigue las normas del español debido a la oclusiva sorda final, pero no resulta muy complicado de pronunciar. De hecho, aparece en las revistas con una frecuencia ligeramente superior que los términos anteriores.

Uso vacilante de tipografía y ortografía

En nuestro análisis, hemos descubierto un uso vacilante de las comillas, las mayúsculas, la cursiva y los guiones en todos los apartados analizados. El uso de estos no parecía seguir ningún patrón, por lo que es posible encontrar un mismo término escrito de maneras diferentes. Este es el caso de «cross-buy», «“cross buy”» y «Cross-Buy». A continuación, analizaremos estos casos y propondremos posibles pautas de normalización.

Uso de las comillas

Siguiendo las recomendaciones de la *Ortografía de la Real Academia* (2010), queremos proponer las siguientes pautas de uso:

1. Los anglicismos puros, es decir, aquellos términos que se utilizan en su forma original y que no han sufrido adaptación alguna a nuestro idioma, «deben escribirse en los textos españoles con algún tipo de marca gráfica que indique su carácter foráneo, preferentemente en letra cursiva, o bien entre comillas».
2. Se desaconseja el uso de estas marcas gráficas en los anglicismos completamente asimilados (estándar en vez de “estándar”), en los anglicismos híbridos derivados naturales (spoilear en vez de “spoilear”), en los anglicismos híbridos derivados inducidos (no oficial en vez de “no oficial”), en los calcos de

creación (estrujacaras en vez de “estrujacaras”) y en los calcos por extensión (debe en vez de “debe”).

En el caso de los anglicismos asimilados en parte y los anglicismos híbridos compuestos, cuando la unidad léxica está formada por más de un término y uno de ellos es un anglicismo puro, proponemos utilizar una marca gráfica solo para este último: «PC “gaming”» en lugar de «“PC gaming”» o «“gameplays” exclusivos» en lugar de «“gameplays exclusivos”».

3. Se propone también el uso de las comillas para los artículos de las revistas. Sin embargo, usaremos la letra cursiva para referirnos al título de la revista (si el texto principal está en cursiva, se emplea la letra redonda para citar el título). Proponemos aplicar esto también a los títulos de juegos con una pequeña modificación. Es decir, sugerimos usar la cursiva con los nombres de los juegos incluyendo sus expansiones, DLC, ediciones limitadas, etc. cuando estas forman parte del título, ya que todos los títulos van en cursiva en español. Cuando no lo hacen, podemos escribirlas utilizando las comillas:

Los Sims 3 ¡Vaya fauna!, pero «¡Vaya fauna!».

Dead Island Riptide: Zombie Bait Edition, pero «Zombie Bait Edition».

Consideramos que, si bien puede elegirse una marca gráfica u otra, es importante que, por cohesión y coherencia, una vez que se elija una, esta se mantenga en toda la publicación. Es decir, si se prefiere el uso de las comillas latinas para los

anglicismos puros, no debe emplearse la cursiva u otro tipo de comillas en el mismo texto para este tipo de términos.

Uso de mayúsculas

También hemos observado que el uso de mayúsculas parece adolecer de incoherencia. Seguimos las recomendaciones del *Diccionario panhispánico de dudas* (2005) para proponer una normalización del uso de las mayúsculas con los anglicismos que hemos analizado:

1. Se escriben enteramente en mayúsculas las siglas y algunos acrónimos. Por eso, consideramos que resulta apropiado el término «FPS» (del inglés *frames per second*, ‘cuadros por segundo’), pero no «fps»; «PVP» (del inglés *Player Versus Player*, ‘jugador contra jugador’) y no «PvP»; «PVE» (del inglés *Player Versus Engine*, ‘jugador contra la máquina’) y no «PvE».

Encontramos también casos como el de las abreviaturas «kbps», «KHz», «Mb», «Mbps» o «Mbit/s», «GHz». Las abreviaturas pueden distinguirse de las siglas y los acrónimos porque, en su lectura, se restablecen todas las letras eliminadas en su escritura y se lee completa la palabra que representa. Si bien, en estos casos, se recomienda usar las minúsculas a no ser que se comience una frase o se siga después de un punto, por tradición se escriben con mayúscula las abreviaturas de algunos nombres comunes. En el *Diccionario de la Real Academia*, se recoge la abreviatura «KHz» (kilohercio). Por analogía, extendemos esta abreviatura también a «gHz» (gigahercio). En el *Diccionario Oxford*, hallamos «Mb.»

(*Megabit*), «Kbps» (*Kilobits per second*), «Mbps» (*Megabits per second*), «Mbit/s» (*Megabit*).

El *Diccionario panhispánico de dudas* (2005) no menciona el uso de números combinados con siglas. En algunos casos, es fácil entender su uso, como en «3D» (del inglés *3 dimensions*, tres dimensiones), «2D» (del inglés *2 dimensions*, dos dimensiones) o «SS2» (del inglés *Streaming SIMD Extension 2*, extensiones SIMD de transmisión por secuencias 2), puesto que el número forma parte del término. Sin embargo, no ocurre lo mismo con «F2P» (del inglés *Free to Play*, jugarlo es gratis), que también aparece como «f2p». Es probable que esta sigla se haya copiado literalmente del inglés, que tiende a sustituir la palabra «to» por el número «dos» (*two*), pues ambas son homófonas en este idioma. Este uso es bastante informal y no cumple con las reglas de las siglas en español. Para resolver esto, propondríamos que se utilizara el término «juego gratuito» o «FTP» en su lugar, o que se explicara, al menos la primera vez que apareciera en la publicación.

2. En el *Diccionario panhispánico de dudas* (2005), se recoge el uso de la escritura en mayúsculas para destacar determinadas palabras como, por ejemplo, los títulos de publicaciones y sus capítulos. Nosotros adaptamos esto a los productos que se anuncian en las revistas. Este es el caso de «JOKER CARD», «COMBO KIT», «TOUCH MOUSE» o «WASHABLE KEYBOARD», que forman parte del nombre de un producto que se usa como título para hablar de sus prestaciones. También consideramos que el uso de mayúsculas en

«ONLINE/WIFI» está justificado, ya que forma parte de una lista de subapartados que describen las prestaciones de un juego.

3. No parece existir una justificación ortográfica para el empleo de las mayúsculas en mitad de una palabra escrita en minúscula. Un ejemplo de esto es «iPad», «iPhone», «iPod Touch», «iTunes», «iCade» y «eShop». Sucede algo parecido con las siglas «iOS» y «iOs». Estos casos se consideran expresivos o estilísticos y es frecuente encontrarlos en contextos publicitarios o propagandísticos. Con ellos, se pretende llamar la atención del receptor, pero no es aconsejable que se utilicen en otros casos que no sean estos.

Uso de guiones y espacios

Otro punto que queremos destacar es la falta de un criterio que regule el uso de espacios y guiones dentro de una palabra compuesta o derivada. Nos encontramos con ejemplos como el de «3-D» y «3D», «ciencia ficción» y «ciencia-ficción», «miniPC» y «mini PC», «mini-misiones» y «minijuegos».

En el *Diccionario panhispánico de dudas* (2005), se explica que los guiones se utilizan para vincular los elementos que forman una palabra compuesta, así que estos funcionan como una preposición o conjunción. Estos casos los encontramos en «barril-cañón», «conducción-arcade», «torre-midi» o «Estrategia-Rol». Sin embargo, cuando la aparición conjunta de los sustantivos que forman un nombre compuesto se generaliza,

estos pueden llegar a escribirse sin guion y con un espacio intermedio. Pensamos que se trata de lo que ha ocurrido, por ejemplo, con «ciencia ficción» y «ciencia-ficción».

Cuando se utilizan prefijos en una palabra compuesta, se recomienda la unión de ambos términos, a no ser que el prefijo preceda a una sigla o a una palabra que empiece por mayúscula. En estos casos, sí se escribe un guion intermedio. Por ejemplo, es aconsejable usar un guion entre «mini» y «PC»: «mini-PC». Pero es mejor no hacerlo en casos como el de «mini-misiones», «ex-novia», «anti-impactos», «anti-amor», «post-apocalípticos», «post-procesamiento» y «no-consola», dado que la palabra que sigue a la preposición está en minúscula. En cuanto a los espacios entre prefijos y palabras base, se utilizan si esta es pluriverbal, es decir, si está formada por varias palabras. La excepción a esta regla es el adverbio de negación «no», que se separa del resto de la base con un espacio y sin guion intermedio. Por lo tanto, «“no oficial”» resulta aceptable, pero «no-consola» no.

El guion puede también utilizarse con letras (o palabras) y números, o prefijos y números. Por tanto, puede usarse el guion en «rifle AL-9» o en «3-D». No obstante, pensamos que este último término es más común encontrarlo sin espacio ni guion. De hecho, solo encontramos «3-D» tres veces en las tres revistas, mientras que «3D» aparece en 32 ocasiones.

Formación de plurales

Nos ha llamado la atención el modo en que se crean los plurales de los anglicismos puros y los asimilados en parte. Como dice Brito (2002: 457), «la adopción de plurales en –s del inglés sin la adición de la –e típica del español en los sustantivos acabados en consonante está provocando fisuras en las reglas de formación del plural [...]».

Un claro ejemplo de esto lo encontramos en «cómic», «póster», «récord», «tráiler» y «gángster», anglicismos que ya están asimilados en parte en nuestro idioma. Sin embargo, para formar su plural se prefiere seguir la norma inglesa y añadir tan sólo una «-s». Como hemos comentado anteriormente, pensamos que el uso de las reglas del plural es determinante a la hora de marcar la diferencia entre un término asimilado en parte y otros completamente asimilados. Llama la atención que todos estos ejemplos sean de palabras que ya existen desde hace tiempo en español, así que la adaptación del plural que llegue a darse en estos casos es incierta. En otras ocasiones, nos hemos percatado de que ni siquiera se le añade una «-s» al plural de los anglicismos puros, así que intuimos que «bit», «jack» y «shooter» están en plural cuando hablamos de «64 bit», de «dos jack de 3,5 mm» o de «los fanáticos de los shooter».

Debido a la influencia del inglés, nos encontramos casos como «PCs», «RPGs» o «CPUs». Las siglas son invariables en la escritura, aunque, en la lengua oral, se puedan llegar a usar en plural. Aun así, si seguimos las recomendaciones de la RAE, conviene evitar el uso de la «s» minúscula para marcar el plural de las siglas.

Hemos comentado que algunos anglicismos se utilizan con o sin preposición, especialmente en el caso de los anglicismos híbridos compuestos y en los calcos de creación. Pratt afirma que «estos giros resultan más españoles que el compuesto en muchas ocasiones, sobre todo el que emplea la preposición “de”» (1980: 208). Si bien en las revistas encontramos ejemplos como «versión para PC», «lector de PDFs» o «desarrollo en 2D», también podemos ver casos como el de «desarrollo 2D», «edición PC» o «gráficos 3D». De esta manera, nos enfrentamos, una vez más, a un uso arbitrario en la formación de los anglicismos.

Pensamos que esto puede deberse, fundamentalmente, a la influencia del inglés. En los calcos de creación, no encontramos esta carencia de preposiciones con tanta frecuencia como en los anglicismos híbridos compuestos. Además, esto suele ocurrir con más frecuencia cuando uno de los términos es una sigla que pertenece a la categoría de anglicismos asimilados en parte. Cuando analizamos los calcos de creación, indicamos que, en las palabras compuestas, se prefiere usar una preposición si ambos términos son sustantivos. Por ello, parece que el empleo de preposiciones es recomendable también en estos casos.

5. Conclusiones

De los datos que hemos obtenido, pueden extraerse las siguientes conclusiones:

5.1. Se confirma la primera hipótesis: el lenguaje de las revistas de los videojuegos presenta un número elevado de anglicismos, dada su vinculación a la lengua y la cultura angloamericanas.

En *Micromanía* detectamos 639 anglicismos; en *Playmanía*, 539 y en la *Revista Oficial Nintendo*, 423. En total, se analizó una media de 87 páginas por revista. Como algunas de estas lexías se repetían, el número total de anglicismos diferentes encontrados es de 1195, es decir, la media es de 4,6 anglicismos distintos en cada página analizada.

5.2. Se confirma la segunda hipótesis: un porcentaje elevado de los anglicismos que se utilizan en estas fuentes son calcos surgidos de la traducción del inglés al español, con independencia del grupo editorial al que pertenezca la publicación.

No obstante, debemos matizar la confirmación de esta hipótesis. En efecto, el porcentaje de calcos detectados es muy elevado. Hallamos un 22% de calcos de creación y un 14% de calcos por extensión. No obstante, debemos señalar que, aunque la diferencia sea más bien poca, el mayor porcentaje global de anglicismos corresponde a los anglicismos híbridos compuestos (23%). Independientemente de la temática o de la compañía editorial, si tenemos en cuenta el tipo de anglicismo más usado en cada revista, es el calco de creación el que prevalece, en todos los casos, con un 20%-21% del total. La segunda y tercera posición la ocupan, dependiendo de la revista, los calcos

por extensión (su aparición varía del 18% al 20%) y los anglicismos híbridos compuestos (tienen una tasa de frecuencia del 16% al 21%, según la revista).

5.3. Se confirma la tercera hipótesis: Si tenemos en cuenta las razones expuestas en el apartado anterior (la influencia del inglés, la rapidez en la creación de términos, el esnobismo y el lenguaje informal), el porcentaje de anglicismos puros es más alto que el de anglicismos completamente asimilados.

Desde un punto de vista general, los anglicismos puros abundan en este tipo de publicaciones. Podemos encontrar hasta un 18%, frente al 3% de los anglicismos completamente asimilados y el 8% de los anglicismos asimilados en parte. Este porcentaje se mantiene si analizamos cada revista. En las tres publicaciones, los anglicismos puros van de un 16% a un 18%, mientras que los completamente asimilados no suben del 4% y los asimilados en parte oscilan entre el 6% y el 9%.

5.4. Se confirma la cuarta hipótesis: existen términos que, en estos textos, aparecen alternativamente en su forma anglicada y española, como recurso de variedad estilística o por esnobismo. Por lo tanto, el uso de los términos vinculados a los videojuegos en español es vacilante y adolece de una aparente falta de criterios o pautas de normalización terminológica.

Como mostramos en la sección «Uso vacilante de distintos tipos de anglicismos» (págs. 144-147), en estas revistas aparecen términos en su forma anglicada y española sin un criterio que regule su empleo. Llegamos a la conclusión de que, puestos a elegir entre utilizar un anglicismo u otro para nombrar un concepto, conviene utilizar el que haya

sido aceptado de forma más generalizada en las fuentes especializadas. En este sentido, la pauta la marca, pues, el uso real de estos en las publicaciones especializadas. Por ejemplo, «3D», en lugar de «tres dimensiones».

Por un lado, hemos visto casos en los que se prefiere el término más parecido al español, puesto que es más fácil de escribir o pronunciar. Por ejemplo, se prefiere «Acción/rol» y «juego de acción y rol» a «Action RPG». Por otro, existe el caso de términos con un grado de adaptación menor, pero que existen en nuestra lengua desde hace mucho tiempo, lo que ha provocado que su uso se haya extendido y sean los preferidos ante otras opciones. Este es el caso de «fan», en lugar de «seguidor». También nos encontramos con conceptos de aparición reciente, cuya evolución es aún muy incierta. Por ejemplo, «cool hunting» y «“captura” de tendencias».

Además, detectamos otros casos de usos vacilantes en la formación del plural, los guiones y los espacios en las palabras compuestas y derivadas, las comillas y la cursiva. Todo ello origina problemas en la normalización terminológica de este campo, necesaria para facilitar la labor de los traductores de estos textos al español. Por ello, propusimos unas pautas a la hora de utilizar estos términos en la sección «Uso vacilante de tipografía y ortografía» como, por ejemplo, la utilización de comillas o cursiva con los anglicismos puros o la unión del prefijo al resto del término (salvo contadas excepciones).

5.5. Se confirma la quinta hipótesis: la mayor parte de los videojuegos y sus expansiones se titulan en inglés.

El 84% de los títulos encontrados en ambas revistas se conservaban en inglés. De hecho, incluso muchos videojuegos creados en España tenían también su título original en inglés, probablemente por motivos comerciales (por ejemplo, *Zack Zero*, *Commandos* o *Hollywood Monsters*).

6. Bibliografía

- AA.VV. *ADESE*. 2003. «El 47% de los españoles de 13 a 35 años son jugadores de videojuegos». Documento de Internet disponible en <http://www.adese.es/web/prensa.asp#>, consultado en 2005.
- . 2004. «¿Qué es Adese?». Documento de Internet disponible en http://www.adese.es/web/asociacion_adese.asp, consultado en 2004.
- AA.VV. *AEVI*. 2014. «La Asociación». Documento de Internet disponible en <http://www.aevi.org.es/aevi/la-asociacion>, consultado en 2015.
- AA.VV. *El Otro Lado*. «Historia de los videojuegos: Era moderna». Documento de Internet disponible en www.elotrolado.net/wiki/Historia_de_los_videojuegos:_Era_moderna, consultado en 2015.
- AA.VV. *Gamepedia Minecraft*. 2015. Documento de Internet disponible en http://minecraft-es.gamepedia.com/Minecraft_Wiki, consultado en 2015.
- AA.VV. *Glosbe*. «Latín-español diccionario en línea». Documento de Internet disponible en <https://es.glosbe.com/la/es>, consultado en 2015.
- AA.VV. *Wiki Angry Birds*. 2015. Documento de Internet disponible en http://es.angrybirds.wikia.com/wiki/Angry_Birds, consultado en 2015.

AA.VV. *Wikijuegos*. 2015. Documento de Internet disponible en <http://es.videojuegos.wikia.com/wiki/Cartucho>, consultado en 2015.

AA.VV. *Antena3.com*. 2013. «La Lan Party continúa con la mayor conexión a internet de toda Europa». Documento de Internet disponible en http://www.antena3.com/noticias/tecnologia/lan-party-continua-mayor-conexion-internet-toda-europa-llega-mano_2013071900012.html, consultado en 2015.

BARRERA, Alba. 2013. «Candy Crush Saga: ¿cuál es el secreto de su éxito?». *Baquía*. Documento de Internet disponible en <http://www.baquia.com/tecnologia-y-negocios/entry/emprendedores/2013-07-29-cundy-crush-saga-juego-app-facebook-dispositivos-moviles-smartphones-tablets-secreto-trucos-caramelos-angry-birds-king-tommy-palm>, consultado en 2015.

BELLI, Simone; Cristian LÓPEZ RAVENTÓS. 2008. «Breve historia de los videojuegos». *Athenea Digital* 14, 159-179. Documento de Internet disponible en <http://psicologiasocial.uab.es/athenea/index.php/atheneaDigital/article/view/570>, consultado en 2015.

BRITO PÉREZ, Fayna. 2002. «Los anglicismos en la prensa canaria: Un estudio sincrónico». *Estudios de Filología Moderna y Traducción en los Inicios del Nuevo Milenio*. Coord. Sonia Bravo Utrera. Las Palmas de Gran Canaria: Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. 449-485.

DEMARÍA, Rusel; Johnny L. WILSON. 2002. *High Score!: La historia ilustrada de los videojuegos*. Madrid: McGraw-Hill/Osborne.

DÉNIZ SANTANA, María Jesús. 2013. *Estudio sociolingüístico de la comunidad indostánica de Las Palmas de Gran Canaria*. Tesis doctoral. Las Palmas de Gran Canaria: Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.

ELMASCLOWN. 2013. «Las mejores paginas web de información sobre los videojuegos». *20 Minutos*. Documento de Internet disponible en <http://listas.20minutos.es/lista/las-mejores-paginas-web-de-informacion-sobre-los-videojuegos-espanol-359326>, consultado en 2015.

ESCRIBANO, Flavio. 2012. «Jóvenes y videojuegos. Estado del arte». *Revista de estudios de juventud. Videojuegos y juventud* 98. 9-22.

ESTALLO MARTÍ, Juan Alberto. 1997. «Psicopatología y videojuegos». Documento de Internet disponible en <http://www.ub.es/personal/videoju.htm>, consultado el 12 de diciembre de 2004.

FUNDÉU. «Wifi, sin guion, en minúsculas y sin resalte». Documento de Internet disponible en <http://www.fundeu.es/recomendacion/wifi-como-termino-espanol-545>, consultado en 2015.

GAMECRAFT 4. 2014. «Youtube: El poder del gameplay». *GameCraft Magazine*. 1.

Documento de Internet disponible en <https://gamecraftmagazine.wordpress.com/2014/06/04/youtube-el-poder-del-gameplay>, consultado en 2015.

GÓMEZ CAPUZ, Juan. 1997. *Anglicismos en español actual: su estudio en el registro coloquial*. Tesis doctoral. Valencia: Universidad de Valencia.

GONZÁLEZ CRUZ, María Isabel; María Jesús RODRÍGUEZ MEDINA; María Jesús DÉNIZ SANTANA. 2009. *Anglicismos en el habla juvenil de Las Palmas de Gran Canaria*. Madrid: La Factoría de Ediciones.

GONZÁLEZ RUIZ, Víctor M. 1998. «La traducción de los títulos de películas: la importancia del contexto socioeconómico (Una aproximación a su estudio)». *Actas de las Primeras Jornadas de Jóvenes Traductores*. Coord. Ana Sofía Ramírez Jáimez. Las Palmas de Gran Canaria: Servicio de publicaciones de la ULPGC. 125-131.

GONZÁLEZ, Jose Manuel. 2012. «Historia de las revistas de juegos en España». *Vandal*. Documento de Internet disponible en <http://www.vandal.net/reportaje/historia-de-las-revistas-de-juegos-en-espana>, consultado en 2015.

HOBBY CONSOLAS 257, febrero del 2013. Madrid: Hobby Press.

HOBBY CONSOLAS 265, septiembre del 2013. Madrid: Hobby Press.

IDÉAME. 2013. «Qué es». *V Encuentro de Jóvenes Desarrolladores de Videojuegos*, documento de Internet consultado en <http://ideame.es/quees>, consultado en 2015.

LORENZO, Emilio. 1996. *Anglicismos hispánicos*. Madrid: Gredos.

MARÍN LÓPEZ, Jose Antonio. 2015. «Según Brenda Romero, *Minecraft* cambió la historia». Documento de Internet disponible en <https://areajugones.es/2015/02/18/segun-brenda-romero-minecraft-cambio-la-industria>, consultado en 2015.

MARQUÈS, Pere. 2000. «Los videojuegos y sus posibilidades educativas». Documento de Internet disponible en <http://dewey.uab.es/pmarques/pravj.htm>, consultado el 12 de diciembre de 2004.

MICROMANÍA 216, febrero del 2013. Madrid: Blue Ocean Publishing.

OLLODEPEZ, Yolanda. 2013. «Revistas de videojuegos en España». Botafumeiro Videojuegos. Documento de Internet disponible en <http://botafumeirovideojuegos.blogspot.co.uk/2013/12/revistas-de-videojuegos-en-espana.html>, consultado en 2015.

ORTIZ, Nacho. 2004. «Consolas del futuro». *Blue Joven* 30. Madrid: Progres. 60-61.

PRATT, Chris. 1980. *El anglicismo en el español peninsular contemporáneo*. Madrid: Gredos.

- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. 2010. *Ortografía de la lengua española*. Madrid: Espasa Calpe.
- . 2005. *Diccionario panhispánico de dudas*. Documento de Internet disponible en www.rae.es.
- . 2015. *Diccionario de la lengua española*. Documento de Internet disponible en www.rae.es.
- RODRÍGUEZ GONZÁLEZ, Félix; Antonio LILLO BUADES. 2009. *Nuevo diccionario de anglicismos*. Madrid: Gredos.
- RODRÍGUEZ MEDINA, María Jesús. 2000a. *Los anglicismos de frecuencia sintácticos en los manuales de informática traducidos*. Tesis doctoral. Las Palmas de Gran Canaria: Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.
- . 2000b. «El anglicismo en español: revisión crítica del estado de la cuestión». *Philologia Hispalensis* 14, 99-112.
- RODRÍGUEZ SAN JULIÁN, Elena (coord.). 2002. *Jóvenes y videojuegos: Espacio, significación y conflictos*. Madrid: INJUVE-FAD.
- ROVIRA, Álex. «Videoconsolas, el juego está servido». *El País Semanal* 1479, enero de 2005. 94-95.

SPEGEC. 2015. «Ludum Dare Verano 2015». Documento de Internet disponible en <http://www.meetup.com/SPEGEC-Sociedad-de-Promocion-Economica-de-Gran-Canaria/events/223935317>, consultado en 2015.

SUPERJUEGOS 148, diciembre de 2004. Madrid: Grupo Zeta.

TEJEIRO SALGUERO, Ricardo; Manuel PELEGRINA DEL RÍO. 2003. *Los videojuegos: Qué son y cómo nos afectan*. Barcelona: Ariel.

6.1. Fuentes del corpus

Micromanía 216, febrero de 2013. España: Blue Ocean Publishing.

Playmanía 171, marzo de 2013. España. Hobby Press.

Revista Oficial Nintendo 247, abril de 2013. España. Hobby Press.

6.2. Fuentes consultadas para la elaboración de definiciones del corpus

6.2.1. Fuentes de los términos correspondientes a los números 1-17 en el corpus, excluyendo el 10 y el 11

AA.VV. (3DJuegos). 2015. *3D Juegos*. Documento de Internet disponible en <http://www.3djuegos.com>, consultado en 2015.

AA.VV. (Definición.de). 2015. *Definición.de*. Documento de Internet disponible en <http://definicion.de>, consultado en 2015.

AA.VV. (Diccionario reverso). 2015. *Diccionario, definición y traducciones. Inglés, francés, español*. Documento de Internet disponible en <http://diccionario.reverso.net>, consultado en 2015.

AA.VV. (Dictionary Reference). 2015. Documento de Internet disponible en <http://dictionary.reference.com>, consultado en 2015.

AA.VV. (eHow en español). 2015. Documento de Internet disponible en <http://www.ehowenespanol.com>, consultado en 2015.

AA.VV. (Economía 48). 2015. *Enciclopedia y diccionario de economía*. Documento de Internet disponible en <http://www.economia48.com>, consultado en 2015.

AA.VV. (Gamerdic). 2015. *GamerDic: Diccionario online de términos sobre videojuegos y cultura gamer*. Documento de Internet disponible en <http://www.gamerdic.es>, consultado en 2015.

AA.VV. (Linguee). 2015. *Diccionario inglés-español con mil millones de traducciones disponibles*. Documento de Internet disponible en <http://www.linguee.es/?From=com>, consultado en 2015.

AA.VV. (Telefónica). 2005. *Diccionario de acrónimos y términos*. Documento de Internet disponible en <http://www.tid.es/presencia/publicaciones/diccio/home.html>, consultado en 2005.

AA.VV. (The Free Dictionary). 2015. *The Free Dictionary. Dictionary, Encyclopedia and Thesaurus*. Documento de Internet disponible en <http://www.thefreedictionary.com>, consultado en 2015.

AA.VV. (Webopedia). 2015. Documento de Internet disponible en <http://www.webopedia.com>, consultado en 2015.

AA.VV. (Windows Microsoft). 2015. Documentos de Internet disponibles en <http://windows.microsoft.com/en-us/>, <http://windows.microsoft.com/es-es/>, consultados en 2015.

AA.VV. (Wordreference). 2015. *Wordreference. English to French, Italian, German & Spanish Dictionary*. Documento de Internet disponible en <http://www.wordreference.com>, consultado en 2015.

COLLIN, S.M.H. (ed.). 1995. *Dictionary of Multimedia*. Middlesex: Peter Collin Publishing.

EDMONS, Graham; Deborah GREY. 2002. *Internet Dictionary*. Londres: DK.

LORENZO, Emilio. 1996. *Anglicismos hispánicos*. Madrid: Gredos.

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. 2015. *Diccionario de la Lengua Española*.

Documento de Internet disponible en www.rae.es.

STEVENSON, Angus; Christine A. LINDBERG (ed.). 2010. *The New Oxford Dictionary of English*. 3ª Ed. Oxford: Oxford University Press. También consultado en <http://www.oxforddictionaries.com> en agosto de 2015.

6.2.2. Fuentes de los términos correspondientes al número 10 en el corpus

AA.VV. (1UP.com). 2015. Documento de Internet disponible en <http://www.1up.com/features/what-the-hell-is-asymmetric-gameplay>, consultado en 2015.

AA.VV. (About.com Home). 2015. Documento de Internet disponible en http://actionfigures.about.com/od/gettingstarted/a/Action_Figure_Definition.htm, consultado en 2015.

AA.VV. (About.com Tech). 2015. Documento de Internet disponible en <http://ds.about.com/od/glossary/g/Nintendo-3ds.htm>, consultado en 2015.

AA.VV. (Acer). 2015. Documento de Internet disponible en http://acer-mxrola.custhelp.com/app/answers/detail/a_id/6462/~/%C2%BFqu%C3%A9-es-memoria-de-doble-canal%3F, consultado en 2015.

AA.VV. (ALEGSA.com.ar). 2015. Documento de Internet disponible en <http://www.alegsa.com.ar/Dic/backup.php#sthash.TORon4IF.dpuf>, consultado en 2015.

AA.VV. (BusinessDictionary.com). 2015. Documento de Internet disponible en <http://www.businessdictionary.com/definition/digitalstorefront.html#ixzz3gpwIImWr>, consultado en 2015.

AA.VV. (CCM). 2015. Documento de Internet disponible en <http://ccm.net/contents/341-information-systems-director-isd>, consultado en 2015.

AA.VV. (Club 3D). 2015. Documento de Internet disponible en <http://www.club-3d.com/index.php/productos/reader.es/product/radeon-hd-7870-jokercard.html>, consultado en 2015.

AA.VV. (Code Project. For those who code). 2015. Documento de Internet disponible en <http://www.codeproject.com/Articles/2407/A-New-Task-Scheduler-Class-Library-for-NET>, consultado en 2015.

AA.VV. (Collins Dictionaries). 2015. Documento de Internet disponible en <http://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/contact-address>, consultado en 2015.

AA.VV. (Consejos Android). 2015. Documento de Internet disponible en <http://consejosandroid.com/los-14-mejores-juegos-multijugador-local-para-android> , consultado en 2015.

AA.VV. (Creative Skill Set). 2015. Documento de Internet disponible en, http://creativeskillset.org/job_roles_and_stories/job_roles/283_art_director, consultado en 2015.

AA.VV. (Curso Web 2.0 Gratis). 2015. Documento de Internet disponible en <http://cursoweb20.net/2012/09/13/que-es-un-gestor-de-contenidos-web-o-cms>, consultado en 2015.

AA.VV. (DicLib.com). 2015. Documento de Internet disponible en http://www.diclib.com/Warhammer%20show/es/es_wiki_10/W/700/60/0/0/1056#ixzz3ipbA5x5k, consultado en 2015.

AA.VV. (Dictionary Of Engineering). 2015. Documento de Internet disponible en <http://www.dictionaryofengineering.com/definition/front-panel.html>, consultado en 2015.

AA.VV. (Disney Infinity). 2015. Documento de Internet disponible en <https://infinity.disney.com/es/account-benefits>, consultado en 2015.

AA.VV. (EA Ayuda). 2015. Documento de Internet disponible en <http://help.ea.com/es/article/what-is-autolog>, consultado en 2015.

AA.VV. (EA). 2015. Documento de Internet disponible en <http://www.ea.com/uk/fifa-street-3>, consultado en 2015.

AA.VV. (Ebay). 2015. Documentos de Internet disponibles en <http://www.ebay.com/gds/Deciding-Between-Single-Band-and-Dual-Band-Wireless-Routers-/10000000177629520/g.html>; <http://www.ebay.com/itm/Faster-Than-Speed-Racing-Arcade-Game-Need-for-Speed-/350477851751>, consultados en 2015.

AA.VV. (Ebuyer.com). 2015. Documento de Internet disponible en <http://www.ebuyer.com/store/Storage/cat/Hard-Drive---External/subcat/-Portable-Hard-Drives>, consultado en 2015.

AA.VV. (Español Diccionario). 2015. Documento de Internet disponible en http://espanol-diccionario.com/definitions/?word=closed_beta; http://espanol-diccionario.com/definitions/?word=open_beta, consultado en 2015.

AA.VV. (EU). 2015. Documento de Internet disponible en <http://eu.battle.net/wow/en/game/race/undead>, consultado en 2015.

AA.VV. (Euroresidentes). 2015. Documento de Internet disponible en http://www.euroresidentes.com/futuro/sistemas_grid.htm, consultado en 2015.

AA.VV. (EVE Dust 514). 2015. Documento de Internet disponible en <http://dust514.com/news/blog/2013/05/an-updated-map-for-uprising>, consultado en 2015.

AA.VV. (FNAC). 2015. Documento de Internet disponible en <http://www.fnac.es/Navigador-Controller-PlayStation-Move-PS3-Videoconsola-Videoconsola/a396546>, consultado en 2015.

AA.VV. (For Dummies. Making Everything Easier). 2015. Documento de Internet disponible en <http://www.dummies.com/how-to/content/the-io-panels-components.html>, consultado en 2015.

AA.VV. (Fotonostra). 2015. Documento de Internet disponible en <http://www.fotonostra.com/digital/sonidoanalogico.htm>, consultado en 2015.

AA.VV. (Free Web Dictionary). 2015. Documento de Internet disponible en <http://es.free-web-dictionary.com/definitions/?word=supersoldier>, consultado en 2015.

AA.VV. (Fundamentos de Windows: Glosario). 2015. Documento de Internet disponible en <http://www.jegsworks.com/lessons-sp/win/glossary.htm>, consultado en 2015.

AA.VV. (FX Interactive). 2013. Condiciones de uso de la FX Store. Documento de Internet disponible en <http://juegos.fxinteractive.com/condiciones.html>, consultado en 2015.

AA.VV. (FX Interactive). 2015. Documento de Internet disponible en <http://www.fxinteractive.com/sobrefx.htm>, consultado en 2015.

AA.VV. (Gamasutra). 2015. Documento de Internet disponible en http://www.gamasutra.com/view/feature/175950/the_fundamental_pillars_of_a_php, consultado en 2015.

AA.VV. (Game). 2015. Documentos de Internet disponibles en, <http://www.game.co.uk>; <https://www.game.es/contenido-zombie-bait-dead-island-riptide-merchandising-090415>; <https://www.game.es/move-motion-controller-playstation-3-069831>, consultados en 2015.

AA.VV. (GAMEARTIST.CL). 2015. Documento de Internet disponible en <http://www.gameartist.cl/curso-game-art/modelado-para-videojuegos>, consultado en 2015.

AA.VV. (GameFAQs). 2015. Documento de Internet disponible en <http://www.gamefaqs.com/ps3/938583-littlebigplanet/answers/20816-how-can-i-make-my-own-multiplayer-section-in-my-levels>, consultado en 2015.

AA.VV. (Gamepedia SimCity). 2015. Documento de Internet disponible en http://simcity.gamepedia.com/Turbo_Machine_Garage, consultado en 2015.

AA.VV. (GESTION.ORG). 2015. Documento de Internet disponible en <http://www.gestion.org/gestion-tecnologica/nuevas-tecnologias/4846/el-sistema-de-micro-pagos>, consultado en 2015.

AA.VV. (Giant Bomb). 2015. Documentos de Internet disponibles en <http://www.giantbomb.com/download-play/3015-2407>; <http://www.giantbomb.com/drop-in-drop-out/3015-1553>, consultados en 2015.

AA.VV. (go2HR). 2015. Documento de Internet disponible en <https://www.go2hr.ca/careers/director-sales-and-marketing>, consultado en 2015.

AA.VV. (Google Play). 2015. Documento de Internet disponible en https://play.google.com/store/newsstand/details/games_TM?id=CAowrtHnAw, consultado en 2015.

AA.VV. (Graphically Speaking). 2015. Documento de Internet disponible en <https://sites.google.com/site/graphictechnologiesnewsletter/home/what-is-graphic-technologies>, consultado en 2015.

AA.VV. (half-real. A Dictionary of Video Game Theory). 2015. Documento de Internet disponible en <http://www.half-real.net/dictionary>, consultado en 2015.

AA.VV. (Hardware). 2015. Documento de Internet disponible en <http://infotec16.webnode.es/componentes/perifericos/a1-lector-grabador-de-cd-dvd-bluray>, consultado en 2015.

AA.VV. (Hardware Microsoft). 2015. Documento de Internet disponible en <https://www.microsoft.com/hardware/es-es/touch-technology>, consultado en 2015.

AA.VV. (Hercules). 2015. Documento de Internet disponible en <http://www.hercules.com/es/legacy/bdd/p/194/hercules-dual-band-wifi-usb-key-hwdb-600->, consultado en 2015.

AA.VV. (Hipertextual). 2015. Documento de Internet disponible en <http://hipertextual.com/archivo/2014/01/sony-playstation-now>, consultado en 2015.

AA.VV. (Hobby Consolas). 2015. Documentos de Internet disponibles en <http://www.hobbyconsolas.com/noticias/fx-classics-store-llega-500000-usuarios-47599>; <http://www.hobbyconsolas.com/reportajes/juegos-cross-buy-ps4-ps3-ps-vita-75280>; <http://www.hobbyconsolas.com/reviews/analisis-need-speed-most-wanted-44844>, consultados en 2015.

AA.VV. (How-To Geek). 2015. Documento de Internet disponible en <http://www.howtogeek.com/125659/game-of-thrones-style-sigils-for-video-games>, consultado en 2015.

AA.VV. (IGN UK). 2015. Documento de Internet disponible en <http://www.ign.com/top/video-game-worlds>, consultado en 2015.

AA.VV. (Imagen Digital). 2015. Documento de Internet disponible en http://gusgsm.com/que_es_la_tinta_electronica, consultado en 2015.

AA.VV. (Inform IT). 2015. Documento de Internet disponible en <http://www.informit.com/articles/article.aspx?p=24469>, consultado en 2015.

AA.VV. (Informática Moderna). 2015. Documento de Internet disponible en http://www.informaticamoderna.com/Lectora_de_DVD.htm#defi, consultado en 2015.

AA.VV. (Investopedia). 2015. Documento de Internet disponible en <http://www.investopedia.com/terms/b/businessmodel.asp#ixzz3jLdsNsok>, consultado en 2015.

AA.VV. (Kelkoo Computing). 2015. Documento de Internet disponible en http://computing.kelkoo.co.uk/b/a/c_110801_fans.html, consultado en 2015.

AA.VV. (Kongregate). 2015. Documento de Internet disponible en <http://www.kongregate.com/games/colburt187/realistic-boxing-simulator>, consultado en 2015.

- AA.VV. (LG). 2015. Documento de Internet disponible en <http://www.lg.com/es/posventa/microsites/smartshare/smartshare;>
<http://www.lg.com/in/projectors/lg-HECTO>, consultado en 2015.
- AA.VV. (LiveJournal). 2015. Documento de Internet disponible en <http://www.livejournal.com/support/faq/158.html>, consultado en 2015.
- AA.VV. (Logitech). 2015. Documento de Internet disponible en <http://support.logitech.com/article/26852>, consultado en 2015.
- AA.VV. (MacMillan Dictionary). 2015. Documento de Internet disponible en <http://www.macmillandictionary.com/dictionary/british/listening-device>,
consultado en 2015.
- AA.VV. (Masadelante.com). 2015. Documento de Internet disponible en <https://www.masadelante.com/faqs/pdf>, consultado en 2015.
- AA.VV. (Master Magazine). 2015. Documento de Internet disponible en <http://www.mastermagazine.info/termino/6538.php>, consultado en 2015.
- AA.VV. (Medidor láser). 2015. Documento de Internet disponible en http://www.medidorlaser.com/sensor_laser.php, consultado en 2015.
- AA.VV. (Medios Sociales). 2015. Documento de Internet disponible en <http://mediossociales.es/transmedia-y-storytelling>, consultado en 2015.

AA.VV. (Meet Ups de Multiplayer Gaming). 2015. Documento de Internet disponible en <http://multiplayer-gaming.meetup.com>, consultado en 2015.

AA.VV. (Merriam-Webster). 2015. Documento de Internet disponible en <http://www.merriam-webster.com/dictionary/who's%20who>, consultado en 2015.

AA.VV. (Microsoft Support). 2015. Documento de Internet disponible en <https://support.microsoft.com/es-es/kb/2489707/en-us>, consultado en 2015.

AA.VV. (Minecraft Forum). 2015. Documento de Internet disponible en <http://www.minecraftforum.net/forums/servers/pc-servers/2453798-micocraft-no-lag-towny-survival-with-a-touch-of>, consultado en 2015.

AA.VV. (Moto GP13 Overview). 2015. Documento de Internet disponible en <http://pqube.co.uk/motogp13/motogp13-overview>, consultado en 2015.

AA.VV. (MoviePoster.com). 2015. Documento de Internet disponible en <https://uk.movieposter.com/cgi-bin/mpw8/search.pl?pl=kb&gn=All+genres&th=y&or=467&sb=2&page=0>, consultado en 2015.

AA.VV. (Muy Computer). 2015. Documento de Internet disponible en <http://www.muycomputer.com/2014/01/13/que-es-dmz-dlink>, consultado en 2015.

AA.VV. (Muy Interesante). 2015j. Documento de Internet disponible en <http://www.muyinteresante.es/curiosidades/preguntas-respuestas/i-que-es-una-red-wi-fi>, consultado en 2015.

AA.VV. (Nintendo). 2015. Documentos de Internet disponibles en https://www.nintendo.com/consumer/systems/ds/en_la/multiplayer.jsp#multi_pak; <https://www.nintendo.es/Atencion-al-cliente/Nintendo-DS-Lite/Preguntas-frecuentes/-Que-clase-de-modos-multijugador-hay-/-Que-clase-de-modos-multijugador-hay--243261.html>, consultados en 2015.

AA.VV. (Nvidia). 2015. Documentos de Internet disponibles en <http://www.nvidia.com/object/product-geforce-3d-vision2-wireless-glasses-kit-us.html#sthash.ngN3YzHd.dpuf>; <http://www.nvidia.es/object/buy-wireless-3d-glasses-es.html>, consultados en 2015.

AA.VV. (Omicrono). 2015. Documento de Internet disponible en <http://www.omicrono.com/2013/06/el-sonido-3d-descubre-como-funciona-y-pruebalo-ya>, consultado en 2015.

AA.VV. (Overclockers). 2015. Documento de Internet disponible en <http://www.overclockers.com/forums/showthread.php/325848-Resident-Evil-Apocalypse-mutant-creature-creation-game!>, consultado en 2015.

AA.VV. (PC Guide). 2015. Documento de Internet disponible en <http://www.pcguides.com/ref/case/stylesMidi-c.html>, consultado en 2015.

AA.VV. (PlayStation Forum Mexico). 2015. Documento de Internet disponible en <http://forums.mx.playstation.com/t5/Lanzamientos-PS3/Tienes-dudas-acerca-de-PlayStation-Move-Entra-aqu%C3%AD-FAQ/td-p/13594>, consultado en 2015.

AA.VV. (Playstation). 2015. Documento de Internet disponible en <http://es.playstation.com/psp/support/network/detail/item53901/Modo-Ad-hoc>, consultado en 2015.

AA.VV. (Proyecto autodidacta). 2015. Documento de Internet disponible en <http://www.proyectoautodidacta.com/comics/%C2%BFque-es-un-instalador>, consultado en 2015.

AA.VV. (PS Vita). 2015. Documento de Internet disponible en <http://latam.playstation.com/psvita/apps/psvita-app-near.html>, consultado en 2015.

AA.VV. (Softonic). 2015. Documento de Internet disponible en <http://en.softonic.com/s/voice-scanner:iphone>, consultado en 2015.

AA.VV. (Sound Blaster). 2015. Documento de Internet disponible en <http://www.soundblaster.com>, consultado en 2015.

AA.VV. (Spanish Central). 2015. Documento de Internet disponible en <http://www.spanishcentral.com/translate/desarrollar>, consultado en 2015.

AA.VV. (StackExchange). 2015. Documento de Internet disponible en <http://ux.stackexchange.com/questions/1282/what-objective-qualities-make-a-user-interface-intuitive>, consultado en 2015.

AA.VV. (Steam Support). 2015. Documento de Internet disponible en https://support.steampowered.com/kb_article.php?ref=8495-OKZC-0159&l=spanish, consultado en 2015.

AA.VV. (Steam). 2015. Documentos de Internet disponibles en <http://steamcommunity.com/app/228400/discussions/0/864958088388866599>; <http://store.steampowered.com/tag/en/Strategy%20RPG/?l=spanish#p=0&tab=NewReleases>, consultados en 2015.

AA.VV. (Super Mario Wiki). 2015. Documentos de Internet disponibles en http://www.mariowiki.com/Barrel_Cannon_Canyon, <http://www.mariowiki.com/block>; http://www.mariowiki.com/DK_Barrel, http://www.mariowiki.com/Rocket_Barrel, consultados en 2015.

AA.VV. (Taringa!). 2015. Documento de Internet disponible en <http://www.taringa.net/post/salud-bienestar/11518248/Que-es-la-vision-del-tunel.html>, consultado en 2015.

AA.VV. (Tech Terms). 2015. Documentos de Internet disponibles en <http://techterms.com/definition/cardreader>; <http://techterms.com/definition/internalharddrive>, consultados en 2015.

AA.VV. (Technet Microsoft). 2015. Documento de Internet disponible en <https://technet.microsoft.com/es-es/library/cc748841.aspx>, consultado en 2015.

AA.VV. (Technology Gadgets). 2015. Documento de Internet disponible en <http://technologygadgets09.blogspot.com.es/2009/10/definition-of-technology-gadgets.html>, consultado en 2015.

AA.VV. (TechTarget. SearchITChannel). 2015. Documento de Internet disponible en <http://searchitchannel.techtarget.com/definition/clean-install>, consultado en 2015.

AA.VV. (TechTarget. SearchStorage). 2015. Documento de Internet disponible en <http://searchstorage.techtarget.com/definition/Secure-Digital-card>, consultado en 2015.

AA.VV. (The Gadgeteer). 2015. Documento de Internet disponible en <http://the-gadgeteer.com/2011/08/23/microsoft-touch-mouse-for-windows-7>, consultado en 2015.

AA.VV. (The Gnomon Workshop). 2015. Documento de Internet disponible en <http://www.thegnomonworkshop.com/news/2013/03/video-games-film-whats-the-difference-its-still-3d-modeling-right>, consultado en 2015.

AA.VV. (The Guardian). 2015. Documento de Internet disponible en <http://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2013/aug/14/call-of-duty-ghosts-multiplayer-revealed>, consultado en 2015.

AA.VV. (The Guru of 3D). 2015. Documento de Internet disponible en <http://www.guru3d.com/articles-pages/amd-fx-8350-processor-review,2.html>, consultado en 2015.

AA.VV. (The Telegraph Jobs). 2015. Documento de Internet disponible en <https://jobs.telegraph.co.uk/article/what-does-a-commercial-director-do>, consultado en 2015.

AA.VV. (The WireCutter). 2015. Documento de Internet disponible en <http://thewirecutter.com/reviews/best-usb-office-headset>, consultado en 2015.

AA.VV. (Transcend). 2015. Documento de Internet disponible en <http://es.transcend-info.com/Support/FAQ-455>, consultado en 2015.

AA.VV. (Tutoriales Maker). 2015. Documento de Internet disponible en <http://rpgmaker.es/tutoriales/tutoriales.php?tutorial=savpoint>, consultado en 2015.

AA.VV. (Urban Dictionary). 2015. Documento de Internet disponible en <http://es.urbandictionary.com/define.php?term=braindance>, consultado en 2015.

AA.VV. (Vandal). 2015. Documento de Internet disponible en <http://www.vandal.net/guias/metal-gear-rising-revengeance/sistema-items>, consultado en 2015.

AA.VV. (WhatIs.com). 2015. Documento de Internet disponible en <http://whatis.techtarget.com/definition/latency>, consultado en 2015.

AA.VV. (Wiki ElOtroLado). 2015. Documentos de Internet disponibles en http://www.elotrolado.net/wiki/Circle_Pad_Pro; [http://www.elotrolado.net/wiki/Juegos_Multijugador_OFFLINE_de_Playstation_3_\(PS3\)](http://www.elotrolado.net/wiki/Juegos_Multijugador_OFFLINE_de_Playstation_3_(PS3)), consultados en 2015.

AA.VV. (Wikia Bioshock). 2015. Documentos de Internet disponibles en <http://bioshock.wikia.com/wiki/Sky-Line>; <http://bioshock.wikia.com/wiki/Vigor>, consultados en 2015.

AA.VV. (Wikia Crysis). 2015. Documentos de Internet disponibles en http://crisis.wikia.com/wiki/CryNet_Nanosuit; http://es.crisis.wikia.com/wiki/Nanotraje_CryNet, consultados en 2015.

AA.VV. (Wikia Deadspace). 2015. Documentos de Internet disponibles en http://deadspace.wikia.com/wiki/AL-9_Clearcutter; <http://deadspace.wikia.com/wiki/Unitology>; http://es.deadspace.wikia.com/wiki/Rifle_buscador; <http://es.deadspace.wikia.com/wiki/Uniolog%C3%Ada>, consultados en 2015.

AA.VV. (Wikia Devil May Cry). 2015. Documentos de Internet disponibles en http://devilmaycry.wikia.com/wiki/Devil_Hunter; <http://devilmaycry.wikia.com/>

wiki/Hunter; http://es.devilmaycry.wikia.com/wiki/Medidor_de_vitalidad, consultados en 2015.

AA.VV. (Wikia Don't Nod Ent.). 2015. Documento de Internet disponible en http://dontnodentertainment.wikia.com/wiki/Memory_hunter, consultado en 2015.

AA.VV. (Wikia Dust 514). 2015. Documento de Internet disponible en <http://dust514.wikia.com/wiki/ISK>, consultado en 2015.

AA.VV. (Wikia Final Fantasy). 2015. Documento de Internet disponible en <http://finalfantasy.wikia.com/wiki/Vitality>, consultado en 2015.

AA.VV. (Wikia League of Legends). 2015. Documento de Internet disponible en http://es.leagueoflegends.wikia.com/wiki/Categor%C3%ADa:Objetos_Legendarios, consultado en 2015.

AA.VV. (Wikia Lego City Undercover). 2015. Documento de Internet disponible en http://legocityundercover.wikia.com/wiki/Super_Brick, consultado en 2015.

AA.VV. (Wikia Metal Gear). 2015. Documentos de Internet disponibles en http://metalgear.wikia.com/wiki/Cyborg_Ninja; <http://metalgear.wikia.com/wiki/Gekko>; http://metalgear.wikia.com/wiki/Metal_Gear_Rising:_Revengeance_Walkthrough/R-00:_Guard_Duty, consultados en 2015.

AA.VV. (Wikia Nintendo). 2015. Documento de Internet disponible en <http://nintendo.wikia.com/wiki/StreetPass>, consultado en 2015.

AA.VV. (Wikia Pokemon). 2015. Documento de Internet disponible en http://es.pokemon.wikia.com/wiki/Objeto_oculto, consultado en 2015.

AA.VV. (Wikia Resident Evil). 2015. Documentos de Internet disponibles en <http://residentevil.wikia.com/wiki/Genesis>; http://residentevil.wikia.com/wiki/Hard_Mode, consultados en 2015.

AA.VV. (Wikia Skylanders). 2015. Documentos de Internet disponibles en http://skylanders.wikia.com/wiki/Portal_Masters; http://skylanders.wikia.com/wiki/Portal_of_Power, consultados en 2015.

AA.VV. (Wikia The Last of Us). 2015. Documento de Internet disponible en <http://es.thelastofus.wikia.com/wiki/Infectados>, http://thelastofus.wikia.com/wiki/The_Infected, consultado en 2015.

AA.VV. (Wikia Windows). 2015. Documento de Internet disponible en http://es.windows.wikia.com/wiki/Interface_Manager, consultado en 2015.

AA.VV. (Wikia World of Warcraft). 2015. Documento de Internet disponible en http://wowwiki.wikia.com/Legendary_items, consultado en 2015.

AA.VV. (Wikia Xenopedia). 2015. Documentos de Internet disponibles en <http://avp.wikia.com/wiki/Crusher>; <http://avp.wikia.com/wiki/Synthetic>, consultados en 2015.

AA.VV. (Wikimedia). 2015. Documento de Internet disponible en https://meta.wikimedia.org/wiki/Video_tutorials, consultado en 2015.

AA.VV. (Wikis Need for Speed Most Wanted). 2015. Documento de Internet disponible en <http://www.ign.com/wikis/need-for-speed-most-wanted>, consultado en 2015.

AA.VV. (Wikis The Last of Us). 2015. Documento de Internet disponible en <http://www.ign.com/wikis/the-last-of-us/Runners>, consultado en 2015.

AA.VV. (Wiktionary). 2015. Documentos de Internet disponibles en <https://en.wiktionary.org/wiki/post-processing#English>; <https://en.wiktionary.org/wiki/replayable>; <https://en.wiktionary.org/wiki/summable>, consultados en 2015.

AA.VV. (Wowhead). 2015. Documento de Internet disponible en <http://www.wowhead.com/item=15269/massive-battle-axe>, consultado en 2015.

AA.VV. (Yoteca). 2015. Documento de Internet disponible en <http://www.yoteca.com/pg/glosario-de-ordenadores.asp>, consultado en 2015.

AA.VV. (Your Dictionary). 2015. Documentos de Internet disponibles en <http://www.yourdictionary.com/energy-bar>; <http://www.yourdictionary.com/touch-panel>, consultados en 2015.

AMADEUS. 2012. «Instinto de Supervivencia: ¿Más allá de la vida misma?». Documento de Internet disponible en <https://amadeusdice.wordpress.com/2009/09/02/instinto-de-supervivencia-%C2%BFmas-alla-de-la-vida-misma>, consultado en 2015.

COSTA LERENA, Daniel. 2015. «La incontinencia verbal». *Opiniones Personales*. Documento de Internet disponible en <http://www.costalereña.com/2011/04/crecimiento-personal-la-incontinencia.html>, consultado en 2015.

GUIRADO, JuanMi. 2012. «Dead Space 3 nos aterroriza esta Navidad con un nuevo vídeo». Documento de Internet disponible en <http://xombitgames.com/2012/12/video-argumento-dead-space-3>, consultado en 2015.

RAE. 2015. «Normas de la escritura de los prefijos: exmarido, ex primer ministro». Documento de Internet disponible en <http://www.rae.es/consultas/normas-de-escritura-de-los-prefijos-exmarido-ex-primer-ministro>, consultado en 2015.

RODENAS PASTOR, Mercedes. 2012. «La utilización de los videos tutoriales en educación. Ventajas e inconvenientes. Software gratuito en el mercado». *Revista en Digital Sociedad de la Información*. Documento de Internet disponible en <http://www.sociedadelainformacion.com/33/videos.pdf>, consultado en 2015.

RUDD-O. 2006. «Computer stability explained: why your computer crashes, and what you can do about it». Documento de Internet disponible en <https://rudd-o.com/archives/stability-exposed-why-your-computer-crashes-and-what-you-can-do-about-it>, consultado en 2015.

Apéndice⁴⁸ I

Sistemas domésticos	Ordenador	
	Consola	Doméstica
		Portátil
Máquinas operadas con monedas o arcades		

Tabla 1. Clasificación de videojuegos basada en el hardware o soporte (Tejeiro y Pelegrina 2003: 21)

Máquina recreativa	Desde las máquinas de «pinball» a los simuladores de realidad virtual
Red telemática	Juegos interactivos en red (Internet, intranets...)
Microordenador	Juegos interactivos en soporte CD-ROM, DVD, disco...
Vídeo interactivo	Juegos en soportes como laser disc, DVI..., o el actual DVD vídeo
Videoconsola	PlayStation2, DreamCast, Nintendo 64, PlayStation...
Máquina de bolsillo	GameBoy, NeoGeo pocket...
Teléfono móvil	Sencillos juegos de entretenimiento

Tabla 2. Plataformas de videojuegos según Marquès (2000)

⁴⁸ Por razones de espacio, se han incluido en este apéndice las tablas del capítulo 1 correspondientes a otros autores, con el fin de que sólo aparecieran insertadas en el texto las dos de creación nuestra y así contribuir a una mejor fluidez textual. Se sigue la numeración respetando el orden en que se hace referencia a ellas a lo largo del capítulo, con el fin de evitar posibles confusiones.

Juegos de arcade: se caracterizan por tener un ritmo rápido, tiempos de reacción mínimos, atención focalizada y un componente estratégico secundario.	Juegos de plataformas: el protagonista debe ser conducido a través de un escenario bidimensional, efectuando un desplazamiento de izquierda-derecha y de arriba-abajo.		
	Laberintos: el núcleo fundamental del desarrollo gira alrededor de un laberinto.		
	Deportivos: se caracteriza por tener como núcleo argumental el tema deportivo.		
	Dispara y olvida: se caracterizan por una acción trepidante, que se constituye en el eje fundamental del juego.		
Juegos de simulación: permiten al jugador asumir el mando de situaciones o tecnologías específicas. Las características fundamentales de estos juegos son la baja influencia de los tiempos de reacción y de los elementos perceptivos y espaciales. Requieren estrategias complejas y cambiantes de una partida a otra y conocimientos específicos acerca de la simulación.	Simuladores instrumentales: simulación de tecnologías militares o elitistas.		
	Simuladores situacionales: el jugador debe asumir un papel concreto, determinado por el tipo de simulación y comportarse en esta situación con arreglo a sus conocimientos.	Simuladores Deportivos: pueden considerarse como auténticos simuladores, al cumplir estos los requerimientos de realismo y complejidad.	
		Simuladores de Dios: se basan en la asunción por parte del jugador del papel de un personaje sobrenatural o bien en la unión bajo su persona de los cargos que en la realidad corresponderían a diferentes personas.	Simuladores Bio-Ecológicos
			Simuladores Socio-Económicos
			Simuladores mitológicos

Juegos de estrategia: el jugador adopta una identidad específica (un protagonista usualmente de ficción), conociendo únicamente el objetivo final del juego. Sus protagonistas provienen con notable frecuencia del mundo de la literatura y del cine, si bien existen otros personajes que se han hecho un nombre propio desde su aparición en el mundo del videojuego. Estos juegos tienen un denominador común que es el requerimiento de una elevada dosis de constancia, a la vez que resulta imperativa la posesión de unas estrategias de solución de problemas flexibles y no exentas de originalidad.	Aventuras gráficas: la acción en estos juegos se desarrolla mediante la utilización de una serie de formas verbales (órdenes) que el programa reconoce y la posesión de objetos que aparecen a lo largo de los diferentes escenarios y que serán imprescindibles en momentos posteriores del juego.
	Juegos de rol: poseen animaciones sencillas y algoritmos notablemente complejos. No resulta infrecuente que el jugador tenga que controlar a más de un protagonista con características propias. Eventualmente los protagonistas de estos juegos pueden ser diseñados por el propio jugador. Suelen basarse en argumentos ambientados en la Edad Media, siendo frecuentes los personajes con características fantásticas.
	Juegos de estrategia militar pura o War-Games: estos corresponden a la conversión en programas informáticos de los conocidos juegos de tablero de idéntica denominación.
Reproducciones de	Juegos de mesa

juegos de mesa: estos juegos utilizan la tecnología informática para sustituir al material del juego (tablero, fichas, dados) y eventualmente al adversario.	Antiguas máquinas recreativas
---	--------------------------------------

Tabla 4. Clasificación de videojuegos según Estallo (1997)

Habilidades	Tipo de videojuegos	Ejemplos
Psicomotricidad	Arcade (juegos tipo plataforma, lucha...)	<i>Pacman, Mario, Sonic, Doom, Quake, Street Fighter</i>
	Deportes	<i>FIFA, PC Football, NBA, Formula I, GrandPrix</i>
	Juegos de aventura y rol	<i>King Quest, Indiana Jones, Monkey Island, Final Fantasy, Tomb Raider, Pokémon</i>
	Simuladores y constructores	<i>Simulador de vuelo Microsoft, Sim City, Tamagotchi, The Incredible Machine</i>
Razonamiento	Juegos de estrategia	<i>Estratego, Warcraft, Edge of Empires, Civilization, Lemmings</i>
Lógica, estrategia	Puzzles y juegos de lógica	<i>7th Guest, Tetris</i>
Memoria	Juegos de preguntas	<i>Trivial</i>

Tabla 5. Clasificación de los videojuegos según Marquès (2000)

<i>MicroManía</i>	<i>Hobby Consolas</i>	<i>Playmanía</i>
Existen 7 géneros puros. Hay multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas pueden variar (MM:48)	Basado en la clasificación por géneros de los mejores juegos del 2012 (HC:24-26)	Basado en la guía de compras de la revista <i>Playmanía</i> . Estos están divididos en "PS3", "Store" y "PS Vita" (PM:74-80)
Estrategia	Aventuras	Acción
Acción	Rol	Rol
Aventura	Shoot'em Up	Aventura(s)
Rol	Velocidad	Lucha
Velocidad	Plataformas	Velocidad
Simulación	Acción	Shoot'em Up
Deportivos	Deportivos	Musicales
	Lucha	Deportivos
	Puzzle-Minijuegos	Varios
	Musicales	Plataformas
	Juegos descargables	

Tabla 6. Clasificación de los videojuegos según *Micromanía*, *Hobby Consolas* y *Playmanía*

Apéndice II

Clave para los distintos tipos de anglicismos que se detallan en las tablas de este apéndice:

Anglicismos puros	A
Anglicismos asimilados en parte	B
Anglicismos completamente asimilados	C
Anglicismos híbridos derivados naturales	D
Anglicismos híbridos derivados inducidos	E
Anglicismos híbridos compuestos	F
Calcos de creación	G
Calcos por extensión	H

Clave para bibliografía (en las tablas):

Diccionario de la Real Academia Española (RAE)	1
Oxford Dictionary	2
Wikipedia	3

Definicion.de	4
Anglicismos hispánicos	5
Dictionary of Multimedia	6
Internet Dictionary	7
Diccionario reverso	8
Diccionario de acrónimos y términos	9
Otras páginas web: En estos casos, se precisa la fuente en la columna de «Significado en las fuentes consultadas».	10
Deducciones: Este número lo hemos utilizado con términos cuyo significado se ha encontrado en las revistas o en la definición de otro término.	11
Gamerdic.es	12
Economia48.com	13
Linguee	14
The Free Dictionary	15
3DJuegos	16
Wordreference	17

Dictionary Reference	18
Webopedia	19
eHow en español	20
Windows Microsoft	21

Tipos de anglicismos	Término	MicroManía 216	PlayManía 171	Revista Oficial Nintendo 247	Significado en las fuentes consultadas	Fuente	Significado/ contexto en las revistas
A	'seal of quality'			67	El Sello de calidad de Nintendo (Nintendo Seal of Quality en inglés y actualmente Official Nintendo Seal en las regiones NTSC) es un sello dorado utilizado por primera vez por Nintendo of America, y más tarde por Nintendo of Europe, que aparece en cualquier juego con licencia para su uso en una de sus videoconsolas, denotando que el juego ha sido debidamente autorizado por Nintendo (y, en teoría, ha pasado un control de calidad).	3	Eran otros tiempos, antes del 'seal of quality'.
A	'starter pack', 'starter'			12(2)	A set of articles or equipment providing the items and instructions essential for someone taking up a particular activity or starting a process for the first time.	2	Este verano se lanzará un 'starter pack' compuesto de: el juego, la base, tres figuras (...)
B	"action RPG", "Action RPG", Action RPG		62, 64(2), 71		An Action-RPG is a type of computer role-playing game which requires quick action or reflexes from the player. These games are sometimes also categorized as action-adventure games.	3	El nuevo "Action RPG" de los creadores de sagas tan prestigiosas como Lunar o Grandia salió el pasado mes de octubre (...)
F	"ad hoc party"		65		Es una aplicación exclusiva de PS3, para hacer uso del modo Adhoc de las PSPs de un modo extendido, el cual no es necesario tener la persona al lado para jugar, funciona de forma parecida pero puedes jugar con cualquier persona en el mundo porque usa la conexión de la PS3 para ligar las PSPs, en si con los juegos que funcionan con conexión local.	16	cruzar partidas en ambas portátiles
G	"captura" de tendencias	19			Ver "cool hunting".	2, 11	El término "Cool Hunting", cada vez más de moda en todo tipo de sectores, hace referencia a la "captura" de tendencias para ofrecer un producto más atractivo en un determinado momento a su público objetivo.

A	"checkpoint"			59	<i>Del inglés check point (punto de control).</i> Instante o lugar de un videojuego donde la partida se guarda automáticamente, y desde donde se retoma la acción en caso de que el jugador pierda o sea eliminado.	12	Por ejemplo, un combo de notas , nos hace volver al último 'checkpoint' si nos atascamos (...)
C	"clon"		64, 70		Biol. Conjunto de células u organismos genéticamente idénticos, originado por reproducción asexual a partir de una única célula u organismo o por división artificial de estados embrionarios iniciales. El término fue propuesto en 1903 para referirse al conjunto de individuos genéticamente idénticos que descienden de un mismo individuo por mecanismos de reproducción asexual. Puede llamarse reproducción clonal a la reproducción asexual, aunque no es un uso muy extendido.	1, 3	Un ser que tiene los genes idénticos a otro.
A	"cracks", cracks		69	34	<i>Voz ingl. m.</i> Deportista de extraordinaria calidad.	1	Bueno espero ayuda y gracias por todo "cracks"
A	"cross buy", Cross-Buy, cross-buy		31(3), 61(2), 74		Los juegos cross-buy son aquellos que cuando se compran en PlayStation Store para una consola PlayStation te los puedes descargar gratis para las demás. Fuente: http://www.hobbyconsolas.com/reportajes/juegos-cross-buy-ps4-ps3-ps-vita-75280	10	"cross buy" (lo pagas una vez pero puedes jugarlo en tu PS3 y tu Vita).
A	"crossover", 'crossover'		75	9	<i>Del inglés crossover (cruce).</i> Videojuego donde se mezclan elementos de dos o más sagas de videojuegos distintos, normalmente personajes. Es muy común en el género de lucha donde es habitual enfrentar luchadores de distintas sagas.	12	(...) la llegada de este 'crossover' en el que controlaremos a 60 personajes de 27 franquicias históricas.
A	"Crusher", Crusher	87(3)			The Crusher, also known as the Charger, is a Xenomorph caste that was encountered by Colonial Marines from the USS Sephora on Acheron (LV-426). Fuente: http://avp.wikia.com/wiki/Crusher	10	Uno de los más espectaculares es el Crusher, una especie de "toro alien" de enorme tamaño y al que le encanta embestir y destrozarse marines y paredes.
G	"cruzar" partidas		65		Ver "ad hoc party".	16	(...) y se podrán "cruzar" partidas en ambas portátiles ("ad hoc party" lo llaman).

H	"debe"			6	Must: Something that should not be overlooked or missed: 'this video is a must for everyone'.	2	Los Delirios de Von Sottendorf es un "debe" en la cuenta de Delirium Studios.
A	"drop in drop out"	86			Drop-in/Drop-out' is a style of co-op gameplay where extra players can join the 1st player seamlessly without having to quit the game or navigate any menus. Most games do allow them to leave the game in a similar manner. <i>Fuente: http://www.giantbomb.com/drop-in-drop-out/3015-1553/</i> Ver también significado/contexto en revistas.	10, 11	Este modo cooperativo de hasta cuatro jugadores se basará en la cada vez más en boga tendencia del "drop in, drop out" disponible en todo momento. Es decir, que podrás unirte o separarte del grupo de cuatro jugadores en cualquier instante, al igual que el resto de integrantes del mismo.
D	"electrocutar", electrocutar		37	41	<i>Del fr. électrocuter, y este del ingl. amer. to electrocute, acrón. de electro- y execute, ejecutar.</i> tr. Matar por medio de una corriente o descarga eléctrica.	1	(...) y mezclarlas en los combos con la katana, para conseguir efectos como un mayor alcance o "electrocutar" a los enemigos.
G	"estrujacaras"		53		Ver "Facehuggers".	3, 11	La puesta en escena es uno de sus atractivos, calcando la estética de la película "Aliens, El Regreso", cuya trama continúa. Y no faltan los elementos típicos: rifles de pulso, sensores de movimientos, "estrujacaras"...
H	"exclusivos", "exclusivo"		63, 80		Videojuego publicado en tan sólo una plataforma de juego. A menudo sólo se toman como referencia las consolas, indicando que el videojuego es exclusivo de una consola, independientemente de que haya sido publicado para PC. Exclusive: (Of an item or story) not published or broadcast	12, 2	OTRO "EXCLUSIVO" QUE NOS LLEGA. Se trata de un remake de un juego que salió en 2007 para 360 con añadidos y

					elsewhere.		mejoras (tiene menos ralentizaciones).
F	"filtro" HD		48		Filtro de alta definición. Filtro: Electr. Dispositivo que elimina o selecciona ciertas frecuencias de un espectro eléctrico, acústico, óptico o mecánico, como las vibraciones. Ver "HD".	11, 1, 2	Las otras dos se han quedado muy añejas pese al "filtro" HD.
A	"first party"			69	En el ámbito de los videojuegos, una desarrolladora first-party (De primera) es aquella que forma parte de una empresa que es dueña de alguna consola del mercado. Estas desarrolladoras son enteramente propiedad de la empresa a la que pertenecen, por lo que sólo desarrollan videojuegos exclusivamente para las consolas de esa empresa. Estas desarrolladoras pueden haber sido fundadas por la misma empresa o haber sido adquiridas.	3	Se les considera el primer estudio "first party" de la compañía.
E	"flipada"		36		Flipar: <i>Del ingl. amer. to flip, agitar, sacudir.</i> coloq. Estar o quedar entusiasmado.	1	Algunas exageradas situaciones llevan al género más allá por su grado de "flipada".
G	"formato de bolsillo"	74			Pocket format.	14	Si te parece, podemos comenzar esta nueva sección de Micromanía repasando algunas de las últimas ocasiones en las que este viaje al "formato de bolsillo" se ha realizado con mayor éxito.
A	"frame rate"			27	<i>Old English framian 'be useful', of Germanic origin and related to FROM.</i> Rate: the speed with which something moves, happens, or changes. Frame: A single complete picture in a series forming a cinema televisión or video film.	2	Sin comillas en SJ:47 2004
A	"gameplay", "gameplays"		14(2)		<i>Del inglés gameplay (Reproducción de juego).</i> Conjunto de acciones que puede realizar un jugador para interactuar con juego o la forma en la que este interactúa con el propio jugador. Suele aplicarse a vídeos para identificar aquellos donde se observa el juego en sí, en plena interacción del jugador, en contraposición con los que sólo muestran escenas	12	(...) las compañías cada vez son más dadas a mostrar largos y detallados "gameplays", pero de juegos que aún no han salido a la venta (muchas

					cinemáticas. Gameplay del juego X. Vídeo del gameplay de X. Vídeo donde se reproduce una partida grabada por un jugador.		veces incluso niveles enteros).
F	"gameplays exclusivos"		14		Vídeos de juegos no publicados antes. Ver "gameplay" y "exclusivos".	11, 2, 12	En total, Capcom mostró "gameplays exclusivos" de cerca de 9 niveles de su Devil May Cry (el juego tiene 20)...
B	"gore cibernético"		38		Gore: Blood that has been shed, especially as a result of violence. Cibernético: adj. Creado y regulado mediante computadora u ordenador.	2, 1	No sólo por el "gore cibernético", si no por lo salvaje e ida de olla de algunas situaciones.
D	"hackeador"			17	Hacker: A person who uses computers to gain unauthorized access to data.	2	El gamepad "hackeador".
D	"hackear"	95	49		Hack: [no object] Gain unauthorized access to data in a system or computer	2	Cada uno de los personajes cuenta con una habilidad única (desde "hackear" ordenadores a usar un gancho para balancearse)
D	"hackeos", hackeo		31	17	Ver "hackear". (As noun hacking).	2	Sí, minijuegos, que en esta ocasión serán más abundantes y variados y que abarcarán desde "hackeos" de ordenadores...
A	"hit"	45			A successful venture, especially a film, pop record, or song.	2	(...) habría sido considerado fuera de nuestras fronteras un auténtico "hit" indie.
H	"infectados"		45		The Infected are the main type of enemy in The Last of Us. They are mutated humans who have been reshaped into horrific new forms by the Cordyceps Brain Infection. The resulting creatures are highly aggressive, and will attack any uninfected human on sight. Fuente: http://thelastofus.wikia.com/wiki/The_Infected	10	(...) cruzarán sus caminos y viajarán por una apocalíptica visión de EE.UU. con edificios destruidos, despiadados supervivientes e "infectados" (...)

G	"instinto de supervivencia"	89(2)			Survival Instinct. En todo el reino de los seres vivos vemos una conducta constante. Todos y cada uno de ellos por simples que sean parecen estar siguiendo una especie de programa que lo lleva a realizar acciones de manera automática. Estas acciones van orientadas a ciertos fines específicos; la supervivencia, la reproducción o la conservación de si mismos o de la especie. A esta conducta solemos llamar “instinto de supervivencia”. Fuente: https://amadeusdice.wordpress.com/2009/09/02/instinto-de-supervivencia-%C2%BFmas-alla-de-la-vida-misma/	14, 10	Su, más concretamente, "instinto de supervivencia".
A	"Interface Manager"	21			El Interface Manager era el nombre clave de Windows 1.0. Fuente: http://es.windows.wikia.com/wiki/Interface_Manager . Microsoft Windows 1.0 fue un sistema operativo gráfico de 16 bits, fue uno de los primeros sistemas gráficos diseñados, fue desarrollado por Microsoft Corporation y lanzado el 20 de noviembre de 1985.	10, 3	Su historia comienza en 1981 con "Interface Manager" (...)
G	"Juego asimétrico"		45		Una característica nueva del título será que ofrece el llamado ‘juego asimétrico’, en el cual un jugador podrá ver cosas que otro no, esto será debido a su estado mental. Fuente: http://xombitgames.com/2012/12/video-argumento-dead-space-3 Asymmetric gameplay: Basically, "asymmetric gameplay" means "two players will have separate experiences as they play together." Fuente: http://www.1up.com/features/what-the-hell-is-asymmetric-gameplay	10	En ciertos puntos, Carver perderá el juicio y sufrirá alucinaciones que Isaac no verá. “Juego asimétrico” lo llaman.
D	"karteándose"			34	Kart: A small unsprung motor-racing vehicle typically having four wheels and consisting of a tubular frame with a rear-mounted engine.	2	Habla del juego Mario Kart 7
A	"look"	38			(Voz <i>ingl.</i>). m. Imagen o aspecto de las personas o de las cosas, especialmente si responde a un propósito de distinción.	1	(...) por cierto, no te pierdas los guiños a su anterior "look" (...)
A	"making of"		14		En el cine, un making-of, (a menudo escrito erróneamente como making-off) también conocido como tras las cámaras, es un video documental que muestra cómo fue la producción de una película o un programa de televisión. A menudo se le conoce como un video EPK (Electronic Press Kit), ya que es	3	(...) como otro vídeo en el que se muestra el “making of” de ese primer enemigo final, que incluye parte de “gameplay” pero sin

					típico que se agregue como instrumento de promoción en algunas películas o como bonus de algún DVD.		“spoilear” de forma tan salvaje.
G	"más allá"		26		loc. sust. m. El mundo de ultratumba. (The beyond) The unknown, especially in references to life after death.	1,2	A su lado estará Idan, al que también controlaremos, un ser sobrenatural que habita en el “más allá” (o beyond, que dicen los ingleses)
E	"nanopega"		37		Nanopega de Reparación: Aumenta nuestra salud al máximo, podemos usarla desde el menú dando izquierda en la cruceta o equiparlas y cuando nuestra salud llegue a cero nos la restaurará automáticamente, como máximo podemos llevar 5. Fuente: http://www.vandal.net/guias/metal-gear-rising-revengeance/sistema-items . Nano-repair paste . Fuente: http://metalgear.wikia.com/wiki/Metal_Gear_Rising:_Revenge_ance_Walkthrough/R-00:_Guard_Duty	10	Raiden sólo recupera energía recogiendo unos escasos ítems (con el curioso nombre de "nanopega")
E	"nintenis"			36	Juego de palabras formado por "Nintendo" y "tenis".	11	Los reyes del "nintenis" nos brindan (...)
E	"no oficial"			64	Que no tiene carácter oficial.	11	Considerado la mascota "no oficial" de la compañía, nació y tuvo montones de secuelas y spin-offs en nuestras consolas.
G	"ordenadores encapsulados"			64	Ver "Capsule computer".	11	Su nombre es acrónimo de Capsule Computer (...) porque llamaban "ordenadores encapsulados" a las máquinas recreativas electrónicas que vendían (...)
B	"PC gaming"	25			A gaming computer (also gaming rig and sometimes called a gaming PC) is a personal computer designed for playing computationally demanding video games.	3	¿Cuántas de las 60 millones de licencias que al parecer se han vendido hasta el momento de Windows 8 tendrán como destino un

							"PC gaming"?
D	"plataformeros" , plataformeras, plataformero		61	41, 57, 58, 72	Juegos pertenecientes al género de plataformas.	11	El esperado regreso de Sly Cooper, uno de los héroes "plataformeros" de Sony más conocidos.
A	"plug and play"	20			Plug-and-play o PnP (en español "enchufar y usar") es la tecnología o cualquier avance que permite a un dispositivo informático ser conectado a una computadora sin tener que configurar, mediante jumpers o software específico (no controladores) proporcionado por el fabricante, ni proporcionar parámetros a sus controladores. Para que sea posible, el sistema operativo con el que funciona el ordenador debe tener soporte para dicho dispositivo.	3	Nombres largos de archivos - hasta 250 caracteres - nuevo interfaz y "plug and play", su característica más llamativa. Aunque no sin razón, a veces era llamada "plug and pray".
A	"plug and pray"	20			Ver "plug and play".	3	Juego de palabras.
A	"popping"			57	<i>Del inglés popping (saltar, aparecer repentinamente).</i> Efecto visual no deseado por el que ciertos objetos de un juego son mostrados en pantalla de manera espontánea, según nos acercamos a ellos, en lugar de ser dibujados progresivamente en el horizonte. Con el fin de optimizar el uso de la memoria, el motor gráfico de un juego genera sólo aquellos objetos que son visibles en pantalla. Cuando este cálculo de la memoria disponible no se realiza correctamente, el motor no puede generar nuevos objetos hasta que queda la suficiente memoria libre, por lo que son generados al completo de manera espontánea.	12	Y además, hay mucho "popping" y cuando conducimos es un pelín molesto, porque a veces aparecen vehículos muy cerca de nosotros.
A	"port", 'port'		61(2)	9	<i>Del verbo inglés to port (portar).</i> Videojuego que ha sido convertido o "portado" de la plataforma para la que ha sido desarrollada originalmente a una nueva plataforma, sin sufrir ningún cambio significativo en su estructura. A veces puede tener una connotación negativa ya que por lo general los ports no tienen la misma calidad que los juegos que son desarrollados específicamente para una plataforma.	12	Ryu Hayabusa regresa a la portátil en otro "port" mejorado del título homónimo de PS3.

C	"precuela", precuela, precuelas	76	19(2), 33, 67, 70	8, 9, 56, 65	La palabra precuela es un neologismo copiado del inglés «"prequel"».	14	Y es que Ascension será una "precuela" en la que se narrará la caída en desgracia del carismático y sanguinario general espartano, confinado en la Prisión de los Malditos...
A	"Reboot", "reboot"	37, 45			[WITH OBJECT] Restart or revive (a process or sequence, especially a series of films or television programmes); give fresh impetus to.	2	Acción explosiva en el "reboot" de una serie clásica, protagonizada por demonios.
A	"remakes", remake	10, 24	50, 65		A film or piece of music that has been filmed or recorded again.	2	EDF 2017 Portable es un "remake" de un juego de Xbox 360 de 2007, en el que se han corregido muchos de sus fallos...
F	"remasterización HD"		61		Reedición en alta definición. Ver "remasterización" y "HD".	11, 2, 12, 14	Pues que no será la típica "remasterización HD" sino que lo van a rehacer casi desde cero...
D	"Reseteo"	37			Lo cierto es que el término Resetear es una forma en la que se suele llamar a la acción de Reset , que en idioma inglés consiste en el Reinicio, o bien, la Reposición hacia un estado inicial, una vuelta al principio o bien un nuevo comienzo... Fuente: http://www.mastermagazine.info/termino/6538.php	10	Reinicio, sí. "Reseteo". "Reboot".
A	"sandbox", sandbox	60	75	56(2), 57	Del inglés <i>sand box</i> (caja de arena). Género donde el jugador cuenta con cierta libertad para moverse por un escenario con varias rutas y afrontar las distintas misiones principales o secundarias en el momento y orden que él decida. A menudo también se le da cierta libertad para completar cada misión de diferentes maneras. En este entorno, que generalmente trata de recrear la actividad real de una ciudad u otra población, también se suelen poder realizar todo tipo de actividades e interacciones con el mismo.	12	En la estela del rompedor «Minecraft», este "sandbox" con estética de bloques (...) incluye un editor para construir mapas y permite luchar con ellos.

F	"shooter" de supervivencia	68			Juego de disparos en el que el jugador ha de sobrevivir a los ataques de otros personajes. Ver "shooter".	11, 12	"Zombi Colony" es un mod para «Half-Life 2» que convierte el juego original en un "shooter" de supervivencia.
H	"sintético"		42		Synthetics: also called androids or — as some synthetics themselves prefer to be called — "artificial persons", are bio mechanical humanoids. They are essentially robots that closely emulate Humans in both appearance and actions. Synthetics once constituted a huge industry and were in widespread use throughout the galaxy, but a violent rebellion ultimately led to them being declared illegal, with virtually all extant units being destroyed in a mass recall. Fuente: http://avp.wikia.com/wiki/Synthetic	10	BISHOP. El "sintético" de la película nos da aquí mucha información por radio. Hay algún otro personaje sacado del film...
A	"smart gun"		41		A personalized gun, or smart gun, is a concept firearm that is designed to reduce the misuse of firearms through the use of RFID chips or other proximity devices, fingerprint recognition, magnetic rings, or a microchip implant.	3	La "smart gun" es un arma especial que fija su retícula en el objetivo más cercano. Es muy destructiva, pero ralentiza el paso.
G	"sobre raíles"		77		Ver "raíles". On rails.	1, 14	Un arcade "sobre raíles" que no inventa nada ni es muy vistoso, pero es entretenido sobre todo en compañía.
A	"space jockey"		42		Los Ingenieros (Engineers) son una especie ficticia de alienígenas de la saga Alien. Apareciendo por primera vez en Alien, el octavo pasajero, la denominación inicial que se le dio fue la de Space Jockey, aunque no se reveló mucho sobre ellos aparte de que tuvieran algo que ver con el posible origen y/o transporte de los xenomorfos (Aliens). Posteriormente, en la película Prometheus, su protagonismo es central, pasando a denominárseles como los Ingenieros.	3	Lo vimos en la peli y en "Prometheus" y aquí hace una breve aparición.
A	"spin-off", spin-off, spin-offs		32, 36(2)	64	A by-product or incidental result of a larger project.	2	Su trama continuará donde lo dejó Yakuza 4 (Dead Souls es un spin-off)...

D	"spoilear"		14		Spoiler: <i>Del ingles to spoil (estropear)</i> . Información trascendental sobre la trama de un videojuego que, en caso de desvelarse, estropearía la experiencia de una persona que todavía no haya jugado al juego o avanzado lo suficiente en él.	12	(...) incluye parte de "gameplay" pero sin "spoilear" de forma tan salvaje.
D	"spoileradores"		14		Ver "spoilear". Persona que cuenta el final o lo más interesante de una película, juego a una persona que aún no lo ha visto.	12, 11	Algunos nos acusaron de "spoileradores" cuando publicamos en el número 154 de la revista el análisis de Uncharted 3...
A	"Survival Action"		44		Juego de terror que se combina con la acción. Ver significado/contexto en las revistas.	11	"Survival Action" en un planeta helado. Se decía que DS3 iba a renunciar al terror para abrazar la acción. Hay más tiros, sí, pero también hay tensión y algún susto.
A	"third-party", third party			47, 65	Third-party (terceros) es el nombre con el cual se conocen a las empresas que desarrollan software libremente para cualquier tipo de plataforma, sin mantener exclusividad con ninguna, aunque también se trata de programas que aceptan archivos de otros programas (Third-party files). Especialmente se aplica en videojuegos.	3	Capcom sigue siendo la "third party" nipona
A	"trendy"	19			Very fashionable or up to date.	2	Lo más "trendy" en juegos de acción: arcos y flechas.
A	"video"			64	Ver "vídeos"	1	Empezaron haciendo juegos a secas, sin el "video" delante (...)
A	"youtubers"		14		<i>Del inglés YouTube(r)</i> , persona que publica vídeos de creación propia mediante el servicio de videos online YouTube. Dentro del mundo de los videojuegos, el Youtuber es un jugador que publica todo tipo de vídeos relacionados con videojuegos en YouTube. Generalmente se trata de partidas completas a videojuegos que a menudo el propio autor comenta mientras juega (gameplays), aunque también pueden ser análisis de videojuegos, comentarios de eventos o presentaciones, unboxings, etc.	12	Como si fueran "youtubers", las compañías cada vez son más dadas a mostrar largos y detallados "gameplays" (...)

A	'racing'			27	Videojuego de carreras, en inglés Racing . Un videojuego de carreras es un videojuego en el que se imitan competencias entre vehículos.	3	Repasamos los puntos que convierten el juego de EA en el 'racing' del año.
A	«Enhanced Edition»	75, 90(2), 91			Edición mejorada. Enhanced: [PERFORMANCE] mejorado Edition: edición	2	Para todos aquellos que no hayan jugado al «Baldur's Gate» original, esta «Enhanced Edition» es una oportunidad única.
B	2D		79	54, 61, 62, 81	Object in a graphic image that has only the appearance of width and height, not depth, so does not look like a solid object.	6	(...) por fuerza parece tridimensional, pero en realidad se juega como uno en 2D de toda la vida.
B	3D	82		3, 37, 58, 63, 68, 72, 73(2), 81(2)	Object in a graphic image that has the appearance of width height and depth and so looks like a solid object. 3-D or 3D abbreviates three-dimensional and is often related to a stereoscopic display that exploits binocular vision.	6	(...) donde disfrutar en 3D las animaciones de los diferentes protas del juego.
F	3D estereoscópico	82			adj. Referente al estereoscopio. Aparato óptico en el que, mirando con ambos ojos, se ven dos imágenes de un objeto, que, al fundirse en una, producen una sensación de relieve por estar tomadas con un ángulo diferente para cada ojo. Stereoscopy/stereoscopies: Most stereoscopic methods present two offset images separately to the left and right eye of the viewer. These two-dimensional images are then combined in the brain to give the perception of 3D depth. This technique is distinguished from 3D displays that display an image in three full dimensions, allowing the observer to increase information about the 3-dimensional objects being displayed by head and eye movements.	1, 3	Si quieres disfrutar del mejor 3D estereoscópico con juegos del PC, el sistema 3D Vision de Nvidia sigue siendo, desde su aparición, la opción más versátil, realista y recomendable.
B	3DS, Nintendo 3DS		2(6), 3(2), 8(2), 11, 12, 65, 69	3(5), 8(2), 19, 34, 36, 38, 61, 62	The Nintendo 3DS is a dual-screen portable game system. The Nintendo 3DS's most notable feature is its ability to display 3D effects without the aid of special glasses. Fuente: http://ds.about.com/od/glossary/g/Nintendo-3ds.htm	10	(...) Pokémon para alegrar tu aventura, para experimentar con tu 3DS, para compartir.
G	acceso directo, Acceso Directo	55, 56(4)			Direct access: the facility of retrieving data immediately from any part of a computer file, without having to read the file from the beginning.	2	Los iconos con el acceso directo a los programas tradicionales se pueden colocar tanto en el

							escritorio clásico como en la pantalla Inicio .
H	accesorio, accesorios	79		69	<i>De acceso.</i> m. Utensilio auxiliar para determinado trabajo o para el funcionamiento de una máquina. Accessory: A thing which can be added to something else in order to make it more useful, versatile, or attractive: 'optional accessories include a battery charger and shoulder strap'.	1, 2	Hardware. Si el cable de tu ratón acaba siempre enredado o si tienes poco espacio para manejarlo, necesitas un accesorio que lo solucione.
H	accesorios		46, 73	15	Ver "accesorio".	1	Objetos en un juego. Accesorios, armas, nuevas misiones y descargas.
H	acción	15, 33(2), 37(2), 38(2), 44(2), 45(3), 46, 47, 84, 85(2), 86, 90, 91, 98	6, 11, 12, 24, 25, 28(3), 31(3), 33, 35, 36(3), 37(2), 38, 39, 40, 44(2), 45(2), 48(2), 50(3), 53(2), 54(3), 55(4), 56, 57, 70(2), 74(3), 75(3), 77, 78(3), 80(2)	16, 48, 58, 62(3), 63(2), 67, 72, 73, 74	<i>Del lat. actĭo, -ōnis.</i> Action: (Informal) exciting or notable activity.	1, 2	Aventura, ritmo trepidante. En pocas palabras, un torrente de diversión y acción.
F	Acción MMO Co-op futurista	62(2)			Juego masivo multijugador que se juega cooperando con otras personas. Ver "acción" (tipo de juegos), "MMO", "cooperativo" y "futurista".	12, 3, 1, 11	Género: Acción MMO Co-op futurista
F	Acción MMO, 1ª persona	59			Juego masivo multijugador que se juega desde la perspectiva del personaje. Ver "acción" (tipo de juegos), "MMO" y "primera persona".	11, 12, 3	Género: Acción MMO , 1ª persona
F	acción online	58, 59, 61			Género de videojuegos que se utiliza por Internet. Ver "acción" (tipo de juegos) y "online".	12, 3, 2, 11	La acción online está viviendo una época de gran popularidad (...)

H	acción, Acción	15(8), 32(2), 37, 44, 48(11), 49(3), 50, 59, 60, 62, 68(2), 74, 76, 84(2), 85, 90	11, 12, 17, 36(2), 38, 39, 45, 50, 57, 61(2), 63, 65, 70, 71, 74(2), 75, 77, 78(2), 79(3) 82	60	Género que se caracteriza porque el jugador debe hacer uso de su velocidad, destreza en el control y tiempo de reacción para avanzar. Se trata de un género muy amplio que abarca los juegos de disparos, los juegos de lucha y que da lugar hibridaciones con casi cualquier otro género. The action game is a video game genre that emphasizes physical challenges, including hand-eye coordination and reaction-time. The genre includes diverse subgenres such as fighting games, shooter games and platform games which are widely considered the most important action games, though some real-time strategy games are also considered to be action games.	12, 3	Tipo de juego. Género: Acción
H	acción, acciones, Acciones	56, 95	15, 20, 30, 37, 56, 57, 75	29, 51, 57, 59, 76	(Del lat. <i>actio</i> , -ōnis). f. Ejercicio de la posibilidad de hacer. f. Resultado de hacer. Action: A gesture or movement: 'his actions emphasized his words'	1, 2	Movimientos, hacer algo. (...) el copiloto puede acometer varias acciones de ayuda, como activar-desactivar el tráfico, alterar el paso del tiempo entre el día y la noche, ralentizar a la policía o cambiar instantáneamente de vehículo.
G	Acción/Rol, Rol/Acción, Acción y rol, rol y acción, Rol y Acción, Rol/Acción, Rol de Acción	36, 47, 48(3), 49, 62(2), 75	62, 64, 65, 71	3, 63	Ver "juego de rol y acción". Action RPG.	3, 12, 1, 2	Tipo de juego. (...) será algo así como un «Borderlands» masivo, mezcla de Rol y Acción sobre un transfondo futurista tipo cyberpunk.
F	Acción/shooter		71		Juego que combina el ritmo trepidante y los disparos. Ver "acción" (tipo de juegos) y "shooter".	11, 12, 3	Tipo de juego.
G	actualización de sistema			19	System upgrade.	14	La actualización del sistema de Wii U está al caer, y con ella una aceleración total en menús y descargas.

E	actualización, actualizaciones	20, 53, 57(2), 60, 71, 73(4), 78	15(3), 66(2), 71(2), 73(2)	59, 76	Acción y efecto de actualizar. Update: Computers. to incorporate new or more accurate information in (a database, program, procedure, etc.)	18	Por otra parte, una reciente actualización de Miiverse ha añadido una división por tipos (...) En MM:78, se refiere a una actualización hardware.
H	ad hoc		63		La forma más rápida y sencilla de conectarse a otro sistema PSP™ (PlayStation®Portable) localmente. El Modo Ad hoc permite que varias PSP™ se comuniquen entre sí dentro de un radio de alcance determinado. Por ejemplo, gracias a este sistema es posible jugar una partida con otros usuarios de PSP que estén en la misma habitación. Fuente: http://es.playstation.com/psp/support/network/detail/item53901/Modo-Ad-hoc/ . Ad-hoc: An 802.11 networking framework in which devices or stations communicate directly with each other, without the use of an access point (AP).	10, 19	Conservará todas las bondades de la versión PS3 (como sus 15 niveles para la campaña y otros 10 para disfrutarlo en cooperativo Online o ad hoc)...
H	adaptación, adaptaciones	11(2), 18, 39, 77	8	6, 64, 65, 68, 74(2)	Acción y efecto de adaptar o adaptarse. tr. Modificar una obra científica, literaria, musical, etc., para que pueda difundirse entre público distinto de aquel al cual iba destinada o darle una forma diferente de la original. Adaptation: A film, television drama, or stage play that has been adapted from a written work. Los documentos consultados no lo especifican, pero la palabra "adaptación" está centrada más en videojuegos que pasan de un formato a otro para poder utilizarse en diferentes plataformas de juego.	1, 2, 11	(...) ha trabajado en sagas tan importantes como Need for Speed y Test Drive Racing, así como en adaptaciones de programas de televisión: The Walking Dead y 24.
H	adictivo, adictivas, adictivos	87		6, 14, 33, 58, 59, 67(2), 68	adj. Dicho especialmente de una droga: Que, empleada de forma repetida, crea necesidad y hábito. Addictive: (Of a substance or activity) causing or likely to cause someone to become addicted to it.	1, 2	Matar aliens es adictivo (...)
G	Administrador de Dispositivos	55			The Device Manager is a Control Panel applet in Microsoft Windows operating systems. It allows users to view and control the hardware attached to the computer. When a piece of hardware is not working, the offending hardware is highlighted for the user to deal with. The list of hardware can be sorted by various criteria.	3	Si pinchas con el botón derecho activarás un pseudo Botón de Inicio con el Panel de Control, Sistema, Administrador de Dispositivos, etc.

G	Administrador de Tareas	54, 57			Administrador de tareas: Un administrador de tareas es un programa para hacer tareas programa informático que se utiliza para proporcionar información sobre los procesos y programas que se están ejecutando en una computadora y su situación general es mala y funciona para investigar tus tareas. Task manager: A task manager is a system monitor program used to provide information about the processes and programs running on a computer, as well as the general status of the computer.	14	Abre el Administrador de Tareas
B	ADPCM			80	<i>Del inglés "Adaptive Differential Pulse Code Modulation"</i> (G.726) ADPCM es un codificador de forma de onda basado en DPCM que añade algunas funcionalidades.	3	Audio: IMA WAV ADPCM 16KHz, 16 bits, Mono
C	adrenalina	39, 86	76	28	<i>Del ingl. adrenaline, formado sobre el lat. ad, junto a, y renalis, renal.</i> f. Carga emocional intensa.	1	Completo y divertido, gustará a todos los aficionados a la conducción arcade que quieran descargar adrenalina.
B	ADSL	36(3), 40(2), 42(3), 44(3), 97			Línea de abonado asimétrica digital. Tecnología de transmisión que ofrece un gran ancho de banda a través de la línea telefónica convencional (par de cobre), manteniendo operativa la línea de voz. Asymmetric Digital Subscriber Line.	9	Conexión: ADSL
H	agente	25	33(2), 48(3)		Agent: A person who works secretly to obtain information for a government or other official body.	2	El agente 47 es un asesino modificado genéticamente a partir del ADN de cinco de los mayores criminales del mundo. Agente de policía.
G	agente encubierto			16	Undercover agent	14	Adam será una mezcla perfecta de soldado experimentado y agente encubierto.
G	agente infeccioso	69			Infectious agent: any disease-producing agent (especially a virus or bacterium or other microorganism)	15	...diseñar un agente infeccioso que exterminen a la especie humana.

G	agentes de seguridad	94			Security agent	14	...si crees que los polis y los agentes de seguridad sólo van a llevar porras...
H	ajuste		66		Acción y efecto de ajustar o ajustarse. Ajustar: tr. Conformar, acomodar algo a otra cosa, de suerte que no haya discrepancia entre ellas. U. t. en sent. fig. Adjustment: The process of adapting or becoming used to a new situation.	1,2	Las novedades cuestan lo mismo en formato digital y en físico. Es un ajuste que requiere tiempo.
H	Ajustes		66, 69	80	Tecnol. Optimizar el funcionamiento de un aparato. Settings.	1, 14	Simplemente, entra en Ajustes, desde ahí en Red y luego en Ajustes Wi-fi.
F	Ajustes de Internet		66		Ver "Ajustes" e "Internet".	1, 2, 14	Para asegurarte de que el juego no intente conectarse a internet te aconsejamos ir a Ajustes/Ajustes de Internet y desactiva la conexión a Internet.
G	ajustes de pantalla		69		Display settings, Screen settings	14	...soporta hasta 1080i, y es posible que en los ajustes de pantalla tengas que probar varias opciones hasta comprobar que no recorta la imagen.
G	Ajustes del Sistema		68		System settings	14	Los pasos son: en PS3 ve a Ajustes del Sistema/Información del sistema y apunta la dirección MAC.
F	Ajustes Wi-fi		69		Ver "Ajustes" y "WiFi"	1, 14, 3	Simplemente, entra en Ajustes, desde ahí en Red y luego en Ajustes Wi-fi.
E	aleatorias, aleatoria, aleatorio, aleatorios		8, 51, 59	33	<i>Del lat. aleatorius, propio del juego de dados.</i> adj. Dependiente de algún suceso fortuito. Random, aleatory, fortuitous, unpredictable, haphazard, shuffled.	1, 14	(...) pues nos permite formar equipo con otros jugadores aleatorios o con amigos conectados (...)

A	aliens, alien, Aliens	85(2), 86(5), 87(2)	4, 13, 40(2), 41(7), 42(4), 50(3), 53(3), 77, 80		Aunque alienígena, alienación, alienista, son sin duda cultismos que gozan del favor popular del esdrújulo o de la novedad frente a extranjero o extraterrestre, enajenación o psiquiatra, la voz inglesa alien ‘ajeno, extrajero, foráneo, etc.’ se ha extendido en español debido a algunas películas de éxito que llevaban este título, Alien, Aliens , sin traducir.	5	Los aliens han decidido invadir la Tierra usando todos sus efectivos: hormigas, arañas, robots y naves de tamaño XXL.
A	All Rights-Reserved			82	"Todos los derechos reservados". " All rights reserved " is a phrase that originated in copyright law as a formal requirement for copyright notice.	14	En la sección de créditos de la revista.
H	almacenamiento		69		Acción y efecto de almacenar. Storage: The retention of retrievable data on a computer or other electronic system: data storage.	1, 2	No se ha encontrado el almacenamiento del sistema adecuado.
H	almacenar	79, 92	68		Almacenar: tr. Inform. Registrar información en la memoria de un ordenador. To store: Retain or enter (information) for future electronic retrieval: the data is stored on disk.	1, 2	(...) formateado en FAT32 es reconocido por PS3, pero no podrás utilizarlo para almacenar demos o juegos, sólo contenido multimedia (...)
G	alta definición	82	8(2), 35, 48, 56	46, 72	High-definition	3	Uno de nuestros juegos más querido de PSone renacerá por todo lo alto en PS Vita (y también en PS3) gracias a este remake en alta definición.
G	alta resolución		63		High res	2	Pues tras una versión para GBA, los usuarios de PlayStation por fin podremos disfrutar de esta genial aventura, con texturas en alta resolución
G	altavoz inalámbrico	80			Wireless speakers are loudspeakers which receive audio signals using radio frequency (RF) waves rather than over audio cables.	3	¡Tarjeta de sonido micrófono y altavoz inalámbrico en un solo producto!

H	ambiciosa, ambiciosos, ambiciosas, ambicioso	39, 76, 78	27, 62		adj. Que tiene ambición. Ambición: Deseo ardiente de conseguir poder, riquezas, dignidades o fama. Ambitious: (Of a plan or piece of work) intended to satisfy high aspirations and therefore difficult to achieve.	1, 2	(...) es más ambiciosa en sus combates (...)
G	Analista Financiero	18			Experto que, en función de los datos en su poder, está encargado de dar su diagnóstico, lo más preciso posible, sobre las empresas y el valor de los títulos que debe analizar. Security analyst. Financial analyst.	13	Michael Pachter, Analista Financiero.
A	Android	16(2), 72, 74(2), 75(2)	71		[MASS NOUN] (trademark in the UK) An open-source operating system used for smartphones and tablet computers	2	Este juego de cartas coleccionables ha superado las 100.00 descargas en sumando PSP, PS Vita, Android e iOS, durante sus primeras 3 semanas.
H	anfitrión			36	En una partida multijugador, el anfitrión es aquel jugador que ha creado la partida, y por lo general al que se conectan el resto de jugadores para participar en la misma. Host.	12, 14	Como anfitrión, deberás pulsar sobre la opción "Crear grupo local" y esperar a que los demás se unan desde el menú de 3DS.
H	ángulo		37(2)		At an angle: In a direction or at an inclination markedly different from parallel, vertical, or horizontal with respect to an implicit baseline.	2	Pero, sin duda, la estrella es el Zandatsu o corte preciso que, tras pulsar L1, ralentiza la acción y nos permite ajustar el ángulo de corte para golpear la zona que nos interesa.
H	animaciones, animación	39, 57, 86	23, 39(2), 57(2)	14, 57, 61, 73(2)	f. Cinem. En las películas de dibujos animados, procedimiento de diseñar los movimientos de los personajes o de los objetos y elementos. Animation: (also computer animation) The manipulation of electronic images by means of a computer in order to create moving images.	1, 2	(...) aprovecha las excelentes animaciones y la gran dirección artística(...)
H	animadoras	72			adj. Que anima. Cheerleader: A member of a team that performs organized cheering, chanting, and dancing in support of a sports team at matches.	1, 2	Sobre un juego de deportes

E	anti-amor		71		Anti: pref. Significa 'opuesto' o 'con propiedades contrarias'. Lo opuesto o contrario al amor. Anti-love.	1, 14	(...) canciones de amor y canciones anti-amor de televisión.
E	antihéroe		12		Personaje destacado o protagonista de una obra de ficción cuyas características y comportamientos no corresponden a los del héroe tradicional. Anti-hero.	1, 14	disfrutaremos de la descacharrante incontinencia verbal de este antihéroe
E	anti-impactos			28	Anti - pref. Significa 'opuesto' o 'con propiedades contrarias'. Impactos: Choque violento de una cosa con otra, especialmente si una de ellas es de menor tamaño que la otra. Que resiste los golpes. Impact-resistant.	15, 1, 14	(...) la carrocería (normal, aerodinámica y anti-impactos) (...)
E	antiterrorista	60, 61			adj. Que tiene como objetivo la erradicación del terrorismo. Anti-terrorist.	1, 17	Guerra antiterrorista
E	antivirus	53, 57			adj. Inform. Dicho de un programa: Que detecta la presencia de virus y puede neutralizar sus efectos. Antivirus: designed to detect and destroy computer viruses.	1, 2	Solo tendrás que reinstalar los programas que no sean compatibles, como algún antivirus.
F	apartado de DMZ Host		68		Desde un punto de vista técnico, podemos definir DMZ como una zona desmilitarizada (demilitarized zone) que se sitúa entre la red interna y la red externa (normalmente Internet). La función de una DMZ es permitir las conexiones tanto desde la red interna como de la externa, mientras que las conexiones que parten de la DMZ solo puedan salir a la red interna; así, los equipos locales (hosts, en argot de redes) jamás podrían conectarse a la red interna. Fuente: http://www.muyccomputer.com/2014/01/13/que-es-dmz-dlink	10	Ve al apartado de DMZ Host en el router, y activa esa opción para la dirección IP de PS3.
F	apartado de Options		67		Sección de opciones en el sistema.	11	En el apartado de Options es posible que aparezca una opción para seleccionar el idioma (...)
G	apartado extras			18	Sección de artículos adicionales. Ver "extras". Extras section. Fuente: http://www.howtogeek.com/125659/game-of-thrones-style-sigils-for-video-games/	11, 1, 2, 10	En el muro se han publicado códigos para introducir en el apartado extras y flipar con vestidos tan guays como extravagantes.

G	apartado multijugador	68			Seccion para más de un jugador. Ver "multijugador". Multiplayer section. Fuente: http://www.gamefaqs.com/ps3/938583-littlebigplanet/answers/20816-how-can-i-make-my-own-multiplayer-section-in-my-levels	11, 3, 10	No podía faltar un apartado multijugador en esta batalla (...)
H	aplicación, aplicaciones	20, 54(3), 55(5), 56, 57	71(5), 73	69, 77	Inform. Programa preparado para una utilización específica, como el pago de nóminas, el tratamiento de textos, etc.	1	Excel, Word
H	aplicaciones	53, 67			An application, especially as downloaded by a user to a mobile device.	2	de teléfono o cualquier dispositivo móvil
F	aplicaciones Office	21			Programas de Office.	11	(...) - tablets, conversiones táctiles de aplicaciones Office y otras.
A	App Store	75			App Store es un servicio para el iPhone, el iPod Touch, el iPad y Mac OS X Snow Leopard o posterior, creado por Apple Inc, que permite a los usuarios buscar y descargar aplicaciones informáticas de iTunes Store o Mac App Store en el caso de Mac OS X, desarrolladas con el iPhone SDK y publicadas por Apple.	3	Como cada año, en la App Store s han elegido las mejores apps de 2012...
A	app, apps, App, Apps	16, 54(2), 55(4), 56, 57, 72, 75	66		Computing. An application, especially as downloaded by a user to a mobile device.	2	(...) que permite ejecutar apps y juegos Android.
B	apps Android	16			Ver "app" y "Android". Programa que se usa en sistemas Android.	2, 11	Se basa en Android y es capaz de ejecutar juegos y apps Androids y jugar con el PC en streaming (...)
F	apps táctiles	20			Programas que funcionan con el tacto. Ver "app".	11, 2	De las ventanas a las apps táctiles.
H	apreciable	70			Large or important enough to be noticed.	2	Hoy reaparecen en una apreciable tendencia.
G	arcade clásico			67	Juego del estilo de las recreativas que pertenece a un período de tiempo concreto, que se tiene por modelo de imitación o que es tradicional. Ver "arcade". Classic arcade.	11, 1, 12, 14	Un homenaje al arcade clásico que añade nuevos niveles y mecánicas.

G	arcade de carreras		76(2)		Juego del estilo de las recreativas en el que se gana por ser el primero en llegar a una meta. Ver "arcade". Arcade Racing games.	11, 12, 14	Un espectacular arcade de carreras plagado de alternativas y emoción, que se disfruta mucho más jugando online.
G	arcade de fútbol		77	62	Juego del estilo de las recreativas en el que se juega el deporte rey. Ver "arcade" y "fútbol". Arcade football. Fuente: http://www.ea.com/uk/fifa-street-3	11, 12, 1, 10	Un arcade de fútbol con más “chicha” de la esperada, pero sin renunciar a la diversión directa.
F	arcade de karts		80		Juego del estilo de las recreativas en el que se realizan carreras con vehículos pequeños. Ver "arcade".	11, 12, 2	Un simpático y divertido arcade de karts que destaca porque podemos crear y compartir coches y circuitos.
G	arcade de pesca		80		Juego del estilo de las recreativas que consiste en pescar. Ver "arcade". Arcade fishing game.	11, 12, 3	Un entretenido arcade de pesca que, pese a ser repetitivo y tener fallitos, es capaz de divertir.
G	arcade de velocidad		80(2)	31	Ver "arcade de carreras". Speed racing arcade. Fuente: http://www.ebay.com/itm/Faster-Than-Speed-Racing-Arcade-Game-Need-for-Speed-/350477851751	11, 12, 10	Un genial y competitivo arcade de velocidad que destaca por su sensación de velocidad y variados modos de juego.
G	arcade original			66	Juego del estilo de las recreativas que se tiene por modelo de imitación. Ver "arcade". Original arcade game.	11, 12, 3	Mejorando el arcade original, con todo el estilo de los juegos de Mario.
C	arcade, arcades, Arcade	77, 90, 91	51(4), 70, 76, 77(2), 78, 79(2), 80	28, 36, 64, 66(3), 67, 82	Género de videojuegos que por su estética y/o sencillez de uso recuerda a los de las máquinas recreativas. Como contraposición a simulación, un juego es arcade cuando es muy sencillo de jugar y/o cuando sus físicas o controles no responden de manera realista a las leyes de la física, con el fin de facilitar su manejo.	12	Tipo de juego.
E	archienemigo	44(2)			Arch-enemy: A person who is extremely opposed or hostile to someone or something.	2	Zulrog, su archienemigo, ha secuestrado a la chica de Zack y le ha robado los poderes de su traje.

H	archivo, archivos	20, 56, 57, 69, 72	39	80(2)	m. Inform. Espacio que se reserva en el dispositivo de memoria de un computador para almacenar porciones de información que tienen la misma estructura y que pueden manejarse mediante una instrucción única. Inform. Conjunto de la información almacenada de esa manera.	1	nombres largos de archivo
F	arquitectura ARM	21			ARM es una arquitectura RISC (Reduced Instruction Set Computer=Ordenador con Conjunto Reducido de Instrucciones) de 32 bits desarrollada por ARM Holdings. Se llamó Advanced RISC Machine , y anteriormente Acorn RISC Machine . La arquitectura ARM es el conjunto de instrucciones de 32 bits más ampliamente utilizado en unidades producidas.	3	Está diseñado específicamente para los dispositivos basados en Arquitectura ARM (...)
F	arquitectura de NT	21			La familia de los sistemas operativos Windows NT de Microsoft está constituida por versiones como Windows 8.1 (6.3.9600), Windows 8 (6.2.9200). NT: Las letras NT provienen de la designación del producto como "Tecnología Nueva" (New Technology).	3	Construido sobre el núcleo y arquitectura de NT, Windows exPerience llegó en 2001.
F	arquitectura Vishera	80			The updated 2nd generation FX series processors have been built upon what you guys know as the Vishera architecture, all managed on the very same 32nm fabrication node. Each Vishera processor will have Piledriver units, or segmented modules. Fuente: http://www.guru3d.com/articles-pages/amd-fx-8350-processor-review,2.html	10	(...) pero con una nueva arquitectura Vishera que integra 8 núcleos a 4000 MHz.
H	arranque	54, 57			Arranque: En informática, el arranque o secuencia de arranque (<i>en inglés: "boot" o "booting"</i>) es el proceso que inicia el sistema operativo cuando se enciende una computadora.	14	Configura la BIOS de tu PC para que arranque primero desde el lector DVD o una unidad USB...
G	Arranque en Escritorio	56			Ver "arranque" y "escritorio". Here's how to set both Windows 8.1 and Windows 8, to boot to the Desktop . Comenzar a usar el ordenador desde la pantalla del escritorio.	1, 11, 14, 15	Llámalas arranque en escritorio
G	Asistente de Actualización	53			We recommend that you download and run the Windows 8 Upgrade Assistant to check if your PC meets the system requirements for Windows 8.	21	Por suerte, si no dominas el tema puedes ejecutar el Asistente de Actualización, que realizará el chequeo de tu equipo y te dirá si tu

							hardware es compatible.
G	Asistente de Instalación	53(2)			A software wizard or setup assistant is a user interface type that presents a user with a sequence of dialog boxes that lead the user through a series of well-defined steps.	3	Desde el propio Asistente de Instalación puedes comprar, descargar e instalar Windows.
H	atajos	55		59	Shortcut. Computing A record of the address of a file, website, or other data made to enable quick access.	14, 2	Windows 8 se maneja mediante atajos...
G	Atajos de teclado	54, 55			Ver "atajos". Keyboard shortcut .	14, 2	Además existen unos atajos de teclado que te serán muy útiles.
G	ataques estándar	44			Lucha tipo, modelo o de referencia. Ver "estándar". Standard attack .	11, 1, 14	Tipos de poderes: 4 (piedra, hielo y fuego, más ataques estándar).
G	audio analógico en estéreo	79			El sonido analógico es, por tanto, una función continua. Se lo llama analógico porque imita o es análogo de su señal original. Este término se usa como antónimo de digital. Fuente: http://www.fotonostora.com/digital/sonidoanalogico.htm Estereofónico: adj. Dicho de un sonido: Registrado simultáneamente desde dos o más puntos convenientemente distanciados para que, al reproducirlo, dé una sensación de relieve espacial. Stereo: Sound that is directed through two or more speakers so that it seems to surround the listener and to come from more than one source; stereophonic sound. Analogue audio .	10, 1, 2, 14	Los Y-250 C ofrecen un sencillo audio analógico en estéreo, pero con auriculares grandes y un micro del alto rendimiento.
F	audio in/out	82			En el campo del audio, una línea es un camino de ida y vuelta (circuito) que transporta la señal de audio desde un punto de origen (equipo, dispositivo) a otro de llegada. Una línea indistintamente, sirve para enviar la señal o recibirla, dependiendo de lo que haya conectado al principio y al final de la misma. La línea siempre lleva la señal desde la salida (Out) de un equipo a la entrada de otro (In). Hay que tener en cuenta que si se conecta entrada con entrada o salida con salida la línea no transporta señal alguna.	3	Su frontal tiene conexiones 2x USB 3.0, 2xUSB 2.0, audio in/out y eSATA.

G	audio remasterizado		63		Sonido reeditado y mejorado. Ver "remasterización". Remastered audio.	11, 12, 14	(...) por fin podremos disfrutar de esta genial aventura, con texturas en alta resolución, audio remasterizado, controles adaptados, desbloqueables...
F	auriculares por USB		68		Why a USB headset and not simply use the in-line mic on your usual headphones? In a word: clarity. Fuente: http://thewirecutter.com/reviews/best-usb-office-headset/	10	Conectando unos auriculares por USB sólo oirás el chat de voz, no el sonido del juego.
E	autojugable	69			Self-playing.	14	...una expansión autojugable para « <i>Might and Magic Heroes VI</i> ».
B	Autolog 2.0			30(3), 31	Ver "Autolog".	10	La Red Social Multijugador
A	autolog, Autolog			27, 30	Autolog es un conjunto de características online que te permiten conectarte, compararte y competir con amigos que juegan a <i>Need for Speed The Run</i> . Fuente: http://help.ea.com/es/article/what-is-autolog/	10	Los coches, el uso del gamepad, autolog, coleccionables...
H	avatares, avatar		71	52	<i>From Sanskrit avatara 'descent', from ava 'down'+ tar- 'to cross'.</i> A movable icon representing a person in cyberspace or virtual reality graphics.	2	(...) y añade mejoras como escoger colores personalizados para el pelo de los avatares (...)
F	aventura en 2D, aventura 2D		11	62	Videojuego de aventuras en dos dimensiones. Ver "2D".	11, 6	VectorCell, autores del fallido <i>Amy</i> , podrían estar preparando un "remake" HD del mítico <i>Flashback</i> , una inolvidable aventura en 2D que salió en Amiga...
G	aventura gráfica, aventuras gráficas	77	49, 79(2)		Subgénero de la aventura donde el jugador debe conversar con personajes e interactuar con elementos del entorno para resolver los puzzles que propone la trama del juego a través de diversas situaciones. El adjetivo de "gráfica" le viene dado para diferenciarlo del género de las aventuras conversacionales, de las que procede, y donde todas las acciones se desarrollaban mediante comandos de texto. Graphic Adventure Games.	12, 3	Pero, ¿cómo olvidar las horas que dedicamos a la última aventura gráfica de los clásicos de Lucas, con <i>Indiana Jones</i> como protagonista?

F	Aventura/Puzzle		49		Tipo de juegos que combinan la aventura y los rompecabezas. Ver "puzzle" (tipo de juego).	11, 1, 3	Género: Aventura/Puzzle
B	AVI			80	AVI (<i>siglas en inglés de Audio Video Interleave</i>) es un formato contenedor de audio y video lanzado por Microsoft en 1992.	3	¿Sabías que para los eruditos del vídeo aquí van las especificaciones técnicas de los archivos de 3DS. Contenedor: AVI
H	bahías	78			(Quizá del fr. baie). En la terminología de la tecnología computacional, una bahía para unidades es un área de almacenamiento donde el nuevo hardware es adicionado para un sistema de computadora individual. Las bahías para unidades vienen en dos tamaños y pueden ser internas o externas. Bay: Short for drive bay, this refers to a site in a personal computer where a hard or floppy disk drive, CD-ROM drive or tape drive can be installed.	20, 14, 19	...cuenta con iluminación, 6 ventiladores instalados 3 bahías de 5,25" externas y 9 internas de 3,5".
H	bajado, bajar, bajarlas, bajarte	69	67, 68, 69(2)		tr. Inform. descargar (l transferir información). Download.	1, 14	"Me he bajado DC Universe Online..."
G	Banda ancha	97(2)			Wide-band: (of a radio, or other device or activity involving broadcasting) having or using a wide band of frequencies or wavelengths.	2	Conexión: Banda ancha (ADSL o cable)
G	banda sonora	34	4, 39, 78, 79	27, 58(2), 72, 75	f. Franja de la película cinematográfica, donde está registrado el sonido. f. Música de una obra cinematográfica. Ver "BSO".	1, 3	Y las primeras sensaciones, acompañadas por una banda sonora hipnótica (...)
H	barra	56		80	Barra de desplazamiento: Usada para cambiar la parte del documento que se quiere ver en una ventana, cuando es demasiado largo para que quepa. Fuente: http://www.jegsworks.com/lessons-sp/win/glossary.htm Scroll bar: The scroll bar makes it easy to move to any part of a file.	10, 19	Podemos ver el vídeo a menor o mayor velocidad moviendo el indicador de la barra de izquierda a derecha.
G	barra de energía			54, 55(2)	(<i>video games</i>) A bar indicating the proportion of the player character's energy that still remains. Fuente: http://www.yourdictionary.com/energy-bar	10	BARRA DE ENERGÍA: para lanzar ataques especiales más fuertes o uno devastador.

G	barra de salud			55	In video games, health can also be displayed graphically, such as with a bar that empties itself when an entity loses health (a health bar)	3	Los choques se pueden activar cuando nuestra barra de salud desciende bastante.
H	barra, barras		37	55	<i>De or. inc., quizá del lat. vulg. *barra.</i> A life bar is used in many video games to display a character's health and how close the player is to failure (death, being knocked out, etc).	1, 3	Vigila las barras de la parte inferior de la pantalla, porque cuando las tengas a tope podrás ejecutar los movimientos más interesantes.
G	barril cohete			70	The Rocket Barrel is a special barrel that allows Donkey Kong and Diddy Kong to fly through the air. Fuente: http://www.mariowiki.com/Rocket_Barrel	10	Y en la tienda de Cranky habrá objetos nuevos para evitar caídas, para que la vagoneta y el barril cohete soporten indemnes un ataque...
F	barril DK			70	DK Barrels (sometimes called Buddy Barrels) are a type of Barrel that can be found in just about every level of the Donkey Kong Country and Donkey Kong Landseries. Fuente: http://www.mariowiki.com/DK_Barrel	10	(...) o incluso para invocar un barril DK(ese en el que reaparece nuestro compañero simio si lo perdemos).
G	barril-cañón			70(2)	In this wild jungle level, the Kongs can find and use Barrel Cannons for the first time. These barrels must be used many times throughout the level, and the heroes need them to shoot over large, wide abysses all over the level. Fuente: http://www.mariowiki.com/Barrel_Cannon_Canyon	10	Un viaje en el que saltaremos sin parar,nos enfretaremos a una legión de animales y,además, saldremos disparos de barril-cañón en barril-cañón ...
F	batallas de mechs	61(2)			Luchas de vehículos con extremidades. Ver "mechs".	11, 3	Temática. Batalla de Mechs.
G	batallas de tanques	30, 31, 61			Luchas con carros de combate. Ver "tanques". Tank battles.	11, 1, 14	Los distintos modos de juego te ofrecerán la opción de realizar misiones sueltas, como batallas de tanques.

G	batallas masivas	41, 59(2), 60			Massive Battle. Fuente: http://www.wowhead.com/item=15269/massive-battle-axe	10	Un juego de estrategia apasionante que también ofrece batallas masivas en tiempo real.
F	batallas online, Batallas Online	59(2), 61	78		Lucha en línea. Ver "online".	11, 2	Los ejércitos se enfrentan en batallas online, pero las calles no están menos disputadas por otras facciones en juegos como estos (...)
A	bazookas		36, 37		A short-range tubular rocket launcher used against tanks.	2	Podemos usar algunas armas de fuego, como bazookas y granadas, pero casi todo el peso de la acción recae sobre las armas blancas.
A	beat'em up, beat'em		31, 74(2), 78, 80	20, 60(4), 61(3)	Beat someone up: assault and severely injure someone by hitting, kicking, or punching them repeatedly. Ver "shoot'em up".	2	Tipo de juego
C	béisbol		32		<i>Del ingl. base ball.</i> m. Juego entre dos equipos, en el que los jugadores han de recorrer ciertos puestos o bases de un circuito, en combinación con el lanzamiento de una pelota desde el centro de dicho circuito.	1	(...) y un nuevo personaje, Tatsuo Shinada, un jugador de béisbol vetado del circuito profesional por haber participado en apuestas.
H	beta	28, 31, 61(3)			Short for BETA TEST. La versión beta es la primera versión completa de un videojuego, y generalmente la última versión de prueba antes de la final que será comercializada.	2, 12	Nosotros lo intentamos cuando nos pusimos manos a la obra con la nueva beta de «Company of Heroes 2» (...)
G	beta abierta, betas abiertas	62	14		Beta abierta (incontable): Algo que se encuentra en su fase beta, o se está probando. Fuente: http://espanol-diccionario.com/definitions/?word=open_beta . Open beta: open beta testers are from a larger group, or anyone interested.	10, 3	De un momento a otro finalizará la beta abierta y podremos disfrutar de la versión final (...)

G	beta cerrada	62			Beta cerrada (betas cerradas plural) (informática) Un dispositivo de ensayo en el que una versión de prueba beta del software se distribuye a un pequeño grupo de testers. Fuente: http://espanol-diccionario.com/definitions/?word=closed_beta . Closed beta: closed beta versions are released to a restricted group of individuals for a user test by invitation.	10, 3	Actualmente «Firefall» se encuentra en su enésima beta cerrada.
A	beyond		26		(The beyond) The unknown, especially in references to life after death. Ver también significado/contexto en revistas.	2, 11	A su lado estará Idan, al que también controlaremos, un ser sobrenatural que habita en el “más allá” (o beyond, que dicen los ingleses)
G	Biblioteca del Programador de Tareas	56			Task Scheduler is the Windows service that schedules and automatically starts programs. Fuente: http://www.codeproject.com/Articles/2407/A-New-Task-Scheduler-Class-Library-for-NET	10	Pulsa con el botón derecho en Biblioteca del Programador de Tareas.
D	biónico		11		<i>Bionic: From BIO- ‘human’, on the pattern of electronic.</i> Having artificial body-parts, especially electro-mechanical ones.	2	Buena época para despedazar cyborgs con nuestro brazo biónico, ¿no creéis?
B	BIOS	53,54			A set of computer instructions in firmware which control input and output operations.	2	Configura la BIOS de tu PC para que arranque primero desde el lector DVD o una unidad USB, antes que el disco duro.
E	bioterrorista			47	Bioterrorism: The use of infectious agents or other harmful biological or biochemical substances as weapons of terrorism. Bioterrorist.	2	(...) agentes de la BSAA, están siguiendo la pista del grupo bioterrorista Veltro (...)
A	bit, bits	20, 21, 53(3), 82, 84	61, 73, 79	65(2), 69, 80	Del ingl. <i>bit</i> , acrón. de <i>binary digit</i> , dígito binario. m. Inform. Unidad de medida de información equivalente a la elección entre dos posibilidades igualmente probables.	1	Por 2,79 € disfruta de este shooter de 8 bits (...), 64 bit
A	Black Chest Edition			75	Ver significado/contexto en la revista.	11	(...) la Black Chest Edition (...) exclusiva de la tienda digital de Ubisoft, vendrá en una caja aún más

							impresionante y contendrá todo lo que hemos dicho además de un mapa y la bandera negra del juego, y su figura de Kenny incluirá también la proa de su barco, el Jackdaw.
A	blog, Blog	71(2)	4		(<i>Del ingl. blog</i>). m. Sitio web que incluye, a modo de diario personal de su autor o autores, contenidos de su interés, actualizados con frecuencia y a menudo comentados por los lectores.	1	Sígueme en mi blog en HobbyConsolas.com
H	bloques			36	Blocks are a crucial part of many platformers and RPGs in the Mario series. In fact, they were so successful that blocks are now a great part of the platforming genre for most video game series. Fuente: http://www.mariowiki.com/block	10	... golpeando los bloques y demás elementos del escenario...
A	Bluetooth	11, 83			Bluetooth provides a way to connect and exchange information between devices like personal digital assistants (PDAs), mobile phones, laptops, PCs, printers and digital cameras via a secure, low-cost, globally available short range radio frequency.	3	Es una tecnología basada en el control de periféricos por Bluetooth para tablets, además de ordenadores y smartphones, que te permite jugar con gamepads y ratones, entre otros, a cualquier juego de tu dispositivo móvil.
A	Blu-ray	83	13(6)		<i>Early 21st century: from blu, a respelling of blue1 (from the colour of the laser used to read and write this type of DVD), + ray1. A format of DVD designed for the storage of high-definition video and data.</i>	2	Unidad óptica: Blu-ray (...)
A	bonus			33	<i>late 18th century (probably originally Stock Exchange slang): from Latin bonus (masculine) 'good', used in place of bonum (neuter) 'good, good thing'. An extra and unexpected advantage.</i>	2	Ojo con recoger todas las monedas rojas al final de cada nivel porque nos dan un bonus de tiempo en la siguiente planta.

F	botón de Power		68		Botón de encendido y botón Apagar. Power button: By default, pressing the power button on your mobile PC puts it to sleep. Alternatively, you can choose to turn off your mobile PC, put it into hibernation, or do nothing when you press the power button. You can apply the same setting to all of your power plans or you can apply different settings to individual plans.	21	(...) apágala del todo pulsando el botón de Power durante 2 segundos.
F	botón Move		30		El botón Move normalmente se utiliza para seleccionar los elementos en los menús de juego. Fuente: http://forums.mx.playstation.com/t5/Lanzamientos-PS3/Tienes-dudas-acerca-de-PlayStation-Move-Entra-aqu%C3%AD-FAQ/td-p/13594	10	Para movernos, sólo tendremos que apuntar al lugar al que queremos ir y apretar el gatillo, o pulsar el botón Move para interactuar con el entorno (...)
F	botón PS		68(2)		Botón PlayStation.	11	Cuando deje de parpadear enchúfala, el botón PS se iluminará en naranja y podrás encenderla.
F	botón START		66		Ver "Start".	14	(...) al pulsar el botón START para iniciar el juego me sale un cartel que pone: "Comprobación de datos de perfil" y a partir de ahí no pasa nada y no puedo jugar.
A	boxes	15			(<i>Del ingl. box 'caja'</i>). m. En un circuito de competición, zona destinada a la asistencia técnica de los vehículos que participan en una carrera.	1	en boxes
A	braindance	15(2)			Name of a musical genre, created by the UK electronic music label Rephlex Records in the 90's. Fuente: http://es.urbandictionary.com/define.php?term=braindance	10	...adictos al braindance, una diversión que hace de todo aquel que quiere escapar de una vida frustrada y anodina, su potencial consumidor.

G	BSO		10, 48, 78		Banda sonora (término también conocido como banda sonora original, abreviado como BSO, del inglés OST original soundtrack) es la parte de sonido completa y el resultado de la edición de diferentes pistas de sonido, ya sean diálogos, sonidos y música de una obra o el acompañamiento paralelo. Normalmente, y con raras excepciones, el término alude solamente a la música de una película o a la comercialización de los temas musicales de una obra como videojuegos, programas de televisión y radio.	3	Aunque conserva su inconfundible estética y su gran BSO, este clásico de Dreamcast no ha envejecido bien...
A	Bucaneer Edition			75	Ver significado/contexto en la revista.	11	Assassin's Creed - Por su parte, la Bucaneer Edition (...) incluirá todo lo mencionado junto con otra misión adicional extra y una figura del protagonista Edward Kenney en una gran caja especial.
B	búmerang			41	Bumerán. (<i>Del ingl. boomerang, y este de or. australiano</i>). 1. m. Arma arrojadiza, propia de los indígenas de Australia, formada por una lámina de madera curvada de tal manera que, lanzada con movimiento giratorio, puede volver al punto de partida.	1	(...) el búmerang explosivo y las bombas eléctricas, capaces de paralizar y electrocutar enemigos.
A	Bundle	83			<i>Middle English: perhaps originally from Old English byndelle 'a binding', reinforced by Low German and Dutch bundel (to which byndelle is related).</i> A set of software or hardware sold together.	2	Bundle Logitech G700 + G510+ G930
G	buscador de archivos	54			File Finder	14	Windows + F: Accedes al buscador de archivos.
H	buscador, Buscador	55(2), 56(2), 57			Inform. Programa que permite acceder a información en internet sobre un tema determinado. Search engine or Browser.	1, 14	La idea de Microsoft es que pongamos todo en marcha en la pantalla de Inicio, y usemos el buscador para localizar lo que necesitamos.
F	caja PC	82			Ver "torre" y "PC".	1, 10,	Título de subapartado

						3, 2	
F	calidad HD		71		Condición de alta definición. Ver "HD".	11, 2	Los vídeos tienen una calidad HD de hasta 720p (..)
F	campana en cooperativo Online		75		El modo campaña o campaña a secas, es el modo de juego principal cuyas misiones están ligadas entre sí por una historia, y donde el jugador debe acabar cada misión para continuar a la siguiente. Aunque tradicionalmente es propio de los juegos de estrategia, a menudo también se le llama así al modo historia de juegos de otros géneros. Ver "cooperativo" y "online".	12, 2	La principal novedad de <i>Dead Space 3</i> es la posibilidad de jugar la campaña en cooperativo Online con momentos exclusivos que no verás si juegas solo.
G	campo de batalla	29, 97			<i>Mil.</i> Sitio donde combaten dos ejércitos. Battlefield or battleground: the piece of ground on which a battle is or was fought.	1, 2	Las fuerzas del Reich han invadido la Madre Rusia y sólo el Ejército Rojo podrá detenerlo, con tu ayuda y tus dotes de estrategia en el campo de batalla.
H	canal	68			Channel: a section of a website, or a directory of selected links or resources on a portal site.	7	Youtube.
G	canal de vídeos			19	Secciones con vídeos determinados sobre un tema en Internet. Ver "canal" y "vídeos". Video channel.	11, 1, 7, 14	Los webisodios de Lego City Undercover continúan marcando la actualidad del canal de vídeos.
H	canales	79, 83			Telec. Conducto independiente a través del que pueden transmitirse señales; p. ej., el cable, la radio, la fibra óptica, etc.	1	...capaz de reproducir sonido envolvente en un modo virtual de 7.1 canales. ...soporta 128 GB memoria en 4 canales...
A	Capsule Computer			64	Ordenadores encapsulados. Ver significado/contexto en las revistas.	11	Capcom: Su nombre es acrónimo de Capsule computer (...) porque llamaban "ordenadores encapsulados" a las máquinas recreativas

							electrónicas que vendían cuando la empresa, fundada por Kenzo Tsujimoto, comenzó su andadura en mayo de 1979.
G	captura de pantalla	54			<i>Del lat. Captūra. Screenshot:</i> a photograph of the display on a computer screen to demonstrate the operation of a program.	2	Hace una captura de pantalla que se almacena en la App Fotos.
H	capturar, captura			17, 80(2)	Coloquial (fotografiar). Capture vtr.	17	Capturar. Consiste en tomar una foto del momento del vídeo que se está reproduciendo en ese momento.
H	capturas			77	Ver "captura de pantalla". Captura nf. (fotográfica) Shot, photo, snapshot, capture n	2, 17	Muchos publican capturas de algunos de sus momentos favoritos del juego,...
H	caracteres	20			Character: Computing A symbol representing a letter or number.	2	Nombres largos de archivo - hasta 250 caracteres -, nuevo interfaz...
F	característica Smart Share	80			SmartShare te ofrece diferentes posibilidades para compartir contenido multimedia con tu televisor desde distintos dispositivos, como pueden ser: un ordenador, un smartphone o un tablet. Fuente: http://www.lg.com/es/posventa/microsites/smartshare/smartshare	10	(...) y cuenta con una amplísima conectividad (HDMI y D-SuB) y la característica Smart Share para conectarle de todo.
H	carpeta	56			f. Inform. subdirectorío. Folder: Computing A directory containing related files or documents.	1, 2	...desde el acceso directo a un programa, un archivo, una carpeta o lo que quieras.
H	cartucho, cartuchos			3, 33, 65, 67(3)	(Del it. cartoccio). Recipiente plástico que aloja una memoria rígida de sólo lectura donde se almacenan uno o varios juegos. Fue el soporte empleado en buena parte de los años 80 y 90 en la distribución de videojuegos para consolas. Cartridge. A ROM cartridge , sometimes referred to simply as a cartridge or	1, 12, 15, 3	Tipo de soporte de un juego

					cart, is a removable enclosure containing read-only memory devices designed to be connected to a consumer electronics device such as a home computer or games console.		
G	cazademonios	37			Devil Hunters are mercenaries and bounty hunters who specialize in hunting demons. They are supposedly stronger than most average humans either due to extensive physical training, supernatural augmentation, or demonic heritage. Fuente: http://devilmaycry.wikia.com/wiki/Devil_Hunter	10	Dante es un cazademonios, por cierto.
G	cazamemorias	92			Memory hunters are considered by law enforcement, such as S.A.B.R.E. Force, as highly dangerous individuals. As a result, the youth disillusioned with the wealth and authority of Neo-Paris often strive to join the ranks of the Memory hunters. Fuente: http://dontnodentertainment.wikia.com/wiki/Memory_hunter	10	Te meteras en la piel de Nilin, una cazamemorias de élite, dedicada a robar y alterar recuerdos en las mentes de sus objetivos.
B	CD-ROM, CD	77		75	(Sigla del ingl. Compact Disc) m. disco compacto. m. disco óptico que se graba en forma digital, lo que permite acumular una gran cantidad de información. A compact disc used as a read-only optical memory device for a computer system.	1, 2	Tras instalar 11 discos de 3.5" - si no tenías CD-ROM (...)
B	CEO	12(2), 16			A chief executive officer, the highest-ranking person in a company or other institution, ultimately responsible for taking managerial decisions.	2	Bloomberg considera a Mark Pincus, fundador de Zynga, como el cuarto peor CEO del año, tras los últimos descabros de la compañía.
F	Chat de voz, chat de voz	80	68(3)	15(2)	El chat de voz es una forma de comunicación utilizada en Internet. Voice chat : Voice chat is a modern form of communication used on the Internet.	3, 14	Conectando unos auriculares por USB sólo oirás el chat de voz, no el sonido del juego.
C	chequeo	53			Del ingl. checkup , reconocimiento médico. m. Examen, control, cotejo.	1	Por suerte, si no dominas el tema puedes ejecutar el Asistente de Actualización, que realizará el chequeo de tu equipo y te dirá si tu hardware es compatible.

A	chip, chips	79, 80, 81, 82(5), 83(2)			<i>Del ingl. Chip.</i> m. Inform. Pequeño circuito integrado que realiza numerosas funciones en ordenadores y dispositivos electrónicos.	1	(...) y chip Core i7-3610QM.
A	chipset	82, 83(2)			A collection of integrated circuits which form the set needed to make an electronic device such as a computer, motherboard or portable telephone.	2	Existe un buen puñado de tarjetas de Intel Z77 muy recomendables y con precios por debajo de los 100 €.
C	cibernéticos	15			Cibernética: <i>Del fr. cybernétique, este del ingl. cybernetics, y este del gr. κυβερνητική, arte de gobernar una nave.</i> Cibernético: adj. Perteneciente o relativo a la cibernética. Cybernetics: the science of communication and automatic control systems in both machines and living things.	1, 2	Quien se lo puede permitir, mejora sus posibilidades con implantes cibernéticos, mientras que otros viven sometidos y adictos al brandance.
B	ciborg			5	Cíborg. (<i>Del ingl. cyborg, acrón. de cybernetic organism 'organismo cibernético'.</i>) m. Ser formado por materia viva y dispositivos electrónicos.	1	Wii U va a recibir una obra maestra de la ciencia-ficción. ¿Quieres ser un ciborg?
G	ciencia ficción, ciencia-ficción	11, 59, 84	40, 54	3, 5	Género de obras literarias o cinematográficas, cuyo contenido se basa en hipotéticos logros científicos y técnicos del futuro.	1	Bélica, de gestión, ciencia ficción, histórica... las variantes en la estrategia de 2013 serán amplias.
D	cinemáticas		20, 55	58	<i>Del gr. κίνημα, -ατος, movimiento, e -ίco.</i> Cinematic: of or relating to the cinema. Having qualities characteristic of films.	2	Tampoco se entiende que un juego con un guión poco espectacular y pensado para partidas rápidas, interrumpa constatemente con cinemáticas diálogos eternos sobre la historia.
A	Circle Pad			63	El Circle Pad Pro (conocido en España como Botón Deslizante Pro o 3DS拡張スライドパッド lit. 3DS Slide Pad Expansion, en Japón) Fuente: http://www.elotrolado.net/wiki/Circle_Pad_Pro	10	La saga Resident Evil encuentra su equilibrio perfecto entre terror, supervivencia y acción en una gran aventura compatible con el Circle

							Pad.
H	circuito		32		An established itinerary of events or venues used for a particular activity, typically involving sport or public performance	2	(...) un jugador de béisbol vetado del circuito profesional por haber participado en apuestas.
C	clanes, clan		32	38, 39, 40, 65	<i>Del ingl. clan, este del gaélico clann, hijos, descendencia, y este del lat. planta, planta, brote.</i> m. Grupo predominantemente familiar unido por fuertes vínculos y con tendencia exclusivista.	1	(...) con una nueva guerra de clanes yakuza gestándose y un intento de formar alianzas en nuevos territorios.
G	clasicazos de rol	77			Juegos clásicos de rol. Ver "juego de rol". RPG classics.	11, 3, 12, 14	Puzles para los más ingeniosos, clasicazos de rol y aventuras inmortales.
F	clásico de PC	27			Juego clásico de ordenador personal. Ver "PC".	11, 2	El clásico de PC regresa totalmente renovado para que construyas la ciudad de tus sueños, a tu gusto (...)
A	Classics Store	46			FX Interactive se gana a pulso su título como editora de juegos de PC más económicos. Su tienda online FX Classics Store cuantifica a 500.000 jugadores registrados y lo celebra con varias promociones. Fuente: http://www.hobbyconsolas.com/noticias/fx-classics-store-llega-500000-usuarios-47599	10	(...) la «Legendary Edition» que reedita FX amplía considerablemente el contenido y ofrece guías de tácticas y placajes, las reglas actualizadas y 300 puntos FX para la Classics Store.
B	clic	56			m. Inform. Pulsación que se hace en alguno de los botones del ratón de un ordenador para dar una instrucción tras haber señalado un enlace o icono en la pantalla. Click: Computing An act of pressing a button on a mouse or similar device	1, 2	Podemos crear un icono Apagar para cerrar el sistema con un simple clic.
A	clickers		24		Los clickers -o "chasqueadores"- son los infectados de un año de edad, aproximadamente. Aunque ciegos, poseen un excepcionalmente desarrollado sentido del oído, que emplean junto a su característico y perturbador sonido de "chasqueo" como medio de ecolocación -de forma muy similar a la de los murciélagos- para orientarse y encontrar a sus presas. Fuente:	10	(...) los clickers o infectados en estado avanzado, que son ciegos pero que nos matarán de un golpe.

					http://es.thelastofus.wikia.com/wiki/Infectados		
G	cliente descargable	60			Downloadable clients offer the same posting features as the web client, along with other options (downloading entries, drafts of entries, friends list tracking, friends page tracking, removing misencoded characters, signatures, and substituting text or images in lj user tags). Fuente: http://www.livejournal.com/support/faq/158.html	10	(...) se juega a través de un cliente descargable (...)
A	clips			81(2)	<i>Del ingl. clip.</i> Ver videoclip.	1	Graba clips cortos
F	clips de vídeo			80	<i>Del ingl. clip.</i> Ver videoclip.	1	En el modo 'Presentación' veremos que los clips de vídeo se distinguen por tener un marco de película.
B	club, clubes	70	32		<i>Del ingl. Club.</i> m. Sociedad fundada por un grupo de personas con intereses comunes, y dedicada a actividades de distinta especie, principalmente recreativas, deportivas o culturales.	1	Gestionar clubes, apostar en carreras de gallinas, probar Coin Ops... Habrá mucho por hacer.
F	clubes nocturnos		32		Nightclub.	14	(...) volverán los salones recreativos con más máquinas, la gestión de clubes nocturnos, golf, béisbol, karaoke e incluso caza.
A	cockpit	72			<i>Dates from the early 20th century and derives from an early 18th-cent. nautical term denoting an area in the aft lower deck of a man-of-war where the wounded were taken, later coming to mean 'the 'pit' or well from which a yacht is steered'; hence the place housing the controls of other vehicles. A compartment for the pilot, and sometimes also the crew, in an aircraft or spacecraft.</i>	2	La app iHUD 2.40 de la compañía española MightyGate es compatible con los «rFactor» permite tener en tu móvil o tablet un panel de información, a modo de cockpit que puedes personalizar totalmente.

C	cóctel			9	<i>Del ingl. cock-tail.</i> m. Mezcla de cosas diversas.	1	Por fin salen a la luz las primeras imágenes de este cóctel de Lego y Marvel con Hulk, Spider-Man, Wolverine...
G	cócteles molotov		24		~ molotov. m. Explosivo de fabricación casera, generalmente una botella provista de mecha. Molotov cocktail .	1, 14	Asimismo, habrá un menú para crear objetos con los ingredientes que recojamos, como cuchillas, alcohol, vendas, explosivos o azúcar, con los que fabricaremos cócteles molotov, botiquines, palos con pinchos...
B	códec		36, 37		Códec es la abreviatura de codificador-decodificador. Describe una especificación desarrollada en software, hardware o una combinación de ambos, capaz de transformar un archivo con un flujo de datos (stream) o una señal. Codec : 1960s: blend of coder (see code) and decoder (see decode).	3, 2	(...) disponemos de un códec para hablar con compañeros de equipo (...)
F	códigos web			12	Las tarjetas con Códigos Web se incluyen en el Starter pack, los personajes o Playsets de Disney Infinity comprados en tiendas. Introdúcelos aquí para desbloquear ese mismo contenido en las versiones digitales (para móvil y PC) de Disney Infinity. Fuente: https://infinity.disney.com/es/account-benefits	10	(...) el primer disco de poder y códigos web exclusivos para desbloquear contenidos online.
A	Coin Ops		32		Coin-operated.	15	Gestionar clubes, apostar en carreras de gallinas, probar Coin Ops... Habrá mucho por hacer.
H	colgará (se)	53			prnl. Inform. Dicho de un ordenador: bloquearse. To hang : Computing. Come or cause to come unexpectedly to a state in which no further operations can be carried out.	1, 2	Tu PC se bloqueará y colgará menos, en definitiva.
E	colorista, coloristas		11, 31, 60, 61		adj. Que utiliza el colorismo. Colouristic, colourist .	1, 14	Así, nos encontraremos con un título que seguirá la línea de <i>Origins</i> , muy

							artístico y colorista (...)
G	columna de búsqueda	56			Lookup columns. Fuente: https://support.microsoft.com/es-es/kb/2489707/en-us	10	Si quieres anclar una App a la columna de búsqueda, selecciónala con el botón derecho y elige Anclar. ¡Fácil!
H	comandos			54	Computing. An instruction or signal causing a computer to perform one of its basic functions.	2	También podemos configurar el gamepad de tal forma que muestre los comandos de los ataques especiales que elijamos, para que no los olvides.
F	Combo Blu-ray 3D + 2D		13		Ver "combo Blu-ray/SATA", "3D" y "2D"	2, 6	Frankenweenie · Combo Blu-ray 3D + 2D
F	combo Blu-ray/SATA	82			A combination, typically of different foods.	2	Combo Blu-ray 3D+2D, Combo Blu-ray/SATA LG GGC-H20L
A	COMBO KIT	81			Accesorios que se venden con un producto determinado. Ver "combo Blu-ray" y "kit".	2, 1, 11	KINGSTON SSDNOW V+200 DRIVE COMBO KIT
A	combos, Combos	36, 37, 38(3), 47, 92, 93, 95	12, 21, 36, 37(4)	61	Conjunto de acciones encadenadas que se deben ejecutar en un tiempo limitado y que causan un efecto mayor que realizadas por separado. Son comunes en los juegos de lucha.	12	Los combos se realizan combinando (...), con pausas e incluso presionando para acumular energía, según el arma.
E	comercializa	80			tr. Dar a un producto condiciones y vías de distribución para su venta. 2. tr. Poner a la venta un producto. Comercialize: The process of managing or running something principally for financial gain.	1	(...) el modelo LED IPS277L de 27" que comercializa LG supone una buena oportunidad.
E	comercialización	21			Acción y efecto de comercializar. Marketing/commercialisation.	1, 2, 14	Su comercialización llegó dos años más tarde, bajo el shell del programa "MS-DOS Executive"

B	cómic, cómics	27, 84	10, 12(3), 73		<i>Del ingl. Comic.</i> m. Serie o secuencia de viñetas con desarrollo narrativo. m. Libro o revista que contiene estas viñetas.	1	Entonces, imagina... ¿podrías salvar a tu ciudad de un supervillano como los de cómic?
F	compañías de software	10			Empresa que se dedica a la creación de programas informáticos. Ver "software".	11, 1	(...) las compañías de software comienzan a despejar las dudas sobre sus catálogos (...)
E	compatibilidad	53, 57, 83	31, 73, 79		Cualidad de compatible. Compatibility .	1, 14	informática
E	compatible, compatibles	53(6), 57, 72, 82(2), 83(2), 97	8, 66, 67(2), 69, 77, 78	63	adj. Inform. Que puede funcionar directamente con otro dispositivo, aparato o programa. Compatible .	1	Tengo una PS3 de 80GB y quiero cambiar el disco duro, pero no sé qué clase de discos son compatibles con mi PS3 ni dónde comprarlos.
F	competir online y ad hoc		64		Jugar contra otros en línea o mediante conexión a otro aparato de PlayStation. Ver "online" y "ad hoc".	11, 2, 10	(...) entre los que no faltará el poder disfrutar de la temporada completa junto a un modo Carrera más profundo y un multijugador en el que podremos competir online y ad hoc.
F	competitivo online			31	Modo de competir en línea. Ver "online competitivo y cooperativo".	11, 2	(...) el modo Copiloto, el Autolog 2.0 y el competitivo online.
F	comprarlo online	53			Adquirir un producto por Internet. Ver "online".	11, 2	Si quieres comprarlo online, puedes descargarlo aquí:
H	compresión			80	En ciencias de la computación la compresión de datos es la reducción del volumen de datos tratables para representar una determinada información empleando una menor cantidad de espacio. Video compression uses modern coding techniques to reduce redundancy in video data.	3, 14	Compresión aproximada: 4700 kbps en modo normal...

H	compresor			80	En informática, un compresor digital es un programa informático empleado para reducir el tamaño de un fichero.	14	Compresor: Motion JPG Video (MJPEG)
F	comunidad 3DS			19	Comunidad: Conjunto de personas vinculadas por características o intereses comunes. Ver "3DS".	1, 10	La comunidad 3DS está que arde con Fire Emblem.
G	Conducción-arcade, conducción arcade		71, 76		Juego en el que se conduce un vehículo en modo arcade. Ver "arcade". Arcade racer.	11, 12, 14	Completo y divertido, gustará a todos los aficionados a la conducción arcade que quieran descargar adrenalina.
E	conectadas, conectado	16	69		Ver "conectarla". Para máquinas.	1, 11	Si están conectadas por HDMI.
E	conectadas, conectados			56, 57(2)	Ver "conectan". Unidas, comunicadas entre sí.	1, 11	(...) la ciudad está dividida en zonas conectadas, y para pasar de una a otra, hay tiempos de carga.
E	conectado, conectados		4, 67	17, 30, 31, 33(2)	Ver "conectamos". Conexión a Internet.	1, 11	Basta con que estemos conectados a internet.
D	conectamos (nos), conecta, conectarse, conectar, conectarte, conecte (se)	16, 73, 81	66, 67(2), 69(5)	15, 31	<i>Del ingl. to connect.</i> tr. Unir, enlazar, establecer relación, poner en comunicación. Por Internet.	1, 11	Para asegurarte de que el juego no intente conectarse a internet te aconsejamos ir a Ajustes/Ajustes de Internet y desactiva la conexión a Internet.
D	conectan			23, 43	<i>Del ingl. to connect.</i> tr. Unir, enlazar, establecer relación, poner en comunicación. Unir, comunicar.	1, 11	Las mazmorras suelen tener también zonas exteriores que conectan las zonas interiores (las que se generan aleatoriamente).
D	conectarla, conectar, conectas, conectarle, conectarlo	80(2), 83	66, 68, 69		<i>Del ingl. to connect.</i> tr. Unir, enlazar, establecer relación, poner en comunicación. Máquinas.	1, 11	Lo que debes hacer es usar el gestor de contenido de PS Vita y tras conectarla por USB copiar esos juegos al disco duro de tu PC o PS3.

E	conectividad	78, 80, 81			En diversas especialidades, capacidad de conectarse o hacer conexiones. Connectivity: The state or extent of being connected or interconnected.	1, 2	Es también un ordenador seguro y equipado con una amplísima conectividad.
F	conectividad Bluetooth	80			Ver "conectividad" y "Bluetooth". Conexión mediante este sistema.	2, 3, 11	Puedes conectarlo a tu PC mediante el puerto USB, pero como posee conectividad Bluetooth hasta puedes usarlo para comunicarte por voz o para responder al teléfono.
G	conector SATA	78			Serial ATA (SATA) is a computer bus interface that connects host bus adapters to mass storage devices such as hard disk drives and optical drives.	3	En el panel frontal dispone de conexiones USB 2.0 x 2, entrada y salida de sonido con dos jack de 3,5 mm y un conector SATA.
F	conexión a Internet		66(2)	15	Acceso a Internet o conexión a Internet es el sistema de enlace con que la computadora, dispositivo móvil o red de computadoras cuenta para conectarse a Internet, lo que les permite visualizar las páginas web desde un navegador y acceder a otros servicios que ofrece Internet, como correo-e, mensajería instantánea, protocolo de transferencia de archivos (FTP), etcétera.	3	Para asegurarte de que el juego no intente conectarse a internet te aconsejamos ir a Ajustes/Ajustes de Internet y desactiva la conexión a Internet.
F	conexión Wi-Fi		69		Conexión mediante una red inalámbrica. Ver "conexión" y "WiFi".	3, 11	Marca la opción Desactivar conexión Wi-Fi Automáticamente.
F	conexiones online		15		Conexión en línea. Ver "conexión" y "online".	2, 11	...conexiones online permanentes y obligatorias para poder acceder a NUESTROS juegos en la nube...
G	conexiones SATA	82			Serial ATA o SATA (Serial Advanced Technology Attachment) es una interfaz de transferencia de datos entre la placa base y algunos dispositivos de almacenamiento, como puede ser el disco duro, lectores y regrabadores de	1, 3	(...) tiene conexiones SATA, USB 3.0, sonido integrado y de red (...)

					CD/DVD/BR, Unidades de Estado Sólido u otros dispositivos de altas prestaciones que están siendo todavía desarrollados. Ver "conexiones".		
F	conexiones USB, conexión USB	78, 83	68		Ver "conexiones" y "USB". Tipo de conexión mediante este dispositivo.	1, 9	En el panel frontal dispone de conexiones USB 2.0 x 2, entrada y salida de sonido...
H	configura	54			(Del lat. configurāre). tr. Dar determinada forma a algo. To configure: Computing Arrange or order (a computer system or an element of it) so as to fit it for a designated task.	1, 2	Configura la BIOS de tu PC para que arranque primero desde el lector DVD o una unidad USB , antes que el disco duro.
E	configuración			34	Del lat. configuratĭo, -ōnis. Disposición de las partes que componen una cosa y le dan su peculiar forma y propiedades anejas.	1	Podemos elegir el nivel de la CPU, escenarios, objetos y configuración de los equipos.
G	Configuración Avanzada	57			Advanced configuration.	14	Entra en Configuración Avanzada del Sistema , y luego en Rendimiento .
E	configuraciones, configuración, Configuración	20, 53(4), 55, 56(2), 57(2), 78(2), 81, 83	66, 69(2)		<i>Del lat. configuratĭo, -ōnis.</i> Inform. Conjunto de los aparatos y programas que constituyen un sistema informático. Configuration: Computing. The arrangement or set-up of the hardware and software that make up a computer system.	1, 2	De ordenador, de consola, de la tele. Si el formato de tu tele no se adapta al juego, busca la configuración en la que no pierdas imagen.
G	consola portátil	16(2)	58, 59, 64		Dispositivo electrónico diseñado para ejecutar específica o promordialmente videojuegos, ya sea de manera autónoma (consolas portátiles) o mediante la conexión a un monitor o pantalla (consolas domésticas o de sobremesa). A handheld game console is a lightweight, portable video game console with a built-in screen, game controls, and speakers.	3, 12	¡Larga “vita” a nuestra consola portátil!

F	consolas "next gen"		10		<i>Del inglés next generation (siguiente generación).</i> Expresión empleada para referirse a la siguiente generación de consolas, respecto a la que se encuentra actualmente. Ver "next gen".	12, 3	(...) las cosas podrían cambiar ya que CD Projekt ha confirmado que saldrá en las consolas "next gen" más potentes, entre las que estará PS4.
G	consolas de sobremesa		59(2)	65	Dispositivo electrónico diseñado para ejecutar específica o promordialmente videojuegos, ya sea de manera autónoma (consolas portátiles) o mediante la conexión a un monitor o pantalla (consolas domésticas o de sobremesa). Desktop console.	12, 14	Tras tres entregas para consolas de sobremesa y otra para PSP, la serie Killzone se estrena en PS Vita con un shooter que tiene una pinta espectacular.
H	consolas, consola	15, 21, 55, 67(5), 70, 74(3), 75(2), 90(3)	4(2), 10(2), 11, 12(2), 15(3), 19, 21, 23(2), 27, 28, 30, 31(2), 51, 60(2), 61, 65, 66(2), 67, 68(6), 69(4), 76, 77, 78	6(2), 8, 9, 15, 17, 20(2), 25, 35, 37, 50, 51, 64(5), 65(2), 68(3), 69(2), 74(2), 78, 81(2)	<i>Del fr. Console.</i> Dispositivo electrónico diseñado para ejecutar específica o promordialmente videojuegos, ya sea de manera autónoma (consolas portátiles) o mediante la conexión a un monitor o pantalla (consolas domésticas o de sobremesa). Console: (also games console) a small machine for playing computerized video games, normally requiring connection to a television set.	1, 12, 2	Para mí <i>Ni No Kuni</i> es un juego de rol muy especial que por sí solo justifica la compra de cualquier consola donde saliera.
G	contenidos descargables, contenido descargable		10, 57(2), 73		Ver "DLC".	12	El 14 de junio llegará <i>The Last of Us</i> en dos ediciones especiales (Joel Edition y Ellie Edition) que contienen lo mismo (libro de arte, cómic, descarga digital de la BSO , contenidos descargables para el multijugador...) (...)

G	contenidos extra, contenido extra	90		50	Material adicional. Ver "extra".	11, 1	Aunque no se han confirmado en su totalidad todos los contenidos extra incluidos en la «Enhanced Edition» del juego, si es segura la aparición de naves como el YF-23 Black Widow II (...)
F	contenidos online			12	Materiales en línea. Ver "online".	11, 2	(...) el primer disco de poder y códigos web exclusivos para desbloquear contenidos online.
G	control arcade		68		Manejo sencillo. Ver "arcade". Arcade action control scheme. Fuente: http://steamcommunity.com/app/228400/discussions/0/864958088388866599/	11, 12, 10	Los pocos juegos parecidos que hemos visto en PS3 siempre han sido de combate y tirando más bien hacia un control arcade (...)
G	control remoto		71		m. Dispositivo que regula a distancia el funcionamiento de un aparato, mecanismo o sistema. Remote control.	1, 14	Está incluido, además, el uso de un Smartphone como control remoto (si encuentras un vídeo desde el móvil, puedes pasarlo a la tele pulsando un botón).
G	control táctil	75		73	Touch control.	14	(...) ha conseguido estar a la altura de las expectativas ofreciendo una experiencia que no sólo no tiene nada que envidiar, sino que en aspectos como el control táctil, es superior.
H	control, controles	11, 12, 38, 39, 68, 75, 83	8, 10, 30, 33(3), 36, 49(4), 50, 51(3), 53(2), 57(2), 59,	17, 55(4), 59(2), 61, 70, 73(3), 80	<i>Del fr. Contrôle.</i> m. Inform. Programa que permite a una computadora manejar los componentes que tiene instalados. A control or widget is a user interface component in a graphical user interface such as a text box or a button. En videojuegos, se refiere al manejo de los personajes y a la	1, 3, 11	El control se ha adaptado completamente para aprovechar el gamepad de Wii U.

			63, 70, 76, 80		interacción y uso de los objetos y escenarios.		
E	controlables		8, 57, 65(2)		<i>Controlar:</i> Del fr. <i>Contrôler</i> . 1. adj. Que se puede controlar. <i>Controlar:</i> tr. Ejercer el control. Controllable.	1, 14	(...) pero mejorado en PS Vita con gráficos tridimensionales, nuevas "quests", dos nuevos personajes controlables, voces...
D	controlador	57			m. Inform. Programa que permite a una computadora manejar los componentes que tiene instalados. Controller: a mechanism that controls or regulates the operation of a machine, especially a peripheral device in a computer.	1, 3	Asegúrate de instalar la última versión del controlador de tu tarjeta gráfica...
A	Cool hunting, "Cool Hunting"	19(2)			Observations or predictions about new styles and trends.	2	captura de tendencias, ponerse de moda, plagio
F	cooperando Online u Offline		79		Ayudando con conexión o sin conexión. Ver "cooperativo", "online" y "offline".	11, 12, 2	Unas 30 mazmorras para 4 héroes que quieran explorarlas y matar monstruos cooperando Online u Offline.
E	cooperativamente		54		Cooperatively.	14	(...) dos jugadores pueden completar la campaña ayudándose mutuamente. Incluso hay zonas y eventos que sólo veremos jugando cooperativamente.
F	cooperativo Online		63, 75		Modo de juego en línea. Ver "cooperativo" y "online".	11, 12, 2	Conservará todas las bondades de la versión PS3 (como sus 15 niveles para la campaña y otros 10 para disfrutarlo en cooperativo Online o ad hoc) (...)
F	cooperativo online y local		50		Modo de juego en línea y en red local. Ver "cooperativo", "online" y "local".	11, 12, 2	Las 60 misiones son rejugables: 5 niveles de dificultad, cooperativo online y local... Algunas tienen vehículos.

D	cooperativo, coop	42, 43, 91	50(2)	29	<i>Del inglés co-operative (co-operativo).</i> Modo de juego donde dos o más jugadores participan de manera simultánea en una misma partida, colaborando para avanzar en el juego.	12	(...) con cooperativo para 4 (...) Tipo de juego
G	copia de seguridad	53	68(2)		Hacer una copia de seguridad, copia de respaldo o simplemente respaldo consiste en guardar en un medio extraíble (para poder guardarlo en lugar seguro) la información sensible referida a un sistema. En castellano es más correcto decir copia de seguridad o copia de respaldo que usar el anglicismo backup , sin embargo este término es ampliamente usado.	3	Si quieres conservarlo todo, haz una copia de seguridad antes de formatear el disco.
A	copyright	87			<i>Voz ingl. m. derecho de autor.</i>	1	No sabemos si han querido evitar los estómagos revueltos al ponerte a trepar por paredes y techos, o esa visión de túnel tan característica de los xenomorfos tienen algún copyright.
B	Core	12, 36(5), 40(3), 42(4), 44(5)			A tiny ring of magnetic material used in a computer memory to store one bit of data, now superseded by semiconductor memories.	2	CPU: Core i5 2500K
B	Core, core	11(2)			Ver significado/contexto en las revistas.	11	¿Has oído hablar de Core, el servicio online de Square Enix para jugar gratis en tu PC o Mac?
C	corporación		41		<i>Del ingl. corporation, y este del lat. corporatĭo, -ōnis.</i> Organización compuesta por personas que, como miembros de ella, la gobiernan. f. Empresa, normalmente de grandes dimensiones, en especial si agrupa a otras menores.	1	En la lista de enemigos están los temibles xenomorfos, pero también los soldados humanos de la corporación Weyland-Yutani.
G	correo electrónico			78	Sistema de comunicación por ordenador a través de redes informáticas. m. Mensaje enviado a través de este sistema. Email: Messages distributed by electronic means from one computer user to one or more recipients via a network	1, 2	Sólo tenéis que dirigir vuestra consulta al correo electrónico revistaoficialnintendo@axe-lspringer.es
H	correos, correo	53	76		Ver "correo electrónico"	1	electrónicos

B	CPU VS CPU			37	CPU contra CPU. Ver "CPU" y "versus".	11, 2, 1	CPU VS CPU. Aquí nos convertimos en espectadores de la pelea entre dos luchadores controlados por la máquina.
B	CPU, CPUs	16, 36(3), 40(3), 42(3), 44(3), 53(3), 57, 97(2)	40	34(2), 35(2), 37, 40, 49	Abbreviation for central processing unit.	2	Una cuestión importante es que la CPU tiene que se compatible con la tecnología NX, y además estar activada.
E	creatividad	60		4	Facultad de crear. Creativity.	1, 14	Así que el cartel original fue "recompuesto" por los chicos de Tomorrow Corporation, autores de Little Inferno, multiplicando la creatividad del mensaje.
H	criaturas	71	8, 9, 11, 19, 20, 53, 54, 55, 56, 57, 74	20, 77	Creature: Middle English (in the sense of ‘something created’): via Old French from late Latin creatura, from the verb creare. Creature: A fictional or imaginary being, typically a frightening one.	2	Tras un extraño accidente de tren, nos sumergimos en un oscuro mundo donde intentan acabar con nosotros todo tipo de espeluznantes criaturas y miembros de élite del ejército...
G	criaturas mutantes		55		Mutante: m. Gen. Cromosoma u organismo que resulta de una mutación. Ver "criaturas". Mutant creatures. Fuente: http://www.overclockers.com/forums/showthread.php/325848-Resident-Evil-Apocalypse-mutant-creature-creation-game!	1, 2, 14, 10	Ya sea con ataques cuerpo a cuerpo o usando un amplio arsenal, debemos enfrentarnos a zombis y terribles criaturas mutantes.
A	crowdfunding			5, 6	The practice of funding a project or venture by raising money from a large number of people who each contribute a relatively small amount, typically via the Internet.	2	(...) y su equipo de Anima Project Studio, centrados ahora en Anima Beyond Fantasy para Wii U gracias al crowdfunding de Kickstarter.

H	cruceta		38		La cruceta (más conocida como pad direccional) es la palabra que se usa comúnmente para referirse al controlador digital de dirección en forma de cruz de los mandos de las consolas de videojuegos. Pueden ser de cuatro, ocho, diez o doce direcciones. También se le conoce como D-Pad o, a partir de la introducción de los mandos analógicos, control digital. La cruceta es el método de control usado principalmente en videojuegos en 2D.	3	Pulsando L en la cruceta activamos la realidad aumentada, un visor que muestra los ítems y enemigos.
F	cuenta de Hotmail o Windows Live	55			Ver "cuenta". Windows Live Hotmail: El nuevo sistema de correo electrónico de Microsoft se anunció el 01 de noviembre de 2005.	3	Puedes usar una cuenta de Hotmail o Windows Live que tengas, o crear una nueva.
F	cuenta de Microsoft	55			Ver "cuenta". Microsoft Corporation (NASDAQ: MSFT) es una empresa multinacional de origen estadounidense. Dedicada al sector del software y el hardware.	3	En su primera ejecución te pedirá crear una cuenta de Microsoft que se usará para acceder al sistema.
F	cuenta de twitter		14		Ver "cuenta". Twitter (pronunciación AFI ['twɪtər]) (NYSE: TWTR) es un servicio de microblogging. La red permite enviar mensajes de texto plano de corta longitud, con un máximo de 140 caracteres, llamados tuits, que se muestran en la página principal del usuario.	3	(...) pero me quedo con el que señaló en su momento mi compañero Alberto Lloret en su cuenta de twitter.
F	cuenta de Xbox Live	55			Ver "cuenta". Xbox Live (Comúnmente abreviado como XBL) es el servicio de videojuegos en línea de Microsoft que da soporte a los videojuegos multijugador de sus videoconsolas Xbox One, Xbox 360 y Xbox, además de las plataformas para el sistema operativo Microsoft Windows (Games for Windows - Live) y con Windows Phone.	3	Si tienes una cuenta de Xbox Live te conviene utilizarla porque se comparte el mismo gamertag que en la consola...
G	cuenta personal	97			Personal account.	14	Cuando ya estés dentro de la web de la FX Classics Store, con tu cuenta personal activa...
H	cuenta, cuentas	5, 96	68(2)		Account: a subscription to a service	3	Sólo tienes que crear tu cuenta gratuita y en un rato estarás jugando con él.

G	curva de dificultad	43			Curva de aprendizaje. Concepto que mide la relación entre el avance del jugador en el juego, y por tanto su dominio del mismo, y la dificultad y/o desafío creciente que éste debe aportarle. También se denomina curva de dificultad . Difficulty curve .	12, 14	Es sencillo al comienzo, pero tiene una curva de dificultad bien equilibrada y calibrada.
A	Cyberpunk, cyberpunk	60, 61, 62	75	17	A genre of science fiction set in a lawless subculture of an oppressive society dominated by computer technology.	2	Parece un shooter, pero es una apasionante aventura, con gran libertad de acción y lograda ambientación cyberpunk.
A	cyborgs		11, 36, 37, 39(2)		Ver "ciborgs".	1	Buena época para despedazar cyborgs con nuestro brazo biónico, ¿no creéis?
G	datos de configuración		66		Configuration data: When I refer to configuration data, I'm talking about the kind of configuration data that you need to refresh on the fly (such as enabling/disabling tracing), as well as more static configuration data such as connection strings. Fuente: http://www.informit.com/articles/article.aspx?p=24469	10, 14	Los datos de configuración no se guardan en el disco, por lo que es probable que el problema esté en la configuración de tu PS3.
G	demonio cazador	37			The Hunter is the first boss that Dante faces in DmC: Devil May Cry. He is one of many demons employed by Mundus as bounty hunters. Fuente: http://devilmaycry.wikia.com/wiki/Hunter	10	Un demonio cazador te ha arrastrado al limbo y quiere acabar contigo.
G	demos jugables		70		Ver "demos". Versión demostrativa de un programa que se puede jugar. Playable demo .	1, 11, 14	Demos Jugables (sección de la revista)
C	demos, demo		4, 6, 14, 19, 20(3), 21, 24(2), 25, 67, 68(2), 70(3), 71	50, 58	<i>Del ingl. demo, acort. de demonstration.</i> f. Versión demostrativa de un programa informático o de una grabación musical utilizada con fines de promoción	1	Como decíamos al principio, también hemos probado una demo que se desarrollaba en el centro de una ciudad semiderruida (...)
E	Desactiva, desactiva, desactivar,	53, 57(4)	66, 69	29	tr. Anular cualquier potencia activa, como la de procesos fisicoquímicos, planes económicos, etc. Deactivate .	1, 2	Anular ...desactiva la conexión a Internet.

	Desactivar						
F	desafíos online	27			Realizar tareas que suponen cierta dificultad en un juego en Internet. Ver "online".	11, 2	El nuevo «SimCity» podrás construir regiones repletas de retos y desafíos online para cooperar o competir con tus amigos en Internet.
H	desarrolla			28	The engine develops 200hp. Fuente: http://www.spanishcentral.com/translate/desarrollar	10	Su motor de 6,5 litros y doce cilindros desarrolla 700 caballos.
H	desarrolla, desarrollando	89	26		<i>De des- y arrollar.</i> Ver "desarrollo" (evolución).	1, 2	También una isla repleta de elementos hostiles es el escenario en que se desarrolla la acción de «Far Cry 3». ...la libertad para el jugador y que sean sus decisiones las que vayan desarrollando el juego.
G	desarrollador de videojuegos			6	Ver "desarrollador" y "videojuegos". Persona que programa o diseña videojuegos. Game developer.	1, 2, 3, 11, 14	Artista y desarrollador de videojuegos con más de 20 años de experiencia (...)
D	desarrollador, desarrolladores	24, 59, 72, 75	36, 40, 42, 44, 48, 49, 50, 51, 53(2), 54(2), 55(2), 56(2), 66	60, 61, 77	Ver "desarrolladores de software".	3	Miiverse es un punto de encuentro para todos los amantes de Nintendo, incluyendo a los desarrolladores que trabajan en nuestros juegos favoritos.
D	desarrolladoras		67	64(2)	La desarrolladora es la empresa encargada del diseño y creación de un videojuego, que según su grado de dependencia de una empresa editora puede diferenciarse en first party, second party, third party, o independiente.	12	(...) siempre y cuando las desarrolladoras no abusen del sistema de micropagos (...)
F	desarrolladores de software	18			A software developer, one who programs computers or designs the system to match the requirements of a systems analyst.	3	En el fondo, siempre es bueno que surja otra plataforma porque hace que

							los fabricantes de hardware tengan que trabajar más duro y que los desarrolladores de software tengamos que optimizar nuestros programas.
G	desarrolladores independientes	12			Independent developers retain operational control over their companies, pipelines, and organizations and often may work with proprietary engines or other proprietary software. These teams may range in size from single individuals to major companies with hundreds of employees.	3	Se ha hecho oficial que Kickstarter, la plataforma para apoyar a desarrolladores independientes, ha recaudado 80 millones de dólares el pasado año (...)
H	desarrollo	44, 70	3, 12, 21, 28(2), 30, 31(2), 33, 38, 40, 47(3), 49(2), 51, 53(3), 54(2), 55(3), 56(4), 57, 60, 63, 64, 72, 74(3), 75(5), 76, 78(2), 79(2)	35, 39, 48, 57(4), 59(2), 67	Ver significado/contexto en las revistas.	11	Funcionamiento, lo que ha de hacerse en un juego. Descubrir quién se esconde tras los cambios y recomponer el pasado serán nuestras dos tareas principales, en un desarrollo que combinará las ya habituales dosis de sigilo, acción y minijuegos.
H	desarrollo	86			Development: An event constituting a new stage in a changing situation.	2	Evolución, cambio. Los elementos de peligro estarán representados por todas las fases de desarrollo de los xenomorfos (...)
F	desarrollo 2D, desarrollo en 2D		61(2), 63(3), 78	63	Ver "desarrollo" (funcionamiento) y "2D".	11, 6	(...) los gráficos serán tridimensionales, pero respetando el desarrollo 2D del original.
F	desarrollo sandbox			56	Ver "sandbox".	12	(...) porque aunque The Chase Begin no es tan

							bueno como el LEGO City de Wii U, se abre a un rico desarrollo sandbox que lo convierte en el mejor LEGO portátil.
H	desarrollo, desarrollos	12, 15, 24, 39, 68, 70, 76	2, 14, 35, 36	5, 6, 27, 65, 73, 75	Development: Software engineering, the methodology and process of development of computer software	3	Creación de un juego. La 64 bits iba a recibir una precuela exclusiva, RE Zero, pero su desarrollo se trasladó a GameCube.
E	desbloqueables		33, 63		Que se puede desbloquear. Unlockable.	11, 14	Sustantivo. Además, por primera vez en la saga, se introducirá un modo multijugador para 8, que lejos de ser un "pegote" tendrá multitud de opciones y desbloqueables que, en nuestras primeras partidas nos ha convencido.
H	descarga			28	Acción y efecto de descargar. En cuanto al nitro, hay dos variantes: la inyección, que permite descargar el turbo progresivamente en cualquier momento, y la descarga, que genera un increíble acelerón y que sólo se puede usar cuando la barra está llena. Fuente: http://www.hobbyconsolas.com/reviews/analisis-need-speed-most-wanted-44844 Burn and Powershot nitrous. Fuente: http://www.ign.com/wikis/need-for-speed-most-wanted	10	(...) el nitro (inyección o descarga) (...)
H	descarga, descargas	5, 48(5), 68(2), 69(2), 71, 72, 97	15(2), 57, 61, 63, 66, 69(3), 71, 73(2)	19, 24	Acción y efecto de descargar. Download: An act or process of downloading data. A file or set of files that has been downloaded.	1, 2	La actualización del sistema de Wii U está al caer, y con ella una aceleración total en menús y descargas.
E	descargable, descargables		17	77	Usado como sustantivo. Ver "descargables".	2, 11	sust. Además llegará un nuevo e importante descargable para New Super Mario Bros.

E	descargable, descargables		17, 63, 78	15, 17	Downloadable: adj. (Of data) able to be copied from one computer system to another or to a disk: the illustrations are available as downloadable files from the website	2	adj. El juego sale el 14 de junio tanto en versión física como en descargable desde la eShop de 3DS.
H	descargado, descargados		15, 66		Ver el verbo "descargar".	1, 14, 2	(...) y cuando llegues tener el juego descargado (...)
H	descargamos, descargarlo, descargarnos, descárgate, descargarlo, descargar, descárgatelo, descargo, descargué, descargarte, descarga, descargas, has descargado	1,5,53(3),54(2),69,71,72,96,97	27,48,61,67(3),69,73(2),77	24,50,58,60	tr. Inform. Transferir información desde un sistema electrónico a otro. Download: Copy (data) from one computer system to another, typically over the Internet: it would be wise to download your program to another computer before testing it'.	1, 14, 2	Todas tienen que ver con juegos, Windows, archivos... Ejemplo: Esta plataforma nos permite jugar a clásicos de Capcom de 1984 a 1988 (<i>Ghost'n Goblins</i> , <i>Black Tiger</i> ...). 15 juegos que pueden adquirirse sueltos o en pack (3,99-9,99€). Si descargamos todos (29,99€), obtenemos otros dos más gratis.
E	desconectado		67		<i>De des-</i> y <i>conectar</i> . tr. Interrumpir la conexión entre dos o más cosas. Ver "conectar".	1, 11	adjetivo
E	Desencadenadores	56			Al configurar una tarea, primero debe decidir lo que desencadenará el inicio de la misma. Un desencadenador es un conjunto de criterios que, si se cumplen, inicia la ejecución de una tarea. Los desencadenadores de una tarea se muestran en la ficha Desencadenadores del cuadro de diálogo Propiedades de tarea o Crear tarea. Trigger. Fuente: https://technet.microsoft.com/es-es/library/cc748841.aspx	10	En la solapa Desencadenadores pulsa Nuevo, busca la casilla Iniciar la Tarea y selecciona Al Iniciar la Sesión.
D	Desencadenadores	56			Al configurar una tarea, primero debe decidir lo que desencadenará el inicio de la misma. Un desencadenador es un conjunto de criterios que, si se cumplen, inicia la ejecución de una tarea. Los desencadenadores de una tarea se muestran en la ficha Desencadenadores del cuadro de diálogo Propiedades de tarea o Crear tarea. Trigger. Fuente: https://technet.microsoft.com/es-es/library/cc748841.aspx	10	En la solapa Desencadenadores pulsa Nuevo, busca la casilla Iniciar la Tarea y selecciona Al Iniciar la Sesión.

E	desfragmentador	57(2)			Ver "desfragmentar". Defragmenter.	2, 14	Si tienes un equipo antiguo, instala un desfragmentador especializado. (...) Es más lento pero optimiza mejor el uso del disco duro que el desfragmentador del sistema.
D	desfragmentador	57(2)			Ver "desfragmentar". Defragmenter.	2, 14	Si tienes un equipo antiguo, instala un desfragmentador especializado. (...) Es más lento pero optimiza mejor el uso del disco duro que el desfragmentador del sistema.
E	desfragmentar	57			Defragment: Computing. Reduce the fragmentation of (a file) by concatenating parts stored in separate locations on a disk	2	En primer lugar, vamos a recuperar las Herramientas Administrativas que te permiten desfragmentar el disco, acceder a la configuración del PC, y otras opciones.
D	desfragmentar	57			Defragment: Computing. Reduce the fragmentation of (a file) by concatenating parts stored in separate locations on a disk	2	En primer lugar, vamos a recuperar las Herramientas Administrativas que te permiten desfragmentar el disco, acceder a la configuración del PC, y otras opciones.
E	Deshabilitar	57			Disable. Habilitar: tr. Hacer a alguien o algo hábil, apto o capaz para una cosa determinada.	14	Si indica Alto, pulsa con el botón derecho y marca Deshabilitar.
D	Deshabilitar	57			Disable. Habilitar: tr. Hacer a alguien o algo hábil, apto o capaz para una cosa determinada.	14	Si indica Alto, pulsa con el botón derecho y marca Deshabilitar.

D	detectados, detectado		36, 39		<i>Del ingl. to detect.</i> tr. Electr. Extraer de la onda modulada la señal transmitida.	1	Rising trae 20 misiones VR que abarcan las situaciones típicas: llega a un punto A sin ser detectado (...)
G	detectores de movimiento, detector de movimiento	85, 86	40, 41		Detector (<i>Del ingl. detector</i>). m. Aparato que sirve para detectar. Motion Detector, Motion Sensor.	1, 14	Por ejemplo, de vez en cuando conviene sacar el clásico detector de movimiento para asegurarnos de que ningún enemigo nos sorprenda por la retaguardia.
G	dibujo animado	37			Animated cartoon. (Film) a film produced by photographing a series of gradually changing drawings, etc, which give the illusion of movement when the series is projected rapidly.	15	Ambos juegos combinan acción y rol, y una ambientación sobrenatural, aunque el estilo visual de «Darksiders II» es más de dibujo animado.
H	digital	67	68		<i>Del lat. Digitālis.</i> adj. Referente a los números dígitos y en particular a los instrumentos de medida que la expresan con ellos. Reloj digital. Digital: Relating to, using, or storing data or information in the form of digital signals "digital TV". Involving or relating to the use of computer technology.	1, 2	En papel ya no es posible conseguirlas, pero sí en digital.
E	digitalizar	92			<i>Del ingl. to digitalize.</i> tr. Registrar datos en forma digital.	1	La tecnología de 2084 ha avanzado tanto que los recuerdos personales, la memoria del ser humano, se puede digitalizar y almacenar como bloques de información (...)
G	dimensiones paralelas		56, 67	6	Parallel dimension. A parallel universe is a hypothetical self-contained separate reality co-existing with one's own.	14, 3	Cada mundo tiene al menos tres dimensiones paralelas para explorar, y cada dimensión, su historia, desafío, fauna y ¡leyes físicas!
H	dimensiones,	34, 38	38	6	En ciencia ficción, a veces se usa el término "dimensión" como	3	Y es que el Limbo se

	dimensión				sinónimo de universo paralelo; aunque el término esté relacionado no son sinónimos. Ver "dimensiones paralelas".		solapa con nuestra dimensión. Algo así como la película «Constantine».
G	dirección artística	39(2), 45			Artistic direction.	14	El diseño de escenarios y la dirección artística.
F	dirección de email		68		El correo electrónico (también conocido como e-mail, un término inglés derivado de electronic mail) es un servicio que permite el intercambio de mensajes a través de sistemas de comunicación electrónicos.	18	La información de la cuenta se borra de la consola, pero con tu dirección de email de inicio de sesión y tu contraseña puedes volver a configurarla (...)
F	dirección IP		68(2)		Internet Protocol address. Una dirección IP es una etiqueta numérica que identifica, de manera lógica y jerárquica, a una interfaz (elemento de comunicación/conexión) de un dispositivo (habitualmente una computadora) dentro de una red que utilice el protocolo IP (Internet Protocol).	14, 3	(...) introduce la MAC de PS3 y asígnale una IP fija o reserva la dirección IP que ya use: apúntala.
F	dirección MAC		68(2)		En las redes de computadoras, la dirección MAC (<i>siglas en inglés de media access control; en español "control de acceso al medio"</i>) es un identificador de 48 bits (6 bloqueshexadecimales) que corresponde de forma única a una tarjeta o dispositivo de red.	3	Ahí debería haber una opción para asignar una IP local fija a una dirección MAC.
G	direcciones de contacto	53			Contact Address: an address where a person can be contacted ⇒ He left no contact address. Fuente: http://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/contact-address	10	(...)especialmente las direcciones de contacto, correos, web favoritas... Se refiere a la información de contacto electrónico.
G	Director Comercial			82	A Commercial Director is a high-level executive tasked with the job of leading an organisation through the commercial landscape. Fuente: https://jobs.telegraph.co.uk/article/what-does-a-commercial-director-do/	10	Director Comercial. Jose Manuel Saco
G	director creativo	14		4, 6(2)	According to Employers Group, a strategic HR company, creative director is a position often found within the graphic design, film, music, fashion, advertising, media or entertainment industries, but may be useful in other creative organizations such as web development and software development firms as well.	3	Uno de los más esperados, Project Cars , llegó de manos del director creativo de Slightly Mad Studios, Andy Tudor.

G	Director de Arte			82	It is the Art Director's job to realise the Production Designer's creative vision for all the sets and locations that eventually give productions their unique visual identity. Fuente: http://creativeskillset.org/job_roles_and_stories/job_roles/283_art_director	10	Director de Arte. Abel Vaquero
G	Director de Sistemas de Información			82	An information systems director (also called an IS director) has both managing and technical skills. He/she is in charge of bringing information systems in line with the company's plans, setting and managing budgets, and coordinating technical teams. Fuente: http://ccm.net/contents/341-information-systems-director-isd	10	Director de Sistema de Información. Javier del Val
A	Director's Cut			16	A version of a film that reflects the director's original intentions, released after the first studio version.	2	Este Director's Cut vendrá cargado de montones de nuevos "implantes"
F	Directora de Marketing y Ventas			82	Sales and marketing directors are responsible for establishing and directing the marketing and sales activities of an organization including advertising and public relations. These activities affect the direction and goals of business. The position could be available in any one of the five business sectors of tourism. Fuente: https://www.go2hr.ca/careers/director-sales-and-marketing	10	Directora de Marketing y Ventas. Belén Fernández
G	disco duro interno		68		An internal hard drive is a hard drive that resides inside the computer. Fuente: http://techterms.com/definition/internalharddrive	10	También puedes utilizarlo para hacer una copia de seguridad del contenido de PS3, algo que es muy útil si decides cambiar el disco duro interno de tu consola...
G	disco duro, discos duros	54(2), 57(2), 61(8), 78, 82, 87	11, 66(6), 68, 69(4)		Inform. Dispositivo de memoria de gran capacidad integrado en la computadora o conectado a ella, donde se almacena información. Hard disk : a rigid non-removable magnetic disk with a large data storage capacity.	1, 2	...también podrán a la venta las correspondientes versiones en rojo y azul con el disco duro de 500 GB y a 309€.
H	disco, discos	57, 81(2), 83, 97	66, 68, 71		Ver "disco duro".	1, 2	Los datos de configuración no se guardan en el disco (...)

G	discos de 3.5", discos de 2.5"	77	66		El disquete o disco flexible (<i>en inglés, diskette o floppy disk</i>) es un soporte de almacenamiento de datos de tipo magnético, formado por una fina lámina circular (disco) de material magnetizable y flexible (de ahí su denominación), encerrada en una cubierta de plástico, cuadrada o rectangular, que se utilizaba en la computadora, por ejemplo: para disco de arranque, para trasladar datos e información de una computadora a otra, o simplemente para almacenar y resguardar archivos.	3	Tras instalar 11 discos de 3.5" - si no tenías CD-ROM...
G	discos duros portátiles	12			Un disco duro portátil (o disco duro externo) es un disco duro que es fácilmente transportable de un lado a otro sin necesidad de consumir energía eléctrica o batería. A portable hard drive is a device that is connected to a computer by USB and is used to store data, files and information. Fuente: http://www.ebuyer.com/store/Storage/cat/Hard-Drive---External/subcat/-Portable-Hard-Drives	14, 10	¿No más discos duros portátiles?
F	discos SSD	81			A storage device containing non-volatile flash memory, used in place of a hard disk because of its much greater speed. A solid-state drive (SSD) (also known as a solid-state disk though it contains no actual disk, nor a drive motor to spin a disk) is a data storage device that uses integrated circuit assemblies as memory to store data persistently.	2, 3	Kingston SSDNow V+200 Drive Combo Kit - Discos SSD
E	disponibilidad		66		Cualidad o condición de disponible. Availability.	1, 14	Con una descarga digital de un juego el cliente obtiene algunas ventajas, como son el no tener problemas de disponibilidad y no tener que desplazarse a comprar el juego (...)
E	disponibles, disponible	28, 36, 37, 40, 41, 42, 43, 44, 46(3), 47(2), 53(2), 54, 56, 68, 69(3), 72(2), 73, 74(2), 85, 86,	11, 44, 47, 48, 49, 50, 51, 64(2), 69, 70(2), 71, 72, 73	3, 5, 6, 27, 28, 48(2), 49, 54, 61, 66	(De disponer). adj. Dicho de una cosa: Que se puede disponer libremente de ella o que está lista para usarse o utilizarse. Available.	2, 14	En la Tienda Windows encontrarás muchos juegos, tanto gratuitos como de pago, que son exclusivos o bien solo están disponibles para dispositivos móviles, o se ejecutan en el

		90, 91, 97, 98					navegador.
F	dispositivo Android		68		Aparato con sistema Android. Ver "Android". Android device.	11, 2, 14	Si quieres verlas en el ordenador o en un dispositivo Android, puedes bajarlas desde PocketMags o Zinio.
F	dispositivo de almacenamiento USB, dispositivo USB		68(2)		Los dispositivos de almacenamiento USB proporcionan una forma rápida de transferir los datos de una computadora a otra. USB storage device.	20, 14	¿Hay algún dispositivo USB que se pueda conectar a una PS3 para aumentar su memoria?
G	dispositivo de escucha			57	Listening device: A piece of electrical equipment that allows someone to listen secretly to people's conversations. Fuente: http://www.macmillandictionary.com/dictionary/british/listening-device	14, 10	...pero también se utiliza en "gadgets" como el dispositivo de escucha...
G	dispositivo móvil, dispositivos móviles	11, 21(2), 56			Mobile device: A portable computing device such as a smartphone or tablet computer.	2	(...) que te permite jugar con gamepads y ratones, entre otros, a cualquier juego de tu dispositivo móvil.
G	dispositivos táctiles	81			La interfaz táctil de usuario, conocida también como TUI (del inglés Touch User Interface) es una interfaz de usuario que permite la comunicación entre un usuario y un dispositivo electrónico mediante el sentido del tacto a través de una pantalla sensible. Touch device.	3, 14	Los dispositivos táctiles están de moda y Microsoft ha ido por delante en el diseño de ratones táctiles.
B	DLC	12(5), 40, 48, 68, 69(2), 71(3), 72(2), 90, 91	15, 33, 47, 62(2), 67(7), 72(2), 73(2), 74, 75(2)	21, 24(2), 27, 28(2), 52	<i>Acrónimo del término inglés Downloadable Content (Contenido Descargable).</i> Contenido extra para un videojuego que es distribuido a través de Internet por la editora del juego y por tanto descargable. Puede tratarse de cualquier tipo de contenido añadido, desde un simple traje u objeto para el juego hasta una expansión completa con su propia historia, nuevos escenarios, modos de juego, etc.	12	Aunque el juego ya tiene amplios contenidos, durante los meses próximos al lanzamiento recibirá aún más personajes y batallas tanto por SpotPass (gratis) como por DLC (de pago).
F	DLC oficial	69			Contenido descargable oficial. Ver "DLC".	11, 12	(...) comentar el primer DLC oficial para el juego (...)
G	doble canal	82(2)			La arquitectura de doble-canal (Dual-channel) DDR/DDR2/DDR3 SDRAM describe una tecnología de placa	10	Admite los últimos chips Ivy Bridge(...) 32GB de

					principal que duplica efectivamente el rendimiento de datos del RAM al controlador de memoria. Fuente: http://acer-mxrola.custhelp.com/app/answers/detail/a_id/6462/~/%C2%B Fqu%C3%A9-es-memoria-de-doble-canal%3F		RAM en doble canal hasta...
H	documentos	54,55(2)			Files: Computing A collection of data, programs, etc. stored in a computer's memory or on a storage device under a single identifying name.	2	documentos en un dispositivo electrónico
A	dogfight	90			A close combat between military aircraft.	2	(...) duelos aéreos (dogfight), misiones de ataque a tierra, misiones cooperativas, versus, a los mandos de cazas, de helicópteros de combate...
C	dólares	12, 20	11		<i>Del ingl. dollar, y este del b. al. daler.</i> m. Unidad monetaria de los Estados Unidos de América, el Canadá, Australia, Liberia, Nueva Zelanda y otros países del mundo.	1	EA pone a la venta el "reloj oficial" de Dead Space 3. Su precio es de 265 dólares y tiene una tirada limitada de 500 unidades.
H	dominio		12		Inform. Denominación que identifica a un sitio en la red y que indica su pertenencia a una categoría determinada. Domain: Computing A distinct subset of the Internet with addresses sharing a common suffix or under the control of a particular organization or individual.	1, 2	registro de una página web
A	Download Play			15	Some Nintendo DS and 3DS games offer the ability for multiple players to play a game of multiplayer from one person's cartridge. This is called Download Play and involves the host offering up a small demo version of the game for the clients to download over wi-fi, enabling them to join the host's game. Fuente: http://www.giantbomb.com/download-play/3015-2407/	10	Sección de Revista Oficial Nintendo.
B	DPS	73			<i>Acrónimo del término inglés Damage per Second (Daño por Segundo).</i> Daño medio que un personaje puede causar por segundo. Es especialmente importante en juegos RPG multijugador (MMORPG) o en juegos de rol en general para medir la capacidad ofensiva de un personaje. Clase de personaje cuya mayor habilidad o principal función es causar	12	Dentro de la versatilidad de funciones que ofrece mi raza he elegido especializarme en las de Tanque y DPS

					gran cantidad de daño.		
A	drivers	20, 57			Electronics: a device or part of a circuit that provides power for output. Computing: a program that controls the operation of a device such as a printer or a scanner.	2	Ordendor
B	DRM		15		<i>Acrónimo del inglés Digital Rights Management (Gestión de Derechos Digitales).</i> Sistema de control del acceso a los contenidos digitales que emplean las editoras de videojuegos, entre otras, para limitar el uso que se le da a un contenido y así evitar copias ilegales u otros usos indebidos.	12	DRM u otras formas de protección que nos impiden usar o instalar nuestro juego original
C	dron		38		Un vehículo aéreo no tripulado (VANT) o dron es una aeronave que vuela sin tripulación. Dron: A remote-controlled pilotless aircraft or missile.	3, 2	a lomos de un dron volador
B	D-SuB	80			D-sub (<i>del inglés: D-subminiature</i>), D-subminiatura, es un tipo o grupo de conectores que se utilizan, generalmente, para conectar computadoras con distintos periféricos.	3	(...) cuenta con una amplísima conectividad (HDMI y D-Sub) (...)
B	DUAL BAND WIFI USB	81			Because they have multiple signal bands, dual band wireless routers provide a greater range for their signal, and a great strength of overall signal. They are better suited for areas that require more accessibility. Fuente: http://www.ebay.com/gds/Deciding-Between-Single-Band-and-Dual-Band-Wireless-Routers-/10000000177629520/g.html	10	HERCULES DUAL BAND WIFI USB
B	DVD,DVDs	36, 40, 42, 46, 47(2),54(2)			<i>Sigla del ingl. Digital Video Disc.</i> m. Disco óptico que contiene en forma codificada imágenes y sonidos para ser reproducidos en la pantalla de un equipo electrónico.	1	Windows 8 debe estar en un formato físico: bien en el DVD original, o en DVD o memoria USB en donde has guardado el instalador que te has descargado...
F	edición Director's Cut		33(2)		En el cine, el término versión del director, <i>del inglés Director's Cut</i> , se refiere a la versión montada de una película preferida por el director y previa a su aprobación por los estudios de cine para su estreno.	3	La edición Director's Cut promete ser la mejor, con más contenido y mejoras importantes.
G	edición estándar	27, 85			Versión, colección normal, sin extras. Ver "estándar". Standard edition.	11, 1, 14	Sabías que... además de la edición estándar del juego saldrán a la venta dos ediciones especiales (...)
F	edición PC	91			Versión para ordenador personal. Ver "PC".	11,	Y la que te ofrecerá la

						2	edición PC de «Ace Combat Assault Horizon» será explosiva.
F	edición Premium	46			Versión de mayor calidad. Premium: [AS MODIFIER] Relating to or denoting a commodity of superior quality and therefore a higher price.	11, 2	(...) está disponible al completo en una misma edición Premium que FX ha puesto a la venta por solo 9,95 €.
G	Edición remasterizada	47			Versión reeditada y mejorada. Ver "remasterización". Remastered edition.	11, 12, 14	Edición remasterizada (subtítulo)
F	edición Zombie Bait	71			Zombie bait: cebo para zombies. Contenido de la caja: caja metálica para coleccionistas y figura pintada a mano. Fuente: https://www.game.es/contenido-zombie-bait-dead-island-riptide-merchandising-090415	14, 10	Deep Silver ha desvelado el contenido de la edición Zombie Bait para su próximo «Dead Island: Riptide».
F	efecto 3D			61, 71, 81	Sensación de crear tres dimensiones. Ver "3D estereoscópico".	11, 1	El efecto 3D se aprovecha poco, aunque el diseño de escenarios es muy interesante y la pantalla inferior muestra la lista de combos.
F	efecto 3D estereoscópico			14	Ver "3D estereoscópico".	1	El efecto 3D estereoscópico de New Leaf le da al mundo del juego una sensación de profundidad muy real.
G	efectos especiales			55	En la técnica de algunos espectáculos, trucos o artificios para provocar determinadas impresiones que producen ilusión de realidad. Special effects: illusions created for films and television by props, camerawork, computer graphics, etc.	1, 2	Los luchadores, escenarios y efectos especiales se ven de lujo.
A	e-mail, email, e-Mail	25, 51, 96	66, 67, 74		<i>Late 20th cent.: abbreviation of electronic mail.</i> Messages distributed by electronic means from one computer user to one or more recipients via a network.	2	Manda tus e-Mail a consultorio.playmania@axe-lsprinter.es
G	en línea			34	Ver "online".	14	(...) competir con ellos cuando estén en línea.

G	enemigos finales, enemigo final	38, 45	8, 9, 14(2), 28(2), 33, 38, 39(4)		Jefe: Enemigo especial dotado de más y mejores habilidades y mayor cantidad de vida que el resto, lo que lo hace más difícil de derrotar. También denominado jefe final, ya que suele aparecer al final de un nivel o fase, como último obstáculo antes de avanzar al siguiente.	12	Otros elementos típicos de los plataformas 2D, como los enemigos finales, también estarán presentes (...)
H	enemigos, enemigo	32, 35, 38(6), 40, 41(2), 48, 73, 87, 93, 94(2), 95(3)	8, 11, 19, 20(10), 21, 27, 28(3), 33, 37(5), 38(2), 39, 40(2), 41, 44, 45, 46(3), 47(3), 50(3), 53(4), 55(2), 56(3), 57(4), 59, 60(3), 61, 65(3), 70, 72(2), 75, 78	10, 23(2), 24, 38, 40, 41(2), 46, 48(2), 51, 52, 53, 56, 57, 58, 61(3), 65, 66(4), 70	Ver "enemigos finales"	12	sust.
H	enganchado	61, 74			<i>De enganchar. Hooked: addicted.</i>	1, 2	(...) para mantenerte enganchado a la batalla.
H	enlace, enlaces	55, 69			Inform. Conjunto de caracteres que se utiliza como dirección para acceder a información adicional en un mismo o distinto servidor. Link: A code or instruction which connects one part of a program or an element in a list to another.	1, 2	...así como los enlaces a todo lo que tú quieras: programas, webs...
F	entorno de sonido 3D	82			3D audio effects are a group of sound effects that manipulate the sound produced by stereo speakers, surround-sound speakers, speaker-arrays, or headphones. This frequently involves the virtual placement of sound sources anywhere in three-dimensional space, including behind, above or below the listener.		(...) permite un entorno de sonido 3D con el sistema 7.1 SBC Surround, idóneo para disfrutar de los juegos.
H	entrada		68		Input: a place where, or a device through which, energy or information enters a system.	2	...pero juego a mi PS3 con un monitor que no tiene la entrada para los cables rojo, blanco y amarillo...

G	entrada y salida	78			Input/output. In computing, input/output or I/O (or informally, io or IO) is the communication between an information processing system (such as a computer) and the outside world, possibly a human or another information processing system.	14, 3	En el panel frontal dispone de conexiones USB 2.0 x 2, entrada y salida de sonido con dos jack de 3,5 mm y un conector SAT
H	épica			63	Ver "épicas".	2	sust. (...) una inmensa y profundísima aventura llena de épica.
H	épicas, épico, épicos		62	40, 51	Epic: Heroic or grand in scale or character. informal Particularly impressive or remarkable.	2	adj. (...) épicas batallas entre enormes monstruos y hechiceros del pasado (...)
H	equipo		62, 73(2)	22	Colección de utensilios, instrumentos y aparatos especiales para un fin determinado. Equipment: The necessary items for a particular purpose.	1, 2	Equipamiento. Será la ciudad donde conocer Pokémon y comprar nuevo equipo.
H	equipo	53, 57(2), 82(2)			Inform. Conjunto de aparatos y dispositivos que constituyen el material de un ordenador. Computer, hardware.	1, 14	Hardware. Por suerte, si no dominas el tema puedes ejecutar el Asistente de Actualización , que realizará el chequeo de tu equipo y te dirá si tu hardware es compatible.
H	equipo, equipos	31, 46, 59, 71, 72(2), 73,	8, 9, 29, 36, 49, 66, 70, 76, 82	3, 5(2), 19, 22, 23, 25(2), 33, 34, 45, 53, 60, 62, 69, 79(2)	Grupo de personas organizado para una investigación o servicio determinado. m. En ciertos deportes, cada uno de los grupos que se disputan el triunfo. Team: two or more people working together.	1, 2	Grupo de personas que trabajan juntas. Llegaron a dividirse en varios equipos: Team Shikamaru (...), Team Deer Force (...), Team Battle Clash (...) y Team Emblem (...)
C	escanear, "escanear"			25, 49	Ver "escáner". tr. Pasar por el escáner.	1	Solo tendrás que usarlas para "escanear" cualquier objeto redondo que encuentres en el mundo real (...)
C	escaneo			80	Ver "escanear".	1	Sust. Escaneo: progresivo
C	escáner			8, 48, 56	Del ingl. scanner , el que explora o registra. m. Electr.	1	(...) uso innovador de la

					Dispositivo que explora un espacio o imagen, y los traduce en señales eléctricas para su procesamiento.		3DS (activa el escáner en la pantalla táctil y usa el control por movimientos para buscar pistas) (...)
G	escáner de voz			56	Ver significado/contexto en las revistas. Ver "escáner". Voice scanner . Fuente: http://en.softonic.com/s/voice-scanner:iphone	11, 1, 10	(...) y usar una multitud de "gadgets" que nos facilitarán nuestra tarea: una lupa para seguir pistas, un escáner para localizar enemigos o un escáner de voz para escuchar conversaciones detrás de las puertas.
G	escáner génesis			48	The Genesis is a new item introduced in Resident Evil: Revelations. It is a handgun-shaped scanning device developed by Quint Cetcham for the B.S.A.A's field agents use. Fuente: http://residentevil.wikia.com/wiki/Genesis .	10	Su pantalla nos servirá de mapa y para organizar el inventario. Una pena que no sirva para manejar el escáner génesis.
F	escenarios 2D			61	Fondos, ambientes en dos dimensiones. Ver "2D".	11, 6	Basa su contenido visual en los clásicos escenarios 2D, así que todo es un guiño a otros beat'em up.
H	escritorio, escritorios	55(2), 56(3)			Inform. Imagen en la pantalla de un ordenador en la cual figuran los iconos que representan archivos y programas. Desktop:	1, 15	La clave está en entender que Windows 8 utiliza dos escritorios independientes.
A	eShop Card			74	Se puede incorporar dinero a tu cuenta mediante tarjeta de crédito o mediante tarjetas de prepago, llamadas Nintendo eShop Card, las cuales se pueden adquirir en las tiendas.	3	Entre todas las cartas y fotos que recibamos sortearemos 1 eShop Card de 15 Euros .
A	eShop, eshop			5(4), 6(2), 15, 19, 47, 50, 58, 60(2), 62, 63(2), 69, 72(2), 73	eShop (formerly known as Ink Development Corporation) was a company founded in May, 1991. eShop was acquired by Microsoft in June, 1996, where eShop's technology formed the basis of Microsoft Merchant Server.	3	(...) no es lo único que se añade al juego que Akaoni lanza en verano en la 3DS eShop.
C	eslogan			11	(<i>Del ingl. slogan</i>). Fórmula breve y original, utilizada para	1	Su eslogan es: ¡el rayo es

					publicidad, propaganda política, etc.		supremo!
E	espectacularidad	46, 67	32, 55(2), 70, 76, 80		f. Calidad de espectacular. Spectacular.	1, 17	(...) hace unos años Cyanide se propuso trasladar a PC con acierto, espectacularidad y gran rigor.
A	eSport	59			<i>Del inglés electronic sports (deportes electrónicos).</i> Los eSports son la parte competitiva de los videojuegos. Ya sea a nivel amateur o profesional, los eSports consisten en ligas o torneos de videojuegos donde, al igual que en cualquier otro deporte, existen fases clasificatorias, eliminatorias, categorías y sus respectivos premios, financiados generalmente por patrocinadores.	12	Más que un juego al uso, el veterano «S4» es un eSport
H	estabilidad	21, 53		27	"Computer stability" is somewhat of a misnomer. The term "stability" is related to the physical properties of an object, meaning "it won't tip or fall down". In the computing world, the term " stability " is used (by analogy, and rather liberally) to any situation involving a computer crash (or "downfall"). Fuente: https://rudd-o.com/archives/stability-exposed-why-your-computer-crashes-and-what-you-can-do-about-it	10	Resolvió todos - o casi - los problemas de Vista, con un nuevo interfaz, más estabilidad y velocidad.
H	estable	20, 53, 57(2)			En Informática, se dice que un sistema es estable cuando su nivel de fallos disminuye por debajo de un determinado umbral, que varía dependiendo de la estabilidad que se requiera. Ver "estabilidad".	3, 10	...apareció en junio de 1998, aunque su versión más estable no llegó...
G	estación de policía			43	Police station.	14	Estación de policía (subtítulo)
C	estándar, estándares, "estándar"	81, 82(3), 83	45		<i>Del ingl. Standard.</i> adj. Que sirve como tipo, modelo, norma, patrón o referencia. m. Tipo, modelo, patrón, nivel. Estándar de vida.	1	(...) resultando un 15% más rápida que una GeForce GTX660 estándar (...)
F	estética "cartoon"		73		Cartoon: dibujos animados. Apariencia de dibujos animados.	14, 11	Todo con una estética "cartoon" que le va fenomenal.
F	estética app	21			Ver "app". Apariencia de aplicación.	2, 11	(...) dándole un aire de modernidad, para su nuevo S.O. Windows 8 apuesta

							por la estética app (...)
F	estilo "dogfight"	90			Modo de combate aéreo. Ver "dogfight".	11, 2	(...) así como combates de estilo "dogfight" -duelo-.
H	estrategia	10(3), 11, 12, 15(2), 22, 23, 24, 28, 40, 41, 42, 43, 48(16), 50(2), 51, 69, 76(3), 97	71	53	Strategy video game is a video game genre that emphasizes skillful thinking and planning to achieve victory. It emphasizes strategic, tactical, and sometimes logistical challenges.	3	Género de videojuegos. Género: estrategia.
F	estrategia online	25			Tipo de juego en línea. Ver "estrategia" y "online".	11, 3, 2	¿Cómo les habrá sentado a los aficionados a la estrategia online la noticia de que «Age of Empires Online» ya no recibirá ningún contenido?
G	Estrategia/Simulador	42			Ver "estrategia" y "simulador".	3, 12, 2	Género: Estrategia/Simulador
F	Estrategia-Puzzles		17		Ver "estrategia" y "puzzles".	1, 3	Estrategia-Puzzles (tipo de juegos)
G	Estrategia-Rol, Rol/Estrategia		65	50	Ver "estrategia" y "juego de rol". Ver también "rol táctico". Strategy RPG. Fuente. http://store.steampowered.com/tag/en/Strategy%20RPG/?l=spanish#p=0&tab=NewReleases	3, 12, 10	Género Estrategia-Rol
H	estrellas, estrella		32,37	6, 9, 36, 76, 77	Persona, especialmente artista de cine, que sobresale extraordinariamente en su profesión. Star: An outstandingly successful person or thing in a group	1, 2	Pero, sin duda, la estrella es el Zandatsu o corte preciso... ...es otra de las estrellas.
G	estudio de desarrollo			69	Game development studios typically design, develop, maintain, and support software for computer games.	3	Empezaron dedicándose a la programación de títulos para NES como Devil World o Tennis, y fueron contratando personal hasta convertirse en un estudio de desarrollo con todas las letras.

H	estudio, estudios	11, 14, 15(2), 28, 32, 67, 68, 70, 84, 91(2)	11, 36, 60, 77	5, 6, 27, 28, 51, 58, 59, 60, 69(2), 73	<i>Del lat. Studĭum. *Studio:</i> a film or television production company.	1, 2	compañía, estudio/compañía
E	ex-novia		31		En español es incorrecto usar un guión entre el prefijo "ex" y la palabra que le sigue. De acuerdo con las "Normas de la escritura de los prefijos: <i>exmarido, ex primer ministro</i> " de la Real Academia (Fuente: http://www.rae.es/consultas/normas-de-escritura-de-los-prefijos-exmarido-ex-primer-ministro), "ex" se escribirá unido a la base si esta es univocal (exnovio) y se escribirá separado de la base si esta es plurivocal (ex número uno). Se unen con guion a la palabra base cuando esta comienza por mayúscula, de ahí que se emplee este signo de enlace cuando el prefijo se antepone a una sigla o a un nombre propio univocal. Este puede ser el motivo por el que se ha escrito así esta palabra en la revista o tal vez por la influencia del inglés. Ex: Forming nouns which denote a former state: 'ex-husband'.	1, 2, 10	(...) o incluso Carmelita Fox, la ex-novia de Sly.
H	exoesqueletos	60, 61			(<i>Del gr. ἔξω, fuera, y esqueleto</i>). 1. m. Zool. dermoesqueleto. Zool. Piel o parte de ella engrosada y muy endurecida, ya por la acumulación de materias quitinosas o calcáreas sobre la epidermis, frecuentemente en forma de conchas o caparazones. A powered exoskeleton , also known as powered armor, exoframe, or exosuit, is a mobile machine consisting primarily of an outer framework (akin to an insect's exoskeleton) worn by a person, and powered by a system of motors or hydraulics that delivers at least part of the energy for limb movement.	1,3	mejor aún es el arsenal: mechs, capas de invisibilidad, bombas de pulso electromagnético, exoesqueletos y un montón de armas futuristas
F	Expansión online		73		Complemento para un juego en línea. Ver "expansión" y "online".	12, 3, 2	Expansión online Earth
H	expansión, expansiones	10(3), 11, 12(3), 46, 49, 69(2)	70, 72(3), 73(2), 75		Complemento para un juego al que añade contenidos tales como nuevos mapas o entornos, personajes, modos de juego, unidades o incluso extienden la historia del juego original. A menudo dependen del juego al que expanden y es necesario tenerlo para poder jugarlas, aunque también existen expansiones autónomas o standalone, que no necesitan del	12, 3	Nuevas características que se le añaden a un juego. En las nuevas expansiones de <i>Skyrim</i> nuestro protagonista que deberá hacer frente a más misiones de

					juego original para ser jugadas. An expansion pack , expansion set, supplement, or simply expansion is an addition to an existing role-playing game, tabletop game or video game.		exploración en entornos inéditos hasta el momento.
H	extra	82, 83	47, 63	66	<i>Del lat. Extra.</i> adj. extraordinario (l añadido a lo normal) adj. Adicional	1, 11	(...) y momentos que no veremos si lo jugamos en solitario es un aliciente extra para probar este modo de juego.
H	extras	68(2), 69, 71, 72, 73	39, 73(2)	12, 27, 55, 61, 74	<i>Del lat. Extra.</i> m. pl. Accesorios de ciertas máquinas, como los automóviles, los televisores, etc., que no van incorporados al modelo ordinario. Extra: An item in addition to what it is usual or strictly necessary.	1, 2	Hay muchos extras ocultos como trajes especiales (como el de Superman en la imagen inferior) que se obtienen al superar metas concretas.
B	f2p, F2P	11	27, 67		Acrónimo de Free 2 (to) Play (Jugarlo es Gratis).	12	Free to play, juego gratuito
A	Facebook			19	Facebook (NASDAQ: FB) es un sitio web de redes sociales.	3	Estas quedadas se convocan cada catorce días y es en este Facebook donde mejor vais a estar informados.
A	Facehuggers, facehuggers, "facehuggers"	86(2), 87	41		A facehugger is the second stage in the Alien's life cycle.	3	Artículo sobre Aliens Colonial Marines. Frascos llenos de especímenes, como facehuggers (...)
H	factoría		12		A person or organization that continually produces a great quantity of something specified.	2	Puede que no sea el personaje más conocido de la factoría Marvel...
A	fans, fan, fanas(sic)	10(2), 11, 12, 18, 48, 67, 85, 86, 90, 91	11(2), 35, 36, 42, 47, 53, 55, 61(2), 74(2), 76(2), 77(3), 78, 79(2), 80	8, 17, 19, 60, 74, 76(2)	<i>Del ingl. fan, acort. de fanatic.</i> com. Admirador o seguidor de alguien Com. Entusiasta de algo. Ver también "seguidores".	1	En este dibujo, un fan dibuja al policía de Lego City con las prendas de Link.
G	fase beta	62	27		Beta, named after the second letter of the Greek alphabet, is the software development phase following alpha. Software in the	3	Está previsto que a mediados de año comience

					beta stage is also known as betaware. Beta phase generally begins when the software is feature complete but likely to contain a number of known or unknown bugs. Software in the beta phase will generally have many more bugs in it than completed software, as well as speed/performance issues and may still cause crashes or data loss. The focus of beta testing is reducing impacts to users, often incorporating usability testing.		la fase beta de «Global Agenda 2» (...)
G	fase de beta pública		27		Open betas serve the dual purpose of demonstrating a product to potential consumers, and testing among an extremely wide user base likely to bring to light obscure errors that a much smaller testing team might not find. Ver "beta abierta".	3, 10	Actualmente está en fase de beta pública y cualquiera con una PS3 y varios gigas libres puede descargarlo y probarla propuesta de <i>Dust 514</i> (...)
H	fase, fases	39, 44, 45(2), 86	78(2)	48, 58, 66(2)	Cada uno de los capítulos o segmentos en los que se divide un videojuego y que, o bien tienen un principio y un final definidos, o tienen uno o varios objetivos que se deben completar para avanzar en el mismo. Es sinónimo de pantalla, nivel.	12	de juego
F	fases de bonus			67	A bonus stage (also known as a bonus level or bonus round) is a special level within a video game designed to reward the player or players, and typically allows the player to collect extra points or power-ups.	3	(...) Mario puede usar los martillos y recoger items para acceder a fases de bonus en las que obtener vidas extra.
A	Ferry			44	<i>Voz ingl.</i> m. transbordador (embarcación que enlaza dos puntos).	1	A "La Roca" se puede acceder en el Ferry
H	fichero	25	66	74	Fichero de datos: Data file.	14	Los datos personales que nos remitas serán incorporados a un fichero responsabilidad de (...)
H	fichero, ficheros	56, 57			Inform. Conjunto organizado de informaciones almacenadas en un soporte común. File: a collection of data, programs, etc. stored in a computer's memory or on a storage device under a single identifying name.	1, 2	...cualquier cosa: desde el acceso directo a un programa, a un fichero...
E	fidelizar	59			tr. Conseguir, de diferentes modos, que los empleados y clientes de una empresa permanezcan fieles a ella. (Artículo nuevo). (Neologismo) Promote, build, foster loyalty.	1, 17	La consigna es fidelizar al usuario

A	film		40, 41, 42(3), 71		<i>Del ingl. Film.</i> m. Película cinematográfica	1	Y, veinte años después, Sega y Gearbox decidieron continuar la historia de ese film con el videojuego <i>Aliens: Colonial Marines</i> .
A	firmware		15(2), 69, 72		Permanent software programmed into a read-only memory.	2	Cuando en noviembre se lanzó la actualización 2.00 del firmware, que hacía a la consola compatible con PS Plus, un pequeño número de usuarios se vio afectado por este error.
H	física		50(2)		Computer animation physics or game physics involves the introduction of the laws of physics into a simulation or game engine, particularly in 3D computer graphics, for the purpose of making the effects appear more real to the observer. Typically, simulation physics is only a close approximation to real physics, and computation is performed using discrete values.	3	Mejorable en casi todo: gráficos, diálogos, física... ...la física de los enemigos es de risa...
A	flashbacks, <i>Flashback</i>			48	La analepsis (escena retrospectiva, flashback en inglés) es una técnica, utilizada tanto en el cine y la televisión como en la literatura, que altera la secuencia cronológica de la historia, conectando momentos distintos y trasladando la acción al pasado. Se utiliza con bastante frecuencia para recordar eventos o desarrollar más profundamente el carácter de un personaje.	3	Muchas de estas fases serán flashbacks necesarios para comprender la trama (...)
D	flipar			18	<i>Del ingl. amer. to flip, agitar, sacudir.</i> intr. coloq. Estar o quedar entusiasmado. intr. coloq. Agradar o gustar mucho.	1	En el muro se han publicado códigos para introducir en el apartado extras y flipar con vestidos tan guays como extravagantes.
D	flirtea		23, 36		<i>Del ingl. to flirt.</i> intr. coquetear (l dar señales sin comprometerse).	1	O las apuestas seguras como <i>God of War Ascension</i> , que flirtea por primera vez con los modos

							online (...)
F	fondos 3D			72	Escenarios en tres dimensiones. Ver "3D".	11, 6	Y por eso nos la trae en alta definición con una mezcla de personajes 2D en fondos 3D , que conserva su estilo simple y divertido.
H	formato	78, 83	69		(Del fr. format o del it. formato). Format: The way in which something is arranged or set out.	1, 2	La caja de acero formato ATX... Ya está a la venta la nueva caja en formato de torre mediana... Si el formato de tu tele no se adapta al juego...
F	formato PDF		68		Tipo de archivo portátil. Ver "lectores PDF".	11, 10	Hemos lanzado en los principales quioscos digitales PlayManía Guías & Trucos, con nuestras mejores guías en formato PDF.
H	foros	71		19	<i>Del lat. Forum. Forum:</i> similar to a chat room but whereas chat room discussions tend to be removed frequently, forum discussions remain posted for a longer time.	7	...permanece atento al contenido que los más entusiastas empezarán pronto a compartir en los foros de Runic Games.
F	fps, FPS	53, 91			<i>Acrónimo del término inglés Frames per Second (cuadros por segundo)</i> Los cuadros por segundo es la medida de fotogramas, cuadros o imágenes distintas que un videojuego muestra en un segundo. Es la medida del Frame Rate (velocidad de frames). Los videojuegos suelen estar en torno a 30-60 frames por segundo, siendo ésta última una medida considerada ideal, aunque hay juegos que con el hardware adecuado pueden superar los 100 FPS.	12	De hecho, la resolución máxima que ofrecerá el juego (1920x1200 a 60 fps)
F	free2play de mundo persistente	62			Juego en línea gratuito. Ver "free2play" y "mundo online persistente".	12	Si se cumplen las expectativas, este free2play de mundo persistente será así como un «Borderlands» masivo (...)

A	free2play, Free2Play, free to play, "free"	59, 61, 62(4)	67(2)		<i>Del inglés Free to Play (Jugarlo es gratis).</i> Modelo de negocio en videojuegos que consiste en ofrecer el juego de manera gratuita a los jugadores, y obtener los beneficios mediante publicidad insertada en el propio juego o bien mediante el cobro de ciertos contenidos o características extra, que por lo general no son imprescindibles para avanzar en el juego, denominados microtransacciones.	12	La acción online está viviendo una época de gran popularidad y especialmente en el ámbito de los llamados free2play.
G	fuerzas especiales	90			Special forces or special operations forces is a term used to describe relatively small military units raised and trained for reconnaissance, unconventional warfare and special operations. These exclusive units rely on stealth, speed, self reliance and close teamwork, and highly specialized equipment.	3	Ni las fuerzas especiales, ni los supersoldados con armadura futurista.
E	funcionalidad	91			Cualidad de funcional. Funcional: 2. adj. Se dice de todo aquello en cuyo diseño u organización se ha atendido, sobre todo, a la facilidad, utilidad y comodidad de su empleo. Functionality.	1, 17	(...) con la salida de Windows 8 se supone que su servicio online iba a sufrir una serie de mejoras que esperemos que se aprovechen no ya de cara al juego en sí, sino sencillamente a su operatividad y funcionalidad.
F	funciones streetpass, funciones de streetpass			15(2)	Ver "Streetpass".	10	Las funciones de Streetpass serán muy importantes para conseguir nuevos objetos de decoración o mobiliario.
C	fútbol	72			<i>Del ingl. Football.</i> m. Juego entre dos equipos de once jugadores cada uno, cuya finalidad es hacer entrar un balón por una portería conforme a reglas determinadas, de las que la más característica es que no puede ser tocado con las manos ni con los brazos.	1	Fútbol a la carta
G	fútbol americano	46			Deporte de origen estadounidense, más parecido al rugby que al fútbol, cuyos jugadores llevan aparatosas protecciones para la cabeza y el cuerpo dada la violencia del juego. Ver "fútbol". American football.	1, 14	«Blood Bowl» combina táctica por turnos, fútbol americano, y un sinfín de argucias, imitando al juego de mesa.

F	fútbol online	72			Tipo de deporte que se juega en línea. Ver "fútbol" y "online".	11, 1, 3	¡Súmate a una liga de fútbol online gratuito (...)!
D	futbolistas	72			com. Jugador de fútbol. Ver "fútbol".	1	En «Striker Superstars» hay cinco futbolistas por equipo (...)
D	futbolísticas, futbolístico	72	77		adj. Perteneciente o relativo al fútbol.	1	¿Quieres poner a prueba tus habilidades futbolísticas?
E	futuristas, futurista	59(3), 60, 62(2), 70, 85, 90, 92	65	48	adj. Perteneciente o relativo al futurismo. Futuristic, futurist.	1	El escenario espacial futurista, extraños seres alienígenas y la ambientación de terror suman ingredientes comunes.
F	gadgets tecnológicos		74		Technology gadget: A gadget is a small technological object (such as a device or an appliance) that has a particular function, but is often thought of as a novelty. Gadgets are invariably considered to be more unusually or cleverly designed than normal technological objects at the time of their invention. Gadgets are sometimes also referred to as gizmos. Fuente: http://technologygadgets09.blogspot.com.es/2009/10/definition-of-technology-gadgets.html	10	El uso de los gadgets tecnológicos es lo único innovador.
A	gadgets, "gadgets", "gadget"		40	12, 56, 57(3)	<i>Late 19th cent. (originally in nautical use): probably from French gâchette 'lock mechanism' or from the French dialect word gagée 'tool'. (noun) a small mechanical device or tool especially an ingenious or novel one.</i>	2	GADGETS. El sensor de movimientos y el soldador son inofensivos, pero te abrirán muchas puertas... Literalmente.
F	gama FX	80			AMD FX es la serie de microprocesadores x64 a gama alta hecha por AMD, Basados en la arquitectura Bulldozer(Zambezi) y Piledriver (Vishera) a 32 nm. AMD FX is a series of high-end AMD microprocessors for personal computers. The following is a list of AMD FX brand microprocessors.	3	Como los demás chips de la actual gama FX, está fabricado en estructuras de 32 nm, pero con una nueva arquitectura Vishera que integra 8 núcleos a 4000 MHz
A	Game Over		26	64(2)	<i>Del inglés game over (juego terminado).</i> Término empleado por la inmensa mayoría de los juegos para indicar el fin de la	12	No habrá Game Over, todas las opciones nos dejarán

					partida, y que por tanto se ha convertido en una expresión mítica dentro de la cultura gamer.		seguir...
A	gamepads, gamepad	11, 16(2)		17(2), 27(2), 29(7), 46, 48, 54(2), 55, 72(2), 75	<i>Del inglés game pad (mando de juego).</i> Mando de control que usa el jugador para interactuar con el juego. Aunque ha ido evolucionando con los años, de forma genérica tiene un control de movimiento en la parte superior izquierda y una serie de botones de acción en la parte superior derecha, además de en la posterior en ambos lados.	12	Su diseño es parecido a un gamepad tradicional que encierra en su interior un poderoso hardware (...)
A	gamers, gamer, "gamers"	52, 57	3		A person who plays a game or games, typically a participant in a computer or role-playing game.	2	Optimización para gamers
A	gamertag	55			Denominación específica que recibe el identificador de jugador dentro del servicio online Xbox Live, de Microsoft.	12	Si tienes una cuenta Xbox Live te conviene utilizarla porque se comparte el mismo gamertag que en la consola
A	Gaming	6, 78			The action or practice of playing video games.	2	Nombre de sección
B	gángsters	23			<i>Del ingl. Gangster.</i> com. Miembro de una banda organizada de malhechores que actúa en las grandes ciudades.	1	No es la primera vez que la mafia y los gángsters se llevan el protagonismo de un juego de estrategia.
G	garaje Turbomáquina	27(2)			MaxisMan stores his Turbo Machine here to keep it safe from vandals. MaxisMan races to emergencies at high speed in his Turbo Machine. Much better than his regular ride, the Cautious Machine. Fuente: http://simcity.gamepedia.com/Turbo_Machine_Garage	10	El héroe, con su cuartel general dotado de pista de aterrizaje y garaje Turbomáquina evitará que Vu se salga con la suya.
B	GB	12, 36(7), 40(4), 42(7), 44(7), 53(3), 61(16), 74(2), 75, 78(2), 81(6), 82(9), 83(8), 97(4)	11, 66(3), 69		Abbreviation for gigabyte. Gigabyte: a unit of information equal to one thousand million.	2	(...) equipado con un Core 17, 8 GB de RAM (...)
E	genéticamente		48		Genetically: In a way that relates to genes or genetics.	2	El agente 47 es un asesino modificado genéticamente a partir del ADN de cinco de los mayores criminales del

							mundo.
G	gestión de energía	70			Energy management. Energy management includes planning and operation of energy-related production and consumption units.	14, 3	Contemplan algunos parámetros únicos, como la gestión de energía - para alimentar escudos y láseres - o la navegación interestelar (...)
G	gestión de memoria	20(2)			Memory management. Memory management is the act of managing computer memory at the system level.	14, 3	Fue lanzado en Octubre de 1987, con mejoras en la interfaz, gestión de memoria y el uso de memoria expandida.
G	gestión de recursos		77		In organizational studies, resource management is the efficient and effective deployment of an organization's resources when they are needed. Such resources may include financial resources, inventory, human skills, production resources, or information technology.	14, 3	Un divertido juego de estrategia con dos facetas: la gestión de recursos y los combates por turnos.
G	gestión de red local		68		Gestión de redes: network management. In computer networks, network management is the operation, administration, maintenance, and provisioning (OAMP) of networked systems.	14, 3	Accede al router desde el navegador del PC y busca el apartado de gestión de red local (LAN).
G	gestor de contenido		66		Un Gestor de Contenidos Web o CMS (en inglés Content Management System) es una aplicación online que nos permite crear, editar y en general administrar, los contenidos de nuestras páginas web. Fuente: http://cursoweb20.net/2012/09/13/que-es-un-gestor-de-contenidos-web-o-cms/	10	Lo que debes hacer es usar el gestor de contenido de PS Vita y tras conectarla por USB copiar esos juegos al disco duro de tu PC o PS3.
B	GHz	36(2), 40, 42, 44, 53,61(8), 78, 97(2)			Ver "KHz". Gigahertz (units of frequency)	1, 2, 3	CPU: Core 2 a 2.4 GHz, Athlon X2 a 2.8 GHz
C	gigas		27, 67		Ver GB.	1	Actualmente está en fase de beta pública y cualquiera con una PS3 y varios gigas libres puede descargarlo y probarla propuesta de Dust 514 (...)

A	goblins	46			A mischievous, ugly, dwarf-like creature of folklore. Duende o trasgo.	2	Elige entre orcos, amazonas, medianos, ogros, humanos, nigromantes, elfos, goblins, enanos o vampiros.
C	goles	72			<i>Del ingl. goal, meta.</i> m. En el fútbol y otros deportes, entrada del balón en la portería.	1	CELEBRA GOLES EN «PES»
A	golf		32		<i>Del ingl. Golf.</i> m. Juego de origen escocés, que consiste en impeler con un palo especial una pelota pequeña para introducirla en una serie de hoyos abiertos en un terreno extenso cubierto ordinariamente de césped. Gana el jugador que hace el recorrido con el menor número de golpes.	1	(...) con más máquinas, la gestión de clubes nocturnos, golf, béisbol, karaoke e incluso caza.
A	gore, "gore"		20, 42, 56, 75		<i>Old English gor 'dung, dirt', of Germanic origin: related to Dutch goor, Swedish goor 'muck, filth'. The current sense dates from the mid 16th cent.</i> Blood that has been shed, especially as a result of violence.	2	Hay bastante "gore" durante las escaramuzas. Los aliens os destriparán si os despistáis.
B	GPS			29	<i>(Sigla del ingl. Global Positioning System).</i> m. Tecnol. Sistema que permite conocer la posición de un objeto móvil gracias a la recepción de señales emitidas por una red de satélites.	1	El gamepad puede hacer las veces de GPS
B	GPU	16, 82, 83			<i>Acrónimo del inglés Graphics Processing Unit (unidad de procesamiento de gráficos).</i> Procesador dedicado en exclusiva al procesamiento de gráficos, con el fin de aligerar de trabajo al procesador central de la máquina y mejorar el rendimiento general a la hora de ejecutar juegos o cualquiera otra aplicación 3D. Está integrado en las tarjetas gráficas de ordenadores y consolas.	12	la GPU portátil más potente de NVIDIA
F	GPU integrada	83			GPU que forma parte de la placa base. Integrar: Aunar, fusionar dos o más conceptos, corrientes, etc., divergentes entre sí, en una sola que las sintetice.	1, 11	Intel ha puesto mucho énfasis en perfeccionar la GPU integrada (...)
F	gráficos 2D			59, 72	Imágenes en dos dimensiones. Ver "gráficos" y "2D".	11, 1, 2, 6	Y todo con unos gráficos 2D muy vistosos, que redondean una fórmula sencilla en control pero de puzles brillantes (...)
F	gráficos 3D,	62	61		Imágenes en tres dimensiones. Ver "gráficos" y "3D".	11,	Aunque será jugable, desde

	gráficos en 3D					1, 2, 6	el navegador, sus gráficos 3D parecen buenos.
F	gráficos HD		79	49	Imágenes en alta definición. Ver "gráficos" y "HD".	11, 1, 2	Uno de los mejores juegos de PS2 que divierte como entonces y ahora podemos jugar en PS3 con gráficos HD.
H	gráficos, gráfico	30, 39, 41, 43 (2), 45, 59, 60(2), 61(3), 62, 69(2), 75, 77, 91(2)	8, 28, 33(2), 39, 42(2), 47, 48, 49, 50(2), 51, 55(2), 59, 61(2), 63, 65, 66, 69, 74, 76, 78(2), 79, 80	53, 55, 57, 58(2), 59, 60, 61, 67, 70	<i>Del lat. graphĭcus, y este del gr. Γραφικός.</i> Graphics: (computing) of, relating to, or denoting a visual image.	1, 2	sust., imágenes
G	gravedad cero		54, 75		Ingravidez: Se define ingravidez como el estado en el que un cuerpo que tiene un cierto peso, se contrarresta con otra fuerza o se mantiene en caída libre sin sentir los efectos de la atmósfera. Zero gravity.	3, 14	Pero también encontramos puzzles basados en el control del tiempo y algunos momentos inolvidables: zonas de gravedad cero, “paseos” por el exterior de la nave...
H	guardias de asalto	28			Cuerpo de la Segunda República española creado para reprimir movimientos subversivos o de desorden público. Assault guards.	1, 14	Habla del asalto a la estación de Stalingrado en un juego de guerra
A	hack'n slash, "hack and slash", "hack'n slash"		19, 21, 39, 36(2), 74		<i>Del inglés hack and slash (corta y raja).</i> Tradicionalmente se denomina hack 'n' slash al género que evolucionó de los clásicos beat 'em up o matamarcianos pero con la característica distintiva de que el personaje controlado por el jugador portaba una espada, hacha o alguna otra arma de filo contundente para enfrentarse a las oleadas de enemigos. También incorporaban elementos de los juegos de rol o RPG, como la mejora de habilidades del personaje. El mayor exponente del género es	12	Metal Gear, que aparca temporalmente el sigilo y la infiltración para obtener el hack'n slash más bestia y exagerado

					Diablo. Hoy en día este término se emplea más comunmente para referirse a los juegos de acción en tercera persona basados en armas cuerpo a cuerpo, como las sagas Onimusha, Devil May Cry o Ninja Gaiden.		
A	hackers	93			A person who uses computers to gain unauthorized access to data. Pirata informático.	15, 2	una de las míticas robamemorias, hackers del cerebro humano
A	Hardware, hardware	6, 11(2), 12, 16, 18, 53, 67(2), 76, 78, 80, 83(2)			<i>Voz ingl. m.</i> Inform. Conjunto de los componentes que integran la parte material de una computadora	1	Las fronteras entre plataformas desaparecerá y el hardware de consolas y PC para jugar dejará de tener sentido.
B	HD		11, 31, 48(4), 55, 69, 70, 79		(Of television) high-definition.	2	Alta definición - High Definition
B	HDMI	80	68, 69		<i>Early 21st century: abbreviation of high-definition multimedia interface.</i> A standard for connecting high-definition video devices.	2	Si están conectadas por HDMI esto es prácticamente automático, (...)
A	Headset, headset	79(3), 82			A set of headphones, typically with a microphone attached, used especially in telephony and radio communication.	2	(...) un modo para juegos, conector para headset, puerto USB y un cable trenzado.
H	herramienta, herramientas	71		5, 81	<i>Del lat. ferramenta, pl. n. de ferramentum. Tool: Old English töl, from a Germanic base meaning 'prepare'; compare with TAW. The verb dates from the early 19th cent. Tool:</i> A piece of software that carries out a particular function, typically creating or modifying another program.	1, 2	...esta herramienta te permite crear sus propios mods y añadir más contenido...
A	hobby		15		<i>Voz ingl. m.</i> Pasatiempo, entretenimiento que se practica habitualmente en los ratos de ocio.	1	poniendo más trabas y logrando que nuestro hobby esté más cerca del infierno que de la diversión
A	Hot	6, 20			(<i>Informal</i>) Arousing intense interest, excitement, or controversy. Most recent; new or fresh.	15	Lo + Hot (sección de la revista con novedades)
A	Hype, hype, "hype"	11, 12	14(2)		Extravagant or intensive publicity or promotion. A deception carried out for the sake of publicity.	2	«Cyberpunk 2077» es uno de los JDR que más hype

							están provocando
A	I love			3, 64, 66, 68	Me encanta.	14	I Love Nintendo (sección en la revista para fans de Nintendo)
G	IA		47, 48, 53, 66		<i>Acrónimo de Inteligencia Artificial.</i> Técnica que trata de reproducir con mayor o menor precisión la inteligencia de los seres vivos dentro de un entorno virtual, con el fin de que se comporten de manera similar a como lo harían en la vida real. También se emplea para referirse de manera genérica a la máquina o plataforma donde se esté reproduciendo el juego. Artificial Intelligence.	12, 2	A la hora de jugar, salvo por algunas deficiencias en la IA, se mantienen frescas.
B	iCade	75			Ver significado/contexto en la revista.	11	No deben quedar muchos usuarios de iPad aficionados a los juegos que no sepan lo que es el iCade, una reproducción a escala de un mueble de recreativa, con sus mandos y todo.
G	iconos estándar	55			Representación gráfica normal. Icono: m. Inform. Representación gráfica esquemática utilizada para identificar funciones o programas. Ver "estándar". Standard icons.	11, 1, 14	(...) además de los iconos estándar en el escritorio clásico, se crearán otros en la pantalla de Inicio (...)
A	Idol		32		<i>Middle English: from Old French idole, from Latin idolum 'image, form' (used in ecclesiastical Latin in the sense 'idol'), from Greek eidōlon, from eidos 'form, shape'. A person or thing that is greatly admired, loved, or revered.</i>	2	(...) quien ahora intenta convertirse en una Idol (o estrella de la canción) (...)
G	inalámbrico	80			adj. Dicho de un dispositivo o de un sistema de comunicación eléctrica: Sin alambres conductores. Wireless, cordless.	1, 17	El Touch Mouse 6000 es inalámbrico y ha sido diseñado pensando en aprovechar las funciones gestuales que contempla el nuevo sistema operativo de Microsoft, Windows 8.
E	inalterado			65	adj. Que no tiene alteración. Unchanged, unaltered.	1, 17	El logotipo de Capcom es de los pocos en la industria

							del videojuego que ha permanecido inalterado con el paso de los años.
E	incomparable			43	(Del lat. incomparābilis). adj. Que no es comparable. Dicho, por hipérbole, de una cualidad: Extremada, muy grande. Incomparable.	1, 17	Aunque podréis saborear una vista aérea incomparable.
E	incompatibilidades		66		<i>De in-2 y compatibilidad.</i> f. Repugnancia que tiene una cosa para unirse con otra, o de dos o más personas entre sí. Incompatibility.	1, 17	Por ese mismo dinero puedes encontrar discos de 2.5" de otras marcas de 500GB, pero con algunas marcas y modelos puede haber incompatibilidades.
E	incompatibles	53			adj. No compatible con alguien o algo. Incompatible.	1, 17	Si conservas todo, es posible que te pida desinstalar los programas incompatibles, que luego puedes volver a instalar en versión Windows 8.
G	incontinencia verbal		12		Verbal diaorrhea, verbal incontinence, logorrhea. La incontinencia verbal es la falta de capacidad de controlar nuestras palabras, expresar nuestras ideas de forma descontrolada o cuando menos sin el previo razonamiento de las mismas. Fuente: http://www.costalereña.com/2011/04/crecimiento-personal-la-incontinencia.html	17, 10	(...) disfrutaremos de la descacharrante incontinencia verbal de este antihéroe, con mucho humor negro y rompiendo constatemente la llamada "cuarta pared" (...)
A	indie, indies	45		67	<i>1920s (first used with reference to film production): abbreviation of independent.</i> Videojuego realizado por un estudio que trabaja de manera independiente, es decir, sin ceñirse a las órdenes o pautas de un tercero (generalmente una editora) que influya en el proceso de creación. Estudio de desarrollo que realiza videojuegos indie.	2, 12	Indies como Braid, RPGs como Chrono Trigger o películas como ¡Rompe Ralph! Todos incluyen guiños al juego.
E	inmersivo, inmersiva		10, 79(2)		Inmersive: (Of a computer display or system) generating a three-dimensional image which appears to surround the user.	2	El desarrollo de la historia es inmersivo.
G	instalación limpia	54(2)			Clean install/installation. A clean install is a software installation in which any previous version is eradicated. The alternative to a clean install is an upgrade, in which elements of	14, 10	borrar el viejo Windows y los programas utilizados e instalar Windows 8

					a previous version remain. Fuente: http://searchitchannel.techtarget.com/definition/clean-install		
H	instalador	53,54			Todas estas tareas se pueden hacer a mano, pero en muchas ocasiones resultan complejas y laboriosas. Es por eso que casi siempre se utiliza un instalador: un programa especial que realiza todas esas tareas de manera automática. Fuente: http://www.proyectoautodidacta.com/comics/%C2%BFque-es-un-instalador/ . The installer commonly asks the user to enter desired configuration options for the main program or hardware, and sets up various initialisation files accordingly, as well as copying the main program to a hard disc.	10, 18	...en donde has guardado el instalador que te has descargado...
E	interacción	96	26	53, 59	Acción que se ejerce recíprocamente entre dos o más objetos, agentes, fuerzas, funciones, etc. Interaction.	1, 17	Por otra parte, Awakening permite una interacción entre personajes más gratificante que nunca: podéis colocar a dos personajes en casillas contiguas, que el uno se apoye al otro y aumenten sus probabilidades de éxito en ataque y defensa.
E	interactivos		39	54	Interactivo: adj. Inform. Dicho de un programa: Que permite una interacción, a modo de diálogo, entre el ordenador y el usuario. Interactive.	1, 17	(...) (aunque algunos escenarios pecan de vacíos y de poco interactivos) (...)
E	interactuar, interactuará		25, 30, 49, 60(2), 73		Interact: Act in such a way as to have an effect on each other.	2	Considerado también préstamo híbrido derivado inducido
D	interactuar, interactuará		25, 30, 49, 60(2), 73		Interact: Act in such a way as to have an effect on each other.	2	Considerado también préstamo híbrido derivado inducido
E	interconectada		32	56	adj. Que se interconecta. tr. conectar. Interconnect: Connect with each other.	1, 14, 2	Así seguiremos la historia interconectada de 5 personajes...
C	interfaz	20(2), 21, 52, 69	11, 66	29	<i>Del ingl. interface, superficie de contacto.</i> f. Inform. Conexión física y funcional entre dos aparatos o sistemas independientes.	1	Considerado también préstamo híbrido derivado inducido en MM:30 2004

G	interfaz gráfica	20(2)			La interfaz gráfica de usuario, conocida también como GUI (<i>del inglés graphical user interface</i>) es un programa informático que actúa de interfaz de usuario, utilizando un conjunto de imágenes y objetos gráficos para representar la información y acciones disponibles en la interfaz.	3	Sin embargo, Windows no nació como Sistema Operativo, sino como interfaz gráfica de MS-DOS
G	interfaz intuitiva		71		Intuitive Interface: "Intuitive = uses readily transferred, existing skills." Fuente: http://ux.stackexchange.com/questions/1282/what-objective-qualities-make-a-user-interface-intuitive	10	Esta nueva aplicación gratuita se adapta a la pantalla de TV, con una interfaz intuitiva y fácil de manejar.
B	Internet, internet	5, 27	15, 66(2), 67, 69(2)	30	Inform. Red informática mundial, descentralizada, formada por la conexión directa entre computadoras u ordenadores mediante un protocolo especial de comunicación. An international computer network providing electronic mail and information from computers in educational institutions, government agencies, and industry, accesible to the general public via MODEM links.	1,2	Para asegurarte de que el juego no intente conectarse a internet te aconsejamos ir a Ajustes/Ajustes de Internet y desactiva la conexión a Internet.
E	interrelacionándose		27		Interrelate: Relate or connect to one other.	2	(...) ambos juegos acabarán interrelacionándose directamente (...)
D	interrelacionándose		27		Interrelate: Relate or connect to one other.	2	(...) ambos juegos acabarán interrelacionándose directamente (...)
H	intuitivo			29	Intuitive. (Chiefly of computer software) easy to use and understand.	2	Se puede cambiar de coche o modificar el color en sólo unos segundos, gracias a un interfaz muy intuitivo.
B	IOS, iOS, iOS	69, 72, 74(2), 75(2)	71		<i>early 21st century: from i- as in iPod and other products manufactured by Apple Inc. and an abbreviation of operating system.</i> An operating system used for mobile devices manufactured by Apple Inc.	2	para «Rfactor 2» en Android e IOS
B	IP		25		<i>Acrónimo del término inglés Intellectual Property (Propiedad Intelectual).</i> En videojuegos nos referimos como IP o propiedad intelectual a una saga de videojuegos, es decir, al conjunto de videojuegos publicados bajo un mismo título	12	... lo que implica dos cosas: que va a ser una nueva IP de calidad y que técnicamente será de lo

					principal (p.e. Doom, Call of Duty, FIFA, Resident Evil, etc). También puede denominarse franquicia.		mejor de PS3
F	IP fija		68		Protocolo Internet. Es el protocolo estándar utilizado por los sistemas que se comunican por Internet. También se refiere a la dirección identificativa de un nodo o servidor de Internet en forma numérica (dirección IP). Internet Protocol .	9	(...) introduce la MAC de PS3 y asigne una IP fija o reserva la dirección IP que ya use: apúntala.
F	IP local fija		68		Ver "IP fija".	9	Ahí debería haber una opción para asignar una IP local fija a una dirección MAC (...)
A	iPad	75(3)	68	3	iPad es una línea de tabletas diseñadas y comercializadas por Apple Inc.	3	Si tienes un iPad o un iPhone puedes descargarla directamente de iTunes.
A	iPhone	75(2)	68		iPhone es una línea de teléfonos inteligentes diseñada y comercializada por Apple Inc.	3	Los mejores juegos del año, en opinión de Apple, en iPhone y iPad (...)
A	iPod Touch	75			El iPod Touch es un reproductor multimedia, PDA, videoconsola portátil y plataforma móvil Wi-Fi diseñado y distribuido por Apple Inc.	3	Los reponsables, www.thinkgeek.com han presentado Icade Jr., un dispositivo similar para iPhone (4/4S) o iPod Touch de 4ª generación.
B	IPS	80			Image Packaging System, OpenSolaris software. In-Plane Switching, an LCD (Liquid-crystal display) technology.	3	Pásate a la calidad de imagen IPS
B	ISK		27		ISK, or Inter-Stellar Kredits are the in game currency of DUST 514 and the EVE Online universe. It is used to purchase almost any item available from the marketplace such as skill books, weapons, dropsuits and modules. Fuente: http://dust514.wikia.com/wiki/ISK	10	(...) iremos acumulando ISK, una de las monedas del juego para comprar armamento (...)
B	ítems		8, 24, 37, 38, 41, 62(2), 64	35, 60, 67	An individual article or unit, especially one that is part of a list, collection, or set.	2	Objetos
A	iTunes		68		iTunes es un reproductor de medios y tienda de contenidos multimedia desarrollado por Apple con el fin de reproducir, organizar y sincronizar iPods, iPhones, iPads y comprar música.	3	Si tienes un iPad o un iPhone puedes descargarla directamente de iTunes.

A	jack	78			El conector Jack (también denominado conector TRS o conector TRRS) es un conector de audio utilizado en numerosos dispositivos para la transmisión de sonido en formato analógico.	3	(...) entrada y salida de sonido con dos jack de 3,5mm (...)
C	japo	38			Jap: Informal , offensive. Short for Japanese.	2	¿Qué sería de un juego de acción japo sin su buena dosis de monstruos descomunales?
G	jefe de diseño		20		Chief design officer (sometimes CDO) is a corporate title sometimes given to an executive in charge of an organization's design initiatives.	14, 3	...nos comentó Jason McDonald, el jefe de diseño del sistema de combate...
G	Jefe de evaluación de producto			6	Product manager.	14	Jefe de evaluación de producto y planificación de ventas y estrategia en Nintendo América.
G	Jefe Ejecutivo	18			El término director ejecutivo o también director gerente, ejecutivo delegado, jefe ejecutivo, presidente ejecutivo, principal oficial ejecutivo, consejero delegado y primer ejecutivo suelen usarse indistintamente para hacer referencia a la persona encargada de máxima autoridad de la llamada gestión y dirección administrativa en una organización o institución. A chief executive officer (CEO) (US phenomenon) or managing director (MD) (British phenomenon) describes the position of the most senior corporate officer (executive) or administrator in charge of managing a for-profit organization.	3	Jean-Julien Baronnet, Jefe Ejecutivo de Ubisoft Motion Pictures.
G	jefe final secreto			66	Ver "jefe".	1, 12, 3	Compuesto de 10 niveles integrados por 101 fases (más una extra de jefe final secreto) (...)
H	jefe, jefes		38	39, 41, 58	(<i>Del fr. chef</i>). Enemigo especial dotado de más y mejores habilidades y mayor cantidad de vida que el resto, lo que lo hace más difícil de derrotar. También denominado jefe final, ya que suele aparecer al final de un nivel o fase, como último obstáculo antes de avanzar al siguiente. In video gaming, a	1, 12, 3	La entrenas en un combate contra el jefe, el Nigromante.

					boss is a significant computer-controlled enemy.		
G	jefes finales, jefe final, jefes de final de fase	38, 47, 71	21, 36, 38(2), 46, 70(2), 78(2)	16, 61	Ver "jefe".	1, 12, 3	Code of Princess se inspira en los clásicos y no olvida una de sus mayores señas de identidad: los jefes finales
A	JOKER CARD	81			Club 3D presenta con orgullo las Club 3D Radeon™ HD 7870 jokerCard tarjeta gráfica. Fuente: http://www.club-3d.com/index.php/productos/reader.es/product/radeon-hd-7870-jokercard.html	10	Club 3D HD7870 XT JOKER CARD
B	J-RPG		29(3)		Japanese Role Playing Game.	3	Ni no Kuni ha sido el primer J-RPG de 2013
F	juego "casual"	74			<i>Del inglés casual</i> , teniendo el mismo significado que en español. Juego sencillo, que no requiere de gran habilidad ni de gran dedicación por parte del jugador. Modo de dificultad muy bajo.	12	En ocasiones el problema radica en los "recortes" que se hacen sobre el original para que encaje en el concepto de juego "casual" (...)
F	juego "Next Gen"		10		<i>Del inglés next generation</i> (siguiente generación). Esta expresión también se utiliza para referirse a la siguiente generación de juegos. Ver "next gen" y "consolas next gen".	3, 11, 12	No han confirmado que sea un juego "Next Gen"...
F	juego (...) para PC, juegos (...) de PC	1, 16			Juego creado para ordenador portátil. Ver "PC".	2, 11	Juego completo para PC «Men of War» ¡Gratis!
G	juego acción y rol en mazmorras		80		A dungeon crawl is a type of scenario in fantasy role-playing games in which heroes navigate a labyrinthine environment (a "dungeon"), battling various monsters, and looting any treasure they may find. Because of its simplicity, a dungeon crawl can be easier for a gamemaster to run than more complex adventures, and the "hack and slash" style of play is appreciated by players who focus on action and combat.	3	No es una aventura a lo <i>Silent Hill</i> , si no un juego acción y mazmorras que entretiene en cooperativo.
F	juego cooperativo online		54		Tipo de juego que se juega ayudándose mutuamente por Internet. Ver significado/contexto en las revistas. Ver "juego cooperativo" y "online".	2, 3, 12, 11, 10	(...), la mayor aportación es el juego cooperativo online: dos jugadores pueden completar la campaña ayudándose

							mutuamente.
F	juego de acción online, juegos de acción online, juego de Acción Online	60(2), 62			Tipo de juego de acción trepidante que se juega en línea. Ver "juego", "acción" (aventura) y "online".	11, 2, 1	El juego de acción online más deseado es la versión MMO de «Crysis», anunciada recientemente por el director de Crytek (...)
G	juego de acción y rol, juego de rol y acción, juego de rol de acción, juegos de rol de acción	41	11, 62(2), 63, 64(3), 65		Juego de ritmo trepidante y rol a partes iguales. Ver "juego", "acción" (aventura), y "juego de rol". Action role-playing game.	11, 2, 1, 3, 12	Conviértete en un asesino en busca de venganza y justicia, en un juego de acción y rol, donde armas y poderes te permiten jugar con total libertad.
G	juego de acción y toques de rol, juego de acción con toques de rol, juego de acción, con toques de rol	47	62, 74		Juego de ritmo trepidante principalmente con pinceladas de rol. Ver "juego", "acción" (aventura), "toques" y "juego de rol". Action game with a touch of RPG. Fuente: http://www.minecraftforum.net/forums/servers/pc-servers/2453798-micocraft-no-lag-towny-survival-with-a-touch-of	11, 2, 1, 3, 12, 10	<i>Soul Sacrifice</i> será un juego de acción y toques de rol en el que combatiremos con enormes monstruos junto a 3 amigos estilo <i>Monster Hunter</i> .
F	juego de basket		77		Basket: Basketball. A net fixed on a hoop used as the goal. Ver "juego".	2	El mejor juego de basket de la historia y uno de los mejores deportivos en general.
G	juego de fútbol	49	80		Ver "juego" y "fútbol". Football game.	2, 1, 14	En cuanto a opciones, a la hora de jugar y técnicamente es un gran juego de fútbol...
F	juego de karts		76		Ver "juego" y "karts".	2	Un simpático y divertido arcade de karts que destaca porque podemos crear y compartir coches y circuitos.
F	juego de lucha 2D		75		Juego de combates en dos dimensiones. Ver "juego" y "2D".	11, 2, 6	Un juego de lucha 2D con todo el encanto de ambos universos, lleno de

							posibilidades, asequible y muy pulido.
F	juego de PC, juegos de PC	82	27		Aquel que se juega en un ordenador. Ver "juego" y "PC".	11, 2	(...) un shooter íntimamente ligado con el universo del juego de PC <i>Eye Online</i> (...)
F	juego de plataformas 3D			62	Tipo de juego en tres dimensiones en el que los personajes saltan sobre superficies. Ver "juego", "plataformas" y "3D".	11, 2, 1, 3, 12, 6	El mejor juego de plataformas 3D jamás creado.
F	juego de puzzles, juegos de puzzles	75	79		Juegos de rompecabezas. Ver "juego" y "puzzle".	11, 2, 1, 3	Bajo un más que atractivo precio se esconde un juego de puzzles original, ingenioso y con un diseño extraordinario.
G	juego de rol de acción y estrategia		65		Ver "juego", "juego de rol", "acción" (aventura) y "estrategia". Ver también "rol táctico". Strategy and action role-playing game.	2, 3, 12, 1	Este juego de rol de acción y estrategia deberíamos cumplir una serie de "quests" explorando mazmorras, derrotando monstruos y obteniendo tesoros.
F	juego de rol online	49			Ver "rol online". Online RPG game.	2, 3, 12, 11, 14	Parecía imposible que llegara un juego de rol online capaz de hacer frente a «World of Warcraft», pero «Guild Wars 2» ha sorprendido a propios y extraños.
G	juego de rol, juegos de rol, JDR	12(2), 15, 39, 49, 59	10, 17, 16, 74(3), 78(2), 80	51	Un juego de rol (<i>traducción típica en español del inglés role-playing game, literalmente «juego de interpretación de roles»</i>) es un juego en el que, tal como indica su nombre, uno o más jugadores desempeñan un determinado rol, papel o personalidad. Aunque existen multitud de variedades, de forma	3, 12	«Cyberpunk 2077» es uno de los JDR que más hype están provocando (...)

					genérica un juego de rol o RPG es un juego que se caracteriza por el desarrollo estadístico de las habilidades y características de un personaje a través de la experiencia que obtenemos completando las misiones propuestas a través del juego, tomando ciertas decisiones o realizando ciertas acciones, personalizándolo al gusto del jugador.		
F	juego de skate		79		Skate: short for skateboard. A short narrow board with two small wheels fixed to the bottom of either end, on which a person can ride in a standing or crouching position, propelling themselves by occasionally pushing one foot against the ground. Ver "juego".	2	Un gran juego de skate que gustará sobre todo a los que lo disfrutaron en Psone, pero es caro para lo que ofrece.
G	juego de tenis		77		Ver "juego" y "simulador de tenis". Tennis game.	2, 12, 14	Elige entre un control simulador o uno más arcade para disfrutar de un juego de tenis divertido y de calidad.
F	juego Free 2 Play, juegos free to play, juegos Free to Play		27, 67(2)		Juego gratis. Ver "free2play".	11, 12	Si hacen juegos free to play tan buenos como este está muy bien.
F	juego online, juegos online	62, 83	68		An online game is a specialized application or technology, which connects players through the Internet or over a computer network.	3	Crytek debutará en los juegos online con «Warface» (...)
F	juego PvE	62, 71			Juego en el que se compete con otros jugadores o contra la máquina. Ver "PvE".	11, 12	«Warface» llegará a Europa con modalidades de juego PvE y PvP.
D	Juegografía	14			Este término es similar a "bibliografía" o "discografía", aunque se refiere a videojuegos. Gameography.	11, 3	Lista de juegos creados por Ken Levine.
F	juegos (...) en streaming	16			Del inglés streaming (transmisión). Emisión a través de internet de una partida o cualquier otro tipo de evento, en la que el espectador visualiza el vídeo a medida que esta se descarga, a menudo con una emisión en directo.	12	Ejecuta juegos Android, y de PC en streaming.
F	juegos Android	16(2)			Ver "juegos" y "Android".	2	Project Shield es un dispositivo concebido como una plataforma abierta,

							basada con Android, que permite ejecutar apps y juegos Android.
F	juegos de acción MMO, juego de acción MMO	58, 62			Juegos multijugador masivos en línea de ritmo trepidante. Ver "juego", "MMO" y "acción" (ritmo trepidante).	11, 12, 1, 2	Crytek debutará en los juegos online con «Warface», un juego de acción MMO de primera categoría (...)
F	juegos de plataformas 2D		28		Tipo de juego en dos dimensiones en el que los personajes saltan sobre superficies. Ver "juego", "plataformas" y "2D".	11, 2, 1, 3, 12, 6	Será una de las últimas superproducciones de Sony dentro de los juegos de plataformas 2D para PS3.
G	juegos descargables, juego descargable		23, 51		Ver "juegos" y "descargable". Juego que se puede descargar de Internet u otro sistema. Downloadable game.	2, 11, 14	Para ser un juego descargable de 20 7 tiene opciones.
G	juegos digitales		69, 73		Ver "juegos" y "digital". Juegos que utilizan la tecnología informática. Digital game.	1, 2, 14	Esperemos que a medida que PSP vaya "anticuándose" más juegos digitales aparezcan en el Store.
G	juegos en red			6	Internet games (also known as online games) are games that are played online via the Internet.	3	Unida a la industria del videojuego desde hace más de 10 años, gestionando juegos en red o en desarrollo de contenidos y construcción de mundos.
G	juegos extra	48			Ver "juegos" y "extra". Juegos adicionales. Bonus game.	1, 2, 11, 14	Un juego espectacular, con un diseño magistral y añade dos juegos extra; un multijugador sensacional y un modo Zombis.
F	juegos indie	18			Ver "indie". Juego de una compañía independiente.	2, 12,	Uno de los juegos indie más aclamados de 2011 ya

						11	tiene a punto su segunda parte.
F	juegos MMO	79			Ver "MMO". Juego Multijugador Masivo en línea.	12, 11	Especializado en juegos MMO.
G	juegos móviles	53			Un videojuego para móviles es un videojuego que es desarrollado para jugarse en teléfonos móviles, PDA, teléfonos inteligentes y dispositivos móviles. Esto no incluye videojuegos jugados en videoconsolas portátiles como la PlayStation Portable o la Nintendo DS. Mobile game.	1, 2, 3, 14	Juegos móviles en tu PC. En la Tienda de Windows encontrarás cientos de aplicaciones gratuitas y de pago que sólo están disponibles en PC para Windows 8.
G	juegos soportados	82			Juegos que se pueden utilizar en un sistema determinado. Ver "juegos" y "soporta". Supported Games for Steam for Linux. Fuente: https://support.steampowered.com/kb_article.php?ref=8495-OKZC-0159&l=spanish	2, 11, 10	Además, la lista de juegos soportados va en aumento.
H	juegos, juego	1, 5(4), 7(2), 9, 10, 11(4), 12(2), 15(5), 16(5), 18(3), 20(3), 21(2), 23, 24(5), 25(3), 30(2), 31, 32(2), 34(2), 36, 37(4), 39(5), 40(2), 41, 42(2), 43(4), 44(2), 45(2), 46(2), 47, 48(7), 49(2), 50(2), 51(5), 52, 53(5), 54(5), 55, 56(2), 57(4), 59(6),	4(3), 6(5), 8(2), 9(4), 10(3), 11(2), 12(4), 14(17), 15(7), 16(9), 17(4), 18, 19(6), 21, 25, 26(2), 27(6), 28(3), 29(2), 30(6), 33(4), 35(9), 38(3), 39, 41, 42(5), 45, 46(3), 47(2), 50(2), 52(2), 53(2), 54(2), 55, 56(7), 57(5), 60(4), 61,	3(7), 4(3), 5(4), 6(3), 8(5), 9(2), 11, 12(3), 14(3), 15(4), 17(5), 19(2), 20, 21, 22, 24(4), 25, 27, 28(2), 29, 30(3), 31, 32(2), 33, 34, 36, 37, 38, 39, 40, 41(2), 43(3), 44(2), 45, 46, 47, 49(3), 50,	The equipment for a game, especially a board game or a computer game	2	Videojuego.

		61(4), 62(2), 67(6), 68(4), 69(5), 70(4), 71(3), 72(4), 73, 74(7), 75(5), 76, 77, 78, 79(7), 81, 82(2), 83(2), 84(2), 85(4), 86(5), 87(4), 88, 89(5), 90(3), 91(7), 92, 93, 94, 96(2), 97(8)	64, 65(2), 66(18), 67(10), 68(11), 69(10), 70(4), 71(4), 72(2), 73(6), 74(4), 75(2), 76(2), 77(4), 78(3), 79(6), 80(2), 82(2)	51(3), 52(3), 53(3), 54(2), 56(2), 57(7), 58(3), 59(3), 60(3), 62(2), 63(3), 64(6), 65(7), 66(4), 67(7), 68(2), 69(3), 70(5), 71, 72(4), 73(2), 74(3), 75(4), 76, 77(8), 78(2), 79(6), 82(2)			
F	JUG. ONLINE		36, 40, 44, 48, 49, 53(2), 54(2), 55(2), 56(2)		Ver "jugadores" y "online".	2	JUG. ONLINE: NO. Viene acompañado de un símbolo con tres personas y una bola del mundo.
E	jugabilidad	11, 24, 31, 37(2), 38(3), 39(3), 41, 43, 44(2), 45(3), 47, 48(3), 49(3), 59(2),	42, 53(2), 67, 76, 79	14, 61, 68	La jugabilidad es un término empleado en el diseño y análisis de juegos que describe la calidad del juego en términos de sus reglas de funcionamiento y de su diseño como juego. Se refiere a todas las experiencias de un jugador durante la interacción con sistemas de juegos. La definición estricta de jugabilidad sería aquello que hace el jugador. Otra definición posible, dada	3, 18	Un planteamiento atractivo y con elementos originales, lastrado por una nefasta jugabilidad.

		61, 69(2), 74(2), 75, 88, 89, 94			por el famoso diseñador de videojuegos Sid Meier, sería esta: La jugabilidad es una serie de decisiones interesantes. Playability.		
E	jugable, jugables	39, 41, 44, 45, 46, 47, 62	9, 32(2), 41, 42, 54, 56, 57, 75, 76, 79(2), 80(2)	48, 49, 52, 53	Playable: capable of or suitable for being played or played on; "a playable lie in golf"; "the baseball fan reached out and caught a foul that was judged playable"; "the ball field was playable"; "harpsichord music is readily playable"- P.H.Lang	5	Tendrá dos nuevos personajes jugables y ese alucinante monstruo nuevo que veis en la imagen.
G	jugador anfitrión			35	Ver "jugador" y "anfitrión".	12, 14, 2	El jugador anfitrión debe crear una sala en la consola "matriz" y es él quien ajusta las características de la partida.
G	jugador de béisbol		32		Persona que juega a este deporte. Ver "jugador" y "béisbol". Baseball player.	11, 2, 1, 14	(...) y un nuevo personaje, Tatsuo Shinada, un jugador de béisbol vetado del circuito profesional por haber participado en apuestas.
F	Jugador VS CPU			37	Ver "jugador", "versus" y "CPU".	2, 1	JUGADOR VS CPU. A falta de amigos, buenas son CPUs. La máquina controla al adversario mientras desplegamos toda nuestra gama de golpes y Hadokens.
F	Jugador VS Jugador			37	Ver "jugador" y "versus".	2, 1	JUGADOR VS JUGADOR. El modo para el que Street Fighter fue creado. Pelea cuerpo a cuerpo con un amigo como en los viejos tiempos... pero en 3D.
F	jugadores Offline		57		Ver "jugadores" y "offline".	2	Nº Jugadores Offline
F	jugadores Online Coop.		57		Ver "jugadores", "online" y "cooperativo".	2, 12	Nº Jugadores Online Coop.

F	jugadores Online Versus		57(2)		Ver significado/contexto en revista. Ver "jugadores", "online" y "versus".	11, 2, 1	Número de jugadores online versus: número de jugadores que pueden enfrentarse entre si vía online.
H	jugadores, jugador, JUG.	1(2), 5(2), 10, 11(2), 12(2), 18, 20, 31, 42, 48, 52(2), 53, 54, 59, 61(2), 62(2), 71(5), 72(4), 73, 86(2), 96	2, 12, 14(4), 15(4), 21, 26, 27(3), 36, 38, 40, 44, 45, 48(2), 49(3), 50, 51, 53(4), 54(4), 55(3), 56(2), 57(6), 59, 60, 62, 64(2), 65, 66(2), 70(4), 72, 73, 74(23), 75(24), 76(24), 77(24), 78(25), 79(22), 80(26)	4, 8, 20, 25(2), 27, 29(2), 33(4), 34(3), 35(2), 36, 37(4), 47, 50, 53(2), 54, 55(8), 56, 58, 59, 60, 62(4), 63, 66, 70(3), 75, 77(4)	Gamer: A person who plays video games or participates in role-playing games.	2	
F	jugar de forma cooperativa online		35		Ver "juego cooperativo online".	2, 3, 12, 11, 10	(...) con la ayuda de otro personaje, John Carver, con quien podemos jugar de forma cooperativa online.
F	jugar en streaming, jugar (con el PC) en streaming	16(3)			La expresión "Hacer streaming" se refiere a menudo al hecho de emitir en directo una partida directamente desde nuestro ordenador o consola por internet, gracias a servicios preparados para ello como Twitch.	12	(...) un servidor en la nube para jugar en streaming.
F	jugar online,	58, 86	68, 76(2)		Jugar a un videojuego en línea o en Internet. Ver "online".	11,	¿Cómo puedo cambiar de

	jugar Online, jugando online, juegan online					2	NAT 3 a NAT 2 para jugar online en PS3?
G	juguemos "ad hoc"		65		Jugar la misma partida en dos portátiles mediante conexión local. Ver "ad hoc party".	11, 16	(...) se anunció la segunda parte para PSP y PS Vita, que supuestamente permitirá que juguemos "ad hoc" con amigos con independencia de la consola que utilicemos (...)
A	karts			34	<i>Shortening of GO-KART.</i> A small unsprung motor-racing vehicle typically having four wheels and consisting of a tubular frame with a rear-mounted engine.	2	(...) y conducir nuestros karts personalizados con cualquier personaje.
B	KB	79			(Also Kb) abbreviation for kilobyte(s).	2	(...) y una memoria de 32 KB para almacenar macros.
F	kbps			80(3)	Kbps: kilobits per second.	2	Compresión aproximada: 4700 kbps en modo normal con los ajustes iniciales y las cámaras exteriores.
A	kernel	53			The most basic level or core of an operating system, responsible for resource allocation, file management, and security. En informática, se refiere al núcleo o kernel de un sistema operativo.	2, 3	Su kernel es más robusto y estable
B	KHz			80	Kilohercio: m. Electr. Mil hercios (Símb. kHz). Abbreviation for kilohertz.	1, 2	Audio: IMA WAV ADPCM 16KHz, 16 bits, Mono
B	Kit 3D Vision	82			El paquete de gafas 3D Vision inalámbricas incluye también una copia gratuita de la aplicación 3DTV Play, con la que puedes conectar el PC a una TV estereoscópica HDMI para disfrutar de todas las funciones 3D en el televisor. Fuente: http://www.nvidia.es/object/buy-wireless-3d-glasses-es.html	10	El precio del Kit 3D visión se sitúa en (...)
F	kit de supervivencia		24		Survival kit.	14	Mientras llega el día de la infección, id preparando el kit de supervivencia
A	Kit, Kits, "kits"	81(2), 82(2), 83(3)		49	<i>Del ingl. kit, y este del neerl. Kit.</i> 1. m. Conjunto de productos y utensilios suficientes para conseguir un determinado fin, que	1	(...) el Kit de 16 GB de la gama Dominator Platinum

					se comercializan como una unidad.		de Corsair te permitirá manejarte con los juegos más exigentes.
A	LAN		68		Local area network.	2	y busca el apartado de gestión de red local
G	lanzacohetes	61	40		adj. Dicho de una instalación o de un artefacto: Destinado a disparar cohetes. Rocket launcher.	1, 2	El icónico rifle de pulsos de la película es el más común, pero también usamos lanzallamas, escopetas o lanzacohetes.
G	lanzallamas	28, 68	40, 42, 46, 47		Aparato usado en las guerras modernas para lanzar a corta distancia un chorro de líquido inflamado. Flame Thrower: A weapon that sprays out burning fuel.	1, 2	Búscalas por los escenarios y crea armas a tu gusto: "cortadora" con lanzallamas, etc.
A	LASER MOUSE	79			This mouse uses a small infrared laser instead of an LED and has significantly increased the resolution of the image taken by the mouse.	3	PROFESSIONAL GAMING LASER MOUSE
C	láser, láseres	61, 70			<i>Del ingl. laser, acrón. de light amplification by stimulated emission of radiation, amplificación de luz mediante emisión inducida de radiación.</i> m. Dispositivo electrónico que, basado en la emisión inducida, amplifica de manera extraordinaria un haz de luz monocromático y coherente.	1	(lanzacohetes, láser y núcleo)
F	lector de PDFs	57			Ver "lectores". PDF, de Portable Document Format (formato de documento portable) es el formato de archivos desarrollado por Adobe Systems...con Acrobat puedes enviar rápidamente documentos en PDF sin tener que volver a crearlos en otros formatos. Fuente: https://www.masadelante.com/faqs/pdf	10	Por ejemplo, el lector de PDFs, el reproductor de DVDs, etc.
G	lector de tarjetas			81	"Card reader" is the generic term for an input device that reads flash memory cards. Fuente: http://techterms.com/definition/cardreader	10	No obstante, podemos sacar la tarjeta SD y pasar los clips al ordenador a través de un lector de tarjetas.
F	lector DVD	54			Es un dispositivo que se monta en las bahías 5.25" del gabinete, integra básicamente dentro de sí un emisor de rayo láser especial para leer los datos en un DVD (" Digital Versatile Disc ") y también de un CD ("Compact Disc").	10	Configura la BIOS de tu PC para que arranque primero desde el lector DVD o una unidad USB,

					Fuente: http://www.informaticamoderna.com/Lectora_de_DVD.htm#defi		antes que el disco duro.
F	Lector/Grabador DVD	78			También llamada unidad de disco óptico, es una unidad de disco que usa láser u ondas Fuente: http://infotec16.webnode.es/componentes/perifericos/a1-lector-grabador-de-cd-dvd-bluray/ . Reader/Writer.	10, 14	Unidad óptica: Lector/Grabador DVD
H	lectores			3	adj. Que lee o tiene el hábito de leer. Reader: A person who reads a particular newspaper, magazine, or text.	1, 2	Para la redacción y los lectores
B	LED	82, 83			Un led (del acrónimo inglés LED, light-emitting diode: 'diodo emisor de luz'; el plural aceptado por la RAE es ledes) es un componente optoelectrónico pasivo y, más concretamente, un diodo que emite luz.	3	LED 24" 3D
G	libro de arte		10	75	Los artbook (literalmente "libro de arte") son usualmente recopilatorios de imágenes artísticas o inéditas sobre una obra o idea conceptual específica, en ocasiones promovidos como producto coleccionable o utilizado para mercadear una obra en la que estén basados. Art books: a book featuring reproductions of artworks.	3, 18	...que contienen lo mismo (libro de arte, cómic, descarga digital de la BSO, contenidos descargables para el multijugador...)
C	líder, líderes	39, 41(2), 69			<i>Del ingl. leader, guía.</i> com. Persona a la que un grupo sigue reconociéndola como jefe u orientadora.	1	El líder de la Orden se presenta ante ti al final de la primera misión (...)
E	lideradas, liderados, liderado		19	3, 69	Ver "liderando". Adj.	1	lideradas por Megaera, liderados por el gran Luigi, liderado por el añorado,
D	liderando	41			Liderar: tr. Dirigir o estar a la cabeza de un grupo, de un partido político, de una competición, etc. Ver "líder".	1	Conquista al mundo liderando a Roma
C	liga	72		55, 79	Competición deportiva en que cada uno de los equipos inscritos ha de jugar contra todos los demás. League: A group of sports clubs which play each other over a period for a championship.	1, 2	¡Súmate a una liga de fútbol online gratuito (...)
H	llave	81			Hercules Dual Band WiFi USB key (HWDB-600). Fuente: http://www.hercules.com/es/legacy/bdd/p/194/hercules-dual-band-wifi-usb-key-hwdb-600-/	10	Un adaptador de banda dual como la esta llave de Hercules a 600Mbps puede ser la solución perfecta.
H	local		49	70	Computing Denoting a device that can be accessed without the	2	El multijugador será local.

					use of a network. Compare with remote.		
H	localizadas	83			Localization: customizing an operating system so that the graphical user interface is suitable for the country in which it is located. This involves modifying time, units of measurement, keyboard language, etc.	7	Adj. Traducido, aparato adaptado a un país.
H	localizar			74	Ver "localizadas".	7	De momento no conocemos ningún plan para localizar este título en Europa, que es una versión con mejoras y extras del Strikers original.
C	logo	21			Ver "logotipo". Logo: A symbol or other small design adopted by an organization to identify its products, uniform, vehicles, etc.	2	25 años después, Microsoft parece haber rescatado su logo original de Windows (...)
F	lucha 2D clásica			55	Combate en dos dimensiones tradicional. Ver "2D".	11, 6	Se ciñe a los cánones de la lucha 2D clásica y eso le sirve para que cualquiera se anime a echar unas partidillas.
H	macros, macro	79		81	Macroinstrucción. f. Inform. Secuencia de instrucciones que se realizan automáticamente con una sola orden. A macro (short for " macroinstruction ", from Greek μακρο- 'long') in computer science is a rule or pattern that specifies how a certain input sequence (often a sequence of characters) should be mapped to a replacement output sequence (also often a sequence of characters) according to a defined procedure.	1	(...) y una memoria de 32 KB para almacenar macros. Usa bien la macro. Las lentes de la consola enfocan (...)
A	made in Spain	44			Fabricación/fabricado/hecho en España.	14	¡El héroe Made in Spain ha llegado!
G	maestro del portal			10	The Portal Masters are highly revered, powerful beings in the Skylanders series. It is also the title of the young players from Earth who take on the the role of the Portal Master to control over 100 different Skylanders. Fuente: http://skylanders.wikia.com/wiki/Portal_Masters	10	(...) siempre está dispuesto a ayudar a su maestro del portal, aunque para ello tenga que plantar cara a la muerte..."
A	mail			75	Ver "e-mail".	2	Envíala a nuestro mail
F	mánagers de	24, 25			Dentro de los juegos de gestión, los mánager son por lo general	12	¿Dos mánagers de fútbol

	fútbol				aquellos centrados en la gestión de algún deporte.		que sólo innovan en que el título pone 2013?
F	mando Move		30(3), 75, 77(2)		Con el mando de movimiento PS Move, podrás convertirte en la estrella del espectáculo, en el héroe en medio del fragor de la batalla o en el deportista cuyas cualidades físicas son la envidia de todos sus rivales. Fuente: https://www.game.es/move-motion-controller-playstation-3-069831	10	Casi una peli interactiva en la que resolvemos las situaciones con el mando Move.
F	mando Pro			29, 49	El Wii U Pro Controller es un mando complementario para la consola Wii U, el mando fue desvelado en el E3 2012, con el fin de Nintendo de atraer a gamers tradicionales.	3	Mientras un jugador controla el vehículo en la pantalla principal, con el mando Pro o con el wiimote, un segundo usuario puede utilizar el gamepad para explotar varias características cooperativas.
G	manos libres	80			Hands-free, handsfree: Handsfree is an adjective describing equipment that can be used without the use of hands (for example via voice commands) or, in a wider sense, equipment which needs only limited use of hands, or for which the controls are positioned so that the hands are able to occupy themselves with another task (such as driving) without needing to hunt far afield for the controls.	14, 3	Chat de voz, sonido 3D y manos libres
F	mapa online		73		Ver "mapa" y "online".	2	8 misiones para 1 jugador, 2 escenarios, 2 modos y un mapa online.
H	mapas, mapa	60(4), 61, 62, 68, 69, 71, 91, 96	21, 27, 59, 73(7)	3, 17, 20, 23(2), 29, 48(3), 51(3), 56, 57, 72, 75	Map: A diagram or collection of data showing the spatial arrangement or distribution of something over an area.	2	Mapa de lugar ficticio en un juego. Ver el mapa es útil para observar el percal y cambiar posiciones de personajes.
D	mapeados, mapeado		27, 40, 57	68(2)	De forma genérica, entorno gráfico de un videojuego. Conjunto de ambientes que forman el videojuego, tanto a nivel de diseño como estructural. Mapping, mapped.	12, 14	Exploración: posibilidad de movernos libremente por el mapeado y la importancia que tiene investigar zonas no exploradas...

F	marine espacial, marines espaciales, Marines Espaciales	84, 85(2), 86	40		Soldado estadounidense futurista del espacio que aparece en la saga Alien. Ver "marine".	11, 1	Esta vez la heroína no es Ripley, sino un nuevo grupo de Marines Especiales que acuden a investigar tras los hechos acontecidos en esa película (Alien).
A	marine, marines, "marines"	18, 85, 86(2), 87(5)	27, 40(2), 41, 42(5), 53		<i>Del ingl. Marine.</i> m. Soldado de la infantería de marina estadounidense o de la británica.	1	Además, en alguna ocasión nos toca rescatar a otros compañeros marines o instalar objetos en puntos clave del mapeado.
A	marketing			6	<i>Voz ingl.</i> m. mercadotecnia. f. Conjunto de principios y prácticas que buscan el aumento del comercio, especialmente de la demanda.	1	(...) desarrollo de negocio, relaciones públicas, marketing, diseño, contenidos, pruebas.
F	máscaras de hockey		30		Hockey mask: A goaltender mask, commonly referred to as a goalie mask or a hockey mask, is a mask worn by ice hockey, inline hockey, and field hockey goaltenders to protect the head from injury.	14, 3	(...) incluso las referencias a los clásicos del cine, como la inolvidable máscara de hockey de Jason Voorhees en "Viernes 13"...
F	masivo online		27		Ver "MMO".	12	<i>Dust 514</i> será un shooter MMO o masivo online, con partidas para un total de 48 jugadores simultáneos.
F	mazmorras 3D			9	Prisión subterránea en tres dimensiones. Ver "3D".	11, 1, 6	Más de 30 horas de RPG-acción en primera persona y mazmorras 3D.
B	MB, Mb.	40, 42, 44(2), 61(8), 74(2), 75, 83, 97(2)	36, 49, 71		Abbreviation. Computer. Megabit(s).	2	Tarjeta 3D: 128 MB
F	Mbps, Mbit/s	81, 82			A megabit per second (Mbps or Mbit/s) is a unit of data transmission equal to 1,000 kilobits per second or 1,000,000 bits per second. Un megabit por segundo (Mb/s, Mbit/s o Mbps) es una unidad que se usa para cuantificar un caudal de	3	(...) un adaptador de banda dual como la esta llave de Hércules a 600 Mbps puede ser la solución perfecta.

					datos equivalente a 1024 kb/s.		(...) sonido integrado y de red 10/100/1000 Mbit/s.
G	mecánicas de juego, mecánica de juego		26, 37, 55, 56, 57, 60	58	Game mechanics are constructs of rules or methods designed for interaction with the game state, thus providing gameplay.	3	Sus mecánicas de juego están obsoletas pero conserva toda la fuerza de un Survival Horror y capacidad para asustar.
A	mechas		61		In some works of science fiction, mecha (singular or plural) or mechs (singular: mech) are piloted or remote-controlled limbed vehicles. The key difference between mecha and robots (in the English usage of these terms) is that a mecha has a pilot or controller.	3	estos dos juegos de acción de PS2 protagonizados por mechas y firmados por el mismísimo Hideo Kojima (creador de los Metal Gear Solid)
A	mechs	59(4), 60(4)			Ver "mechas" y el significado/contexto en las revistas.	3, 10	(...) «MechWarrior Online», que te pone al mando de mechs, enormes robots tripulados.
A	media center	21			Windows Media Center (WMC) was a digital video recorder and media player created by Microsoft. It was available from 2002 to 2015. It can play and record live television, and organize and play digital images, music and video.	3	Diseñado para sobremesas, tablets, portátiles, netbooks y media center.
H	medianos	46(2)			Mediano es el nombre en español para el halfling, criatura perteneciente a una raza que aparece en numerosos mundos de fantasía. El origen de esta jovial raza se encuentra en la obra de Tolkien. Este creó una pequeña raza de seres con apariencia de niños, los hobbits, en los que se centra gran parte de su obra.	3	Seres de Warhammer.
F	medios online	16			Medios de comunicación en línea. Medios: m. Cosa que puede servir para un determinado fin. Medios de transporte, de comunicación. Ver "online".	11, 1, 2	Nada más ser presentado el dispositivo en sociedad, en la pasada edición del CES, la noticia saltó en todos los medios online: NVIDIA iba a lanzar una consola portátil.
C	megas			67	Ver "MB".	2	Con los 4 megas del juego (...)
G	memoria	20			In DOS memory management, expanded memory is a system	3	Fue lanzado en Octubre de

	expandida				of bank switching that provided additional memory to DOS programs beyond the limit of conventional memory (640 KB).		1987, con mejoras en la interfaz, gestión de memoria y el uso de memoria expandida.
G	memoria extendida y expandida	20			In DOS memory management, extended memory refers to memory above the first mebibyte (220 bytes) of address space in an IBM PC or compatible with an 80286 or later processor. Extended memory should not be confused with expanded memory . Because of the available support for expanded memory in popular applications, device drivers were developed that emulated expanded memory using extended memory.	3	Para muchos usuarios, pelearse con las configuraciones de memoria extendida y expandida, drivers de todo tipo, puertos, instrucciones y demás, era poco menos que una pesadilla escrita en chino.
G	memoria gráfica	83			Graphics memory.	14	Cuenta con todos los avances actuales y tiene una memoria gráfica de 6144 MB GDDR5.
F	memoria USB	54(2)			Ver "USB". La memoria USB (Universal Serial Bus) es un tipo de dispositivo de almacenamiento de datos que utiliza memoria flash para guardar datos e información. Se le denomina también lápiz de memoria, lápiz USB o memoria externa, siendo innecesaria la voz inglesa pen drive o pendrive.	9, 3	Introduce el disco o la memoria USB, y reinicia el ordenador.
H	memoria, Memoria, memorias	57, 78, 79, 81, 82(2), 83(2)	66, 68	8	Fís. Dispositivo físico, generalmente electrónico, en el que se almacenan datos e instrucciones para recuperarlos y utilizarlos posteriormente. Memory: the part of a computer in which data or program instructions can be stored for retrieval.	1, 2	en ordenadores, en consolas
H	menú, menús	54, 55	24, 67	17, 19, 29, 34, 36	<i>Del fr. Menu.</i> m. Inform. Colección de opciones que aparece en la pantalla de un ordenador. Menu: A list of commands or facilities, especially one displayed on screen.	1, 2	Incluso podremos acceder a la guía del juego desde el menú, si nos atascamos.
A	merchandising	68, 71	11		Products used to promote a particular film, pop group, etc., or linked to a particular fictional character.	2	Merchandising. Relojes para los más fans.
H	merodeador		72		adj. Que merodea. The Marauder Suit is a RIG suit in Dead Space 3.	1	También se añaden varios trajes: uno de merodeador del S.C.A.F. y un uniforme de élite especialmente diseñado para la división de

							operaciones especiales con refuerzo de diente de serpiente.
E	Micropagos, micropago, micropagos	59(4), 60(5), 61	27, 67(3)		(Del gr. μικρο-). Microtransacción: Compra online de pequeños contenidos añadidos a un juego, a menudo dentro del propio juego y a un precio reducido, que pueden variar desde equipamiento, armas u objetos decorativos a mejoras del personaje, energía extra, etc. dependiendo del juego, y pueden suponer una ventaja sobre el resto de jugadores o simplemente una diferenciación estética. Es habitual como modelo de negocio sobre todo en los juegos Free to Play donde el acceso al juego es gratuito. Micropayment: A very small payment made online.	12, 2	(...) quizá en la next gen, puedan suponer un avance siempre y cuando las desarrolladoras no abusen del sistema de micropagos al igual que lo están haciendo ahora con los DLC.
H	micros	84			Suele usarse como abreviatura de microprocesador (en informática), o de micrófono (en sonido). m. Fís. Circuito constituido por millares de transistores integrados en un chip, que realiza alguna determinada función de los computadores electrónicos digitales. Micro: An integrated circuit that contains all the functions of a central processing unit of a computer.	3, 1, 2	Ya en los primeros micros de 8 bit aparecieron versiones - oficiales y apócrifas, más estas del universo "Alien".
H	migrar, migras	52, 53			Migrate: (With reference to computer users) change or cause to change from one system to another; Computing Transfer (programs or hardware) from one system to another.	2	Por tanto, si migras de Windows 7 a Windows 8...
G	minas flotantes		47		Floating mine: In naval mine warfare, a mine visible on the surface.	15	Limpiar una zona de minas flotantes desde una torreta de una nave es otra de las misiones.
E	minifiguras			8	A Lego minifigure , commonly referred to as a "minifig", or simply just "fig", is a small plastic articulated figurine mostly yellow, available as part of the construction toy Lego, produced by Danish toy manufacturer the Lego Group.	3	(...) delincuentes por atrapar y hasta 70 minifiguras por desbloquear (...)
E	minijuegos, minijuego		30, 31(3), 32, 48, 54, 80	14, 15, 17, 55	Pequeño juego muy sencillo y con sus propias normas que forma parte de un videojuego, a veces como mero entretenimiento extra opcional y otras como parte del propio juego, necesario para realizar ciertas acciones especiales. P.E.	12, 3	Una divertida colección de minijuegos que explota a tope las funciones de Vita.

					Minijuego para forzar una cerradura. Minigame: A minigame (also spelled mini-game or mini game and sometimes called a subgame) is a short video game often contained within another video game, that can be accessed through reaching a specific location or condition, in the regular game.		
E	mini-misiones		59		Pequeñas misiones dentro de un juego que forman parte de una misión en general. Mini-mission.	11, 14	Uno de ellos será Warzone, que presentará una sucesión de mini-misiones que se presentarán en orden aleatorio.
E	minimiza, minimizas	54, 55			tr. Inform. Reducir a las menores dimensiones posibles la ventana en que aparece la información en la pantalla de un ordenador. Minimise.	1, 17	Minimiza las aplicaciones activas.
E	miniPC, mini PC	11, 81			A nettop (or miniature PC , Mini PC or Smart Micro PC) is a very small form factor, inexpensive, low-power legacy freedesktop computer designed for basic tasks such as Internet surfing, accessing web-based applications, document processing, and audio/video playback.	3	Hablamos del miniPC de Xi3 presentado en la feria, pero según Valve NO es un prototipo de Piston...
F	misiones VR		37, 39(5)		Misiones de Realidad Virtual, " Virtual Reality Missions ".	16	Con Select accedemos al códec para hablar con los contactos, acceder a las misiones VR e incluso ir a la tienda de mejoras.
A	mix			27, 72	Mix es una voz inglesa que significa "mezcla".	3	(...) con su mix de tuning y carreras callejeras (...)
B	MMO	60, 62, 73, 79			<i>Acrónimo del término inglés Massive Multiplayer Online Game (Juego Multijugador Masivo en Línea).</i> De forma genérica un MMO es un juego multijugador en línea donde una gran cantidad de jugadores (entre cientos y miles) concurren en una misma partida, generalmente en un mundo abierto donde pueden interactuar para competir o cooperar para realizar misiones. Principalmente se usa para referirse de modo abreviado a los MMORPG (Juegos de rol masivos), el género que más comunmente se usa en este tipo de juegos, siendo el más conocido el World of Warcraft, pero existen otros géneros dentro de los MMO, como juegos de disparos o de estrategia.	12	Hasta Crytek, los creadores de la saga «Crysis», han anunciado que se pasan a los MMO gratuitos.

F	MMO de acción	6			Juego Multijugador Masivo en Linea del género de acción. Ver "MMO" y "acción" (tipo de juego).	11, 12, 3	Los mejores MMO de acción.
B	MMOFPS	60			Massively multiplayer online first-person shooter game (MMOFPS) mixes the genres of first-person shooter and Massively multiplayer online games, possibly in the form of web browser-based games, in which a very large number of players interact with one another within a virtual world.	3	Es divertido, amplio, y uno de los MMOFPS más populares.
A	mod, mods	68(3), 69(10), 71, 72			(Usu. mods) short for MODIFICATION.	2	Empleada en el lenguaje de videojuegos para modificaciones.
F	modalidad <i>free-2-play</i>	59			Modo de juego gratuito. Ver "free2play".	12	(...) «All Points Bulletin» fue relanzado con éxito por K2 Network bajo la modalidad <i>free-2-play</i> .
H	modelado, modelados	86	38, 39	72	(Del part. de modelar). m. Acción y efecto de modelar. El arte para videojuegos es diferente al arte para otras producciones 3d. El proceso normal se usa para secuencias no-interactivas, como películas, cortometrajes y series de animación, donde la imagen desplegada es siempre la misma. Los fotogramas se generan con anticipación, se les hace una post producción, y se editan en secuencias no-lineales. Fuente: http://www.gameartist.cl/curso-game-art/modelado-para-videojuegos/ Game modelling. Fuente: http://www.thegnomonworkshop.com/news/2013/03/video-games-film-whats-the-difference-its-still-3d-modeling-right/	1, 10	Es decir, gráficos 2D para los personajes y fondos modelados en 3D.
G	modelo de memoria	20			Memory model (programming): In computing, a memory model describes the interactions of threads through memory and their shared use of the data.	3	Incluía aplicaciones como Excel y Word, y usaba el modelo de memoria 8088, lo que fue solucionado en la versión 2.1.
G	modelo de negocio	16, 18, 59			Business model: The plan implemented by a company to generate revenue and make a profit from operations. The model includes the components and functions of the business, as well as the revenues it generates and the expenses it incurs. Fuente:	10	(Refiriéndose a los free2play) Con este modelo de negocio podemos disfrutar de juegos tan

					http://www.investopedia.com/terms/b/businessmodel.asp#ixzz3jLdsNsok		sensacionales como «PlanetSide 2» (...)
F	modelo LED	80			Monitor con un diodo que emite luz. Ver "LED".	11, 3	Si estás pensando en pasarte a la calidad de imagen superior que ofrecen los monitores IPS, el modelo LED IPS277L de 27" que comercializa LG supone una buena oportunidad.
F	modelos 3D			73	Figuras en 3 Dimensiones. Ver "3D".	11, 6	Por ejemplo, habrá una galería de personajes para disfrutar una y otra vez viendo los modelos 3D, que como podéis apreciar han sido rediseñados.
H	modificación	68			Ver "mod".	2	Si quieres que el realismo de tus partidas de «GTA IV» sea aún mayor , entonces no te puedes perder esta modificación que añade nuevas funciones del juego, (...) un sistema de reducción de movimiento si transportamos demasiado peso.
F	modo "Theatre of War", modo de juego "Theatre of War"	28(2)			The game introduces the "Theatre of War", a series of single-player and cooperative missions detailing various aspects of the Eastern Front campaign from both German and Soviet sides.	3	En el modo de juego "Theatre of War", podrás elegir el bando soviético o el alemán, para jugar misiones históricas entre 1941 y 1945.
F	modo 3-D		8		Opción de que algo tenga 3D. Ver "3D".	11, 6	Y aún hay más: integración con residentevil.net, tiempos de carga más

							reducidos aunque, eso sí, no tendrá modo 3-D.
G	modo Campaña		21, 55	61	A campaign mode , story mode, or simply campaign refers to one of several possible operating modes of a game in which levels are specifically encountered in a linear or branching fashion, often with more story elements present compared to other modes (such as a skirmish mode or sound test).	3	Por otro lado, el modo Campaña dura tan solo 3 o 4 horas, aunque los desarrolladores han intentado aportar contenido adicional (...)
G	modo Carrera		64		Experience the whole 2013 season on and off the track as the new and unique career mode completely immerses you in the MotoGPTM universe, from in-depth bike set-up options, wild card races, bike tests and full championships, to, discussions with team mates, answering questions from press and monitoring your popularity by checking news feeds and your social network page. Fuente: http://pqube.co.uk/motogp13/motogp13-overview/	10	Como tiene la licencia oficial del campeonato, <i>Moto GP 13</i> ofrecerá todos los circuitos y pilotos de la nueva temporada que podremos disfrutar a través de un buen puñado de modos de juegos, entre los que no faltará el poder disfrutar de la temporada completa junto a un modo Carrera más profundo (...)
G	modo cooperativo, cooperativo	86	41(2), 45, 46, 50, 54, 63, 64(2), 78(6), 79, 80(2)	29, 35	Ver "cooperativo".	12	Es un juego de acción puro y duro, con cooperativo para 4 y cientos de armas.
G	modo de dificultad			48	" Hard Mode " is a common difficulty choice in a video game, along with Easy, Normal, and on some games - Very Hard. Fuente: http://residentevil.wikia.com/wiki/Hard_Mode . Ver también "nivel de dificultad".	10, 3	Un nuevo modo de dificultad para la aventura principal disponible desde el principio.
G	modo extra			61, 63	Opción adicional. Ver "extra". Extra mode .	11, 1, 14	Y con modo extra para dos jugadores.
G	modo Historia, Historia	46	19, 21, 51	35, 47, 54	Some games let players chose between different game types. Many contemporary video games contain a single player " story mode " as well as a multiplayer mode. Fuente: http://www.half-real.net/dictionary/	10	El modo principal del juego es la Historia, que desde la perspectiva de los diferentes héroes nos

							cuenta cómo toman sus posiciones en el conflicto contra Superman.
G	modo individual, individual	24(3), 39, 41, 43, 45, 68, 72, 97	73		Single player mode: A mode is a distinct configuration that varies gameplay and affects how other game mechanics behave, such as a single player mode vs a multiplayer mode.	3	El fenomenal trabajo de Best Way con el juego recibió una recompensa de un 85 en su modo individual y aún mejor, 87, en el multijugador.
G	modo multijugador, modos multijugador	24, 43, 84, 86, 88	10, 25, 33, 53, 73(3)	25, 33(2), 37	Modo de juego donde al menos dos jugadores participan al mismo tiempo en una partida o entorno de juego, bien de manera cooperativa o competitiva. Multiplayer mode.	12, 14	Además, por primera vez en la saga, se introducirá un modo multijugador para 8 (...)
F	modo Off TV			29, 49	Ver "Off-Tv". Ver significado/contexto en las revistas.	3, 11	El modo Off TV no podía faltar a la cita con esta versión de Need for Speed. Podemos activar la opción en cualquier momento y trasladar toda la acción a la pantalla del gamepad para disfrutar de las carreras con la máxima definición.
F	modo online, modos online		21, 23, 66	35, 46, 49, 55(2), 61(3), 62	Opción de conectarse en línea. Ver "online".	11, 2	Aunque no tiene modo online, el modo Batalla no sólo nos permite enfrentarnos a otros tres amigos, sino también a naves controladas por la CPU de la consola.
F	modo PvP	71			Opción de jugar contra otro jugador real. Ver "PvP".	11, 12	Antes de enfrascarnos en singular combate, hay que decir que el de «Diablo III» no es un modo PvP tradicional, pero eso ya lo sabíamos todos los aficionados.

F	modo "toy box"			12	Ver significado/contexto en las revistas. Toy box: caja de juguetes.	11, 14	Y atención: el modo "toy box" permitirá 'cruzar' todos los sets, personajes y objetos para construir una aventura a nuestro antojo.
G	modos de juego, modo de juego	15, 28, 30, 31, 59, 60(2), 61, 91	14, 47, 50, 57, 59, 61(2), 64, 75(2), 76, 80(2)	37, 71	A game mode is a distinct configuration that varies gameplay and affects how other game mechanics behave. A game with several modes will present different settings in each one, changing how a particular element of the game is played. One of the most common examples of game mode is the single player versus multiplayer choice in video games, where multiplayer can further be cooperative or competitive.	3	Hoy nos enseñan un modo de juego, mañana un nuevo personajes... Dando lugar muchas veces a noticias realmente chorras.
F	modos multiplayer			55	In modern console, arcade and personal computer games, "multiplayer" implies play with several controllers plugged into one game system. Home-console games often use split screen, so each player has an individual view of the action (important in first-person shooters and racing video games); most arcade games, and some console games (since Pong), do not. Nearly all multiplayer modes on beat 'em up games have a single-system option, but racing games are abandoning split screen in favor of a multiple-system, multiplayer mode.	3	Modos multiplayer suficientes para garantizar el entretenimiento ya sea online o en el modo local.
F	modos online y local, cooperativos y competitivos		50		Opciones en Internet o red local ayudándose o compitiendo. Ver "online competitivo y cooperativo" y "local".	11, 2	Además, ofrece modos online y local, cooperativos y competitivos lo que prolonga aún más la diversión.
H	módulos	82			Del lat. Modŭlus. Dual-channel memory modules are two memory modules with the same specification, capacity and serial number in the same package. Fuente: http://es.transcend-info.com/Support/FAQ-455	3, 10	Con él puedes dar el salto a los 16 GB con dos módulos para doble canal y prepararte para las exigencias de los juegos.
H	Monitor, monitor	80, 82(2), 83	68(2)		<i>Del ingl. Monitor.</i> m. Aparato receptor que toma las imágenes directamente de las instalaciones filmadoras y sirve para controlar la transmisión.	1	...pero juego a mi PS3 con un monitor que no tiene la entrada para los cables rojo, blanco y amarillo y no puedo conectar los cascos

							al monitor.
F	monitores IPS	80			IPS (In-plane switching) is a screen technology used for liquid crystal displays (LCDs). It was designed to solve the main limitations of the twisted nematic field effect (TN) matrix LCDs in the late 1980s.	3	Si estás pensando en pasarte a la calidad de imagen superior que ofrecen los monitores IPS...
A	motion capture		26		Captura de imagen en movimiento. Motion: <i>Late Middle English: via Old French from Latin motio(n-), from movere 'to move'. Capture: mid 16th cent. (as a noun): from French, from Latin captura, from capt- 'seized, taken' from the verb capere.</i> Motion: the action or process of moving or being moved. Capture: (verb) cause (data) be stored in a computer.	2, 11	La actriz Ellen Page, la prota de "Juno", dará vida a Jodie. Su papel no se ha limitado al doblaje y ha colabora en el motion capture.
B	Motion JPG, MJPG			80(2)	Motion JPEG (M-JPEG) es un nombre trivial para aquellos formatos multimedia donde cada fotograma o campo entrelazado de una secuencia de video digital es comprimidapor separado como una imagen JPEG. Es frecuentemente usado en dispositivos portátiles tales como cámaras digitales.	3	Motion JPG video (MJPG)
H	motor	62	64		<i>Del lat. motor, -ōris.</i> In original usage, an engine was any sort of mechanical device. The term "gin" in cotton gin is a short form of this usage. Practically every device from the industrial revolution was referred to as an engine, and this is where the steam engine gained its name. This form of the term has recently come into use once again in computer science, where terms like search engine, "3-D graphics rendering engine" and "text-to-speech engine" are common.	3	...están ultimando un nuevo motor que nos ofrecerá un apartado gráfico muy superior
G	motor gráfico	86	10, 32(2)		Graphics engine o Game engine: a physics model typically implemented in software for use in computer games - Es la parte fundamental del motor de juego, y su función principal es renderizar y animar los modelos 2D y 3D diseñados previamente por los artistas del juego.	3, 12	Su nuevo motor gráfico dejará unos personajes y entornos aún más auténticos.
H	móvil, móviles	70, 72	66, 69, 71	76	Teléfono móvil: m. Aparato portátil de un sistema de telefonía móvil. Mobile: short form of mobile phone.	1, 2	Teléfono
B	MS-DOS	20(2)			MS-DOS (siglas de Microsoft Disk Operating System , Sistema operativo de disco de Microsoft) es un sistema	3	Sin embargo, Windows no nació como Sistema Operativo, sino como

					operativo paracomputadoras basado en x86.		interfaz gráfica de MS-DOS
G	muertos vivos		70		(The living dead) (In fiction) reanimated corpses that have been turned into creatures capable of movement but not of rational thought; zombies. Un muerto viviente o no muerto es una criatura fantástica que se genera con la resurrección de un cadáver. En muchos videojuegos se les representa de la misma forma; la resurrección de cadáveres capaces de realizar algunas acciones.	14, 2, 3	Para sobrevivir, debemos llevarnos por delante a las hordas de muertos vivientes que nos atacan, demostrando nuestra pericia al volante.
F	multijugador "offline"			30	Poder jugar varias personas sin necesidad de conexión de internet. Fuente: http://www.elotrolado.net/wiki/Juegos_Multijugador_OFFLINE_de_Playstation_3_(PS3)	10	Se trata de una especie de red social que hace que todos y cada uno de los retos que conseguimos en el juego se integren con los de nuestros amigos en una suerte de multijugador offline: no hace falta que estemos jugando al mismo tiempo que ellos ni tampoco contra ellos.
G	multijugador contextual			30	A new contextual lean system lets you look around objects by depressing a single button. Fuente: http://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2013/aug/14/call-of-duty-ghosts-multiplayer-revealed	10	El multijugador contextual de Need For Speed Most Wanted U es tan importante y atractivo como el online.
G	multijugador cooperativo			49	Cooperative gameplay (often abbreviated as co-op) is a feature in video games that allows players to work together as teammates against one or more AI opponents. It is distinct from other multiplayer modes, such as competitive multiplayer modes like player versus player or deathmatch. Playing simultaneously allows players to assist one another in many ways: passing weapons or items, healing, providing covering fire in a firefight, and performing cooperative maneuvers such as boosting a teammate up and over obstacles. Co-op multiplayer.	3, 14	Eso sí, no hemos podido evitar cierta decepción al saber que no se ha añadido multijugador cooperativo a la campaña en un juego en el que casi siempre vamos acompañados por un personaje controlado por la CPU.
F	multijugador 'download play'			3	Ver "mutijugador" y "download play".	3, 10	De eso va uno de los reportajes más interesantes

							de este número: los mejores multijugador 'download play' de 3DS para disfrutar en compañía de una sola tarjeta liderados por el gran Luigi's Mansion 2.
F	multijugador en 3DS			3	Modo de juego para más de un jugador en la consola 3DS. Ver "multijugador" y "3DS".	11, 3, 10	Multijugador en 3DS. Los mejores juegos para compartir.
G	multijugador local		49	20, 61	Sin embargo, no todo el mundo tiene una conexión web sólida todo el tiempo y, a veces simplemente quieres jugar con la gente sentada a tu lado en lugar de la gente en otro país. Si eso suena como algo que estás buscando, aquí están los mejores juegos multijugador local para Android. Fuente: http://consejosandroid.com/los-14-mejores-juegos-multijugador-local-para-android/ Local Multiplayer.	10, 14	...como formar equipo con 3 personajes de un total de 7 multijugador local, unos glifos coleccionables...
F	multijugador online, (multijugador) online		21	31	Jugar a los videojuegos en línea es la mejor manera de jugar en modo multijugador. Tienes la oportunidad de jugar con gente de todo el mundo en casi cualquier hora del día. Fuente: http://consejosandroid.com/los-14-mejores-juegos-multijugador-local-para-android/ Online Multiplayer.	10, 14	Hay que recordar que el título concederá una gran importancia al multijugador online...
F	multijugador, local y online			61	Ver "multijugador local" y "multijugador online". Local and online multiplayer.	10, 14	Otro de sus principales reclamos es su multijugador, local y online.
E	multijugador, Multijugador, multi, multijugadores	15, 24(2), 31(3), 36, 40, 42(2), 44, 48, 68, 84, 85, 86, 87, 89, 91, 97	10, 19, 21(5), 33, 35, 41, 42(4), 49, 50, 59(2), 64, 72(2), 73(5), 74(2), 76	3, 15, 21, 30, 31(2), 32, 33, 34, 35, 36, 53(2), 55, 57, 58, 59, 61, 62, 70	El término multijugador (derivado del inglés multiplayer) se utiliza para definir videojuegos que son jugables online, esto es, por medio de Internet o de otro tipo de red, con otros jugadores conectados a la misma.	3	(...) Santa Monica Studio ha apostado por incluir un multijugador, que admitirá hasta ocho jugadores simultáneos y que será la gran novedad de esta entrega.
E	multiplataforma		4, 11		Videojuego publicado en varias plataformas de juego distintas (consolas de distintos fabricantes, PCs, tabletas, etc). Multi-platform.	12, 14	...pero Ubisoft ha optado por retrasarlo a septiembre y hacerlo multiplataforma,

							por lo que saldrá en PS3.
E	multitarjeta			33	Juego multitarjeta: los jugadores conectan sus Nintendo DS respectivas por medio de la comunicación inalámbrica para acceder al modo multijugador. Para este método, cada jugador debe disponer de su propia tarjeta DS. Fuente: https://www.nintendo.es/Atencion-al-cliente/Nintendo-DS-Lite/Preguntas-frecuentes/-Que-clase-de-modos-multijugador-hay/-Que-clase-de-modos-multijugador-hay--243261.html Multiple Game Cards. Fuente: https://www.nintendo.com/consumer/systems/ds/en_la/multiplayer.jsp#multi_pak	10	El multijugador que presenta Luigi es casi la misma experiencia con multitarjeta que con solo una.
H	mundo	10, 12, 15	4, 13, 32, 47, 71, 79	27, 66	All that relates to a particular sphere of activity. En la Real Academia el significado es demasiado específico (para personas o naturaleza).	2	Ámbito. La velocidad es una necesidad vital en el mundo de los videojuegos.
H	mundo			14	<i>Del lat. mundus, y este calco del gr. Κόσμος. A (or the) world of:</i> A very great deal of.	1, 2	(...) y eso abre nuevas vías de jugabilidad y un mundo de decisiones.
F	mundo 3D	45			Entorno, paisajes en tres dimensiones. Ver "mundo" (Paisaje, entorno, ambiente en un juego) y "3D".	11, 10, 6	Acción, puzzles y exploración, pero con ambientación sobrenatural, en un enorme mundo 3D.
G	mundo abierto		10, 76	75	Modelo de diseño de niveles en el que se le da al jugador la posibilidad de moverse con libertad por el mundo virtual en el que se ambienta el juego, e interactuar en gran medida con todos o casi todos los elementos que lo componen. Aunque a menudo se intercambia con el término sandbox, el mundo abierto es una característica de diseño que puede poseer un juego de cualquier tipo, mientras que sandbox es un género de videojuego que, entre otras características, conlleva la de tener un mundo abierto. Open world is a term for video games where a player can move freely through a virtual world.	3, 12	Disney Infinity es un mundo abierto en el que explorar.
F	mundo online persistente, mundos persistentes online	59, 60			Entorno virtual donde la acción continúa aunque el jugador deje de jugar, de acuerdo a la intervención del resto de jugadores conectados al juego. Habitual en juegos online masivos. Ver mundo persistente.	12	Warming .net ha conseguido que un género tan minoritario como la simulación de tanques se abra un hueco entre los

							mundos persistentes online, llevándose a la acción.
F	mundo persistente online tipo "sandbox"	59			Entorno virtual de acción continua con libertad para moverse por el escenario que se encuentra en Internet. Ver "mundo persistente", "online" y "sandbox".	11, 12, 2	Todo transcurre en un mundo persistente online "tipo sandbox" compuesto por tres continentes enormes, divididos en regiones (...)
G	mundo persistente, mundo persistente y masivo	59, 61, 62(2)			Entorno virtual donde la acción continúa aunque el jugador deje de jugar, de acuerdo a la intervención del resto de jugadores conectados al juego. Habitual en juegos online masivos. A persistent world or persistent state world (PSW) is a virtual world which, by the definition by Richard Bartle, "continues to exist and develop internally even when there are no people interacting with it". The term is frequently used in relation to massively multiplayer online role-playing games (MMORPGs) and pervasive games.	12, 3	Estará ambientado en la Segunda Guerra Mundial y combinará la Acción con la dirección estratégica sobre un mapa para distribuir las tropas en un mundo persistente.
H	mundo, mundos	15(2), 32, 47, 68, 73	11, 12, 25, 29(2), 53, 54, 60(2)	6(2), 10, 12, 14(3), 20(2), 22(2), 25, 52, 54, 59(2), 75	Consider for a second what makes video games amazing, and forget about stunning visuals, fun gameplay mechanics, and spectacular set-pieces. This is the only medium capable of equipping its audience to explore, discover, and involve themselves in a fictional world . Writers, designers, and other creative types craft universes with rich characteristics we get to be part of in a literal way. Fuente: http://www.ign.com/top/video-game-worlds	10	Paisaje, entorno, ambiente en un juego. El mundo Pokémon sufre unos vientos especiales de diferentes clases.
H	muro			18	Facebook wall : On the Facebook, social networking site a wall is a section in your profile where others can write messages to you or leave you gifts, which are icon-like small images. The wall is a public writing space so others who view your profile can see what has been written on your wall.	19	En el muro se han publicado códigos para introducir en el apartado extras y flipar con vestidos tan guays como extravagantes.
A	muscle			28	El concepto de " muscle car " se refiere a un automóvil de tamaño medio-grande, con rasgos deportivos y musculosos, cualidades que le hacen ser muy llamativo y con aspecto "agresivo", con un motor muy potente y con un precio de compra inferior, más accesible al gran público, que otros	3	Corresponden a siete categorías: muscle, gran turismo, convencionales, deportivos, exóticos, bólidos y todoterrenos.

					deportivos "puros".		
E	nanotraje	18	13		Nanosuits (also known as Nano-muscle suits). Nanotraje CryNet (también conocidos como Trajes Nano-musculares) son potentes y extremadamente versátiles trajes protectores de combate táctico propuesto originalmente con la intención de permitir a los seres humanos operar en ambientes hostiles que de otro modo serían sustancialmente letales. Fuente: http://es.crysis.wikia.com/wiki/Nanotraje_CryNet , http://crysis.wikia.com/wiki/CryNet_Nanosuit	10	Un nuevo arco de increíble potencia de fuego, un nanotraje mejor preparado, muchos aliens y un entorno hostil...
G	nave espacial		54		~ espacial. Máquina provista de medios de propulsión y dirección que le permiten navegar en el espacio exterior a la atmósfera terrestre con o sin tripulantes, y que se destina a misiones científicas o técnicas. Spaceship .	1, 14	...el juego construye una ambientación aterradora en el escenario opresivo de una nave espacial.
H	navegador	56, 60, 62, 67, 72(2), 97	71		m. Inform. Aplicación que, mediante enlaces de hipertexto, permite navegar por una red informática. Computing A browser program for accessing data on the Internet or another information system.	1, 2, 14	(...) navegador mejorado para que las búsquedas sean más fáciles (...)
F	navegador del PC		68		Ver "navegador" y "PC".	1, 2, 14	Accede al router desde el navegador del PC y busca el apartado de gestión de red local (LAN).
F	navegador web			76	Un navegador web (en inglés, web browser) es un software, aplicación o programa que permite el acceso a la Web, interpretando la información de distintos tipos de archivos y sitios web para que estos puedan ser visualizados.	3	...anunció en la Game Developers Conference que Miiverse aterrizará en smartphones y navegador web durante el mes de mayo.
H	naves, nave	59, 61, 70, 73, 85	27, 40, 45, 47, 50(3), 54, 78	35	Ver "nave espacial".	1, 14	Acompañados de otros soldados, nosotros controlamos al cabo Winter mientras recorremos entornos ya conocidos como la nave Sulaco o la superficie del planeta LV-426.
A	navigator		30		Navigator Controller PlayStation Move PS3. Fuente:	10	La gracia de todo residirá

					http://www.fnac.es/Navigator-Controller-PlayStation-Move-PS3-Videoconsola-Videoconsola/a396546		en que el juego se manejará sólo con un mando Move, sin navigator ni nada más.
A	NEAR		64(2)		Near (cerca) es la aplicación de redes sociales de PS Vita que te permite iniciar sesión en lugares de la vida real y recoger o dejar regalos para otros jugadores para que los encuentren y los utilicen en sus juegos. Fuente: http://latam.playstation.com/psvita/apps/psvita-app-near.html	10	(...) (pantalla táctil para seleccionar ítems o realizar un ataque especial, panel trasero para centrar la cámara, NEAR para intercambiar objetos con otros jugadores...).
C	necromorfos, necromorfo	18	35, 44(2), 45(5), 46, 47, 54(3), 76		Los necromorfos (literalmente, con forma de muerto) son unas criaturas ficticias que aparecen en el videojuego de terror Dead Space. Necromorphs.	3	Alien Colonial Marines, o en tercera persona luchando contra los necromorfos de Dead Space 3...
A	netbooks	21			A small laptop computer designed primarily for accessing Internet-based applications.	2	Diseñado para sobremesas, tablets, portátiles, netbooks y media center.
A	network		68		A number of interconnected computers, machines, or operations	2	La información de la cuenta se borra de la consola, pero con tu dirección de email de inicio de sesión y tu contraseña puedes volver a configurarla, tus trofeos sincronizados en el network volverán, pero no las partidas guardadas.
A	next gen		15, 67		Next Generation or Next-Generation. The upcoming generation of video game console at a given time.	3	Me gustaría pensar que la next gen nos va a dejar con la boca abierta con su potencial técnico (...)
G	ninja cibernético		36		Cyborg Ninja was an alter-ego assumed by several individuals. The name is derived from the high-tech exoskeletons and swords that they utilized, the former of which were developed by Tokugawa Heavy Industries. Their names derived from their ninja-like nature as well as most of them adopting cybernetic parts in place of organic parts. Fuente:	10	Rising: Revengeance nos pone en el pellejo de Raiden, en su versión ninja cibernético, quien trabaja en una milicia privada protegiendo al presidente

					http://metalgear.wikia.com/wiki/Cyborg_Ninja		de un país emergente africano.
D	nintenderos, nintendera, nintendero			47, 64, 66, 76, 77	Fan incondicional (fanboy) de la empresa Nintendo, y que como tal defiende a ultranza sin atender a razonamientos o argumentaciones lógicas.	12	Capcom sigue siendo la "third-party" nipona que más alegrías da a los nintenderos.
H	nivel		21, 64, 75	51	Grado o altura que alcanzan ciertos aspectos de la vida social. Take something to the next level: Further improve or develop something that is already successful.	1, 2	Evolución, mejora. “la lucha contra otros guerreros online era el siguiente paso para poder llevar la franquicia a otro nivel”.
H	nivel		38(2)	34, 35, 70	An intellectual, social, or moral standard: at six he could play chess at an advanced level.	2	Modo de dificultad. No son muy complicados en nivel normal, pero tienen detalles que difícilmente olvidarás y todo a ritmo de música rockera...
H	nivel			72, 73	Medida de una cantidad con referencia a una escala determinada.	1	Cantidad. El viaje, que es sobre todo plataformero pero tiene un buen nivel de acción, llenará algunos "vacíos" en la historia original, según ha declarado el productor.
H	nivel		78		Altura que algo alcanza, o a la que está colocado.	1	A la altura. Está al nivel de Dragon Quest VIII de PS2 y tiene algunas cosas que me recuerdan a <i>The Legend of Zelda</i> de Nintendo.
G	nivel de detalle, nivel detalle	68, 78	64	14	In computer graphics, accounting for level of detail involves decreasing the complexity of a 3D object representation as it moves away from the viewer or according to other metrics such as object importance, viewpoint-relative speed or position. Level of detail techniques increase the efficiency of rendering by decreasing the workload on graphics pipeline stages, usually vertex transformations.	3	Tiene un alto nivel detalle y 20 puntos de articulación (figura de acción).

H	nivel, niveles	46, 73(5)	40, 41, 78(2)	23, 24, 51, 52, 60, 79(7)	Experience point: In many RPGs, characters start as fairly weak and untrained. When a sufficient amount of experience is obtained, the character "levels up", achieving the next stage of character development. Such an event usually increases the character's statistics, such as maximum health, magic and strength, and may permit the character to acquire new abilities or improve existing ones.	3	Habilidades. Además habrá arrasadores ataques en equipo, que acabarán con varios enemigos de una sola vez y que también subirán de nivel con el uso.
H	niveles		64		Categoría, rango. At all levels .	1, 14	Aspectos. Por lo demás, en la presentación del juego presumieron de que van a "llegar a un nuevo nivel de realismo" a todos los niveles.
G	niveles de dificultad, nivel de dificultad		2, 8, 50(2)	6	Video games often allow players to influence their balance by offering a choice of " difficulty levels ". These affect how challenging the game is to play. In addition to altering the game's rules, difficulty levels can be used to alter what content is presented to the player. This usually takes the form of adding or removing challenging locations or events, but some games also change their narrative to reward players who play them on higher difficulty levels (Max Payne 2) or end early as punishment for playing on easy (Castlevania).	3	(...) un nuevo tipo de enemigo, posiciones aleatorias para todas las criaturas, un nuevo nivel de dificultad "Infernal" que pondrá las cosas aún más difíciles (...)
H	niveles, nivel	38, 44	14(3), 20, 45, 46, 48, 51, 63(4), 76, 77, 78	6, 9, 17, 19(2), 33, 36, 49, 53, 58, 59(3), 61, 66(3), 67(2), 70(2), 72, 73(5)	<i>Del prov. Nivel.</i> Cada uno de los capítulos o segmentos en los que se divide un videojuego y que tienen uno o varios objetivos definidos que se deben completar para avanzar en el juego. A level , map, area, stage, world, rack, board, zone, or phase in a video game is the total space available to the player during the course of completing a discrete objective.	1, 12, 3	Fases. En muchos niveles da la sensación de estar escuchando una y otra vez la misma canción y, en parte, es así: algunas pantallas tienen el mismo tema con variaciones mínimas.
E	no aplicable	40			Not applicable.	17	no aplicable
E	No Muertos			10	Un muerto viviente o no muerto es una criatura fantástica que se genera con la resurrección de un cadáver. Sin embargo, el muerto viviente no retorna con todas las funciones biológicas que tenía en vida; no es más que un cadáver con la capacidad de moverse y en algunas ocasiones de pensar. Undead . Fuente:	3, 10	Nos encanta este habilidoso e incansable guerrero, híbrido entre Tecnología, Magia y No Muertos.

					http://eu.battle.net/wow/en/game/race/undead		
E	no opcional	61(3)			Non optional.	14	Mechs (no opcional)
E	no-consola, (no) consola portátil	16, 25			Ver significado/contexto en las revistas.	11	NVIDIA arrasa el CES con su no-consola. ¿Qué es, entonces, Project Shield? Project Shield es un dispositivo concebido como una plataforma abierta, basada en Android, que permite ejecutar apps y juegos Android. Su diseño es parecido a un gamepad tradicional que encierra en su interior un poderoso hardware (...) También integra una pantalla que puede servir para visualizar juegos, aunque en realidad está pensado para jugarlos en el TV (...) además es un dispositivo pensado para jugar en streaming a los juegos de tu PC (...) Y también conecta con GRID (...)
H	nodos		27		At each hierarchy levels, entities are represented by nodes and links. The node shape for regions and constellations is a hexagon, while it's a circle for solarsystems. Fuente: http://dust514.com/news/blog/2013/05/an-updated-map-for-uprising/	10	Las batallas tendrán lugar en enormes mapeados y nos invitarán a dominar nodos clave, desde los que podremos reaparecer si somos abatidos...
C	noquear		1		<i>Del ingl. to knock out.</i> tr. Dejar sin sentido a alguien con un golpe.	1	Unos jugazos que te van a noquear
G	novela interactiva			63	Interactive novel. The interactive novel is a form of interactive web fiction. In an interactive novel, the reader chooses where to go next in the novel by clicking on a piece of hyperlinked	3, 14	(...) no puedes fiarte de nadie en esta mezcla inquietante de juego de

					text, such as a page number, a character, or a direction.		puzles y novela interactiva.
H	nube	16, 67(4)	15(2), 31(2)		Cloud: (usually the cloud) Computing A network of remote servers hosted on the Internet and used to store, manage, and process data in place of local servers or personal computers: there's a rich, complex, shared data store in the cloud	2	online
B	NX	53			NX significa No eXecute (no ejecutar). Es una tecnología utilizada en CPUs para separar las áreas de memoria usadas para albergar las instrucciones del procesador (código) y las de almacenamiento de datos. NX ayuda al procesador a proteger al equipo contra ataques de software malintencionado.	3, 21	Procesador de 1 GHz compatible con PAE, NX y SS2.
G	objetos legendarios	88			Un objeto legendario es un objeto armado a partir de al menos un objeto avanzado. Fuente: http://es.leagueoflegends.wikia.com/wiki/Categor%C3%ADa:Objetos_Legendarios . Legendary objects. Fuente: http://wowwiki.wikia.com/Legendary_items	10	En esta historia no hay objetos legendarios que rescatar - aparentemente -
G	objetos ocultos			48	Los objetos ocultos son objetos presentes en los videojuegos de estilo RPG de todas las generaciones. Se encuentran esparcidos por las rutas, cuevas, ciudades e incluso edificios, de la misma forma que los objetos normales, pero a diferencia de estos los objetos ocultos no se ven en el terreno. Fuente: http://es.pokemon.wikia.com/wiki/Objeto_oculto . Hidden objects: A hidden object game (sometimes called hidden picture) is a genre of puzzle video game in which the player must find items from a list that are hidden within a picture.	10, 14, 3	(...) para conseguir objetos ocultos (principalmente munición muy necesaria).
G	obra de arte	48(2)	79		Los términos obra de arte, obra artística, obra maestra y pieza artística son las denominaciones que se dan al producto de una creación en el campo del arte que se considera cumple una función estética. Dada la clásica identificación del concepto de "arte" con las bellas artes, suele restringirse el concepto de obra de arte a los productos de éstas: los de las artes plásticas, denominadas artes mayores (pintura, escultura y arquitectura), las obras literarias y las obras musicales. Work of art o Artwork. A work of art, artwork, art piece, piece of art or art object is an aesthetic physical item or artistic creation. Apart from "work of art", which may be used of any work regarded	3, 14	Una obra de arte hecha videojuego. Sin apenas argumento, te tocará la fibra sensible con su mensaje

					as art in its widest sense, including works from literature and music, these terms apply principally to tangible, portable forms of visual art. A non-ephemeral photograph, film or visual computer program, such as a video game or computer animation.		
G	obra maestra	49		5, 62, 63, 66	Masterpiece: a work of outstanding artistry, skill, or workmanship.	2	(...) Donkey Kong Country, obra maestra para SNES.
A	offline		50	27	Not controlled by or directly connected to a computer or the Internet.	2	Jugadores: 1-2(offline) 2-6(online)
A	Off-Tv			48	Off-TV Play is a feature of Nintendo's eighth-generation video game console, the Wii U. Like all video game consoles, the Wii U uses a console and a controller to manipulate an image on a television screen. The Wii U's unique feature is that its controller, the Wii U GamePad, has its own built-in screen for displaying images. It can display an entirely different image, or duplicate the television screen into the Wii U GamePad. Off-TV Play is the term used for when an entire game is played strictly on the controller, without the use of a television.	3	Puedes sustituirlo por el WiiU Pro Controller o pasar la acción a su pantalla en el Off-Tv.
A	Online code	48			In computer science, online codes are an example of rateless erasure codes. These codes can encode a message into a number of symbols such that knowledge of any fraction of them allows one to recover the original message (with high probability).	3	The Walking Dead (Online code)
F	online competitivo y cooperativo		80		Modos en que se puede jugar compitiendo o cooperando en línea. Ver "online".	11, 2	60 misiones, más de 200 armas, vehículos, online competitivo y cooperativo...
A	Online, online	87	21, 41, 45, 46(2), 50, 55	9, 27, 33, 34, 36	Computing: (adj.) controlled by or connected to a computer.	2	Matar aliens es adictivo, ¡pero no te los cargues todos tú! Recuerda que tendrás compañeros incluso online.
A	Online, online		73, 75, 76, 77, 80	34, 37	Sustantivo. Juego o modo online. Ver "online".	2, 11	La saga Driver vuelve al buen camino ofreciendo incontables horas de juego,

							desafíos y un gran online.
A	ONLINE/WIFI		50, 51		Ver "online" y "Wifi". Que se puede conectar mediante estas opciones.	2, 3, 11	ONLINE/WIFI: 2/4. Viene acompañado de un símbolo con tres personas y una bola del mundo.
F	opción NX	53			Ver "NX".	3, 10	Esto se hace en la pestaña de Seguridad de la BIOS . Accede a ella, busca la opción NX, y actívala.
F	opciones online, opciones Online		8, 74		Puede elegirse el modo en línea. Ver "online".	11, 2	Además se ha añadido Sonido Surround para que la experiencia sea más agobiante, opciones online para jugar en modo Asalto de forma cooperativa con un amigo.
G	operaciones especiales		72		Special operations (S.O.) are military operations that are considered "special" (that is, unconventional), usually carried out by dedicated special forces units.	14, 3	... y un uniforme de élite especialmente diseñado para la división de operaciones especiales con refuerzo de diente de serpiente.
E	operatividad	91			Capacidad para realizar una función. Operability.	1, 14	(...) que su servicio online iba a sufrir una serie de mejoras que esperemos que se aprovechen no ya de cara al juego en sí, sino sencillamente a su operatividad y funcionalidad.
E	optimización, optimizaciones	57(3)			Acción y efecto de optimizar. Optimization.	1, 17	Instala los últimos parques de los juegos. Muchos contienen optimizaciones y arreglos para el nuevo sistema.
E	optimizado,	45, 57, 82(2)			Ver "optimizar".	15	Adj. Pese a la polvareda

	optimizados, optimizada						levantada, Windows 8 es un S.O. estable, bien optimizado, altamente compatible y que funciona con los juegos igual o mejor que sus predecesores.
E	optimizar, optimiza, ha optimizado	18, 57(2)		27	En matemáticas e informática, determinar los valores de las variables que intervienen en un proceso o sistema para que el resultado que se obtiene sea el mejor posible. To optimize.	15, 17	Es más lento pero optimiza mejor el uso del disco duro que el desfragmentador del sistema.
C	orcos	46(2)			<i>Late 16th cent. (denoting an ogre): perhaps from Latin orcus 'hell' or Italian orco 'demon, monster', influenced by obsolete orc 'ferocious see creature' and by Old English orcneas 'monsters'. The current sense is due to the use of the word in Tolkien's fantasy adventures. Orc: (in fantasy literature and games) a member of an imaginary race of human-like creatures characterized as ugly, warlike, and malevolent.</i>	1	Elige entre orcos, amazonas, medianos, ogros, humanos nigromantes, elfos, goblins, enanos o vampiros, etc.
A	overclocking	83(2)			Overclock es un anglicanismo de uso habitual en informática. Literalmente significa forzar al reloj, es decir, forzar la frecuencia de reloj de la CPU. La práctica conocida como overclocking pretende alcanzar una mayor velocidad de reloj para un componente electrónico (por encima de las especificaciones del fabricante).	3	En MM:156 2004 el término aparece entre comillas. Cuenta con prestaciones aptas incluso para overclocking.
G	ovni			72	(Acrón. <i>de objeto volador no identificado, calco del acrón. ingl. unidentified flyingobject</i>). 1. m. Objeto al que en ocasiones se considera, según la ufología, como una nave espacial de procedencia extraterrestre.	1	Por fin nos explicarán por qué viajabas en un ovni en cierto momento del juego
F	pack de arranque			12	Ver "starter pack".	2	Este verano se lanzará un 'starter pack' compuesto de: el juego, la base, tres figuras (...), tres sets de juego (...), el primer disco de poder y códigos web exclusivos para desbloquear contenidos online. El pack de arranque

							no estará solo.
F	Pack de Comunidad	72			Ver significado/contexto en las revistas. Ver "pack".	11, 2	Mejora cualquier versión de «Blood Bowl» con el Pack de Comunidad, un parche que añade nuevos modelos, diferentes texturas, mejoras visuales y hasta nuevas animadoras.
F	pack de mapas		69		Ver "pack" y "mapas".	2	¿Qué día sale el pack de mapas Revolution de Black Ops 2 ?
B	Pack Deluxe		72		Paquete de lujo. Deluxe: Luxurious or sumptuous; of a superior kind. Ver "pack".	11, 2	PS3 Pack Deluxe
F	pack digital	72			Ver significado/contexto en las revistas. Ver "pack".	11, 2	Concretamente, el pack digital «Sim Bim Mega Bundle» contiene las versiones descargables (...)
A	pack, packs	72(5)	62(2), 71, 72(5), 73(33)	15, 27	<i>From Middle English: from Middle Dutch, Middle Low German pak (noun), pakken (verb) (...).</i> A group or set of similar things or people.	2	Conjunto de varias cosas.
F	packs de mazmorras de pago			24	Paquete de prisiones subterráneas que hay que pagar. Ver "pack" y "mazmorras 3D".	11, 2, 1	El juego irá recibiendo regularmente nuevos packs de mazmorras de pago, que podrás descargar desde el menú principal del juego (...)
A	pad	45, 74, 75		59	Ver "gamepads".	12	(...) otro "invoca" a un pájaro fotógrafo que nos permite mover el pad de Wii U para fotografiar a todos los seres del universo Toki Toki y colocarlos en una galería.
B	PAE	53			Physical Address Extension , an x86 computer processor feature for accessing more than 4 gigabytes of memory. Power added efficiency, a percentage that rates the efficiency of a	3, 21	Procesador de 1 GHz compatible con PAE, NX y SS2

					power amplifier. PAE permite que los procesadores de 32 bits obtengan acceso a más de 4 GB de memoria física en versiones compatibles de Windows y es un requisito previo para NX.		
F	página (de Facebook), página Facebook	5, 15, 67(2), 71	79		Sitio de la red social en Internet. Ver "página web" y "Facebook".	11, 1, 3	Síguenos también en nuestra página de Facebook.
F	página web	61		3	Inform. Documento situado en una red informática, al que se accede mediante enlaces de hipertexto.	1	Tu página web donde encuentras la actualidad de los videojuegos: noticias, vídeos, reportajes...
G	Panel de Control	55			The Control Panel is a part of the Microsoft Windows graphical user interface which allows users to view and manipulate basic system settings and controls via applets, such as adding hardware, adding and removing software, controlling user accounts, and changing accessibility options.	3	Si pinchas con el botón derecho activarás un pseudo Botón de Inicio con el Panel de Control, Sistema, Administrador de Dispositivos, etc.
G	panel frontal	78			Front panel: The panel at the front of certain electrical equipment which serves to set, switch, adjust, and monitor the various available settings and functions. Fuente: http://www.dictionaryofengineering.com/definition/front-panel.html	10	En el panel frontal dispone de conexiones USB 2.0 x 2, entrada y salida de sonido con dos jack de 3,5 mm y un conector SATA.
F	panel IO	83			The I/O Panel's Components: Your PC most likely has an I/O panel to either help keep all the connectors in one spot. On the I/O panel, you add various expansion options to the PC, and the I/O panel also provides places to plug in some standard devices. Fuente: http://www.dummies.com/how-to/content/the-io-panels-components.html	10	Permite instalar cualquier tipo de tarjeta gráfica y su panel IO ha sido actualizado para disponer de conexiones USB 3.0.
G	panel táctil trasero		60		In a gameplay demo at Gamescom, Media Molecule demonstrated how the player is also able to use the PS Vita's rear touch panel to effectively push their fingers up through the ground to interact with enemies and the environment. Fuente: https://en.wikipedia.org/wiki/Tearaway_(video_game)	3	Por ejemplo, podemos tocar el panel táctil trasero para "meter" nuestros dedos en el mundo del juego y molestar así a los enemigos y que dejen vía libre a Lota para avanzar.
G	panel táctil,	80	59, 64	29	Touch panel. Fuente: http://www.yourdictionary.com/touch-	10,	Los dos sticks de Vita

	paneles táctiles				<i>panel</i> . Ver "pantalla táctil".	3	garantizan un control óptimo y además aprovechará otras de las funciones de la portátil, desde los paneles táctiles (para manejar el menú de armas, para acuchillar a los enemigos por la espalda...), el sensor de movimiento para apuntar usando el rifle de precisión (...)
H	pantalla	32, 41, 56, 89	39, 49, 69	35, 36, 55, 71, 72, 73	Screen: The data or images displayed on a computer screen.	2	Todo iba bien hasta que tuve que llevarla porque sólo me sale una pantalla en color negro que pone: No se puede iniciar.
F	pantalla de Game Over			48	Imagen que indica que se ha acabado el juego. Ver "pantalla" (screen) y "Game Over".	11, 2, 12	En la pantalla de Game Over compartiremos mensajes o dibujos.
G	pantalla de Inicio, pantalla Inicio	54(2), 55(5), 56(3), 57(2)			Start screen: Start is the heart of your PC—it's where you open apps and desktop programs, see what your friends are doing, and get to your favorite websites and files.	21	Cada vez que enciendes el ordenador, el sistema arranca en la pantalla de Inicio .
F	pantalla de TV		71		Superficie donde se ven las imágenes de la televisión. Ver "TV".	11, 1, 2	Esta nueva aplicación gratuita se adapta a la pantalla de TV, con una interfaz intuitiva y fácil de manejar.
F	pantalla del gamepad			29	Superficie donde se ven las imágenes en el mando de control. Ver "gamepad".	11, 1, 12	Podemos activar la opción en cualquier momento y trasladar toda la acción a la pantalla del gamepad...
G	pantalla partida		46, 49(2), 55		Modo de juego multijugador, donde los jugadores participan en el juego en una única plataforma, y el juego se muestra en pantalla manera dividida, con tantas divisiones como jugadores participen (normalmente entre 2 y 4). Split screen: A cinema,	12, 2	(...) para 3 jugadores que deben avanzar juntos porque no hay pantalla partida.

					televisión, or computer screen on which two or more separate images are displayed.		
H	pantalla, pantallas	76		19, 39(2), 45	Una captura de pantalla o pantallazo es una imagen tomada por una computadora o un teléfono inteligente para capturar los elementos vistos en la pantalla del monitor u otro dispositivo de salida visual. Generalmente es una imagen digital tomada por el sistema operativo o aplicaciones siendo ejecutadas en la computadora o teléfono. Ver también "captura de pantalla".	3, 2	Imagen de juego en la revista. Aunque el ritmo podía resultar exasperante, así pudimos ver nuevas pantallas de <<Doom III>> (...)
G	pantallas táctiles, pantalla táctil	21, 74(2), 75, 83	50, 51(2), 60, 63, 64	8, 23, 29, 57, 70	Una pantalla táctil (<i>en inglés touch screen</i>) es una pantalla que mediante un toque directo sobre su superficie permite la entrada de datos y órdenes al dispositivo, y a su vez muestra los resultados introducidos previamente; actuando como periférico de entrada y salida de datos, así como emulador de datos interinos erróneos al no tocarse efectivamente.	3	Let's Fish es un juego de pesca que se puede jugar tanto con controles físicos como usando solo la pantalla táctil.
H	pantallas, pantalla		61	58, 61, 64	Cada uno de los capítulos, fases o en general secciones en las que se divide un videojuego y que tienen uno o varios objetivos definidos que se deben completar para avanzar en el mismo. Es un concepto bastante abstracto y según el contexto o el videojuego puede referirse a una cierta escena, a una fase, capítulo, etc. Es sinónimo de fase o nivel.	12	Fases. En muchos niveles da la sensación de estar escuchando una y otra vez la misma canción y, en parte, es así: algunas pantallas tienen el mismo tema con variaciones mínimas.
H	parámetros	69			Parameter: a numerical or other measurable factor forming one of a set that defines a system or sets the conditions of its operation.	2	La mayoría de los mods se centran en ajustar parámetros, pero también los hay que introducen mejoras gráficas.
H	parche, parches	53, 57(5), 71, 72	15		Patch: Modificación de un programa o sistema de información. - Modificación de un juego que generalmente corrige errores del juego pero que también se emplea para actualizar o mejorar ciertos aspectos.	3, 12	Y los que no lo hacen, poco a poco reciben parches que lo solucionan.
A	parries, "parries"		36, 38		<i>Late 17th century: probably representing French parer! 'ward off!'</i> , imperative of <i>parer</i> , from Italian <i>parare</i> 'ward off'. Ward off (a weapon or attack) with a countermove.	2	Hay combos variados y parries (para bloquear y desviar); (no faltan los "parries" o desvíos, quick time events...)

H	parrilla	15			A pattern of lines marking the starting places on a motor-racing track. De la misma manera, no hay que olvidarse que también existe la llamada parrilla de salida, que se refiere al punto de partida en el que deben situarse los participantes de una competición para iniciarla.	2, 18	Sección de MicroManía. Aparecen los juegos que van a salir a la venta.
G	partidas en línea			36	Ver "juego online".	3	Solo por las partidas en línea ya vale la pena hacerse con Mario Tennis Open.
F	partidas online, partida online	43		33, 35	Ver "juego online".	3	Incluso es posible que dos jugadores conectados en red local con un solo juego puedan participar juntos en una partida online con otros "Luigi".
A	pause			80	(Also pause button). A control allowing the temporary interruption of recording, playback, or other process.	2	Para afinar bien, conviene usar el pause.
F	PC de sobremesa	67			Computadora de escritorio (en Hispanoamérica) u ordenador de sobremesa (en España) es una computadora personal que es diseñada para ser usada en una ubicación fija, como un escritorio -como su nombre indica-, a diferencia de otros equipos personales como las computadoras portátiles.	3	Pero aún falta mucho para que los sistemas de juego por streaming desbanquen a las consolas y el PC de sobremesa.
B	PC DOS	77			El IBM PC DOS (nombre completo: The IBM Personal Computer Disk Operating System) es un Sistema operativo de disco(DOS) para el IBM Personal Computer y los sistemas compatibles.	3	(...) qué buena pinta tenían los gráficos en 256 colores (VGA) en PC DOS o AmigaST.
B	PC, PCs	1, 5, 9, 10(2), 11, 12(3), 15(11), 16(3), 18(2), 20(4), 21, 24, 28, 39(3), 40, 44(2), 45, 46(2), 48, 52, 53(6), 54, 55, 57(4), 58,	11, 15, 48, 66, 68(4), 79	5, 76	A personal computer: A computer designed for use by one person at a time.	2	Windows ha estado íntimamente ligado al PC y a sus juegos desde hace casi tres décadas.

		67(3), 68, 70, 72, 74(4), 75, 76(2), 77(3), 80, 81(2), 83(4), 84, 85(2), 86, 90(2), 91(4), 96, 97, 98					
B	PEGI	61	35(2)		<i>Acrónimo de Pan European Game Information (Información Panaeuropea sobre Videojuegos).</i> Sistema europeo para clasificar el contenido de un videojuego y asignarle una edad recomendada. De participación voluntaria, a pesar de su nombre no se usa exclusivamente en países europeos o que formen parte de la Unión Europea.	3, 12	El código de regulación PEGI indica la edad recomendada y describe el contenido de los juegos con estos iconos (...)
B	PEGI online	61(5)			Ver PEGI y online. Sistema de clasificación de contenidos de videojuegos en Internet.	2, 3, 11, 12	16+(Lenguaje, PEGI online)
F	película de gangsters, peli de gangsters interactiva	23, 76			Gangster: A member of a gang of violent criminals. Películas del género gánster.	2, 11	La fabulosa ambientación de «Omertá» bien podría parecer salida de cualquier película de gangsters.
G	película de serie B, peli de serie B		50, 80		B-movie: A B movie is a low-budget commercial motion picture that is not an arthouse film.	19, 3	Tan cutre - y divertido - como una película de serie B .
A	Pendrive		68		Un pen drive, o dispositivo de memoria USB, es un dispositivo portátil de almacenamiento de datos. El pen drive reemplazó las unidades de disquete y se ha convertido en el dispositivo de almacenamiento de datos más popular entre los consumidores. Ver también "unidad flash USB" y "memoria USB".	20, 10, 9, 3	Cualquier dispositivo de almacenamiento USB (Pendrive o disco duro) ...
H	perfil		66(3)		Profile: (On a social media website or application) a user's summary of their personal details or current situation.	2	Si el problema persiste, probaríamos a crear otro perfil.
H	perfiles	79			Importing gaming-mouse profiles using Logitech Gaming Software. Logitech Gaming Software (LGS) comes with support for hundreds of games built in. When you first run the	10	Tipos de configuraciones. El ratón admite 6 perfiles , tiene iluminación y peso

					software, it should scan and automatically set up game profiles for you. If you install more games later, you can rescan for supported games and have profiles imported for them. Fuente: http://support.logitech.com/article/26852		ajustable.
H	periféricos, periférico	11, 70, 79(2), 82, 83(2)	77	29, 67	Inform. Aparato auxiliar e independiente conectado a la unidad central de una computadora. A peripheral device .	1, 2	Es una tecnología basada en el control de periféricos por Bluetooth para tablets, además de ordenadores y smartphones, que te permite jugar con gamepads y ratones, entre otros, a cualquier juego de tu dispositivo móvil.
F	personajes 2D			72	Seres en dos dimensiones. Ver "2D".	11, 6	Y por eso nos la trae en alta definición con una mezcla de personajes 2D en fondos 3D, que conserva su estilo simple y divertido.
E	personalizable	82	62	53	Customizable: Able to be modified to suit a particular individual or task.	2	Los cascos disponen de un control de audio y cuentan con iluminación que es personalizable.
H	piezas		8(2), 9	37, 59	<i>Del celta *pěttīa, pedazo.</i> 18. f. ant. cantidad (porción de una magnitud). Piece: An item of a particular type, especially one forming part of a set.	1, 2	...mejorar las armas con piezas o un nuevo modo Asalto..., ...nuevos trajes, piezas, habilidades... Apila las piezas que caen..., ...pero también puedes recoger piezas de oro o activar puertas.
C	píxel, píxeles			80(2)	<i>Del ingl. pixel, y este acrón. de pix, pl. coloq. de picture, retrato, imagen, y element, elemento.</i> m. Inform. Superficie homogénea más pequeña de las que componen una imagen, que se define por su brillo y color.	1	Proporción de píxeles: píxel cuadro 1,0
G	Placa base, placa base,	78(2), 82(3), 83			Mainboard: es el elemento principal de todo ordenador, en el que se encuentran o al que se conectan todos los demás	3	Placa base: ASUS Sabertooth Z77

	placas base				aparatos y dispositivos.		
H	placa, placas	81, 82, 83(2)			Ver "placa base". inform. Soporte físico sobre el que se colocan los componentes de un circuito. También se suele utilizar como sinónimo el término tarjeta.	3, 15	(...) si tu PC tiene una placa moderna (...)
H	plano	44			Not decorated or elaborate; simple or ordinary in character.	2	simple, plano y directo
F	plataforma PC	81			Ver "plataformas" (sistema) y "PC".	1, 2	Las dimensiones de una caja de formato torre siempre ofrecen garantías si lo que buscas es disponer de una plataforma PC que admita componentes de máximas prestaciones y la configuración más ambiciosa.
H	plataformas	44	11(2), 17, 23, 28, 61(5), 63, 71, 77, 78(4), 79(2), 80	5, 8, 58(2), 63, 65, 66(2), 67, 70(2), 72	<i>Del fr. plate-forme. Platform games, or platformers</i> , are a very popular genre of video games that originated in the early 1980s. In the mid 1990s, they made the transition to 3D - Género de habilidad donde el jugador controla un personaje que debe avanzar a través de un escenario superando diversos obstáculos y enemigos mediante saltos, rebotes, balanceos y en general todo tipo de movimientos acrobáticos, a veces potenciados o ayudados por elementos del propio entorno u objetos especiales que debe recoger.	1, 3, 12	Tipo de juego. Utilizado en masculino singular la mayoría de las veces y algunas veces plural o femenino. (...) <i>Puppeteer</i> , que podría convertirse en el plataformas más especial de esta generación de consolas.
H	plataformas	44(3), 45(3)	20, 21, 28, 31, 49(2), 78(5), 80	58, 66, 70(2)	<i>Del fr. plate-forme.</i> A raised level surface on which people or things can stand.	1, 2	Superficies sobre las que se corre o salta en un juego. (...) saltos y más saltos a ritmo frenético mientras las plataformas se desmoronaban bajo nuestros pies y los malos no paraban de acosarnos.
F	plataformas 2D		28, 70	62, 70	Ver "plataformas" y "2D".	1, 3, 12, 6	Tipo de juegos. Otros elementos típicos de los plataformas 2D, como los enemigos finales, también estarán presentes y serán

							una combinación de puzzles y acción.
F	plataformas 2D		28, 49		Ver "plataformas" y "2D".	1, 2, 6	Elementos de un juego. El desarrollo combinará plataformas 2D y acción, y no faltarán enemigos finales, secretos y muchas sorpresas más.
H	plataformas, plataforma	18(2), 20, 67, 74(2), 77(2), 91	11, 73		<i>Del fr. plate-forme.</i> f. Inform. Entorno informático determinado, que utiliza sistemas compatibles entre sí. Platform: A standard for the hardware of a computer system, which determines what kinds of software it can run.	1, 2	Sistema: hardware o software. (...) una inolvidable aventura que salió en Amiga, MS-DOS, Megadrive, Super Nintendo y otras plataformas (...)
G	Plataformas/Acción		28, 61		Ver "plataformas" (tipo de juego) y "acción" (tipo de juego).	1, 3, 12	Género: Plataformas/Acción
F	Plataformas/Puzzle		71(2)		Ver "plataformas" (tipo de juego) y "puzzle".	1, 3, 12	Género: Plataformas/Puzzle
F	plataformeo 2D			70	Plataformeo: Relativo a los juegos de plataformas. A menudo se usa para referirse a secciones de un juego que, no siendo esencialmente del género de plataformas, contiene fases o zonas que deben superarse siguiendo el esquema de este género. Ver "2D".	12, 6	(...) pero lo mejor del juego con diferencia fue su apuesta por el plataformeo 2D más radical: saltos y más saltos a ritmo frenético mientras las plataformas se desmoronaban bajo nuestros pies y los malos no paraban de acosarnos.
A	play		4(2)		«Play», forma común de referirse a las consolas PlayStation.	3	Tipo de consola. No sin mi play. ¡¡¡Si se me avería la play... Me va a dar algo!!!
E	playmaníacos		68, 69		Expertos en videojuegos que trabajan para la revista PlayManía.	11	Hola playmaníacos, tengo un problema con mi PS3.
B	plus 3D			73	Ver "plus" y "3D"	1,	El Zombi Panic original

						2, 6, 11	incluía 9 niveles más 1 de supervivencia; el plus 3D traerá 12 más 1 de supervivencia largo con un sistema de juego diferente que os va a sorprender.
H	Plus, "plus"		47	73	(Del lat. <i>plus</i> , más). An advantage.	1, 2	Han pasado tres años, pero ya están de vuelta: los zombis y dos letras más, Plus y 3D; no es lo único que se añade al juego - La ambientación y la campaña cooperativa, que le otorga un "plus" en duración.
A	pop		77		Del ingl. <i>pop</i> , y este acort. de <i>popular</i> , <i>popular</i> . adj. Se dice de un cierto tipo de música ligera y popular derivado de estilos musicales negros y de la música folclórica británica.	1	Va a amenizar tus fiestas "caseras" si te gusta el baile y tienes un mando Move. Ofrece más de 40 éxitos del pop.
H	portal	69			Inform. Espacio de una red informática que ofrece, de forma sencilla e integrada, acceso a recursos y servicios. A Web portal (a kind of Web site).	3, 1	Página web
H	Portal			62	The Portal of Power is a pedestal used to transport theSkylanders, who are frozen as toys in our world, into the world of Skylands. Fuente: http://skylanders.wikia.com/wiki/Portal_of_Power	10	Portal de Skylanders
H	portales, portal	34		8, 20, 22	Un portal en ciencia ficción y fantasía es una puerta mágica o tecnológica que conecta dos lugares distantes, separados por el espacio-tiempo. A portal in science fiction and fantasy is a technological or magical doorway that connects two distant locations separated by spacetime.	3	(...) abrir portales a otras dimensiones (...)
H	portátil, portátiles		4, 9(2), 35, 59, 60, 61, 62, 64, 65, 69, 80(2)	34, 37, 56	Handheld Video Game ó Handheld Game es un dispositivo electrónico ligero que permite jugar Videojuegos y que, a diferencia con una Videoconsola clásica, los controles, la pantalla, los altavoces y la alimentación – pilas, baterías,... - están todos integrados en la misma unidad y todo ello con un	3	Sust. consola PS VITA (y otras). Un grandioso juego de lucha muy bien adaptado a la portátil de Sony.

					pequeño tamaño, para poder llevarla y jugar en cualquier lugar o momento.		
D	posicionarse			23	intr. Tomar posición. Position: put or arrange (someone or something) in a particular place or way.	1, 2	¡Hay que posicionarse con estrategia!
A	post		4		A piece of writing, image, or other item of content published online, typically on a blog or social media website.	2	escribir un post
E	post-apocalíptico, postapocalíptico	15	65, 76		Post-apocalyptic: Denoting or relating to the time following a nuclear war or other catastrophic event.	2	(...) ambientada en un Japón futurista y post-apocalíptico.
F	póster doble		12		Dos pósters en uno. Double sided poster. Fuente: https://uk.movieposter.com/cgi-bin/mpw8/search.pl?pl=kb&gn=All+genres&th=y&or=467&sb=2&page=0	11, 10	(...) y regalan un espectacular póster doble de Metal Gear Rising y God of War Ascension.
B	póster, pósters		10, 38, 39	17	<i>Del ingl. Poster.</i> m. Cartel que se fija en la pared sin finalidad publicitaria o habiendo perdido ese carácter.	1	Se trata de un póster de una entrega ficticia de Final Fantasy XXVII.
E	post-procesamiento	69			Post-processing: processing after other processes have been completed. Fuente: https://en.wiktionary.org/wiki/post-processing#English	10	Y para retocar los gráficos está «Graphics Enhancement with SweetFX», que incluye un enlace a una suite para añadir efectos de post-procesamiento que mejoran ostensiblemente el aspecto del juego.
A	power ups		78		(In a computer game) a bonus which a player can collect and which gives their character an advantage such as more strength or firepower.	2	Compatible con teles 3D, es un matamarcianos clásico, naves, power ups, jefes finales, pero con gráficos actuales.
G	ppp	79(2)			Los puntos por pulgada (ppp) del inglés dots per inch (dpi) es una unidad de medida para resoluciones de impresión, concretamente, el número de puntos individuales de tinta que una impresora o tóner puede producir en un espacio lineal de una pulgada.	3	Ratón: Emplea un sensor láser SG Core II con un rango de 200 a 8200 ppp

A	previews, Previews, Preview, preview	1, 5, 6, 7(3), 24, 76, 84, 86, 88, 90			An inspection or viewing of something before it is bought or becomes generally known and available.	2	Sección en la revista MicroManía. Os escribo para contaros que habéis conseguido impresionarme con la preview de «Crysis 3» (...)
H	primera persona	77, 84, 85, 87	19, 35		First-person adventure is a relatively new genre of video games (the first was 2002's Metroid Prime). A first-person adventure game is mostly played from a first-person camera angle. The adventure and discovery elements of the game take precedence over all other play modes.	3	Sea como sea, si juegas como marine lo harás en primera persona y si lo haces como alien, en tercera.
D	procesador, procesadores, Procesador	16, 21, 53, 78, 79, 80(2), 81, 82(2), 83			m. Inform. Unidad central de proceso, formada por uno o dos chips. Processor: another term for central processing unit.	1, 2	Ofrecía versiones en 32 y 64 bit para explotar las posibilidades de los procesadores Intel Itanium.
F	programa de backup	53			En informática, el backup o copia de seguridad , es la copia total o parcial de información importante como respaldo frente a eventualidades. Fuente: http://www.alegsa.com.ar/Dic/backup.php#sthash.TORon4IF.dpuf	10	Antes de iniciar el proceso es conveniente hacer una copia de seguridad de tus datos personales (...) Utiliza para ello un programa de backup .
D	programadores	20			Persona que elabora programas de ordenador. Programmer: a person who writes computer programs.	1, 2	La primera versión, la 3.0, fue desarrollada por un grupo de programadores de Microsoft de forma independiente.
H	programas, programa, Programa	18, 21, 53(7), 54(6), 55(6), 56(2), 57(3)			Inform. Conjunto unitario de instrucciones que permite a un ordenador realizar funciones diversas, como el tratamiento de textos, el diseño de gráficos, la resolución de problemas matemáticos, el manejo de bancos de datos, etc. Programme: a series of coded software instructions to control the operation of a computer or other machine.	1, 2	software
A	Project manager			75	The person in overall charge of the planning and execution of a particular project.	2	Masahiro Higuchi. Project Manager de Fire Emblem Awakening.
H	promocionarlos,			52, 53	tr. Elevar o hacer valer artículos comerciales, cualidades,	1,	(...) podéis promocionarlos

	promocionar				personas, etc. U. m. en leng. sociológico o comercial. Promote: Raise (someone) to a higher position or rank.	2	a clases superiores cuando lleguen a cierto nivel.
B	PS Store		6, 17(2), 66, 68, 69(2), 71(2)		The PlayStation Store is a digital media store available to users of Sony's PlayStation 3, PlayStation 4, PlayStation Vita and PlayStation Portable game consoles via the PlayStation Network.	3	Novedades de la tienda de vídeos de PS Store.
A	Publisher	98			(Also publishers) A company or person that prepares and issues books, journals, or music for sale.	2	En los títulos de crédito de la revista
F	puerto USB	79, 80, 82			Puerto es una noción con varios usos. En la informática, el término se emplea para nombrar a una clase de conexión que posibilita el envío y la recepción de información. USB, por su parte, es la sigla correspondiente a Universal Serial Bus, una interfaz que permite la conexión de periféricos a un ordenador o computadora.	18	Puedes conectarlo a tu PC mediante el puerto USB (...)
H	puertos	20, 83			<i>Old English (in the sense 'gateway'), from Latin porta 'gate'; reinforced in Middle English by Old French porte. The later sense 'opening in the side of a ship' led to the general sense 'aperture'.</i> Port: a socket in a computer network into which a device can be plugged.	2	Para muchos usuarios, pelearse con las configuraciones de memoria extendida y expandida, drivers de todo tipo, puertos, instrucciones y demás, era poco menos que una pesadilla escrita en chino.
H	puntos		37	35, 36(2), 37	En algunos juegos y en otros ejercicios, como exámenes, oposiciones, etc., unidad de tanteo. (In sports and games) a mark or unit of scoring awarded for success or performance. In video games that features a scoring, points are usually an optional, side component of gaming.	1, 2, 3	Recompensa, marcar un tanto en un juego. La definición en inglés es más específica que la de la Real Academia.
G	puntos articulados	71			Ver "puntos de articulación".	11	(...) ambas (figuras de acción) tienen una veintena de puntos articulados (...)
G	puntos de articulación	68			Fon. Zona o región en que un órgano activo se aproxima a otro, activo o pasivo, o establece contacto con él en el momento de la articulación. Action figures must possess a certain amount of posability, often referred to as " points of articulation ". These	1, 10	Tiene un alto nivel de detalle y 20 puntos de articulación (figura de acción)

					figures will have moving parts that can be manipulated into various poses. Fuente: http://actionfigures.about.com/od/gettingstarted/a/Action_Figure_Definition.htm		
G	puntos de guardado			53	Savepoints. Fuente: http://rpgmaker.es/tutoriales/tutoriales.php?tutorial=savepoint	10	No hay puntos de guardado en medio de las batallas en modo Clásico, a diferencia de DS.
F	puntos FX	46			Los Puntos FX pueden ser comprados, obtenidos como premio en competiciones organizadas por FX o bien ser proporcionados por FX de forma gratuita. Los Puntos FX no tienen valor monetario alguno y no pueden considerarse una moneda real. Los Puntos FX sólo pueden ser empleados para adquirir contenidos en la FXCS u otros contenidos suministrados por FX. Fuente: http://juegos.fxinteractive.com/condiciones.html Point: A unit of credit towards an award or benefit. FX Interactive: FX es una compañía independiente dedicada a crear y editar juegos para ordenador. Con sedes en Madrid y Milán, operamos de forma combinada en España, Italia y Latinoamérica, y realizamos acuerdos de licencia a nivel internacional. Fuente: http://www.fxinteractive.com/sobrefx.htm	10, 2	(...) 300 puntos FX para las Classics Stores.
F	puntos Game	67			GAME Store. Earn 2% of your purchase value back in Reward Points. Every time you shop with us, you earn Reward points which can then be used against future orders. Fuente: http://www.game.co.uk/ Game: Ver también "puntos FX".	10, 2	Otra opción interesante, sería regalar puntos Game para comprar en tienda digital, en tienda física o bien mediante envío por correo. (...)
B	puzle, Puzles, puzles, puzzles, puzzle		71, 76, 79	37, 59, 66, 69	(Del ingl. puzzle). Los videojuegos de lógica, también conocidos como videojuegos de inteligencia o videojuegos de puzle, son un género de videojuegos que se caracterizan por exigir agilidad mental al jugador. Pueden involucrar problemas de lógica, matemáticas, estrategia, reconocimiento de patrones, completar palabras o hasta simple azar. El género puede ser difícil de describir, cada uno tiene su estilo único.	1, 3	Tipos de juegos. Con "zz" solo en PlayManía. Los puzzles están representados con los títulos Lumines Electric Symphony y Quantum Conundrum.
B	puzles, puzle,	44, 45(4),	8, 14, 21,	3, 12,	(Del ingl. puzzle). m. rompecabezas (l juego). Rompecabezas:	1	Elemento en un juego. Con

	puzzles, puzzle	77(4), 89	28, 30(2), 44, 45(2), 49(7), 53, 54(2), 55(2), 56(2), 57(2), 61(3), 65, 70, 72, 77, 78(3), 79(2), 80	40(2), 48, 59(4), 63(3), 66, 67(3)	Juego que consiste en componer determinada figura combinando cierto número de pedazos de madera o cartón, en cada uno de los cuales hay una parte de la figura. m. coloq. Problema o acertijo de difícil solución.		"zz" solo en PlayManía. Su estilo de juego, acrobacias, puzles y combate tiene muchas similitudes.
B	PvE	62(2)			<i>Acrónimo del término inglés Player versus Environment (Jugador contra Entorno).</i> En juegos multijugador en línea, generalmente en MMOs, donde es posible competir contra otros jugadores o contra la propia máquina, se denominan misiones PvE a aquellas en las que el jugador interactúa únicamente con el entorno controlado por la IA (inteligencia artificial) de la máquina, en contraposición a las misiones PvP donde se compete contra otros jugadores humanos.	12	Modalidad de juego. El PvE consistirá en una campaña cooperativa para luchar contra Blackwood en la que formamos parte de un comando de élite integrado por hasta seis jugadores, pudiendo asumir el papel de soldado, médico, francotirador o ingeniero.
B	PvP	62(2), 71(9), 73			<i>Acrónimo del término inglés Player versus Player (Jugador contra Jugador).</i> En juegos multijugador en línea, generalmente en MMOs, donde es posible competir contra otros jugadores o contra la propia máquina, se denomina PvP al modo de juego en el que nos enfrentamos a otros jugadores humanos, en contraposición al PvE donde el jugador interactúa únicamente con el entorno controlado por la IA (inteligencia artificial) de la máquina.	12	Modalidad de juego. La novedad principal es que desaparecerá el PvE para centrarse exclusivamente en el PvP.
B	QTE		20, 26, 33		Ver "Quick Time Events".	12	Para vencerle, tras haberle repartido un poco de estopa aquí y acullá, se activaban varios QTE bastante sencillos con los que subir a su cabeza y seguir el apaleamiento.
H	quedadas			19	A meetup is a rather spontaneous meeting whereby community	14	Estas quedadas se

					members get together in physical space.		convocan cada catorce días y es en este Facebook donde mejor vais a estar informados.
G	quedadas multijugador, "quedadas" multijugador			19(2)	Ver "quedada" y "multijugador". Averigua lo que está pasando en grupos de Meetup sobre Multiplayer Gaming alrededor del mundo y empieza a reunirte con gente cerca de ti. Fuente: http://multiplayer-gaming.meetup.com/	3, 10, 14	Aunque donde más "arden" los fans es con las quedadas multijugador.
A	Quests, quests, "quests"	73(2), 77	65(2)		<i>Late Middle English: from Old French queste (noun), quester (verb), based on Latin quaerere 'ask, seek'. A long or arduous search for something. (In medieval romance) an expedition made by a knight to accomplish a prescribed task.</i>	2	Ya están aquí las nuevas quests diarias para «Mists of Pandaria»
A	Quick Time Events, quick time events, "quicktime events"	88, 89	26, 33, 36, 38, 44, 45, 57(2), 60		<i>Acrónimo del término inglés Quick Time Event (Evento de Tiempo Rápido). Mecánica de juego en la que el jugador dispone de un tiempo límite para pulsar un determinado botón o realizar un determinado movimiento, generalmente durante una escena guionizada. Según el videojuego puede ser necesario acertar todas las acciones para poder continuar o simplemente suponer una ventaja. Ver también significado/contexto en las revistas.</i>	12	Quick Time Events: la regularidad con la que aparecen acciones en las que debemos pulsar una serie de botones si queremos tener éxito.
G	quién es quién			40	Who's who: a compilation of brief biographical sketches of prominent persons in a particular field <a who's who of sports figures. Fuente: http://www.merriam-webster.com/dictionary/who's%20who	10	Personajes. Para que no te pierdas, aquí tienes un quién es quién de los cuatro trágicos héroes de Castlevania.
G	quioscos digitales		68		A digital newsstand is a digital distribution platform for downloadable newspapers, magazines and journals. Examples include Apple's Newsstand, Google Play Newsstand and Zinio.	3	En papel ya no es posible conseguirlas, pero sí en digital. Hemos lanzado en los principales quioscos digitales Playmanía Guías & Trucos, con nuestras mejores guías en formato PDF.
C	radar, radares	85		30(2), 79(3)	<i>Del ingl. radar, acrón. de radio detecting and ranging, detección y localización por radio. m. Electr. Sistema que</i>	1	Y no sólo en base al archiexplorado "pi-pi-pi"

					utiliza radiaciones electromagnéticas reflejadas por un objeto para determinar la localización o velocidad de este.		del puntito que se acerca a ti en el radar.
E	radicalmente		17		[AS SUBMODIFIER]: a radically different approach	2	...enfoques radicalmente distintos...
A	raids	73(2)			<i>Late Middle English (as a noun): Scots variant of road in the early senses 'journey on horseback', 'foray'. The noun became rare from the end of the 16th century but was revived by Sir Walter Scott; the verb dates from the mid 19th century. A rapid surprise attack on an enemy by troops, aircraft, or other armed forces.</i>	2	(...) y lo pasamos en grande haciendo raids. Todos los días tenemos raids programadas a diferentes horas, para que cada uno se conecte cuando pueda.
C	raíles	32, 34(2)			<i>Del ingl. rail.</i> m. Carril de las vías férreas.	1	(...) unos raíles colgados en el cielo de la ciudad.
E	ralentizaciones, ralentización		50(2), 56, 80	36	Acción y efecto de ralentizar. Ver significado/contexto en las revistas. Slowing down.	1, 17, 11	En un juego. (...) en el que se han corregido muchos de sus fallos (las ralentizaciones son menos abundantes) (...)
E	ralentizar	45	37(2)		tr. Lentificar. Ver significado/contexto en las revistas. To slow down.	1, 17, 11	Lentificar el tiempo en un juego. Es la mayor aportación de Rising, una técnica que nos permite ralentizar el tiempo y realizar cortes milimétricos con katana...
E	ralentizar, ralentiza, ralentizando		41	29(2), 51	tr. Lentificar. Ver significado/contexto en las revistas. To slow down.	1, 17, 11	Avanzar más lentamente. Es muy destructiva, pero ralentiza el paso.
B	RAM	12, 36(3), 40(2), 42(3), 44(3), 53(2), 61(8), 81(2), 82(2), 83, 97(2)			Abbreviation for (computing) random-access memory.	2	8GB de RAM
A	Ranking	6, 48, 50			<i>Voz ingl.</i> m. Clasificación de mayor a menor, útil para establecer criterios de valoración.	1	Sección

B	ránking		51, 57, 80		Voz <i>ingl.</i> m. Clasificación de mayor a menor, útil para establecer criterios de valoración.	1	Antes de que nadie se lleve las manos a la cabeza al ver la clasificación final, hay que señalar que en el ránking se ha primado la capacidad para aterrorizar al jugador, por encima de otras consideraciones jugables o técnicas.
G	rascacielos	15		78(4)	Edificio de gran altura y muchos pisos. Skyscraper.	1, 14	Otra vez en Nueva York, pero la ocupa el lugar donde se elevaban (sic) los rascacielos de Manhattan.
G	ratones táctiles	81			Elegante y atrevido, Touch Mouse cuenta con una gran superficie táctil que responde a uno, dos y tres movimientos de los dedos. Fuente: https://www.microsoft.com/hardware/es-es/touch-technology	10	(...) Microsoft ha ido por delante en el diseño de ratones táctiles.
H	ratones, ratón, Ratón	11, 38, 39, 55, 57, 74, 79(5), 80(2), 82, 83			<i>De rato.</i> m. Inform. Pequeño aparato manual conectado a un ordenador o a un terminal, cuya función es mover el cursor por la pantalla para dar órdenes.	1	periférico
G	rayos láser			10	Láser (l haz de luz). Ver "láser". Laser beam.	1, 14	De Bouncer me gustan sus pistolas y rayos láser por sus ojos...
G	Realidad Aumentada, realidad aumentada		38, 71	25	La realidad aumentada (RA) es el término que se usa para definir una visión a través de un dispositivo tecnológico, directa o indirecta, de un entorno físico del mundo real, cuyos elementos se combinan con elementos virtuales para la creación de una realidad mixta en tiempo real. Augmented Reality.	3, 14	Pulsando L en la cruceta activamos la realidad aumentada, un visor que muestra los ítems y enemigos.
G	realidades alternativas	35			Alternate reality is usually a synonym for a parallel universe.	3	Aunque Booker no lo sabe hasta que la conoce, Elizabeth posee poderes que le permiten abrir brechas dimensionales a realidades alternativas...
F	realismo 3D	82			Realidad en tres dimensiones. Ver "3D".	11,	Máximo realismo 3D

						6	
F	Rebajas indie			5	Precios más baratos en los juegos independientes. Ver "indie".	11, 2, 12	Rebajas indie en la eShop
H	recolecta, recolectar			33, 34	(Del lat. recollectum, supino de recolligĕre, recoger). tr. Juntar personas o cosas dispersas. Collect: Systematically seek and acquire (items of a particular kind) as a hobby.	1, 2	Recolecta tantas monedas como puedas...
B	récord, records	11	33	30(4), 31	<i>Del ingl. Record. m.</i> Resultado máximo o mínimo en otras actividades. U. m. en apos. Tiempo récord	1	Para batir los récord de nuestros amigos...
G	red inalámbrica	81			Wireless network.	14	¿Tienes cerca un WiFi pero tu PC no cuenta con red inalámbrica o no puedes conectar?
G	red local	43		33	A local area network (LAN) is a computer network covering a local area, like a home, office or small group of buildings such as a college. Ver "LAN".	3, 2	Internet
F	red WiFi		69		Se usa el término Wi-Fi (wireless fidelity o fidelidad sin cables) para designar a todas las soluciones informáticas que utilizantecnología inalámbrica 802.11 para crear redes. Fuente: http://www.muyinteresante.es/curiosidades/preguntas-respuestas/ique-es-una-red-wi-fi	10	Y desde las opciones de conexión de Vita crees una conexión nueva a tu red WiFi con los valores en automático (salvo la clave, claro).
H	red, Red		68, 69		<i>Del lat. Rete.</i> f. Conjunto de ordenadores o de equipos informáticos conectados entre sí que pueden intercambiar información. Net: The Internet.	1, 2	La solución más eficaz constra de varios pasos, y requiere unos conocimientos mínimos de tu red y de tu router.
G	Redactor Jefe			82	Chief Editor. The editor-in-chief heads all the departments of the organization and is held accountable for delegating tasks to staff members and managing them.	14, 3	Redactor jefe. Rubén Guzmán
G	redes sociales, red social	67, 92		30, 77	Social Network: A social networking service (also social networking site or SNS) is a platform to build social networks or social relations among people who share similar interests, activities, backgrounds or real-life connections. A social network service consists of a representation of each user (often a profile), his or her social links, and a variety of additional	14, 3	Se trata de una especie de red social que hace que todos y cada uno de los retos que conseguimos en el juego se integren con los de nuestros amigos en una

					services. Social network sites are web-based services that allow individuals to create a public profile, create a list of users with whom to share connections, and view and cross the connections within the system.		suerte de multijugador offline: no hace falta que estemos jugando al mismo tiempo que ellos ni tampoco contra ellos.
D	redireccionamos			19	Redirect: An instance of redirecting something from one address to another, such as an email or a URL for a web page.	2	Con este código bidi te redireccionamos al listado completo de vídeos para que disfrutes de las aventuras de Chase a lo largo de los 6 episodios.
E	reedición	43, 46, 47			Acción y efecto de reeditar. Reeditar: tr. Volver a editar. Reedition, reissue.	1, 17	En el caso de «Emergency 2013» es más evidente aún, ya que más que de un juego nuevo se trata de una reedición de la entrega anterior (...) con nuevas misiones, unidades y un escenario extra masivo.
E	reedita	46			tr. Volver a editar. Reprint, reissue, republish.	1, 17	Respecto del juego original de Cyanide de 2009, la «Legendary Edition» que reedita FX amplía considerablemente el contenido y ofrece guías de tácticas y placajes (...)
F	regulador 3D			81	Mecanismo que regula las tres dimensiones. Ver "3D".	11, 6	(...) o te resulta incómodo previsualizar en tres dimensiones, simplemente baja al máximo el regulador 3D.
E	reiniciar	56			tr. Inform. Cargar de nuevo el sistema operativo en una computadora. Reboot, restart, reset.	12, 17	Cada vez que quieres cerrar o reiniciar Windows 8 debes ir al menú lateral (...)
E	reiniciar	97			tr. Recomenzar. Restart.	1,	No salgas del navegador

						17	durante la descarga o tendrás que reiniciar el proceso.
E	rejugabilidad			61	Un juego con un argumento líneal tiene menor rejugabilidad debido las opciones limitadas que el personaje puede hacer. Los videojuegos que ofrecen mayor cantidad de opciones para mostrar lo que puede lograr el jugador, tales como videojuego de estrategias, simuladores de construcción y administración, tienden a tener un mayor valor de rejugabilidad ya que cada vez que se juega se realiza de manera diferente. Replay value.	3	Más rejugabilidad
E	rejugable, rejugables		30, 48(3), 50, 59, 80(2)	53(2), 61	Replayable: That can be replayed. Fuente: https://en.wiktionary.org/wiki/replayable Ver "rejugabilidad" y el significado/contexto en las revistas.	3, 10	No son muchas, pero serán muy rejugables ya que al terminar cada una podremos volver sobre ella realizando retos que tienen que ver con el sigilo, la precisión con la puntería y el uso indiscriminado de explosivos.
E	relanzará, fue relanzado	59	11		tr. Volver a lanzar (promover la rápida difusión de algo). Relaunch: Reintroduce (a product).	1, 2	Capcom ha escuchado a sus fans y relanzará, el próximo 26 de abril, su divertido juego de rol y acción Dragon's Dogma (...)
B	Remake HD, "remake" HD, remake HD, "remake HD"		11(2), 61(3), 63		Ver "remake" y "HD". Nueva edición en alta definición.	2, 11	VectorCell, autores del fallido Amy , podrían estar preparando un "remake" HD del mítico Flashback (...)
A	remakes, "remake", remake, "remakes"	10, 24, 48, 49	11, 50, 61, 65, 80	47, 63, 65, 66(2), 74	A film or piece of music that has been filmed or recorded again.	2	Se trata de un remake de un juego que salió en 2007 para 360 con añadidos y mejoras (tiene menos ralentizaciones).
E	remasterización		70	72(2)	Reedición de un videojuego ya publicado anteriormente, manteniéndolo exactamente igual en todos sus aspectos salvo	12, 14	Los creadores de WayForward tienen buena

					en el gráfico, adaptándolo a la alta definición (HD) y a menudo aplicando ciertos filtros gráficos para mejorar su aspecto visual. Remastering.		parte de culpa de esta remasterización del Ducktales original de NES-GB.
E	remasterizadas, remasterizada		35	72	Ver "remasterización".	12, 14	(...) y la banda sonora también ha sido remasterizada digitalmente, con un mix de melodías clásicas.
F	reproductor de DVD	57			El reproductor de DVD (en algunos países "toca DVD") es el dispositivo o aparato electrónico utilizado para reproducir discos DVD y CD. La mayoría de los reproductores de DVD tienen que estar conectados a un aparato de salida como el televisor.	3	Por ejemplo, el lector de PDFs, el reproductor de DVD, etc.
H	resolución	53, 80, 91(2)	36, 40, 44, 48, 49, 69(3)	80	Resolution: The degree of detail visible in a photographic or television image.	2	De imagen.
H	retardo		49	61(2)	Lag: Physics A retardation in an electric current or movement.	14, 2	Además, los saltos, no están bien ajustados (van como con retardo y hacen cosas raras).
F	retos online	27(2)			Ver "desafíos online".	11, 2	El nuevo «SimCity» te permite levantar la ciudad que quieras y como quieras, y colaborar y competir en retos online.
A	Retroreview			3, 66	Ver "retro" y "review".	2	Sección en la revista sobre juegos antiguos.
A	Reviews, Review, reviews, review, "review"	6, 7(4), 36, 38, 40, 42, 44, 48, 97	14, 33	27	<i>Obsolete French reveue, from revoir 'see again'.</i> A critical appraisal of a book, play, or other work.	2	Secciones en MicroManía. La versión de Wii U acaba de salir a la venta, y a juzgar por las reviews publicadas en todo el mundo, es la mejor creada hasta el momento.
C	revólver		24		<i>Del ingl. Revolver.</i> m. Arma de fuego de corto alcance, que se	1	(...) aunque sí que habrá

					puede usar con una sola mano y está provista de un tambor donde se aloja la munición.		unas cuantas armas de fuego a nuestra disposición, como una pistola, un revólver o una escopeta.
F	rifle AL-9		72		The AL-9 Clearcutter is offered as downloadable content for Dead Space 3. Fuente: http://deadspace.wikia.com/wiki/AL-9_Clearcutter	10	El rifle AL-9 de impulsos triple es idóneo para las multitudes...
G	rifle buscador		72		El rifle buscador (o <i>Seeker Rifle en inglés</i>) es una potente arma, cuya mayor ventaja es el alcance de objetivos a larga distancia. Fuente: http://es.deadspace.wikia.com/wiki/Rifle_buscador	10	(...) mientras que el SMP-90 es una variación estándar del rifle buscador que acaba con varios enemigos con un solo disparo. (Dead Space 3)
G	rifle de francotirador		48		Francotirador: m. y f. Persona aislada que, apostada, ataca con armas de fuego. Ver "rifle". Sniper rifle.	1, 14	(...) el minijuego basado en el rifle de francotirador que regalaban al reservar Hitman: Absolution.
G	rifle de precisión		59, 73	17	Tipo de arma de fuego de precisión, que permite el disparo a objetivos a muy larga distancia. Ver "rifle de francotirador". Precision rifle.	1, 3, 14	En él podremos ver el mapa, completar los minijuegos de hackeo, o ver la mirilla del rifle de precisión.
G	rifle de pulsos, rifles de pulsos		40(2), 53		M41A "Pulse Rifle", an assault rifle in the motion picture Aliens that uses 10 mm caseless ammunition and is fitted with a pump-actiongrenade launcher. In the film's original script, however, it was described as a plasma weapon. This weapon, slightly modified, wasalso used in the Archer episode Space Race from Season 3.	15	Disponemos de un buen arsenal, desde el clásico rifle de pulsos...
C	rifles, rifle		47, 48, 77		<i>Del ingl. Rifle.</i> m. Fusil rayado de procedencia norteamericana.	1	Entre las armas disponibles está la típica "cortadora", el lanzallamas, minas, rifles...
A	ring			54	<i>Voz ingl.</i> m. cuadrilátero (l espacio limitado por cuerdas).	1	¡Hasta podemos lanzarlo a otro ring diferente de un golpetazo!
F	robot de carga		42		Máquina que sirve para cargar objetos pesados. Ver "robot".	11,	(...) e incluso podremos

						1	revivir momentos clave de la peli, como manejar un robot de carga.
A	robot Gekko		38		The Gekko was a large unmanned autonomous fighting vehicle developed by AT Corp for use in ground combat. Officially designated IRVING by the United States Army, Gekko were colloquially called "lizards" after the species of small lizard with a similarly spelled name: gecko. Fuente: http://metalgear.wikia.com/wiki/Gekko Ver también "robot".	1, 10	Controlar a un robot Gekko con 3 brazos, es otro de los momentos que dan variedad al desarrollo.
F	robot montacargas		42		Máquina que funciona como un ascensor destinado a elevar pesos. Ver "robot".	11, 1	En los hangares. Al igual que Ripley, también usamos el popular robot montacargas en un par de ocasiones.
A	robot, robots	25, 59	36, 50(2), 72	54	<i>Del ingl. robot, y este del checo robota, trabajo, prestación personal.</i> m. Máquina o ingenio electrónico programable, capaz de manipular objetos y realizar operaciones antes reservadas solo a las personas.	1	Los aliens han decidido invadir la Tierra usando todos sus efectivos: hormigas, arañas, robots, naves de tamaño XXL
F	robots grúa	86			Grúa: f. Máquina compuesta de un aguilón montado sobre un eje vertical giratorio, y con una o varias poleas, que sirve para levantar pesos y llevarlos de un punto a otro, dentro del círculo que el brazo describe o del movimiento que pueda tener la grúa. Ver "robot".	1	frascos llenos de especímenes, como facehuggers, robots grúa, vehículos de asalto.
A	rock			27	<i>Voz inglesa.</i> m. Género musical de ritmo muy marcado, derivado de una mezcla de diversos estilos del folclore estadounidense, y popularizado desde la década de 1950.	1	(...) y cuya banda sonora es un festival de rock y electrónica gracias a la presencia de grupos tan conocidos como Muse, The Who, Green Day, The Chemical Brothers o The Prodigy.
D	rockera		38		Roquero, ra. adj. Perteneciente o relativo al rock. adj. Que interpreta música rock. adj. Seguidor de la música rock.	1	No son muy complicados en nivel normal, pero tienen detalles que difícilmente olvidarás y

							todo a ritmo de música rockera...
B	rol online	48(2), 49(2)			Ver "rol" y "online". Tipo de videojuego que se juega en línea.	2, 3, 12, 11	Tipo de juego.
G	rol táctico			50, 51	Videojuego de rol táctico, también conocido como TRPG (<i>siglas en inglés de tactical role-playing game</i>) o SRPG (<i>siglas en inglés de strategy role playing game</i>), es un género de videojuegos con elementos de los videojuegos de rol y de los videojuegos de estrategia.	3	(...) Fire Emblem es una saga con más de 20 años de historia y está considerado como el más importante representante del rol táctico.
C	rol, Rol	12(5), 37, 44, 48(5), 49(2), 50, 51, 71, 75(2), 77	10, 29(3), 65(2), 70, 71(4), 74, 75(2), 77(3), 79	5, 51, 52, 53, 60, 63(2)	<i>Del ingl. role, papel de un actor, y este del fr. Rôle.</i> Ver "juego de rol".	1, 3, 12	Tipo de juego.
D	roleras		65		Ver "rol". Relativo al rol.	1, 3, 12, 11	Una de las sagas roleras con más solera se estrenó en Japón en otoño.
C	roles		53	6	<i>Del ingl. role, papel de un actor, y este del fr. Rôle.</i> m. papel (l función que alguien o algo cumple).	1	En RockPocketGames asume varios roles: desarrollo de negocio, relaciones públicas, marketing, diseño, contenidos, pruebas...
A	router		68(3), 69		Un router —anglicismo; también conocido como enrutador o encaminador de paquetes, y españolizado como rúter— es un dispositivo que proporciona conectividad a nivel de red o nivel tres en el modelo OSI. Su función principal consiste en enviar o encaminar paquetes de datos de una red a otra, es decir, interconectar subredes, entendiendo por subred un conjunto de máquinas IP que se pueden comunicar sin la intervención de un encaminador (mediante bridges), y que por tanto tienen prefijos de red distintos.	3	Nuestro consejo es que reinicies el router e intentes conectarte tan cerca como sea posible para mejorar la cobertura.

F	RPG- acción en primera persona			9	Juego de rol que se juega con un cámara de ángulo en primera persona. Es decir, el juego sólo se ve desde la perspectiva del jugador. Ver "juego de rol", "acción" (aventura) y "primera persona".	11, 3, 12, 1, 2	Mas de 30 horas de RPG- acción en primera persona y mazmorras 3D.
B	RPG, RPGs		74, 79	6, 8, 9, 16, 58, 65, 67, 74	Ver "juego de rol". Acrónimo del término inglés Role Playing Game (Juego de Rol).	3, 12	Un RPG enorme y original, en el que luchamos contra ingentes criaturas. Lástima que no tenga multijugador.
A	runners		24		Humans afflicted by the first stage of the infection are known as Runners. Fuente: http://www.ign.com/wikis/the-last-of-us/Runners	10	Habrà de dos tipos: por un lado, los runners o recién infectados (...)
H	saga, sagas	11, 12(2), 34, 37, 38, 47, 49, 76(2), 77, 84	2(3), 6, 8(2), 9(2), 10(2), 11, 12, 13, 16, 17, 19(2), 21(3), 23, 28, 29(4), 31(3), 32(4), 33(2), 35, 39(2), 46, 54(2), 55(7), 56(3), 57, 59, 62, 64, 65(2), 68, 73(3), 74(3), 75(2), 76, 77, 79, 80	3, 6, 8(2), 14, 15, 17, 19, 27(2), 30, 34, 40, 41, 47, 49, 51(2), 53(3), 62, 63, 64, 65(4), 69(2), 74(6), 76, 77(2)	<i>Del al. Sage. Early 18th cent.: from Old Norse, literally 'narrative'. A long, involved story, account, or series of incidents. Conjunto de videojuegos publicados bajo un mismo título principal (p.e. Doom, Call of Duty, FIFA, Resident Evil, etc). También puede denominarse IP o propiedad intelectual.</i>	1, 2, 12	Serie de videojuegos. Excepción: PM:35 Saga cinematográfica.
F	salón del cómic			18	El Salón Internacional del Cómic de Barcelona es un evento de historieta organizado por Ficomic, que se celebra anualmente en la ciudad de Barcelona desde 1981 y constituye una importante referencia para el medio en España.	3	¡Bienvenidos al Reto 3DS 2013! Primera parada, el salón del cómic de Barcelona.
G	salto adelante		10		Leap forward.	14	Según sus creadores el juego promete ser un salto adelante en el género (...)

C	SATA	78, 81, 82, 83			Serial ATA o SATA (acrónimo de Serial Advanced Technology Attachment) es una interfaz de transferencia de datos entre la placa base y algunos dispositivos de almacenamiento, como puede ser el disco duro, lectores y regrabadores de CD/DVD/BR, Unidades de Estado Sólido u otros dispositivos de altas prestaciones que están siendo todavía desarrollados.	3	Disco Duro Kingston HyperX 3K SSD 120GB + Western Digital 1TB SATA
B	SB	83			Sound Blaster. Fuente: http://www.soundblaster.com/	10	Tarjeta de Sonido: Creative SB Recon 3D Fatality Champ
A	Script	56			(Computing) an automated series of instructions carried out in a specific order.	2	En la casilla Programa o Script escribe: explorer.exe.
A	scroll		61		<i>Del inglés scroll (desplazarse).</i> En videojuegos en 2D, el scroll es el movimiento de desplazamiento de los gráficos que conforman el escenario, y por tanto la dirección en la que debe avanzar el personaje controlado por el jugador. Puede ser horizontal, vertical o multidireccional.	12	Se usa como sustantivo. Además, se están implementando muchos más elementos en los escenarios y el scroll será continuo y no “dividido” en pantallas, como el original.
F	scroll continuo		61		Movimiento de pantalla continuo. Ver "scroll".	2, 11	...(gráficos en 3D pero conservando el desarrollo 2D, scroll continuo...)...
F	scroll lateral		78		Movimiento de pantalla hacia los lados. Ver "scroll".	2, 11	Un divertido “mata mata” de scroll lateral con 13 fases en las que debes demostrar tus reflejos.
F	scroll vertical			64	Movimiento de pantalla en vertical. "Ver scroll".	2, 11	Su primer videojuego fue el arcade Vulgas , un shooter de naves espaciales de scroll vertical .
B	SDK	69			Un kit de desarrollo de software o SDK (<i>siglas en inglés de software development kit</i>) es generalmente un conjunto de herramientas de desarrollo de software que le permite al programador crear aplicaciones para un sistema concreto, por ejemplo ciertos paquetes de software, frameworks,	3, 12	Firaxis ha prometido que lanzará en breve un SDK para que los aficionados puedan desarrollar mods fácilmente (...)

					plataformas de hardware, computadoras, videoconsolas, sistemas operativos, etc. - Acrónimo de Software Development Kit (Kit de desarrollo de software).		
G	sección retro		82		Apartado que habla sobre tendencias del pasado. Ver "retro". Retro gaming section. Fuente: https://play.google.com/store/newsstand/details/games_TM?id=CAowrtHnAw	11, 2, 10	El mes que viene iniciaremos nuestra sección retro. en la que repasaremos algunos de los mitos que han pasado por PlayStation (...)
F	sección Review	76			Apartado que habla sobre críticas de juegos. Ver "review".	11, 2	La sección Review se completaba con los análisis de «Imperivmi», la enigmática aventura «Syberia» y el galáctico de estrategia «Haegemonia».
H	secuela, secuelas	60, 62	10, 11, 23, 26, 35, 44, 65	33, 64(2), 65, 69	<i>Del lat. Sequēla. Sequel:</i> A published, broadcast, or recorded work that continues the story or develops the theme of an earlier one.	1, 2	Considerado la mascota "no oficial" de la compañía, nació y tuvo montones de secuelas y spin-offs en nuestras consolas.
F	secuencia de 'Quick Time Events'			41	Secuencia en la que un jugador dispone de tiempo límite. Ver "QTE"	11	La segunda parte incluye una gran sorpresa y una larga secuencia de 'Quick Time Events'.
E	secuenciales	29			<i>Secuencia:</i> Del lat. <i>sequentia</i> , <i>continuación</i> ; de <i>sequi</i> , <i>seguir</i> . adj. Perteneciente o relativo a la secuencia. Secuencia: . f. Serie o sucesión de cosas que guardan entre sí cierta relación. Sequential.	1, 17	Aunque algunas misiones se centran en la captura de puntos estratégicos, en otras los objetivos serán secuenciales, uno tras otro.
H	seguidores, seguidor	34, 70	44	74, 77	adj. Partidario activo de alguien o de algo. Follower: a person who supports or maintains awareness of a particular person, cause or activity.	1, 2	Se nota que la saga cuenta con seguidores muy apasionados, ya que no dejan de compartir consejos, pedir ayuda para algunos tramos difíciles,

							narrar sus hazañas y publicar numerosos dibujos de las criaturas del juego.
A	Select		37		<select></select>, an HTML element	3	Con Select accedemos al códec para hablar con los contactos (...)
G	sensor de movimientos, sensores de movimientos, sensor de movimiento		40, 53, 59		Sensor: (Palabra formada sobre el lat. sentĭo, sentir, para indicar el agente de este verbo latino). m. Dispositivo que detecta una determinada acción externa, temperatura, presión, etc., y la transmite adecuadamente. Ver "Detectores de movimiento".	14	(...) el sensor de movimiento para apuntar usando el rifle de precisión (...)
G	sensor láser	79 (2)			Un sensor láser es un dispositivo que nos permite detectar con gran precisión la posición de un objeto en relación con un punto. También se utilizan para detectar la presencia de pequeños objetos. Fuente: http://www.medidorlaser.com/sensor_laser.php . Laser sensor.	10, 14	Emplea un sensor láser SG Core II con un rango de 200 a 8200 ppp.
G	serie de fútbol	49			Saga de este tipo de juegos. Ver "fútbol". Football series.	11, 1, 3	La serie de fútbol (FIFA 13) más popular se actualiza con un juego aun mejor que su antecesor.
F	servicio online	11, 91			Servicio: Organización y personal destinados a cuidar intereses o satisfacer necesidades del público o de alguna entidad oficial o privada. Ver "online".	1, 2	(...) pues con la salida de Windows 8 se supone que su servicio online iba a sufrir una serie de mejoras que esperemos que se aprovechen (...)
F	servidor PvP	73			Ordenador o programa que controla el acceso para jugar con otros jugadores. Ver "servidor" y "PvP".	11, 1, 2, 12	Me encontrarás en el mundo de «World of Warcraft», concretamente en el reino de Dun Modr, un servidor PvP que, desde que salió «Mists of Pandaria», está lleno al completo.
H	servidor,	16	15, 69, 71		<i>Del lat. servītor, -ōris.</i> Server: A computer or computer	1,	(...) un servidor en la nube

	servidores				program which manages access to a centralizad resource or service in a network.	2	(...)
A	set			36	<i>Del ingl. Set.</i> En el tenis y otros deportes, parte o manga de un partido, con tanteo independiente.	1	De tenis.
F	sets de juego, set de juego			12(6)	Figuras y videojuego. Ver "set".	11, 1	Los sets de juego serán los de sus películas...
A	sets, set			12(4), 42, 43, 44(4), 45(3)	<i>Del ingl. Set.</i> m. Conjunto de elementos que comparten una propiedad o tienen un fin común. Un set de repuesto.	1	Los sets de juego serán los de sus películas y las de Pixar; las figuras, los personajes de 'Piratas del Caribe', 'Increíbles' o 'Monsters University'.
A	sexy	39		63	<i>Voz ingl.</i> adj. Que tiene atractivo físico y sexual.	1	Sexy, inteligente, luchadora...
A	Sharp-Shooter, Shap-Shooter		67(2)		A marksman or sharpshooter, and expert rifleman, is a person who is skilled, and qualified in precision shooting, using projectile weapons, usually with a rifle but most commonly with a designated marksman rifle or, in the employment as a sniper, a sniper rifle, to shoot at long range targets.	3	Tengo un Sharp-Shooter para PS3, ¿con qué juegos es compatible?
A	shell	21			En informática, el término shell, cáscara (rarísimamente) o Intérprete de órdenes se emplea para referirse a aquellos programas que proveen una interfaz de usuario para acceder a los servicios del sistema operativo.	3	Su comercialización llegó dos años más tarde, bajo el shell del programa "MS-DOS Executive"
A	Shoot'em up, shoot'em up		40, 59(2), 63, 75(3), 76(2), 77(5)		A simple strategyless computer game in which the sole objective is to kill as many enemies as posible to achieve a high score.	2	Juego de disparos
F	shooter bélico		74(2), 76		Juego de disparos ambientado en una guerra. Ver "shooter".	11, 12	Este shooter bélico se desmarca del resto ofreciendo una historia muy bien construida. Para fans del gatillo fácil.
F	shooter de acción		53		Juego de disparos con un ritmo trepidante. Ver "shooter" y "acción" (aventura).	11, 12, 1, 2	El carismático universo de "Alien" regresa en forma de shooter de acción que exprime al máximo las opciones multijugador.

F	shooter de naves espaciales			64	Juego de disparos con naves. Ver "shooter" y "naves espaciales".	11, 12, 1, 14	Su primer videojuego fue el arcade Vulgus , un shooter de naves espaciales de scroll vertical .
F	shooter en primera persona		53, 67		Del inglés First Person Shooter (Juego de disparos en 1ª persona). Subgénero dentro de los Shooters o juegos de disparos donde la perspectiva con la que jugamos es desde el punto de vista del propio personaje que controlamos. Normalmente sólo vemos el arma y/o el brazo del personaje.	12	Es un shooter en primera persona y la acción toma el protagonismo.
F	shooter en tercera persona		25, 50		Del inglés Third Person Shooter (Juego de disparos en 3ª persona). Subgénero dentro de los Shooters o juegos de disparos donde la perspectiva con la que jugamos es desde detrás del personaje, a menudo a la altura del hombro para facilitar el apuntado.	12	Combinará lo mejor de géneros tan variados como el shooter en tercera persona, la infiltración o el survival horror...
B	shooter MMO		27		Juego Multijugador Masivo en Línea de disparos. Ver "shooter" y "MMO".	12, 11	Dust 514 será un shooter MMO o masivo online, con partidas para un total de 48 jugadores simultáneos.
F	shooter subjetivo, shooters subjetivos, "shooter" subjetivo		27, 40, 59(3), 76, 77, 80		Otra forma de decir FPS: Juegos de disparos en primera persona o First Person Shooter. La cámara subjetiva (término correcto para este tipo de plano) es la que muestra lo que ve el personaje.	16	Tras DC Universe , PS3 se prepara para recibir un nuevo juego Free 2 Play, que en esta ocasión apostará por el shooter subjetivo.
A	shooter, Shooter, shooters, "shooters"		12, 17, 27(3), 40, 42, 53, 57, 59(2), 71(2), 73, 75, 76(5), 78, 80	73	<i>Del inglés shooter (tirador)</i> . Género de acción donde el principal objetivo es disparar y matar enemigos, generalmente con armas de fuego. Aunque existen multitud de subgéneros, se divide principalmente en dos grupos, según la perspectiva que tengamos de nuestro personaje: en 1ª persona (o FPS) y en 3ª persona (o TPS).	12	Juego de disparos (también en plural). Han probado a fondo el shooter de Crytek, un juego con un nivel técnico que "se asoma" a la nueva generación.
A	show		21		<i>Voz ingl.</i> m. Espectáculo de variedades. m. Acción o cosa realizada por motivo de exhibición.	1	(...) la cámara se sitúa en el exterior de la acción, no dentro del propio show ni demasiado cerca del personajes (...)

H	Síguenos en, síguenos también en	5		3	To follow: Track (a person, group, or organization) by subscribing to their account on a social media website or application.	2	Síguenos también en nuestra página de Facebook.
A	sims, Sims	27(2)			Cada uno de los personajes del popular videojuego Los Sims.	12	¡Dale a tus sims lo que te pidan!
G	simulación de tanques	60			Tipo de juegos que imita el manejo de carros de combate. Ver "simulación" y "tanques". Tank simulation.	11, 1, 2, 12, 3	Warming.net ha conseguido que un género tan minoritario como la simulación de tanques se abra un hueco entre los mundos persistentes online.
H	simulación, Simulación	23, 48, 49(3), 51(2), 60, 62, 70(2), 90, 91	76(2)		Género que trata de representar situaciones de la vida real de la manera más fiel posible, a menudo sin un objetivo final definido, sino como mera recreación de una experiencia realista. Existen infinidad de tipos en base a su temática, como la simulación de vuelo (aviones, helicópteros, etc), la de conducción (carreras, transportes, maquinaria, etc) o la de gestión (negocios, construcción, etc). Simulate: Produce a computer model of	2, 12	Tipo de juegos.
H	simulador , simuladores	48, 61, 70, 90(3)	10(2), 51(2), 68, 76(2), 77		Dicho de cualquier género o juego, un simulador es aquel que pretende imitar lo más fielmente posible la realidad, evitando la simplificación de controles o mecánicas propia de los juegos y aplicando las leyes físicas de una manera realista. Son la contraposición a los Arcade. Simulator (also simulator program) A program enabling a computer to execute programs written for a different operating system.	12, 2	Tipo de juego. Los fans de la motos disfrutarán con este simulador y sus enormes opciones.
G	simulador de boxeo		77		Ver "simulación". Boxeo: (<i>De boxear</i>). m. Deporte que consiste en la lucha de dos púgiles, con las manos enfundadas en guantes especiales y de conformidad con ciertas reglas. (<i>Del ingl. to box; propiamente 'golpear'</i>). Boxing simulator: http://www.kongregate.com/games/colburt187/realistic-boxing-simulator	1, 2, 12, 10	Es el mejor simulador de boxeo de PS3. Si te va este deporte es lo mejor que vas a encontrar.
G	simulador de fútbol	72	77		Ver "simulador" y "fútbol". Football simulator.	1, 2, 12, 14	Un simulador de fútbol que gustará a los fans de PES y que mejora notablemente lo visto otros años.

G	simulador de tenis		77		Tenis: (<i>Del ingl. lawn-tennis</i>). m. Juego practicado por dos personas o dos parejas, que se lanzan alternativamente una pelota, utilizando raquetas, por encima de una red, con el propósito de que la otra parte no acierte a devolverla. Ver "simulador". Tennis simulator.	2, 12, 14	Un simulador de tenis completo, muy realista a la hora de jugar y compatible con Move. Cuesta cogerle el truco.
G	simulador futbolístico	72			Ver "simulador" y "fútbol". Football simulator.	2, 12, 1, 14	Por suerte, este nuevo proyecto implica la creación de otro simulador futbolístico.
E	sincronización		41		Acción y efecto de sincronizar. Sincronizar: 1. tr. Hacer que coincidan en el tiempo dos o más movimientos o fenómenos. Synchronisation.	1, 17	La versión en castellano es solvente, aunque la sincronización con el movimiento de la boca es muy deficiente.
H	sincronizados		68		Synchronise: Computing. Cause (a set of data or files) to remain identical in more than one location: you can synchronize your calendar with your GPS device and be alerted when you need to leave for an appointment.	2	La información de la cuenta se borra de la consola, pero con tu dirección de email de inicio de sesión y tu contraseña puedes volver a configurarla, tus trofeos sincronizados en el network volverán, pero no las partidas guardadas.
H	sinistro	38			Sinister: Evil or criminal.	2	(...) los demonios, cuando lo arrastran a tan siniestro y surrealista sitio, para volver al mundo mortal.
H	sistema			30	Ver significado/contexto en las revistas.	11	Habla de Autolog - el sistema enseguida nos invita a superar dicha marca.
H	sistema	68, 71			Ver "sistema de juego".	3	Sistema de juego. (...) el asunto del PvP merecía su explicación porque la idea que pensaban muchos jugadores sobre lo que

							podría ser el PvP de «Diablo III» difería radicalmente del sistema concebido por Blizzard. La mecánica consiste en ofrecer una mecánica de enfrentamientos enfocada a la comunidad de duelistas que ya existía en «Diablo II».
F	sistema 3D Vision 2	82			Discover the difference NVIDIA 3D Vision® 2 can make in your gaming experience. The new gamer-inspired glasses have 20% larger lenses to give you the most viewing area with the least light leakage. Fuente: http://www.nvidia.com/object/product-geforce-3d-vision2-wireless-glasses-kit-us.html#sthash.ngN3YzHd.dpuf . Ver "sistema" (Organización y elementos).	10, 1, 2	Si quieres disfrutar del mejor 3D estereoscópico con juegos de PC, el sistema 3D Vision 2 de Nvidia sigue siendo, desde su aparición, la opción más versátil, realista y recomendable.
F	sistema Autolog, sistema de Autolog 2.0	49		31	Ver "autolog" y significado/contexto en las revistas.	10, 11	El sistema de Autolog 2.0 conecta todos los récords de nuestra partida con los de nuestros amigos, lo que garantiza duros piques.
G	sistema de combate		19, 20(2), 29(2), 32(2), 33(2), 74	39, 60, 63(2)	The main objective we have in mind when we design the gameplay mechanics of a combat system is to push the player to make clever choices and use the right ability at the right time. There are many ways to reach this result, but here are two very important characteristics which help to design the player's abilities for a combat system: Each ability has a unique function: hit a specific area, stun an enemy... and each ability is balanced with the reward vs. the risk of using it. Fuente: http://www.gamasutra.com/view/feature/175950/the_fundamental_pillars_of_a_.php	10	(...) pero podremos conocer nuevos aspectos del pasado del espartano, que contará un sistema de combate más dinámico y con más posibilidades (como quitar el arma a los rivales) (...)
G	sistema de control	72, 74(3)	55	73	A control system is a device, or set of devices, that manages, commands, directs or regulates the behavior of other devices or systems.	3	Esta versión dispone además de un nuevo sistema de control , más enfocado a jugones, que

							usa el stick analógico.
G	sistema de juego		70	73	Un sistema de juego es una regla o conjunto de reglas cuyo objetivo consiste en obtener una serie de resultados coherentes en el seno de un juego. Los juegos complejos, como los juegos de rol, pueden disponer de un gran número de reglas interconectadas en el seno de sus respectivos sistemas de juego. A la experiencia total que el juego provee o al conjunto de reglas de juego se le llama jugabilidad. Game mechanics.	3, 14	Después nos familiarizaremos con el sistema de juego y control, a través de misiones tutoriales, para llegar a enfrentarnos a poderoso jefe final, el Rey Orco.
G	sistema de lucha			55	Ver "sistema de combate".	10	No esperéis un uso revolucionario del gamepad ni un sistema de lucha rompedor, pero sí diversión directa para cualquier tipo de jugador.
G	sistema de micropagos		67		El sistema de micropagos es una forma de pequeños pagos a través de internet que se pueden realizar por tarjeta de crédito, llamadas de teléfono o sms. Permite hacer pequeños pagos en internet de manera sencilla, pagos que generalmente no llegan a los 10 euros. Fuente: http://www.gestion.org/gestion-tecnologica/nuevas-tecnologias/4846/el-sistema-de-micropagos/ Micropayments system.	10, 14	“A día de hoy, la calidad de los F2P es bastante justa, pero quizá en la next gen, puedan suponer un avance siempre y cuando las desarrolladoras no abusen del sistema de micropagos al igual que lo están haciendo ahora con los DLC.”
F	sistema GRID	67			Sistemas informáticos Grid (Grid Computing). Los llamados protocolos grid nos podrán enlazar casi cualquier cosa: bases de datos, herramientas de simulación y visualización y hasta la potencia grandísima, enorme, de los ordenadores en sí. Fuente: http://www.euroresidentes.com/futuro/sistemas_grid.htm	10	Nvidia ha anunciado su sistema GRID.
G	Sistema Operativo, sistema operativo, S.O., SS.OO.	20(5), 21(3), 52, 53(2), 54, 57, 78, 80, 81			Sistema Operativo. m. Inform. Programa o conjunto de programas que efectúan la gestión de los procesos básicos de un sistema informático, y permite la normal ejecución del resto de las operaciones. In computing, an operating system (OS) is the system software responsible for the direct control and management of hardware and basic system operations aka process control.	1, 3	(...) contempla el nuevo sistema operativo de Microsoft, Windows 8.

H	sistema, sistemas	16, 83			<i>Del lat. systēma, y este del gr. Σύστημα. System: A group of related hardware units or programs or both, especially when dedicated to a single application.</i>	1, 2	Organización y elementos para que funcione el hardware. Y también conecta con GRID, la otra gran "pata" del sistema de NVIDIA: un servidor en la nube para jugar en streaming.
H	sistema, sistemas, Sistemas, Sistema	20, 52(4), 53(7), 54(2), 55(2), 56(2), 57(8), 74(2), 75(2)	68, 69		Ver "sistema operativo".	1, 3	Sistema operativo del dispositivo. Los pasos son: en PS3 ve a Ajustes del Sistema/Información del sistema y apunta la dirección MAC.
F	sistemas de juegos por streaming	67			Juegos mediante streaming, lo que permite a los usuarios poder jugar cualquier cosa sin necesidad de tener el hardware para el que fue diseñado un determinado juego. Parece que finalmente cualquiera que tenga un dispositivo medianamente inteligente de la firma asiática, podrá sacar provecho de la plataforma para disfrutar de sus juegos favoritos, siempre que pueda mantener una conexión decente de Internet. Fuente: http://hipertextual.com/archivo/2014/01/sony-playstation-now/	10	Pero aún falta mucho para que los sistemas de juego por streaming desbanquen a las consolas y el PC de sobremesa.
A	skins	90	73(2)		Un skin (<i>piel en inglés</i>), también llamado theme, tema o tapiz, son una serie de elementos gráficos que, al aplicarse sobre un determinado software, modifican su apariencia externa.	3	(sí, también habrás helicópteros extra), más skins, nuevas habilidades para los combates (...)
A	Skull Edition			75	Ver significado/contexto en las revistas.	11	Consulta sobre Assassin's Creed IV: Skull Edition (...) vendrá además en una elegante caja metálica y acompañado de un libro de arte, la banda sonora original en CD, dos litografías y acceso a una misión más.
A	skyline, Sky	33, 34(7)			The Sky-Line is a mode of transportation in Columbia, and is	10,	El Skyline es algo así como

	Line				comprised of suspended metal rails. It was originally created to be the city's main freight transport system. Fuente: http://bioshock.wikia.com/wiki/Sky-Line Ver también significado/contexto en las revistas.	11	el tranvía de Columbia. Un sistema de comunicaciones y transporte que (...) consta de raíles que surcan los cielos de Columbia.
A	Slim		66		(Of a thing) small in width and typically long and narrow in shape.	2	(...) incluye el soporte para poder conectarlo a las últimas PS3 Slim.
A	smartphones, Smartphone, Smartphones	11, 21, 69	67, 71	3, 6, 76(2)	El teléfono inteligente (<i>en inglés: smartphone</i>) es un tipo teléfono móvil construido sobre una plataforma informática móvil, con una mayor capacidad de almacenar datos y realizar actividades, semejante a la de una minicomputadora, y con una mayor conectividad que un teléfono móvil convencional. El término «inteligente», que se utiliza con fines comerciales, hace referencia a la capacidad de usarse como un computador de bolsillo, y llega incluso a reemplazar a una computadora personal en algunos casos.	3	Está incluido, además, el uso de un Smartphone como control remoto
H	sobremesas, sobremesa	21, 81			Desktop (computer), de sobremesa: loc. adj. Dicho de un objeto: A propósito para ser colocado sobre una mesa u otro mueble parecido.	14	Ordenadores. Los nuevos mini PC, ya pueden competir en prestaciones con muchos sobremesa tradicionales.
A	socket	82(2), 83(3)			<i>Middle English (in the sense 'head of a spear, resembling a ploughshare'):</i> from an Anglo-Norman French diminutive of Old French soc 'ploughshare', probably of Celtic origin. An electrical device receiving a plug or light bulb to make a connection.	2	socket AM3+, socket 1155, socket 2011
A	software	79			Voz <i>ingl.</i> m. Inform. Conjunto de programas, instrucciones y reglas informáticas para ejecutar ciertas tareas en una computadora.	1	Además, incorpora el software Razer Synapse 2.0 un modo para juegos, conector para headset, puerto USB y un cable trenzado.
H	solapa	56(2), 57			Tab.	14	En la solapa Desencadenadores: instrucciones para usar

							Windows 8
F	sonido "in game"		64		Sonido en el juego. In game: en el juego.	11, 14	Y el sistema de físicas también está siendo mejorado, al igual que el sonido "in game".
F	sonido 3D	80			Para entender en qué consiste el sonido en 3D deberemos definir el término holofonía, que no es más que la representación del sonido en modo MONO, por el que se consigue que los sonidos obtengan la salida que deseamos, dando la sensación de 3D. Fuente: http://www.omicrono.com/2013/06/el-sonido-3d-descubre-como-funciona-y-pruebalo-ya/	10	Chat de voz, sonido 3D y manos libres
G	sonido envolvente	79, 82, 83			Surround sound: Surround sound is a technique for enriching the sound reproduction quality of an audio source with additional audio channels from speakers that surround the listener (surround channels), providing sound from a 360° radius in the horizontal plane (2D) as opposed to "screen channels" (centre, [front] left, and [front] right) originating only from the listener's forward arc.	14, 3	(...) que cuenta con un procesador de audio ROG Spitfire USB capaz de reproducir sonido envolvente en un modo virtual de 7.1 canales.
F	sonido envolvente3D	83			El sonido Surround se puede conseguir mediante la colocación física de un conjunto de altavoces o introduciendo efectos al procesar la señal, de modo que produzcan una percepción psicoacústica de 3D.	3	Incorpora las tecnologías SBX Pro Studio, que reproduce sonido envolvente3D en auriculares, y con Crystal Voice para comunicación por voz en juegos online.
F	sonido surround		8		Surround sound: (Electronics) a system of sound recording and reproduction that uses three or more independent recording channels and loudspeakers in order to give the impression that the listener is surrounded by the sound sources.	15	Además, se ha añadido sonido surround para que la experiencia sea más agobiante...
F	sonido THX	83			[not an acronym] Lucasfilm quality standards (name derived from Tomlinson Holman's eXperiment and from the George Lucas film, THX-1138)	15	(...) soporta 128 GB memoria en 4 canales e incorpora sonido THX TruStudio PC.
H	Soporta, soporta	81, 83(2)	69		Support: (Computing) (of a computer or operating system) allow the use or operation of (a program, language, or device)	2	Soporta Direct X

G	soporte técnico	12, 72			Technical support: (computing) a service provided by a hardware or software company which provides registered users with help and advice about their products.	2	En 2012, sus desarrolladores anunciaron que dejarían de dar soporte técnico al juego para dedicarse a un nuevo proyecto.
A	speeder	73			Various fictional vehicles in the Star Wars universe.	3	(...) se han puesto a la venta un montón de objetos conmemorativos para celebrar el primer aniversario del juego, como por ejemplo el speeder Czerka Nd-1 Celebrator.
A	splitter		68		Un repartidor (<i>del inglés splitter</i>) o caja separadora es un dispositivo electrónico de interconexión empleado en tomas de sonido para conseguir separar varios canales de audio idénticos de una sola fuente, como un micrófono.	3	(...) si para el vídeo usas un HDMI y usar el splitter de cable blanco+rojo que viene con los auriculares para obtener el sonido de juego en los cascos.
A	SpotPass			52(2)	SpotPass is an "always on" background network connectivity system which can automatically seek and connect to wireless network nodes such as Wi-Fi hotspots, sending and downloading information in the background while in sleep mode or playing a game. SpotPass also makes use of certified hotspots with partners such as AT&T in North America and The Cloud in the United Kingdom. Users are able to connect to these hotspots automatically and free of charge.	3	43 personajes jugables os esperan, sin contar los que se añadirán por SpotPass.
A	sprites			51, 66, 72(2)	<i>Del inglés sprite (duende)</i> . Inicialmente, un sprite era una imagen de mapa de bits que era gestionada por un hardware especializado, independiente de la CPU de la máquina, usado generalmente para los protagonistas de los videojuegos u otros personajes, ya que permitía gestionarlos de manera independiente a los fondos. Con el paso del tiempo el término sprite acabó por hacer referencia a cualquier imagen de mapa de bits presente en pantalla, generalmente refiriéndose a los personajes del juego.	12	Los personajes en el mapa de batalla están representados por sencillos sprites que indican su clase.

B	SS2	53			Streaming SIMD Extensions 2 (SSE2). SSE2 es un conjunto de instrucciones estándar de los procesadores y cada vez es más usado por controladores y aplicaciones de terceros. Extensiones SIMD de transmisión por secuencias 2.	21	Procesador de 1 GHz compatible con PAE, NX y SS2
B	SSD	78, 82, 83			Una unidad de estado sólido o SSD (<i>acrónimo en inglés de solid-state drive</i>) es un dispositivo de almacenamiento de datos que usa una memoria no volátil, como la memoria flash, para almacenar datos, en lugar de los platos giratorios magnéticos encontrados en los discos duros convencionales.	3	Kingston HyperX 3K SSD 120GB
A	Staff		80		[treated as singular or plural] All the people employed by a particular organization. Personal.	2, 14	Personal de la revista
A	START			64	Start button.	14	Descubrimos cómo le dio al START una de las desarrolladoras que más GAME OVER nos ha hecho ver en nuestra pantalla.
F	stick analógico			73(2)	Variación o evolución del clásico joystick de control, que se ha reducido para poder incorporarse a un mando de control estándar y ser accionado mediante el dedo pulgar. Con el paso del tiempo el stick analógico ha reemplazado a la cruceta digital como sistema de control de movimiento estándar de los videojuegos, sobre todo en las consolas, gracias a su sensibilidad al grado de pulsación o movimiento que permite una mayor precisión de control y posibilidades de movimiento.	12	El control combinará movimientos con el stick analógico enfocado a jugones y sistema táctil de forma que cada usuario elija el que prefiera.
A	stick, sticks		26, 37, 59	48, 58, 70	<i>Old English sticca 'peg, stick, spoon', of West Germanic origin; related to Dutch stek 'cutting from a plant' and German Stecken 'staff, stick'.</i> A gear or control lever.	2	Los dos sticks del Wii U GamePad permiten controlar a la perfección a unos personajes que pueden disparar y moverse a la vez.
A	Store		47, 58, 61, 62, 69(4), 73, 78(3), 79(3)		Tienda.	14	Llegará al Store en marzo y costará 9,99 euros. Un poco pronto, ¿no?
B	Store digital		69		Digital storefront: Website that offers goods and/or services for	10	Por desgracia para los

					sale, and which the customers or 'window shoppers' can visit at any time and from anywhere. Also called cyber storefront, electronic storefront, e-storefront, online storefront, virtual storefront, etc. Fuente: http://www.businessdictionary.com/definition/digital-storefront.html#ixzz3gpwIImWr		usuarios de Vita el catálogo de PSP en formato UMD es más amplio y con frecuencia más económico que el Store digital.
A	streetpass, StreetPass			8, 21, 25, 53(2)	StreetPass is a feature present in every Nintendo 3DSsystem that allows users to exchange data from games & applications that the two own. Fuente: http://nintendo.wikia.com/wiki/StreetPass	10	(...) con streetpass coleccionalas objetos con otros jugadores.
E	subgéneros, subgénero	48, 70			m. Cada uno de los grupos particulares en que se divide un género.	1	Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (...) En la actualidad existen multitud de subgéneros (...)
H	subir, subirlos, subes	92	31	81	tr. Inform. colgar (introducir información en una página web). Upload.	1	(...) subirlos a Youtube (..)
A	suite	69			[French, from Old French; see suit.] (Comput) a suite of programs → una serie f de programas	15	(...) incluye un enlace a una suite para añadir efectos de post-procesamiento (...)
E	sumable	70			Summable (matemáticas). En este contexto significa que "se puede sumar" aunque no se recoge en el DRAE. Fuente: https://en.wiktionary.org/wiki/summable	10	...también como contenido sumable a «Flight Simulator X»...
E	super novedad			77	Sumamente nuevo/a.	1, 11	Esta super novedad para Wii U ha sido recibida con entusiasmo por los jugadores (...)
E	Super Posters			3	Pósters fantásticos.	11	¡Regalo Exclusivo! Super Posters
E	super rápidas			37	Sumamente veloces.	1, 11	Usa las habilidades super rápidas para hacer frente a los objetos especiales y ataques.
E	superciudad			8	Ciudad grandiosa o fantástica.	11	(...) una superciudad para explorar (...)

E	supercoches			68	Coches excepcionales.	11	Nueva York te cabe en el bolsillo. Y vamos a recorrerla a toda pastilla, en 3D, con supercoches de todas las épocas.
E	superdeportivo			28	Un automóvil superdeportivo es un automóvil cuyas prestaciones son altamente superiores a las de los demás automóviles, acercándose o excediendo niveles de competición.	3	La adrenalina de conducir un superdeportivo está al alcance de nuestra mano en este espectacular arcade del estudio Criterion Games.
E	superhéroes			63	Superhero: A benevolent fictional carácter with superhuman powers, such as Superman.	2	Injustice: superhéroes DC ajustan cuentas en Wii U.
E	superladrillos			43, 44	Super Bricks are collectible bricks in LEGO City Undercover and LEGO City Undercover: The Chase Begins. The term is used slightly different in the two games. Collecting them does not affect getting 100% on either game. Fuente: http://legocityundercover.wikia.com/wiki/Super_Brick	10	A " La Roca" se puede acceder en el Ferry que previamente habrás construido con superladrillos.
E	supermoderno			48	Sumamente moderno.	1, 11	(...) será muy importante registrar los escenarios con el supermoderno escáner de Jill, el Génesis, para conseguir objetos ocultos (...)
E	superproducciones		12, 28		Obra cinematográfica o teatral que se presenta como excepcional y de gran costo. Blockbuster.	1, 14	Pues los últimos rumores afirman que Square Enix quiere convertirlo en una de sus primeras superproducciones para PS4.
E	supersoldados	90			Supersoldado (supersoldados plural) Un soldado con notable fuerza, resistencia, etc., especialmente si asistido por la tecnología o la genética. Supersoldier. Fuente: http://es.free-web-dictionary.com/definitions/?word=supersoldier	10	Ni las fuerzas especiales, ni los supersoldados con armadura futurista.
E	superventas			15	adj. Dicho de un libro, de un disco, etc.: Que han alcanzado un extraordinario número de ejemplares vendidos.	1	Un juego superventas
E	supervolcán	42			Volcán grande.	11	«Emergency 2013» trae

							nuevas misiones, así como un escenario extra (supervolcán) y nuevos vehículos.
A	Survival		33	46	Ver "survival horror".	12	Es un Survival al viejo estilo
F	Survival Horror "puro"		8		Tipo de juego que no está mezclado con otros. Ver "Survival Horror".	11, 12	...el próximo 24 de mayo podremos disfrutar en PS3, con gráficos en alta definición y otras muchas novedades, del último Survival Horror "puro" de la saga RE : Revelations .
A	survival horror, Survival Horror, "survival horror"	46	8(2), 25, 30(3), 33, 44, 45, 53(2), 55(4), 56, 57, 69, 75		<i>Del inglés survival horror (juego de horror de supervivencia).</i> Subgénero de los juegos de aventura-acción inspirado por las películas de terror. Se caracterizan por su ambientación de terror y porque el jugador siente en todo momento la sensación de ser inferior al enemigo. Al carecer de las armas, munición o medios necesarios para acabar con ellos, el jugador se ve obligado en muchos casos a evadir o escapar de los enemigos. También se caracterizan por contar con gran cantidad de puzles o acertijos que resolver para avanzar.	12	Estamos ante una aventura de corte "survival horror" que apuesta por los elementos típicos del género: combates, examinar los escenarios, huir o actuar con sigilo ante los enemigos más poderosos y variados puzzles.
F	Survival/Av. de acción		44		Combinación de ambos géneros. Ver "Survival Action" y "acción" (aventura).	11, 10, 1, 2	Género de videojuegos
F	Suscripción offline		67		Tener una cuenta o acceso sin usar Internet. Subscription: An arrangement by which access is granted to an online service. Ver "offline".	11, 2	Suscripción offline. ¿Puedo jugar a los juegos de PS Plus estando desconectado? No puedo conectar mi PS3 a internet cada vez que juego.
A	tablet, tablets	11(3), 12, 21(2), 67, 72, 74(3), 76		6	Una tableta, en muchos lugares también llamada tablet (del inglés: tablet o tablet computer), es una computadora portátil de mayor tamaño que un teléfono	3	Tableta electrónica. Usado en masculino en MM.

					inteligente o un PDA, integrada en una pantalla táctil (sencilla o multitáctil) con la que se interactúa primariamente con los dedos o un estilete (pasivo o activo), sin necesidad de teclado físico ni ratón.		
B	tablet/PC	12			Ver "tablet" y "PC".	3	Un tablet/PC para los muy pudientes.
C	tanques, tanque, Tanque	31, 59, 60(2), 61, 73(2)	27, 50		<i>Del ingl. tank, nombre en clave empleado por los británicos en 1915, durante la construcción de los primeros carros de combate. m. carro de combate.</i>	1	Vehículo de guerra. Función en la que está especializado.
F	Tarjeta 3D	36(3), 40(2), 42(3), 44(3), 61(8), 97(2)			Tarjeta gráfica que permite visualizar las imágenes de un aparato en 3D. Ver "tarjeta gráfica" y "3D".	11, 2, 6	Tarjeta 3D: Geforce 8800 o Radeon 8800, 512 MB
G	Tarjeta gráfica, tarjetas gráficas	53, 57(2), 76, 78(2), 81, 82(3), 83(2)			Graphics card: (computing) a printed circuit board that controls the output to a display screen.	2	Además, acepta tarjetas gráficas en SLI o Crossfire.
F	tarjeta SD			81	A Secure Digital (SD) card is a tiny memory card used to make storage portable among various devices. Fuente: http://searchstorage.techtarget.com/definition/Secure-Digital-card	14, 10	No obstante, podemos sacar la tarjeta SD y pasar los clips al ordenador a través de un lector de tarjetas.
G	tarjetas de sonido, Tarjeta de sonido	77, 80, 82, 83			Sound card: a device which can be slotted into a computer to allow the use of audio components for multimedia applications.	2	¡Tarjeta de sonido, micrófono y altavoz inalámbrico en un sólo producto!
G	tarjetas prepago		68		Una tarjeta de prepago más conocida como tarjeta prepagada es aquella en la cual se anticipa el importe del consumo que se realizará con la tarjeta. Prepaid card.	3, 14	¿Dónde venden tarjetas prepago para el PS Store?
H	tarjetas, tarjeta	82(2), 83	66	3, 33, 34(2), 36	<i>Del dim. desus. de tarja, escudo; fr. ant. targette, escudo pequeño.</i> Expansion card: (also expansion board). Noun. Computing. A circuit board that can be inserted in a computer to give extra facilities or memory. Inform. Placa de circuito impreso que, como parte del equipo de un ordenador, permite la realización de ciertas funciones, como audio, video, edición de gráficos, etc.	1, 2	...se agradece que podamos jugar varios jugadores con una sola tarjeta...
G	tasa de latencia	82			Latency rate. En redes informáticas de datos se denomina latencia a la suma de retardos temporales dentro de una red. Latency is the delay from input into a system to	14, 3, 10	Su tasa de latencia (memoria) es de CL8-9-9-24-2N.

					desired outcome. Fuente: http://whatis.techtarget.com/definition/latency		
B	TB	12, 78, 82, 83			Un terabit es una unidad de información o de almacenamiento informático normalmente abreviada como Tbit o a veces Tb.	3	DISCO DURO: 1TB SATA/600
A	teaser	15(2)			<i>Del inglés to tease (tentar, provocar).</i> Anuncio publicitario, a menudo un vídeo, que pretende crear expectación sobre el juego mediante mensajes crípticos, poco claros y a menudo muy cortos, como frases, imágenes estáticas o oscurecidas, logotipos y otros elementos poco esclarecedores.	12	Tras el impacto de su espectacular teaser, así nos presenta CD Projekt RED el mundo de «Cyberpunk 2077»...
F	tecla de Windows, Tecla Windows	54(2)			La tecla Windows, también conocida como la tecla Inicio o tecla Super en sistemas *NIX, es una tecla del teclado para Windows introducido originalmente para el sistema operativo Windows 95.	3	(...) si utilizas la socorrida tecla de Windows (...)
G	teclado estándar	80			Teclado: m. Conjunto de las teclas de diversos aparatos o máquinas, que se manejan mediante botones de mando o teclas. Ver "estándar". Standard keyboard.	1, 14	No es el caso de el K310 que es un teclado estándar... En cambio lo resiste casi todo.
B	tecnogaming	79			Ver significado/contexto en revista. Tecno: Techno: 1980s: abbreviation of technological. Gaming: The action or practice of playing video games.	11, 2	Sección en Micromanía que habla sobre novedades de hardware para jugar a videojuegos.
F	tecnología de Sound Blaster	80			La familia Sound Blaster de tarjetas de sonido, ha sido durante muchos años el estándar de facto para el audio de los PC compatibles con IBM, antes de que el audio de PC se hiciera común.	3	El SBX10 combina la tecnología de Sound Blaster con la reproducción de sonido envolvente SBX.
G	tecnología gráfica	39, 45			Graphic technologies encompasses the world of print, everything from creating the design to producing it in various forms on numerous types of materials. The industry includes electronic and traditional printing, publishing, packaging, digital imaging, computer graphics, website development, digital photography, printable electronics and other related areas. Fuente: https://sites.google.com/site/graphictechnologiesnewsletter/home/what-is-graphic-technologies	10	(...) el renacimiento de Dante con un juego que usa de maravilla la tecnología gráfica del PC.
G	tecnología láser	81			LG's exclusive technology casts sophisticated laser	10	El LG Hecto, presentado en

					technology on a special black screen that produces brilliant images of Full HD 1080p quality. Fuente: http://www.lg.com/in/projectors/lg-HECTO		el reciente CES de Las Vegas, emplea una tecnología láser y puede proyectar una imagen de 100 pulgadas a 1080p desde tan sólo 1 metro de distancia .
F	tecnología NFC			74	Near field communication (NFC, comunicación de campo cercano en español) es una tecnología de comunicación inalámbrica, de corto alcance y alta frecuencia que permite el intercambio de datos entre dispositivos.	3	Será una entrega evolucionada del original de Wii, con mucha acción y tecnología NFC.
F	tecnología NX	53			NX technology is a computer program that handles X Window System connections to display remote desktop environments over a computer network, and attempts to greatly improve on the performance of the native X display protocol to the point that it can be usable over a slow link such as a dial-up modem.	3	Una cuestión importante es que la CPU tiene que ser compatible con la tecnología NX , y además estar activada.
E	Tecnomanías	6, 76, 78, 80, 82			Ver significado/contexto en las revistas. Tecno: Techno: 1980s: abbreviation of technological. Manías: elem. compos. Significa 'afición apasionada'.	11, 2, 1	En la sección Tecnomanías, observábamos el hardware del momento (...)
G	tele plana		69		Flat screen television: a type of thin, lightweight video display that uses liquid crystals or electroluminescence to reflect images.	14, 18	Lo primero sería asegurarse de que tu tele y tu PS3 están configuradas a la resolución máxima posible que admitan (en casi cualquier tele plana, normalmente 1080p o 720p).
G	teléfonos móviles	74			Ver "móvil". A telephone with access to a cellular radio system so it can be used over a wide area, without a physical connection to a network.	1, 2	O que las tablets se iban a convertir en algo casi tan universal como los propios teléfonos móviles.
F	teles 3-D		31, 78		La Televisión 3D se refiere a un televisor que permite visualizar imágenes en 3 dimensiones, utilizando diversas técnicas para lograr la ilusión de profundidad (tres dimensiones o 3D).	3	Compatible con teles 3-D...

H	tema, temas		35, 67	5, 65, 82	(Del lat. <i>thema</i> , y este del gr. <i>θέμα</i>). m. Proposición o texto que se toma por asunto o materia de un discurso. Theme: The subject of a talk, piece of writing, exhibition, etc.; a topic	1, 2	Cumple... si el tema o el género te emociona.
H	temas, tema		39, 77(2)	58	Mús. Trozo pequeño de una composición, con arreglo al cual se desarrolla el resto de ella y, a veces, la composición entera. Theme: A piece of music that frequently recurs in or accompanies the beginning and end of a film, play, or musical.	1, 2	Con sus 83 temas “de serie” y sus nuevos instrumentos es uno de los juegos musicales más completos y duraderos.
F	tendencia app	20			Inclinación hacia el uso de aplicaciones. Ver "app".	11, 1, 2	La reciente aparición de Windows 8 ha llegado para modernizar el S.O. de Microsoft a la actual tendencia app de la informática.
D	tenistas			36	com. Persona que juega al tenis. Ver "simulador de tenis".	1, 2, 12	(...)mientras que en Partido abierto jugamos por puntos contra tenistas de todo el mundo.
H	tercera persona, tercera (persona)	84, 87	35		A third-person shooter is a genre of 3D video games where the camera view is outside and thought of as usually being behind the main player character, its name chosen for the number of third-person video games whose gameplay is derivative of first-person shooters.	3	Sea como sea, si juegas como marine lo harás en primera persona y si lo haces como alien, en tercera.
F	terminales Android	69			El sistema operativo Android no solo tiene la interfaz gráfica de usuario normal, sino que también tiene un terminal basado en texto que se puede utilizar para ejecutar comandos. Android está basado en el sistema operativo Linux y los comandos que se utilizan en el terminal de Android serán los mismos que los que se encuentran en Linux, aunque no todos los comandos de Linux funcionarán en Android.	20	Está disponible gratis para terminales Android y por 0,89 € en iOS.
E	terroristas	43			adj. Que practica actos de terrorismo. Apl. a pers. Terrorist.	1, 17	Terremotos, incendios, explosiones, terroristas, asesinos... ¡Qué peligroso es todo!
H	texturas	72	42, 50(2), 63	27, 48, 49	<i>Del lat. Textūra</i> . In computer graphics, a texture is a bitmap image used to apply a design onto the surface of a 3D computer	3, 12	Criterion ha optimizado el apartado visual

					model. - Imagen en dos dimensiones que se aplica sobre un objeto en tres dimensiones para cubrirlo y simular una superficie (madera, piedra, metal, etc).		introduciendo mejoras en las texturas y la estabilidad del "frame rate"; y se han incluido novedades que no sólo tienen que ver con el uso del gamepad....
G	tiempo de respuesta	79			Response time: (electronics) the time taken for a circuit or measuring device, when subjected to a change in input signal, to change its state by a specified fraction of its total response to that change.	2	Hablando de un ratón. Su tiempo de respuesta es de 1ms.
G	tiempo real	41	64, 65(2), 74	35	Real Time: (computing) of or relating to a system in which input data is processed within milliseconds so that it is available virtually immediately as feedback to the process from which it is coming.	2	Pero, sin duda, el mejor añadido es la opción de verse las caras en tiempo real, gracias a la cámara interna de 3DS (...)
G	tiempos de carga, tiempos de cargas		8, 9	34, 35, 56, 57, 76	Loading time	14	Las únicas pegadas que le podemos poner son los tiempos de carga previos a las partidas y que los jugadores sin tarjeta sólo pueden jugar con Shy Guy.
F	tienda online, tienda Online	46, 68(2)	12		Lugar de venta en línea. Ver "online".	11, 2	(...) ya está disponible en la tienda online Steam, en formato digital.
G	tinta electrónica	11			"Tinta electrónica" es el nombre con el que se conoce a una serie de materiales planos que, basándose en la aplicación de diminutas cargas eléctricas a una estructura interna muy compleja, pueden alternar entre tonos claros y oscuros en áreas muy reducidas. E-ink. Fuente: http://gusgsm.com/que_es_la_tinta_electronica	10	Ha hecho correr ríos de tinta electrónica tras su aparición en el CES, pero ¿es de verdad éste el hardware de Steam?
F	tipo "sandbox"		75		De esta forma el jugador tiene libertad de movimiento por un escenario. Ver "sandbox".	11, 12	Una electrizante aventura de acción tipo "sandbox" en la que podremos ser buenos o malos.
F	título 2D			63	Juego en dos dimensiones. Ver "2D".	11, 6	El héroe vuelve a su género favorito, las plataformas, en

							un título en 2D con la mecánica de siempre...
A	top			62, 63	<i>Late Old English topp (noun), of Germanic origin; related to Dutch top 'summit, crest'. The highest or most important rank, level, or position.</i>	2	Top 5. Nuestros favoritos.
F	toque "Survival"			48	Pincelada, estilo juego de supervivencia. Ver "toque" y "Survival Horror".	11, 1, 2, 12	La necesidad de dosificar la munición significa que el toque "Survival" ha vuelto.
F	toque RPG, toques de RPG			60, 61	Pincelada, estilo juego de rol. Ver "toque" y "juego de rol".	11, 1, 2, 3, 12	Y entre tanto guantazo, aparece el toque RPG que evita que el juego sea un beat'em up convencional: a medida que progresamos recogemos complementos o armaduras y estos ítems se pueden incorporar a nuestros personajes.
H	toque, toques	85	38, 74	48, 73	Pint. Pincelada ligera. U. t. en sent. fig. Un toque de erudición. Un toque de distinción. Touch: <i>Middle English: the verb from Old French tochie, probably from a Romance word of imitative origin; the noun originally from Old French touche, later (in certain senses) directly from the verb. A detail or feature, typically one that gives something a distinctive character.</i>	1, 2	Significa que el toque "Survival" ha vuelto. Dos competentes juegos que aunque algo repetitivos ofrecen mucha acción con el "toque Kojima". Aunque el escenario no es el espacio, sino el subsuelo, ciertos toques del diseño tienen muchas similitudes.
F	toques "gore"		54(2)		Pincelada, estilo violento y sangriento. Ver "toque" y "gore".	11, 1, 2	Igual que el aterrador aspecto de los necromorfos y los toques "gore" (mucho ojo a las muertes del protagonista).
G	toques de rol, toque de rol	38, 87(2)		62	Ver "toque RPG". Touch of RPG. Fuente: http://www.minecraftforum.net/forums/servers/pc-servers/2453798-micocraft-no-lag-towny-survival-with-a-	11, 1, 2,	Acción, aventura y toques de rol para un juego mágico (...)

					<i>touch-of</i>	3, 12, 10	
F	torre para PC	81			Ver "torre" y "PC".	1, 2, 10, 3	Caja de torre para PC.
H	Torre, torre	81, 83			<i>Del lat. Turris.</i> La torre (del inglés tower), es una variante de la caja de computadora caracterizada por situarse en vertical.	1, 3	Parte de un ordenador
G	torre-midi	82			Midi tower case: It's hard to get a consensus on exactly what a "midi" case is. Some contend that the name is based on a cutesy combination of "mid" and "mini", and that the midi tower is therefore one that is smaller than a mid tower but larger than a mini. Others use the term "midi" interchangeably with "mid". Fuente: http://www.pcguide.com/ref/case/stylesMidi-c.html	10	Si la torre-midi Z11 de Zalman ya es toda una tentación (...)
A	TOUCH MOUSE	80			This new Touch Mouse from Microsoft is designed to let Windows 7 users use multi-touch gestures to control their screens. The buttonless mouse uses a nano-sized USB receiver that lets you mouse up to 10 feet away. Fuente: http://the-gadgeteer.com/2011/08/23/microsoft-touch-mouse-for-windows-7/	10	GENIUS TOUCH MOUSE 6000
A	touchdown	46			In Rugby, an act of touching the ground with the ball behind the opponents' goal line, scoring a try.	2	¡Un touchdown legendario!
A	Trademarks			82	A symbol, word, or words legally registered or established by use as representing a company or product. Una marca es considerada —a efectos legales— una forma de registro sobre cualquier símbolo utilizado para identificar de manera exclusiva uno o varios productos comerciales o servicios. Dicho símbolo suele denominarse como “marca registrada” (en inglés, trademark), la cual se muestra de forma abreviada con los iconos ™, M.R. o ®, aunque esto no es indicativo del registro ante la autoridad competente.	2, 3	(...) are Trademarks of Nintendo.
A	trailer, trailers	15(2), 71(3)	21		An extract or series of extracts from a film or programme used to advertise it in advance.	2	Desde allí tienes acceso al estupendo reportaje

							"Behind the Scenes" sobre cómo se hizo el trailer con bocetos inéditos (Inglés).
B	tráiler, tráilers		14, 18		<i>Del ingl. Trailer. m. Cinem. avance.</i>	1	El tráiler “Desde las cenizas”, que combina actores e imagen digital, ha servido para anunciar el juego.
G	traje espacial		45		Space suit. El traje espacial es un equipo cerrado herméticamente, que incluye un dispositivo de respiración y que le permiten al ocupante moverse libremente por el espacio.	3, 14	Atentos a la reserva de oxígeno de nuestro traje espacial.
D	transmedia	62			Transmedia (comunicación transmedia)- Proceso narrativo basado en el fraccionamiento intencionado del contenido y su diseminación a través múltiples plataformas, soportes y canales (offline y online), con el fin de que cada medio cuente una parte específica y complementaria de la historia. Fuente: http://mediossociales.es/transmedia-y-storytelling/ . "Trans" del latín trans "al otro lado" y "media" del inglés "mass media".	10, 3	Lo más llamativo de este proyecto es su condición transmedia: lo que hagan los jugadores en la campaña principal del juego repercutirá en la trama de la serie.
G	tres dimensiones			81	Three dimensions (3D)	3	Grabando nos movemos más que jugando, así que si te mareas o te resulta incómodo previsualizar en tres dimensiones, simplemente baja al máximo el regulador 3D.
H	tributo		21		Cuando hemos consultado el DRAE, el término "tributar" es el que más se acerca a la idea que se quiere dar en la revista: tr. Ofrecer o manifestar veneración como prueba de agradecimiento o admiración. En inglés, tribute es An act, statement, or gift that is intended to show gratitude, respect, or admiration. En Wordreference aparece como "pay tribute".	1, 2, 17	Los personajes podrán ser de cuatro clases diferentes, en función del dios al que rindan tributo, como Hades
E	tridimensionales, tridimensional		61, 65	54	adj. De tres dimensiones. Three-dimensional .	1, 17	En Oddworld: Abe's Oddysee New'n'Tasty (algo así como “nuevo y sabroso”), los gráficos serán tridimensionales,

							pero respetando el desarrollo 2D del original.
A	Trivia	48			Cultura general. Juego de preguntas y respuestas. Trivial es un juego de mesa con esta mecánica.	17	Tipo de juego
B	trols			11	Troll: <i>From Old Norse and Swedish troll, Danish trolld; adopted into English from Scandinavian in the mid 19th cent.</i> A mythical, cave-dwelling being depicted in folklore as either a giant or a dwarf, typically having a very ugly appearance.	2	En MM:71 2004 aparece el término con dos eles. Por lo tanto es probable que pueda entrar en otra categoría de anglicismos
A	tuning			27	The action or process of tuning something.	2	La franquicia de EA se ha labrado una reputación con su mix de tuning y carreras callejeras, pero la fórmula empezaba a languidecer.
C	tutorial, tutoriales, Tutorial	40, 69	39	59(2), 61, 72	<i>Early 18th cent.: from Latin tutorius.</i> Tutorial: An account or explanation of a subject, printed or on a computer screen, intended for private study.	2	Incluye un tutorial paso a paso.
C	tutoriales		70		Ver "tutorial". En este caso la diferencia es que se usa como adjetivo.	2	Adj. Misiones tutoriales.
B	TV	16		49, 67	Abbreviation for television (the system or a set).	2	Estas novedades son más que suficientes para revivir en nuestra TV un juego que nos entusiasmó en 3DS.
B	UK	45			United Kingdom.	2	Si hubiera sido producido en UK o en EE.UU.
F	unidad flash usb	12			Una unidad flash USB (bus serie universal) es un dispositivo pequeño y portátil que se conecta al puerto USB del equipo. Al igual que un disco duro, una unidad flash USB almacena información, pero esta información puede transferirse fácilmente de un equipo a otro. Las unidades flash USB varían en tamaño y forma, y pueden guardar gigabytes de información. Las unidades flash USB también se denominan lápices de memoria, unidades de memoria o llaves de memoria.	21	Otra de las novedades del CES, si necesitas espacio, es la unidad flash USB de Kingston...
G	Unidad óptica	78, 82, 83			Unidad compuesta por un láser que permite leer y grabar ciertos formatos. Está presente en los lectores y grabadores de	10, 3	Prestación de un producto

					CD y DVD. Fuente: http://www.yoteca.com/pg/glosario-de-ordenadores.asp . In computing, an optical disc drive (ODD) is a disk drive that uses laser light or electromagnetic waves within or near the visible light spectrum as part of the process of reading or writing data to or from optical discs.		
F	unidad USB	54			Ver "unidad flash USB"	10	Configura la BIOS de tu PC para que arranque primero desde el lector de DVD o de una unidad USB , antes que el disco duro.
G	unidades de almacenamiento	54			Storage unit/device.	14	Windows + E: Muestra todas las unidades de almacenamiento.
E	Unitología		35		La Uniología es una religión en el universo de Dead Space, fundada oficialmente en los descubrimientos de Michael Altman. Fuente: http://es.deadspace.wikia.com/wiki/Uniolog%C3%Ada Unitology: Unitology is a religion and an antagonist faction in the Dead Space universe, officially founded on the discoveries of Michael Altman. Fuente: http://deadspace.wikia.com/wiki/Unitology	10	Isaac Clarke vuelve a enfrentarse a la Unitología pero esta vez en un planeta helado y con la ayuda de otro personaje
G	universo paralelo			54	A parallel universe is a hypothetical self-contained separate reality co-existing with one's own. A specific group of parallel universes is called a "multiverse", although this term can also be used to describe the possible parallel universes that constitute reality.	3, 14	En un universo paralelo, Superman ha enloquecido y esclavizado a toda la humanidad.
F	universo Warhammer	46	78		Mundo de fantasía épica. Ver "universo" (entorno, mundo) y "Warhammer".	11, 10	En el Viejo Mundo del universo Warhammer es más que conocido el juego de mesa Blood Bowl que hace unos años Cyanide se propuso trasladar a PC con acierto, espectacularidad y gran rigor.
B	USB	81, 82(2), 83(2)	66, 68		Universal Serial Bus. Bus serie universal. Estándar de bus serie para conectividad entre ordenadores y periféricos, desarrollado	9	Lo conectas al USB y se instala solito.

					por el USB Implementers Forum.		
B	USCM	85			United States Colonial Marines, a fictional military unit in the film Aliens.	3	(...) la limitada, con personajes de la película para el multijugador, y la de coleccionista, con una figura y un dossier de la USCM?
G	variantes estándar	82			Opciones normales. Ver "estándar". Standard variants	1	(...) ofrecen un rendimiento mayor, las variantes estándar se destacan como una opción con una mejor relación entre el precio y la calidad.
F	venta online		9		Vender por Internet. Ver "online".	11, 2	Pues bien, sin rectificar, nos hemos enterado que una web inglesa de venta online con "mala prensa" se ha hecho con la exclusiva para Europa.
H	ventana,ventanas	20, 54, 55, 56			<i>Del lat. Ventus.</i> f. Inform. Espacio delimitado en la pantalla de un ordenador, cuyo contenido puede manejarse independientemente del resto de la pantalla. Window: a framed area on a display screen for viewing information.	1, 2	de Windows
H	ventiladores	78			Computer fans. Fuente: http://www.kelkoo.co.uk/c-110801-computer-fans.html	10	La caja de acero formato ATX cuenta con iluminación, 6 ventiladores instalados (...)
F	versión 3D			37	En formato tres dimensiones. Ver "3D".	11, 6	Y esta nueva versión 3D multiplica la tradición por mil.
F	versión DVD	53			En formato DVD. Ver "DVD".	11, 1	También puedes comprar la versión DVD en cualquier tienda.
G	versión estándar		72		En formato normal, por defecto. Ver "estándar". Standard version.	11, 1, 14	(...) el destripador hidráulico J-111 está destinado para el cuerpo a

							cuerpo, mientras que el SMP-90 es una variación de la versión estándar del rifle buscador que acaba con varios enemigos con solo un disparo.
F	versión HD			6	En formato alta definición. Ver "HD".	11, 2	(...) RPG diseñado para la consola Mega Drive por Watermelon, que vio la luz en ¡2010! Y que tras su crowdfunding tendrá una versión HD para Wii U.
F	versión MMO	62			En formato Multijugador Masivo en Línea. Ver "MMO".	11, 12	El juego de Acción Online más deseado es la versión MMO de «Crysis», anunciada recientemente por el director de Crytek, pero de la que no se sabe absolutamente nada.
F	Versión Mobile	21			En formato móvil. Ver "móvil".	11, 1, 2	Versión Mobile. Subpartado.
F	versión PC, versión para PC, versión de PC, versión PC	12, 15, 24, 90, 91(2)			Formato ordenador personal. Ver "PC".	11, 2	Lords of Shadows 2» va a tener una versión de PC, pero, ya puestos, seguro que no les costaría tanto ir sacando una versión para nuestros ordenadores del «Lords of Shadows» original (...)
A	versus	90			<i>Del ingl. versus, y este del lat. versus 'hacia'.</i> prep. Frente a, contra.	1	(...) duelos aéreos (dogfight), misiones de ataque a tierra, misiones cooperativas, versus, a los mandos de cazas, de helicópteros de combate...

F	versus local			55	Enfrentamientos sin usar la red. Ver "versus" y "local".	11, 1, 2	(...) pero siempre es más interesante pelear contra algún colega. Es posible organizar un versus local , pero también hay modo online para desafiar a cualquier jugador del mundo (...)
F	vertiente online			61	Modo en línea. Ver "online".	11, 2	Hasta 4 personajes pueden adentrarse en la aventura aunque la vertiente online tiene algo de retardo que entorpece un poco la experiencia.
B	VGA	77			Abbreviation for videographics array , a Standard for defining colour display screens for computers.	2	(...) qué buena pinta tenían los gráficos en 256 colores (VGA) en PC DOS o AmigaST.
F	vía Bluetooth	81			Mediante este tipo de conexión. Ver "Bluetooth".	11, 3	Pequeño y elegante, está pensado para las funciones gestuales de Windows 8 y se conecta vía Bluetooth .
F	vía online		57	37	Mediante Internet. Ver "online".	11, 2	Ah, y no olvides que el juego permite disfrutar también de todos estos modos vía online, eso sí cada jugador con su copia.
F	vía Twitter		10		Mediante esta red social. Ver "cuenta de Twitter".	11, 3	Christopher Sundberg, el fundador de Avalanche Studios , ha dejado caer vía Twitter que este año preparan grandes juegos...
G	vidas extra			67	Oportunidades adicionales de jugar. Ver "vidas" y "extra". Extra life.	11, 12, 2, 1	Mario puede usar los martillos y recoger ítems para acceder a fases de bonus en las que obtener

							vidas extra.
H	vidas, vida		28(2), 37, 47	70	Salud: Parámetro que indica la integridad de un personaje u objeto de un videojuego con el fin de saber cuánto daño más puede aguantar antes de morir o desaparecer. Life: (In various games) one of a specified number of chances each player has before being put out.	12, 2	Las cabezas serán como las vidas: si pierdes una, tendrás 3 segundos para recuperarla...
G	video compuesto		68, 69		El vídeo compuesto es una señal de vídeo analógica que se utiliza en la producción de televisión y en los equipos audiovisuales domésticos. Composite video.	3, 14	En tu caso puedes usar el cable rojo, blanco y amarillo (video compuesto) para sacar imagen y sonido (o solo sonido, si para el vídeo usas un HDMI)...
A	videoclip		71		<i>Del ingl. Videoclip.</i> m. Cortometraje, generalmente musical, de secuencias breves y formalmente inconexas, usado con frecuencia en publicidad.	1	Taylor Swift es la artista de la semana y ya se puede disfrutar de su último videoclip, I Knew You Were Trouble.
G	videojuegos de ordenador	67			Ver "videojuegos en PC". PC games.	11, 1, 2, 14	La Comunidad es, más que nunca, la sección de todos los que compartimos afición por los videojuegos de ordenador.
F	videojuegos en PC	76			Juegos electrónicos que se juegan en un ordenador. Ver "videojuegos" y "PC".	11, 1, 2	La actualidad de los videojuegos en PC vivió un momento de lo más agitado e interesante.
G	videojuegos, videojuego	20, 25, 45, 47, 52(2), 77, 80, 84, 85, 88	12, 15(2), 40, 56, 73, 74, 77, 79	3, 4(2), 5, 6(2), 11, 27, 64(3), 65, 74, 77	Dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor o de un ordenador. Video game: a game played by electronically manipulating images produced by a computer program on a television screen or display.	1, 2	La cuarta y quinta entrega de la saga de videojuegos de acción y táctica ya están disponibles a un precio de 9,99€
G	videoproyectores	81			Un proyector de video o video proyector es un aparato que recibe una señal de video y proyecta la imagen correspondiente en una pantalla de proyección usando un sistema de lentes, permitiendo así mostrar imágenes fijas o en movimiento. A video projector is an image projector that receives a video	3	Los videoproyectores suelen necesitar espacios grandes, pero eso puede quedar atrás.

					signal and projects the corresponding image on a projection screen using a lens system.		
G	vídeos tutoriales			19	Un vídeo tutorial es una herramienta que muestra paso a paso los procedimientos a seguir para elaborar una actividad, facilita la comprensión de los contenidos más difíciles para los estudiantes y, al estar disponible en cualquier momento, permite al estudiante recurrir a él cuando desee y tantas veces como sea necesario. Fuente: Mercedes Rodenas Pastor. http://www.sociedadelainformacion.com/33/videos.pdf . Video tutorials. Fuente: https://meta.wikimedia.org/wiki/Video_tutorials	10	Cada día se presentan nuevos personajes y vídeos tutoriales que nos enseñan aspectos del juego.
C	vídeos, vídeo	36, 68(4)	9, 14(4), 36, 38, 68(2), 70(2), 71(5), 72, 73	3(2), 19(3), 75, 80(7), 81(8)	Del ingl. video , y este del lat. <i>vidēo</i> , <i>yo veo</i> . m. Grabación hecha en vídeo.	1	(...) hay jefes finales, bastantes escenas de vídeo, algún que otro guiño de humor, coleccionables...
H	Vigores, vigores, "Vigores", vigor	32, 33, 34(2), 35(2)			Vigors are the wondrous tonics of Columbia, granting extraordinary abilities to its user after consumption. They are powered by Salts which can be found in phials in their raw form or by consuming special foods. Fuente: http://bioshock.wikia.com/wiki/Vigor	10	habilidades extraordinarias
E	virtuales		51		Del lat. <i>virtus</i> , <i>fuerteza</i> , <i>virtud</i> . adj. Fís. Que tiene existencia aparente y no real. Virtual : Computing Not physically existing as such but made by software to appear to do so: 'virtual images'.	1, 2	HORA DE ESQUILMAR LOS FONDOS ACUÁTICOS VIRTUALES
G	visión de túnel	87			Es como si se tratase de una cámara, suprimen de su objetivo todo aquello que resulte trivial y centran toda su atención en el elemento que consideren una amenaza: "Visión en túnel". Fuente: http://www.taringa.net/post/salud-bienestar/11518248/Que-es-la-vision-del-tunel.html Tunnel vision (also known as Kalnienk vision) is the loss of peripheral vision with retention of central vision, resulting in a constricted circular tunnel-like field of vision.	10, 3	(...) o esa visión de túnel tan característica de los xenomorfos tienen algún copyright.
E	visualizar	16			tr. Inform. Hacer visible una imagen en un monitor. Visualise .	1, 17	También integra una pantalla que puede servir para visualizar los juegos...
H	vitalidad		39	61	En el Devil May Cry, "Medidor de Vitalidad", a veces, mejor	10	(...) en cada nivel superado

					conocido como "barra de la vida" o "Bar" de HP, "es una medida de la cantidad de la salud del personaje o enemigo ha dejado antes de que él / ella es derrotado. Fuente: http://es.devilmaycry.wikia.com/wiki/Medidor_de_vitalidad . Vitality refers to one's life, life force, health, youth, or ability to live or exist. Fuente: http://finalfantasy.wikia.com/wiki/Vitality		elegimos qué habilidades potenciales por un sistema de adquisición de puntos de experiencia (ataque, velocidad, vitalidad, defensa...).
A	walkthrough			19	<i>Del inglés walkthrough (guía, tutorial).</i> Guía, en formato de texto, de audio o audiovisual, que nos indica paso por paso las acciones que debemos llevar a cabo para avanzar en un juego hasta completarlo, incluyendo cómo resolver los puzzles, estrategias para acabar con los enemigos, etc.	12	Tienes un walkthrough nivel por nivel, pero además te explican paso a paso cómo moverte por la Torre de los Desafíos.
A	Warhammer	46(2)			Warhammer es un juego de estrategia de guerra por turnos, jugado con miniaturas y ambientado en un mundo de fantasía épica. Para diferenciarlo de Warhammer 40.000, también se conoce como Warhammer Fantasy. Fuente: http://www.diclib.com/Warhammer%20/show/es/es_wiki_10/W/700/60/0/0/1056#ixzz3ipbA5x5k	10	¡Así se disputan deportivamente el favor de su rey los elfos, medianos y orcos de Warhammer!
A	warzone, Warzone	73(3)	59		A region in which a war is being fought.	2	(...) introduce una nueva warzone y seis misiones heroicas espaciales.
A	WASHABLE KEYBOARD	80			Ver significado/contexto en las revistas. Teclado que se puede lavar.	11	El riesgo de derramar el café o un refresco en pleno fragor de una partida ya no es problema. ¡Incluso lo puedes lavar!
F	Web episodios			19	Episodios de una serie emitidos por Internet. Ver "webisodios".	11, 3	Web episodios Lego City
F	web oficial		69		Ver "web". Sitio en Internet oficial.	11, 1	Los errores de conexión pueden consultarse en la web oficial www.es.playstation.com
A	Web, webs	36, 40, 42, 44, 46, 47(2), 53(2), 55, 57, 74(2), 75(2),	9, 14(2), 15	19	<i>Del ingl. web, red, malla.</i> 1. f. Inform. Red informática.	1	En el momento de escribir estas líneas, tengo delante la portada de nuestra web, www.hobbyconsolas.com y

		78, 96, 97					uno de sus contenidos destacados lleva el siguiente titular "30 minutos de <i>God of War Ascension</i> ".
B	webisodios			19	A webisode is an episode of a series that is distributed as web television. It is available as either for download or in streaming, as opposed to first airing on broadcast or cable television. The format can be used as a preview, a promotion, as part of a collection of shorts, or a commercial.	3	Los webisodios de Lego City Undercover continúan marcando la actualidad del canal de vídeos.
A	Western, "Western"	47(3)			Wéstern. (<i>Del ingl. western</i>). m. Género de películas del Lejano Oeste.	1	Call of Juarez Edición Oro. Imprescindible para los amantes del Western.
A	WiFi	81	69		<i>Wireless Fidelity</i> : un conjunto de estándares para redes inalámbricas basado en las especificaciones IEEE 802.11.	3	Es posible que también tengas problemas al acceder a internet mediante WiFi usando otros aparatos como móviles o portátiles.
A	wiimote			29	Wii Remote (Wiimote en Norteamérica y España; Control remoto Wii en Hispanoamérica; y Wii Rimocon (Wiiリモコン Wī Rimokon?) en Japón (apócope de Wii Remote Control), es el mando principal de la consola Wii de Nintendo, el cual también es compatible con la consola Wii U. Sus características más destacables son la capacidad de detección de movimiento en el espacio y la habilidad de apuntar hacia objetos en la pantalla.	3	Mientras un jugador controla el vehículo en la pantalla principal, con el mando Pro o con el wiimote (...)
A	Wireless	82			A radio receiving set. Broadcasting or telegraphy using radio signals. Lacking or not requiring wires. Es más común el caso de "inalámbrico". Wireless suele formar parte del nombre de un producto.	2	Trustmaster Run&Drive Wireless 3 en 1
C	xenomorfos, xenomorfo	15, 84(4), 85(3), 86(6), 87(2)	35, 40, 41, 42, 53(2), 77		El Alien o Xenomorfo es un ente biológico extraterrestre parasitoide ficticio, antagonista de la tetralogía cinematográfica de la serie Alien, con apariciones en precuelas, y secuelas en cómics y videojuegos además de los crossover Alien vs. Depredador. The "Alien" (also referred to as a " Xenomorph ") is a fictional endoparasitoid extraterrestrial	3	Combatimos contra varios tipos de xenomorfos y soldados de fortuna.

					species that is the eponymous antagonist of the Alien film series.		
A	zoom		65, 69		<i>Late 19th cent.: imitative.</i> A camera shot that changes smoothly from a long shot to a close-up or vice versa.	2	Y también usarán las funciones táctiles para puzzles y para regular el zoom.