

GLASARIO

PARA LUDONAUTAS

Para localizar la palabra que estás buscando usa el buscador pulsando simultáneamente las teclas CTRL+F en PC o CMD+F en ordenadores Mac

A

Arcade: forma más o menos genérica y extendida para llamar a las máquinas recreativas que albergan un videojuego (o más) en su interior y se solían encontrar en bares, salones especializados y otros lugares. Requerían insertar dinero físico para poder jugar una partida, aunque hoy en día existen versiones que no lo precisan. También se utiliza el término para englobar a todos aquellos videojuegos de mecánicas sencillas o que no optan por la simulación, sino que son más directos en su propuesta.

B

C

Casual Gamer / Jugador casual: aquella persona que juega a videojuegos sin un interés realmente profundo por los mismos y la industria que los rodea, de forma ocasional y con el objetivo principal de entretenerse. También cataloga a personas que juegan a títulos que no son considerados profundos por el público o que no se

implican demasiado en la afición a los videojuegos. Se usa en ocasiones de manera despectiva.

D

DLC: siglas, del inglés "Downloadable Content" (Contenido descargable). Se refiere a aquellos contenidos de juego adicionales que se adquieren por internet, ya sean de pago o gratuitos, pero que no están incluidos en el producto base. A veces aparecen ediciones del juego más tardías que sí incluyen esos contenidos o éstos se regalan por reservar el título, etc.

Downgrade: acción de sufrir un empeoramiento en algún sentido, aunque usualmente se utiliza para definir a aquel empeoramiento técnico que un juego recibe respecto a vídeos o materiales promocionales anteriormente mostrados durante su desarrollo. De esta manera, ocurre un downgrade cuando la calidad técnica, especialmente visual, disminuye a medida que la creación del juego avanza o cuando sale a la venta, por diversos motivos.

Directos: también llamados streamings, son retransmisiones, usualmente de vídeo, donde en tiempo real los espectadores pueden presenciar una conferencia, evento, partida a un videojuego o cualquier otro contenido que el emisor quiera difundir. Hoy en día se realizan mediante diversos medios de internet, como puedan ser YouTube o Twitch.

E

Emulación: acción y fenómeno de emular, es decir, utilizar programas o contenidos (como videojuegos) en una máquina o hardware para el que no fueron originalmente creados, a través de un programa informático llamado emulador. La

emulación intenta ser lo más fiel posible a la experiencia original y permite, por ejemplo, jugar un videojuego de una consola en otra distinta o en un ordenador. Ocasionalmente es considerado un acto ilegal si no se dispone de una copia original del programa o videojuego emulado.

F

G

Gameplay: término que en castellano podría traducirse como jugabilidad. Se trata de aquellos mecanismos a nivel jugable que un título nos presenta, englobando aspectos como su control, la respuesta del mismo en términos temporales, el estilo o tipo de juego en el que se engloba, el diseño del mismo y las reglas que rigen su experiencia jugable, es decir, el cómo se juega. Se utiliza frecuentemente en análisis para valorar la calidad que tiene un juego en esos aspectos descritos.

H

Hardcore Gamer / Jugador hardcore: aquella persona que juega a videojuegos de manera profunda, sumergiéndose en la industria, la información y todo lo que rodea a la misma, con un objetivo más allá de entretenerse, ya sea competir, analizar, etc. También cataloga a personas que juegan a títulos considerados profundos, poco conocidos y/o difíciles por el público. Suele estar contrapuesto a jugador casual.

I

Influencer: persona que tiene la suficiente imagen y/o credibilidad para que su opinión sobre un ámbito sea seguida de forma relativamente masiva y, sobre todo, es capaz de influenciar en la opinión de los demás sobre un producto e incentivar su compra. Actualmente, muchos de los YouTubers más famosos son considerados influencers y en ocasiones las empresas establecen relaciones con ellos para fines comerciales.

Juego episódico: se utiliza para definir aquel tipo de videojuego que no se comercializa completo de forma inicial, sino que se va lanzando a fragmentos (lo que se llama episodios, generalmente por distribución digital y no física) que se pueden ir jugando progresivamente a medida que van estando disponibles. Entre el lanzamiento de un episodio y otro pueden pasar semanas e incluso meses. Es usual que cuando el juego se ha completado, se ponga a la venta una edición completa con todos sus episodios, también en formato físico.

Juegos exclusivos: se dice de aquellos juegos que sólo aparecen para una consola concreta o para varias consolas de la misma compañía, pero nunca en otras o en las de la competencia. Generalmente, los juegos exclusivos suelen ser los desarrollados por la propia empresa matriz o sus subsidiarias, aunque las empresas de terceros también pueden hacer juegos exclusivos de una máquina por diversos motivos, generalmente acuerdos comerciales previos.

Juegos multiplataforma: en contraposición a los juegos exclusivos, los multiplataforma aparecen en más de una máquina, de distintas compañías cada una. Los juegos de terceras compañías (no afiliadas a las propietarias de la marca de la consola) suelen ser multiplataforma, aunque por supuesto hay excepciones. Si

las máquinas se parecen, el juego será el mismo o prácticamente el mismo en una o en otra, aunque si son muy diferentes puede haber variaciones (por ejemplo, el mismo juego en sobremesa o portátil es distinto generalmente).

K

L

M

Master Race: término que se utiliza para englobar a aquellas personas que consideran que el ordenador es una máquina que ofrece una experiencia de juego, en diversos factores, superior a las consolas. También se utiliza para denominar a aquellos jugadores o máquinas que están lo más actualizados tecnológicamente posible, utilizando componentes que forman ordenadores de alto rendimiento. A veces adopta connotaciones humorísticas o elitistas.

N

Nintendo: compañía principalmente dedicada al videojuego, de carácter multinacional y origen japonés, que fue fundada a finales del siglo XIX. Actualmente se trata, junto a Sony y Microsoft, de una de las tres compañías que fabrican consolas de manera mayoritaria, siendo la más veterana del trío. Además, cuenta

con diversas divisiones que realizan videojuegos y crean personajes tan populares como Super Mario, Donkey Kong o Link (protagonista de The Legend of Zelda). Se ha caracterizado por fabricar consolas tanto portátiles como de sobremesa y su plataforma más actual es la Switch, que es híbrida.

O

P

Pad/Gamepad: mando que, conectado a la máquina, nos permite controlar los juegos y menús de la misma. Antiguamente se conectaban mediante un cable, pero hoy en día suelen ser inalámbricos. Suelen contener diversos botones y dependiendo del manejo direccional pueden recibir diversos nombres: digital si sólo contienen cruceta (4 direcciones básicas y 8 combinadas) y analógicos si se basan en stick (control en 360°). Las consolas suelen incluir al menos un mando cuando se adquieren y, en el caso de las consolas portátiles, el pad ya viene integrado en la propia máquina.

Party game: se utiliza para referirse a aquellos juegos de carácter social y festivo (de ahí su nombre en inglés) que funcionan bien en reuniones de gente que no es necesariamente aficionada a los videojuegos. Ejemplos muy conocidos de este tipo de juegos son Buzz! y SingStar, que se caracterizan por un componente social bastante elevado, de manera que el juego en solitario es poco empleado o incluso imposible en estos títulos. Suelen primar la diversión por encima de otros aspectos.

Pase de temporada: paquete de contenidos adicionales de pago. Incluye diversos elementos que no están originalmente incluidos en el producto base y que pueden publicarse durante el lanzamiento del videojuego o después, incluso de forma

sucesiva y no estando disponible todo el contenido desde el inicio en el pase. Se establece para los pases de temporada un precio que se paga por anticipado o en el momento de la compra. No siempre se conoce de antemano todos los contenidos exactos a los que dará acceso un pase de temporada.

Periférico: accesorio que se puede conectar a la consola u ordenador para permitir tipos de control o funciones que, de otra manera, la máquina no permite de no estar conectados. Los mandos sean posiblemente los periféricos más comunes y conocidos, aunque los hay de muchísimos tipos (micrófonos, cámaras, controles alternativos...). Generalmente, a excepción del mando de control, se suelen vender por separado. Hay juegos que requieren de periféricos específicos para poderse jugar, en dicho caso se suelen vender juntos juego y periférico.

PlayStation: marca dentro de la compañía Sony que engloba su división de videojuegos, así como la gama de consolas del mismo nombre, que debutó en 1994 con la primera PlayStation. Dentro de esta familia se encuentran consolas tanto portátiles como de sobremesa, siendo las más vigentes en cada una de estas categorías la PS Vita y la PlayStation 4 (PS4) respectivamente. Entre sus licencias más destacadas se cuentan Uncharted, God of War o Gran Turismo.

Port: videojuego que es trasladado de una plataforma a otra, normalmente sin apenas cambios o mejoras (para cuyos casos existen otros términos). Portar un videojuego o realizar un port es el acto de hacer disponible o lanzar dicho título en otra máquina diferente a aquellas en las que ya se puede jugar. Las compañías lo hacen a menudo en la industria actual del videojuego.



R

Remake: videojuego que, partiendo del material original, es rehecho o reinterpretado de cero o prácticamente de cero para su salida en una nueva plataforma, años más tarde del lanzamiento original. Al contrario que en un remaster, aquí todos los elementos del título son susceptibles de cambio, incluyéndose mejoras audiovisuales, cambios en la manera de jugar al juego, nuevos contenidos o modificaciones en la trama, entre otros.

Remaster: videojuego que es llevado a una nueva plataforma para la que anteriormente no estaba disponible y que suele ser más avanzada tecnológicamente que la original. En un remaster se mantiene al máximo la fidelidad con el producto original, usualmente sólo añadiendo algunas mejoras a nivel visual o sonoro, sin cambios en la historia o jugabilidad del título en cuestión. En PC pueden llegar a aparecer remasters de títulos que ya se podían jugar en ordenador.

S

Steam: plataforma digital para la distribución de videojuegos, contenidos y otros servicios en formato no físico. Es propiedad de la compañía de videojuegos Valve y requiere de un registro para poder acceder a ella. En dicha plataforma la persona puede comprar videojuegos en formato digital a cambio de dinero real, entre otras diversas funciones.

T

Tienda virtual/store: se dice de aquella plataforma informática que permite compras en línea de diversos productos, en este caso videojuegos. Se puede

acceder a la misma desde las propias consolas o también con el ordenador, permitiendo adquirir títulos a cambio de dinero real, pagando con cupones o tarjeta de crédito. Normalmente las tiendas virtuales requieren de un registro para poder utilizar sus funciones. Actualmente la tienda virtual PlayStation se llama PS Store, la de Nintendo recibe el nombre de eShop y la de Microsoft se denomina como Bazar Xbox Live.

Twitch: plataforma digital para la emisión y visionado de vídeos de diversas temáticas (habitualmente llamados streamings si son en directo). Es propiedad de la compañía Amazon y requiere de un registro para acceder a algunas de sus funciones. En ella, se pueden emitir y ver en directo o en diferido contenidos audiovisuales tales como conferencias, eventos, torneos o, simplemente, la partida de un juego que el emisor esté jugando, entre otras cosas.

U

Upgrade: acción de realizar una mejora en algún sentido. De esta forma, puede tanto referirse a la mejora que un personaje o elemento de un juego recibe, por ejemplo, al subir de nivel, como a cualquier otra mejora que se dé en cualquier ámbito. Hoy en día se suele utilizar mucho para definir aquella mejora a nivel técnico (especialmente visual) que recibe un videojuego durante su desarrollo o añadida después de acabar el mismo. Hasta cierto punto, es un término contrapuesto a downgrade.

V

W

X

Xbox: marca dentro de la compañía Microsoft que engloba su división de videojuegos, incluyendo a la familia de consolas del mismo nombre, que se estrenó en 2001 con el lanzamiento de la primera Xbox. Cuenta entre sus franquicias estrella con videojuegos con renombre como Halo, Gears of War o Forza Motorsport. La vigente consola de esta familia es Xbox One, que en breve recibirá una versión más potente llamada Xbox One X.

Y

Z