
This is the **published version** of the bachelor thesis:

Ruiz Cepero, Cristina; Grauwinkel, Gabriele, dir. Estudio contrastivo alemán-español de la terminología del videojuego. 2017. (1204 Grau en Traducció i Interpretació)

This version is available at <https://ddd.uab.cat/record/189543>

under the terms of the  IN COPYRIGHT license

FACULTAT DE TRADUCCIÓ I D'INTERPRETACIÓ

GRAU DE TRADUCCIÓ I D'INTERPRETACIÓ

TREBALL DE FI DE GRAU
Curs 2016-2017

**Estudio contrastivo alemán-español de la
terminología del videojuego**

Cristina Ruiz Cepero
1359663

TUTOR/A
GABRIELE GRAUWINKEL

Barcelona, 2 de juny de 2017



Dades del TFG

Títol : Estudi contrastiu alemany-espanyol de la terminologia del videojoc
Estudio contrastivo alemán-español de la terminología del videojuego
Vergleichende Studie zu deutsch-spanischen Fachbegriffen aus dem Bereich Videospiele

Autor/a: Cristina Ruiz Cepero

Tutor/a: Gabriele Grauwinkel

Centre: Universitat Autònoma de Barcelona

Estudis: Grau en Traducció i Interpretació

Curs acadèmic: 2016-2017

Paraules clau

morfologia, terminología, videojoc, lexicología, comunicación, manlleu, calc, extrangerisme, neologisme
morfología, terminología, videojuego, lexicología, comunicación, préstamo, calco, extranjerismo, neologismo
Morphologie, Terminologie, Videospiel, Lexikologie, Kommunikation, Lehnwort, Lehnübersetzung, Fremdwort, Neologismus

Resum del TFG

El presente estudio tiene por objetivo analizar y clasificar en clave contrastiva la terminología que se produce alrededor de los videojuegos multijugador en línea en los idiomas alemán y español desde una perspectiva lingüística, terminológica y traductológica. El estudio atenderá sobre todo al origen y a los mecanismos de formación de dicha terminología que han tenido lugar tanto en la lengua alemana como en la lengua española. Asimismo, se analizará también la estructura morfológica de los términos una vez adaptados a las respectivas lenguas receptoras.

Avís legal

© Ruiz Cepero, Cristina, Barcelona, 2017. Tots els drets reservats.

Cap contingut d'aquest treball pot ésser objecte de reproducció, comunicació pública, difusió i/o transformació, de forma parcial o total, sense el permís o l'autorització del seu autor/de la seva autora.

Aviso legal

© Ruiz Cepero, Cristina, Barcelona, 2017. Todos los derechos reservados.

Ningún contenido de este trabajo puede ser objeto de reproducción, comunicación pública, difusión y/o transformación, de forma parcial o total, sin el permiso o la autorización de su autor/a.

Rechtshinweise zum Urheberrecht

© Ruiz Cepero, Cristina, Barcelona, 2017. Dieses Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt.

Jede Verwertung dieser Studienarbeit – einschließlich aller ihrer Teile – ist unzulässig ohne ausdrückliche Zustimmung der Autoren. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigung, Vertrieb und öffentliche Verbreitung, Einspeicherung oder Verarbeitung.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	4
1.1. Motivación personal.....	4
1.2. Objetivos, metodología, estructura	5
2. EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS	7
2.1. Breve historia del videojuego.....	7
2.2. Géneros principales de videojuegos.....	9
2.3. La terminología del videojuego: origen, uso y contexto	10
3. MARCO TEÓRICO	13
3.1. La variación lingüística.....	13
3.2. La lengua estándar y la(s) lengua(s) de especialidad.....	13
3.3. Palabras y términos	15
3.4. Préstamos lingüísticos: definición y clasificación	17
4. ANÁLISIS DEL CORPUS TERMINOLÓGICO.....	19
4.1. Acerca del corpus	19
4.1.1. Recopilación de términos y criterios de selección	19
4.1.2. Proceso de análisis.....	20
4.1.3. Dificultades encontradas	21
4.2. Tabla de términos	22
4.3. Resultados del análisis.....	46
4.3.1. Sustantivos	46
4.3.2. Verbos	48
4.3.3. Adjetivos.....	50
4.3.4. Siglas	50
4.4. Conclusión.....	51
5. CONCLUSIÓN	53
5.1. Reflexión final	53
5.2. Reflexión personal	53
6. BIBLIOGRAFÍA	55
6.1. Bibliografía teórica y de consulta	55
6.2. Fuentes documentales.....	57
6.2.1. Fuentes en lengua alemana	57
6.2.2. Fuentes en lengua española.....	63

1. INTRODUCCIÓN

"I am error" – Zelda II: The Adventure of Link (1988)

1.1. Motivación personal

Los videojuegos son algo que me ha apasionado desde siempre. Creo que, más allá de las limitaciones narrativas de un libro o una película, el videojuego permite al jugador adentrarse plenamente en la realidad que le presenta la trama del videojuego, formar parte de ella y experimentar de primera mano todo lo que esta le ofrece. En mi caso particular, los videojuegos abrieron además una vía un tanto más amena e interactiva de interiorizar conocimientos, especialmente en lo que al aprendizaje de idiomas se refiere. Gracias a los videojuegos multijugador en línea, que permiten jugar cómodamente desde casa mediante una conexión a internet con jugadores de todos los rincones del mundo, pude poner a prueba y ampliar mis conocimientos de alemán charlando e interactuando con otras personas a través del juego.

Por aquel entonces no tenía experiencia en el mundo de los videojuegos multijugador, pero cuanto más me adentraba en ese terreno inexplorado, más me daba cuenta de que el alemán que utilizaban los demás jugadores no era ni mucho menos el alemán al que estaba acostumbrada, aquel alemán que podía encontrar en cualquier libro de texto, sino que era un alemán distinto, lleno de palabras inusuales que no había oído nunca. Eran palabras muy concretas y específicas, palabras que después de investigar un poco descubrí que formaban parte de toda una terminología que se había desarrollado por y para los jugadores para designar realidades, acciones o procesos dentro del entorno del videojuego que de otra manera serían mucho más tediosos o complicados de describir.

Puesto que uno de los problemas más comunes a los que el traductor se enfrenta en su día a día es la traducción de la terminología especializada, me ha parecido interesante llevar a cabo este estudio acerca de la terminología alrededor del mundo del videojuego desde un punto de vista lingüístico, terminológico y traductológico, uniendo así una de mis aficiones preferidas con uno de los aspectos más importantes de mi futura ocupación laboral.

1.2. Objetivos, metodología, estructura

El objetivo del presente estudio se centra en clasificar y analizar en clave contrastiva la terminología que se produce alrededor de los MMORPG (ver 2.2) en los idiomas alemán y español desde una perspectiva lingüística, terminológica y traductológica. El motivo de la elección del género MMORPG frente a otros géneros de características similares es el fuerte peso en dicho género de la comunicación verbal, tanto oral como escrita, así como por el hecho de unir durante la partida a personas de distintas nacionalidades, lo que irremediablemente condiciona las características de la comunicación.

El estudio atenderá sobre todo al origen y a los mecanismos de formación de dicha terminología que han tenido lugar tanto en la lengua alemana como en la lengua española, así como a la estructura morfológica de los términos una vez adaptados a las lenguas de llegada y su posible superfluidad.

Nótese que, cuando hablamos del lenguaje y/o la terminología del videojuego, no nos referimos a aquellos textos orales o escritos que puedan aparecer en el transcurso de una partida y que ayuden a tejer la trama del título que estemos jugando o que proporcionen información acerca del mismo (narraciones, diálogos, descripciones...), sino a aquel lenguaje que emplean jugadores y desarrolladores en determinados contextos (chats *in-game*¹, foros, publicaciones o webs especializadas) para referirse a conceptos o realidades del juego.

Teniendo en cuenta estos objetivos, se ha elaborado un corpus trilingüe inglés-español-alemán (ver 4.2) en el que se recoge vocabulario y expresiones relevantes del mundo del videojuego extraídas de textos en foros y webs especializadas. Por cuestiones prácticas se han seleccionado únicamente 100 términos para la creación del corpus, la relevancia de los cuales yace en su frecuencia de uso.

Para situar el estudio en contexto, el capítulo segundo contiene una breve historia de los videojuegos, así como una clasificación de los principales géneros de videojuegos que existen y una pequeña reflexión inicial sobre la terminología que se utiliza en ellos.

¹ Ver 4.2, #49: ig (in-game)

Asimismo y con objeto de fijar con claridad las herramientas necesarias para el análisis del corpus, el capítulo tercero constituye el marco teórico del que parte este estudio. Así, a partir de conceptos como la variación lingüística, la distinción entre lengua general y lengua de especialidad y entre palabra y término o los extranjerismos y préstamos lingüísticos (ver 3), se establecen los fundamentos teóricos para el posterior análisis del corpus.

El análisis (ver 4.3) se centra en el aspecto léxico, semántico y etimológico de los términos. Durante el análisis se exponen los diferentes procesos que han dado lugar a la formación de dichos términos, tanto en la lengua alemana como en la lengua española. También se valora la posible superfluidad de dichos términos por la posible existencia de un término equivalente en las lenguas de llegada.

Para la elaboración de la tabla con el conjunto de términos seleccionados se ha tenido en cuenta la categoría gramatical de cada término, su significado, las posibles variantes, los conceptos o colocaciones asociados, como por ejemplo si se confunde con otro concepto o si es la forma completa o la abreviada, elegida por razones de economía lingüística, y su etimología.

2. EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS

“Thank you Mario! But our princess is in another castle!” – Super Mario Bros (1985)

2.1. Breve historia del videojuego

Los videojuegos empiezan a dar sus primeros pasos a partir de la década de los 40, en la que junto con la revolución computacional iniciada por el matemático Alan Turing se empiezan a crear los primeros programas y computadores recreativos que emulan juegos clásicos como son el ajedrez o el tres en raya. Su diseño es todavía muy primitivo y la mayoría de ellos no abandona los ordenadores de universidades o centros de investigación.

No es hasta 1968 y de la mano de la consola Odyssey cuando los videojuegos llegan a las pantallas de los televisores del ciudadano de a pie. Pero la verdadera revolución tiene lugar a partir de la década de los 70. En estos años ven la luz títulos clásicos como son Pong o Space Invaders y lo que es más importante, la videoconsola a color de cartuchos intercambiables Atari 2600 y su primera estrella, Pac-Man.

En los 80, los videojuegos son ya una realidad. La japonesa Nintendo crea franquicias como Donkey Kong, The Legend of Zelda o Jumpman, más conocido como Mario el fontanero, y aparecen títulos como Tetris de la mano del matemático ruso Alekséi Pázhitnov, cuyo juego conseguirá cruzar el telón de acero soviético y ganar fama mundial. Años más tarde, la multinacional japonesa lo venderá junto con su consola de bolsillo Game Boy, que popularizará el concepto de videojuego portátil.

En los 90, Microsoft añade a su sistema operativo Windows el clásico Solitario, consiguiendo que millones de usuarios que no comprarían nunca una videoconsola descubran la diversión en los videojuegos. Un año más tarde, Sega se sube también al tren del entretenimiento virtual con sus consolas Master System y Mega Drive acompañadas de su mascota corporativa, el veloz erizo azul Sonic. Aparecen títulos como Pokémon, Doom, Tomb Raider, Mortal Kombat y Warcraft, cuyas secuelas siguen vendiendo millones de copias a día de hoy.

Las consolas se suceden una tras otra: PlayStation, Sega Saturn, Nintendo 64, Dreamcast... Y los juegos para PC también empiezan a pisar fuerte: Los Sims, Populous, Sid Meier's Civilization o SimCity son algunos de los títulos más conocidos de la época. Pero lo que realmente marca un antes y un después en la historia del videojuego del

siglo XXI es el auge de internet. Esta revolución permitió la aparición de juegos más innovadores como Everquest, un juego de rol que ofrece la posibilidad a los jugadores de conectar con personas de todo el mundo para unirse y salir en grupo a la caza de criaturas fantásticas. Es el nacimiento de los MMO o Juegos Multijugador Online en sus siglas españolas. Con ellos nace también la comunidad *gamer*².

Desde entonces, todas las consolas domésticas o portátiles ofrecen la posibilidad de conectarse a internet para maximizar la experiencia de juego. Aparece la plataforma de distribución digital Steam, revolucionando el mercado del videojuego gracias a la posibilidad de comprar, descargar y jugar títulos con un simple clic y sin salir de casa.

La industria de los videojuegos ya mueve masas. Más de 10 millones de suscriptores convierten a World of Warcraft en el MMO más popular en 2008. Se celebran todo tipo de ferias y convenciones para el jugador apasionado y aparece la figura del jugador profesional, que entrena horas diarias como cualquier otro atleta de categoría frente a su ordenador y se desplaza de torneo en torneo para ganarse la fama y el sustento gracias a fenómenos como DotA o League of Legends.

Las redes sociales y los *smartphones* permiten la aparición de juegos sociales como Farmville o Candy Crush y nuevos modelos de negocio como son los juegos *free-to-play*³ y las microtransacciones. Millones de personas que nunca se hubiesen considerado *gamers* pasan horas jugando con sus teléfonos móviles en cafeterías y medios de transporte.

Títulos más recientes como Skylanders o Infinity de Disney permiten que el jugador interactúe con el videojuego mediante juguetes híbridos, dando así lugar a los videojuegos de realidad aumentada. El sucesor natural de esta tecnología, la realidad virtual, empieza a integrarse poco a poco en todas las principales plataformas de juego, iniciando así una nueva revolución en la industria del entretenimiento virtual cuyo futuro nos aguarde posiblemente muchas sorpresas todavía.

² gamer: (voz ingl.) jugador de videojuegos.

³ Ver 4.2, #37: f2p (free-to-play)

2.2. Géneros principales de videojuegos

Podemos clasificar los videojuegos en función de su *gameplay*⁴ o de su finalidad. Dentro de esta clasificación encontramos otros subgéneros importantes que también comentaremos brevemente en este apartado.

Para el objetivo de este trabajo, nos basta con centrarnos en la clasificación en función de su *gameplay*, distinguiendo así entre los siguientes tipos de videojuegos:

- Acción: en los videojuegos de acción, el jugador debe utilizar su destreza con los controles y su rapidez de reacción para superar retos. Gran parte de los primeros juegos que se han programado pertenecen a esta categoría. Entre los juegos de acción encontramos subgéneros como son los juegos de plataformas, de lucha o los *shooters*⁵. Si son en primera persona, a estos últimos se los conoce por sus siglas en inglés FPS (*First Person Shooter*).
- Aventuras: un juego de aventuras requiere que el jugador investigue, explore, resuelva puzzles e interactúe con otros personajes del juego para ganar. El relato que narra el juego es la columna vertebral de este tipo de género, también uno de los primeros que vio la luz junto con los juegos de acción.
- Acción-aventuras: este género combina la narrativa de los juegos de aventuras con la energía de los de acción. Dos grandes subgéneros de esta categoría los forman los *survival horror*⁶ y los *metroidvania*⁷.
- Rol: también muy conocidos por sus siglas en inglés RPG (*Role Playing Game*), son juegos en los que el jugador encarna el rol de un aventurero y sigue una historia que le lleva a explorar mazmorras y a luchar contra criaturas fantásticas. En función de cómo el jugador luche contra sus enemigos encontramos RPG de acción o tácticos, de batallas por turnos. Un subgénero muy importante de esta categoría son los MMORPG (*Massive*

⁴ *gameplay*: (voz ingl.) conjunto de acciones que puede realizar un jugador para interactuar con el juego o la forma en la que este interactúa con el propio jugador.

⁵ *shooter*: (voz ingl.) género de acción donde el principal objetivo es disparar y matar enemigos, generalmente con armas de fuego.

⁶ *survival horror*: (voz ingl.) subgénero de videojuegos enfocados principalmente a atemorizar al jugador, con lo que se pretende provocar inquietud, desasosiego o incluso miedo.

⁷ *metroidvania*: (de Metroid y Castlevania) subgénero de videojuegos de acción-aventura con elementos de la serie Metroid y de la serie Castlevania.

Multiplayer Online Role Playing Game), un tipo de juegos de rol que requieren una conexión a Internet y la participación simultánea de dos o más jugadores para jugar.

- Simulación: los juegos de simulación se centran en emular todo tipo de aspectos de una realidad. Existe una gran cantidad de subcategorías en este género, tantas como cosas que puedan emularse, pero entre las más importantes encontramos simulación de construcción y gestión, de vida o de vuelo. Estos últimos se emplean a menudo para entrenar a futuros pilotos profesionales antes de entrar en contacto con el aparato real.
- Deportes: entran en esta categoría todos aquellos juegos que emulen la práctica de algún deporte. Puesto que son muchos y muy variados, cuentan con un subgénero propio diferenciado de los juegos estándar de simulación.
- Estrategia: en estos juegos, la buena gestión y planificación de los recursos disponibles, ya sean materiales, humanos o militares, es la clave de la victoria. Suelen incluir grandes batallas para conquistar nuevos territorios y derrotar a enemigos. Distinguimos entre juegos de estrategia en tiempo real o por turnos en función de cómo se libran dichas batallas.

Existen otros subgéneros de videojuegos, tal vez no con el mismo peso que las categorías mencionadas más arriba, pero no por ello menos importantes: juegos de lógica, sociales, de mesa, incrementales...

2.3. La terminología del videojuego: origen, uso y contexto

La terminología del videojuego tiene su origen en el ámbito de la informática e internet, cuyas expresiones típicas complementa mediante conceptos específicos del mundo del videojuego. Esta terminología especializada se ha desarrollado casi exclusivamente a través de la red, es de carácter simple y específico, posee considerables rasgos de oralidad y está fuertemente marcada por el uso de anglicismos o palabras de origen o apariencia inglesas.

No todos los géneros de videojuegos son igual de propensos al uso de terminología. El uso más intensivo de términos específicos se produce en el contexto de los videojuegos multijugador. Este género, que involucra la participación de varios

jugadores de manera simultánea, se caracteriza por situaciones sociales informales que normalmente exigen una comunicación clara, concisa y efectiva, ya sea por un canal oral o escrito, puesto que solo una buena coordinación del conjunto de jugadores conducirá a la victoria. Así, una parte considerable de la terminología del videojuego está formada por abreviaturas de expresiones de uso común en el entorno de juego, así como de acciones cotidianas. Algunas de estas abreviaturas son inteligibles entre los diferentes géneros, aunque otras cambian según las necesidades específicas de cada uno. Otras muchas no son exclusivas del mundo del videojuego, sino que surgieron junto con otras tecnologías como son internet, los chats o los SMS. Cabe mencionar también que este uso a menudo indiscriminado de abreviaturas, junto con la rapidez de las conversaciones escritas, propicia la aparición de errores de ortografía, puntuación y acentuación, pero ese es un aspecto en el que no profundizaremos en este estudio.

Es un hecho que los videojuegos y la tecnología van de la mano, y este último campo es de dominio casi exclusivo del inglés en lo que a terminología se refiere. La hegemonía científica y económica de Estados Unidos ha conseguido que el inglés se haya convertido en *lingua franca* de la ciencia y de la tecnología. Los anglicismos se han infiltrado en todos los lenguajes de especialidad a través de los préstamos lingüísticos, y el léxico del videojuego no es la excepción.

Esta fuerte influencia del inglés se ve más reforzada si cabe por el aspecto internacional de los juegos multijugador. En este contexto multicultural es más que probable que se juegue con personas de diferentes nacionalidades, por lo que frente a una posible correspondencia en un idioma cualquiera, se prefiere el anglicismo, la lengua global, para asegurar una mejor comprensión. Una posible correspondencia para el anglicismo, además de reducir la intercomprensión, podría no llegar a definir por completo la acción que se quiere describir; es decir, sería una correspondencia parcial. Es posible también que dicha correspondencia sea una expresión formada por más de un elemento, lo que obstaculizaría la comunicación al requerir más palabras para expresar el mismo concepto, algo totalmente opuesto a la veloz dinámica de las partidas en modo multijugador.

Tampoco podemos olvidar el contexto de situación social informal en el que se juegan los videojuegos multijugador. La frecuente falta de información visual y auditiva

en las conversaciones durante las partidas, que a menudo se llevan a cabo por vía escrita mediante chats dentro del propio juego, hace que los textos producidos contengan una fuerte carga de oralidad como sustituto de la voz o el lenguaje corporal. Así, se utilizan elementos como onomatopeyas, interjecciones o emoticonos para mejorar la comprensión y a la vez potenciar la expresividad de la conversación. Este fenómeno no debería resultarnos ajeno, pues se produce a diario también en foros, redes sociales y servicios de mensajería instantánea.

Los lenguajes de especialidad distinguen a sus usuarios del resto de hablantes, creando una sensación de identidad y comunidad mediante el uso de términos que otros no conocen. Por ese motivo, si queremos escribir para *gamers*, debemos escribir como *gamers*. No solo las publicaciones y webs especializadas que se encargan de divulgar y proporcionar información acerca de los juegos utilizan esta terminología, sino que las mismas empresas desarrolladoras hacen uso de esta terminología como característica identificativa y diferenciadora propia de una comunidad, la comunidad *gamer*.

3. MARCO TEÓRICO

“It’s super effective!” – Pokémon Red, Blue and Yellow (1996)

3.1. La variación lingüística

Según el Diccionario de términos clave de ELE del Centro Virtual Cervantes (CVC), «se entiende por variación lingüística el uso de la lengua condicionado por factores de tipo geográfico, sociocultural, contextual o histórico». Ese uso que los hablantes dan a una lengua «no es uniforme, sino que varía según sus circunstancias personales, el tiempo y el tipo de comunicación en la que están implicados». Dependiendo de estos factores, el CVC distingue los siguientes tipos de variaciones:

- La variación lingüística determinada por el contexto de uso: esta caracteriza los distintos registros de la lengua, también llamados variedades funcionales o diafásicas.
- La variación lingüística relacionada con las características del hablante:
 - según su origen geográfico, se distinguen entre dialectos o variedades diatópicas.
 - según su formación cultural y su estatus social, se establecen distintos niveles de lengua o variedades diastráticas.
 - según su edad o profesión, se distingue entre jergas o lenguas de especialidad.

Sobre estas últimas profundizaremos con más detalle en el siguiente apartado.

3.2. La lengua estándar y la(s) lengua(s) de especialidad

Antes de definir qué es una lengua de especialidad, debemos introducir la noción de lengua estándar. Para ello, nos remitiremos a la siguiente definición del lingüista alemán Theodor Lewandowski, que afirma que la lengua estándar es:

«la lengua de intercambio de una comunidad lingüística, legitimada e institucionalizada históricamente, con carácter suprarregional, que está por encima de la(s) lengua(s) coloquial(es) y los dialectos y es normalizada y transmitida de acuerdo con las normas del uso oral y escrito correcto». [Lewandowski 1986: 201]

Por lo tanto, vemos que lo que define a una lengua estándar es la convención social, la normalización y el prestigio frente a las variedades diatópicas. Los rasgos de

una lengua estándar «surgen por contraste y debilitación de los rasgos y procesos considerados regionales, rurales, marginales, anormales, inapropiados, incorrectos, entre otras denominaciones posibles». [Demonte 2003]

Para definir las lenguas de especialidad, partimos de la propuesta de la lingüista Teresa Cabré, que afirma que son «subconjuntos del lenguaje general caracterizados pragmáticamente por tres variables: la temática, los usuarios y las situaciones de comunicación». [Cabré 1993: 139]

Las lenguas de especialidad son los instrumentos básicos de comunicación entre los especialistas, expresan realidades que en la lengua general solo pueden formularse vagamente, permitiendo así la comunicación unívoca en un ámbito de especialidad concreto.

El uso de terminología es, según [Cabré 1993: 103], el elemento más importante que diferencia no solo las lenguas de especialidad de la lengua general, sino también las distintas lenguas de especialidad entre sí. Aun así, es difícil dibujar una frontera entre la lengua general y la(s) lengua(s) de especialidad. Ahmad et al. (1995) distinguen tres posturas distintas (fig. 1) en lo que respecta a la relación entre lengua estándar y lenguas de especialidad (adaptado de Pérez Hernández 2002):

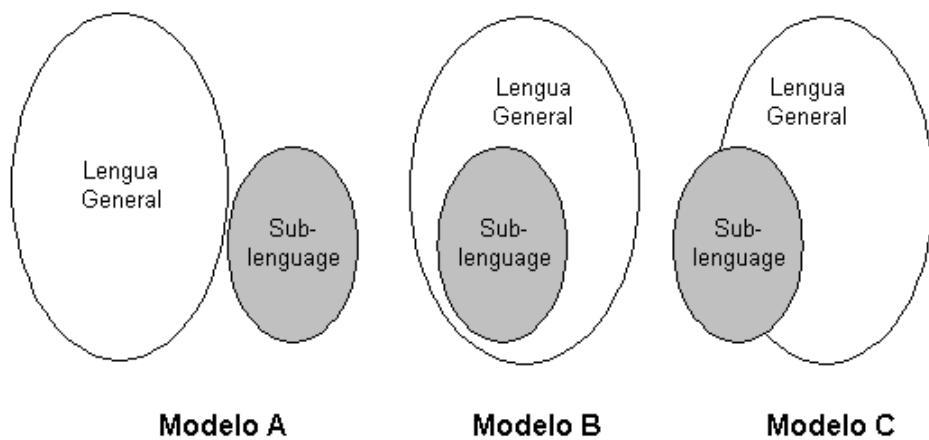


Figura 1: Modelos de relación entre lengua estándar y lengua(s) de especialidad

El modelo A considera las lenguas de especialidad como entidades separadas de la lengua general, ya que constan de normas y unidades léxicas específicas. El modelo B considera las lenguas de especialidad como simples variantes de la lengua general. La postura que los autores y este estudio defienden se aproxima más al modelo C, ya que la relación entre lengua general y lengua de especialidad debe

entenderse como la unión de un subconjunto de la lengua general con un conjunto de elementos propios.

Entre esos dos conjuntos se produce un constante intercambio de unidades léxicas, de palabras y términos, lo que unido a las características comunes que las lenguas de especialidad comparten con la lengua general y la versatilidad, flexibilidad y creatividad de esta última hace que en ocasiones sea muy difícil marcar una frontera entre ambas.

3.3. Palabras y términos

La dificultad a la que hacíamos referencia en el apartado anterior para marcar una frontera clara entre lengua general y lengua de especialidad se traslada irremediablemente a la distinción entre palabras y términos, elementos muy importantes para discernir entre una lengua general y una de especialidad.

Autores como Hoffman (1985), Godman & Payne (1981) y Yang (1986) han tratado de resolver el problema de delimitar estos dos conceptos mediante la siguiente división en tres bloques (adaptado de Pérez Hernández 2002):

- los términos específicos, que son aquellos usados solo en un ámbito de especialidad, con un significado muy concreto y un único referente conceptual;
- los términos no específicos, que son aquellos términos que se usan en más de un ámbito de especialidad y que constituyen una especie de fondo terminológico general común;
- el léxico general o palabras, formado por unidades léxicas de la lengua general que no pertenecen a ningún ámbito de especialidad.

El lingüista Baldinger nos ofrece un modelo, similar a lo que proponen los autores anteriores, que representa la relación entre el léxico general y el de especialidad mediante tres círculos concéntricos (fig. 2). El círculo interior representa el vocabulario de la lengua general; el siguiente, la parte de la lengua de especialidad más próxima a la lengua general; y el círculo exterior, la parte de la lengua de especialidad más alejada de la lengua general, la que solo utilizan los especialistas y

que contiene la terminología propia del ámbito de especialidad (adaptado de Lehmann 1999: 115).

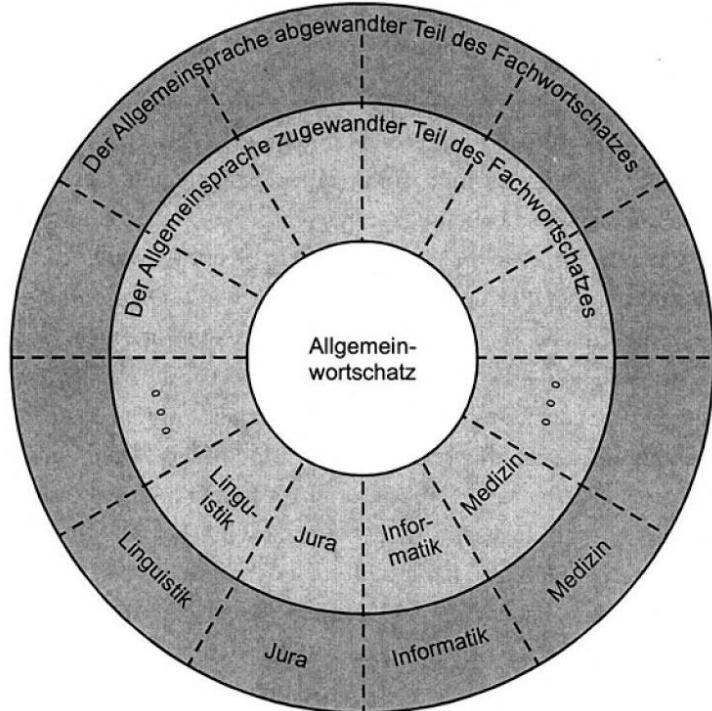


Figura 2: Modelo concéntrico de Baldinger

Aunque ambas propuestas de división contemplan una categoría intermedia entre términos propiamente dichos y palabras del léxico general, todos los autores coinciden en resaltar la dificultad que presenta delimitar las distintas categorías. Como señala [Cabré 1993: 167], la extensión de los medios de comunicación de masas y la democratización de la enseñanza ha favorecido la divulgación de las materias especializadas, y esto ha traído consigo una gran difusión de la terminología que lleva aparejada. Por otro lado y como ya mencionamos en el apartado anterior, también se produce un transvase continuo y bidireccional de unidades léxicas entre la lengua general y las lenguas de especialidad, lo que hace que la línea divisoria entre ambas sea todavía más borrosa.

Por ello, [Cabré 1999: 118] afirma que «los términos no son unidades aisladas que constituyen un sistema propio, sino unidades que se incorporan en el léxico de un hablante en cuanto adquiere el rol de especialista por el aprendizaje de conocimientos especializados». Además, [Sánchez García 2009: 15-16] añade que «si las voces de especialidad, o técnicas, o de cualquier campo de conocimiento –ya sea científico o

humanístico-, son unidades léxicas diferentes a las que generalmente se recogen como voces de la lengua común, justo es que se señale claramente su uso específico, y que ese uso se marque con la debida coherencia».

3.4. Préstamos lingüísticos: definición y clasificación

Los préstamos lingüísticos son un fenómeno natural que sucede en todos los idiomas. Estos se producen ante la necesidad de denominar realidades nuevas, especialmente de la ciencia y la técnica, o por necesidades expresivas de los hablantes. Revisando la aportación de diversos autores acerca de este tema, hemos podido constatar que las definiciones que se presentan son muy variadas. Finalmente hemos decidido adoptar la definición de [Lázaro Carreter 1968], que define el préstamo como «elemento lingüístico que una lengua toma de otra, bien adaptándolo en su forma primitiva, bien imitándolo y transformándolo más o menos».

En nuestro análisis, hemos considerado partir de una clasificación básica de los tipos de préstamo a partir de las diferentes propuestas encontradas. Proponemos una clasificación en los siguientes tres tipos:

- Préstamo crudo: se crea tomando tanto el significante como el significado de un elemento lingüístico extranjero. La palabra prestada mantiene su grafía y pronunciación originales.
- Préstamo adaptado: se crea a partir de la prefijación, sufijación, truncamiento u otros cambios morfológicos de palabras ya existentes en la propia lengua.
- Préstamo semántico: se crea transfiriendo un elemento de contenido a una palabra ya existente en la lengua receptora con la que mantiene algún tipo de vinculación semántica o formal. La palabra nativa sirve de «receptáculo» para el nuevo significado.

Actualmente, la ciencia y la técnica están experimentando un desarrollo sin precedentes, lo que conlleva la creación de infinidad de conceptos y denominaciones. Esta creación científico-técnica se concentra casi exclusivamente en las potencias económicamente dominantes, especialmente en Estados Unidos, lo que se traduce en una transferencia unidireccional de conocimientos y realidades nuevas procedentes de

contextos anglosajones, que a su vez implica una entrada masiva de préstamos en las lenguas receptoras, ya que estas se ven forzadas a adoptar los términos con los que se nombran las nuevas invenciones. Según Lázaro Carreter, introducir terminología especializada extranjera plantea problemas de difícil solución. Puesto que estos términos especializados poseen un carácter marcadamente internacional, no se sabe bien si conviene adaptarlos a la lengua propia o respetar su forma original, facilitando la intercomprensión entre especialistas de todos los rincones del mundo.

Si los términos extranjeros o préstamos crudos finalmente se integran en una lengua receptora, sus hablantes los adaptan de acuerdo con la morfología de su idioma materno durante la comunicación con otros hablantes nativos, atribuyendo a estos términos diversos morfemas de la lengua receptora y convirtiéndolos así en préstamos adaptados.

4. ANÁLISIS DEL CORPUS TERMINOLÓGICO

“Steel wins battles. Gold wins wars.” – DotA 2 (2013)

4.1. Acerca del corpus

Para la realización de este estudio, se ha trabajado con un corpus terminológico trilingüe inglés-alemán-español (ver 4.2) formado por 100 términos entre los que mayoritariamente encontramos sustantivos, seguidos en frecuencia por verbos y adjetivos. En los siguientes apartados de esta sección procederemos a describir más detalladamente su proceso de elaboración y análisis, así como las dificultades encontradas en el camino.

4.1.1. Recopilación de términos y criterios de selección

La búsqueda de documentación sobre la que realizar la extracción terminológica se ha llevado a cabo exclusivamente en Internet, puesto que es en ese ámbito donde se desenvuelve principalmente el campo de estudio que nos ocupa. Esto, como comentaremos en uno de los siguientes apartados (ver 4.1.3), acarrea una serie de problemas.

Los términos se han extraído únicamente de contextos altamente especializados en el mundo del videojuego, ya sean foros, wikis⁸, artículos de publicaciones periódicas y blogs especializados o de conversaciones que se han desarrollado dentro de los chats de los propios juegos. En muchas ocasiones, esto hace que los textos obtenidos no sean especialmente largos, puesto que en su mayoría no son más que mensajes breves en el contexto de un foro o una conversación *in-game*. Lamentablemente, en apenas ningún caso estos proceden de fuentes oficiales, revisadas o actualizadas, hecho que también discutiremos en breve (ver 4.1.3).

En nuestro corpus, todos los textos son de reciente publicación y pertenecen al lenguaje escrito, aunque en muchos casos estos contengan marcados rasgos de oralidad debido a la naturaleza de las fuentes. Por otra parte, los textos son originales (es decir, no son traducciones ni adaptaciones de otras fuentes), pero no todos han sido producidos por jugadores con el mismo nivel de especialización ni de formación

⁸ wiki: sitio web que proporciona información de estilo enciclopédico creada por usuarios.

cultural, ya que la comunidad *gamer* es muy variada, lo que repercute a veces en su calidad y usabilidad.

Tal vez la parte más complicada del proceso haya sido la selección de términos procedentes del corpus. Debido a las características del estudio, no ha sido posible informatizar las fuentes documentales y realizar así un vaciado terminológico con la ayuda de *software* especializado, por lo que se ha revisado manualmente cada fuente en busca de términos relevantes. En lo que al criterio de selección de términos se refiere, estos se han escogido por su relevancia y/o frecuencia de uso. Puesto que dicha relevancia o frecuencia de uso no ha podido contrastarse debido a la ya mencionada escasez de material de referencia, ha sido la propia autora la que, mediante su conocimiento y experiencia en el campo de estudio, ha intentado imponer un criterio lo más objetivo posible para la elección de los términos que formarán el corpus a estudiar.

En el siguiente punto se detallará el proceso seguido para analizar el corpus terminológico.

4.1.2. Proceso de análisis

Como bien mencionábamos en el apartado anterior, debido al reducido tamaño del corpus utilizado para llevar a cabo este estudio, se ha prescindido del uso de herramientas informáticas para efectuar el análisis.

Una vez reunidos los términos a analizar, se han clasificado en función de su categoría gramatical, a saber, sustantivos, verbos, adjetivos o siglas. Para cada una de estas categorías se ha estudiado la etimología de los diferentes términos (préstamo crudo, adaptado o semántico), así como otras peculiaridades morfológicas derivadas de las características específicas de cada categoría gramatical. Asimismo, se han descrito brevemente otros detalles etimológicos y morfológicos observados durante el proceso de análisis. Para decidir si un término es un préstamo o no, hemos consultado si el término aparece con el significado buscado en un diccionario normativo.

El análisis se ha complementado mediante una tabla con información más exhaustiva acerca de cada uno de los 100 términos seleccionados tanto en alemán como en español, en la que se detalla la categoría gramatical del término, su

significado, términos sinónimos, ejemplos de contexto de uso y colocaciones frecuentes, de haberlas.

4.1.3. Dificultades encontradas

La principal dificultad que ha marcado el proceso de elaboración del corpus radica en la falta de material de referencia con el que contrastar la información obtenida. Esa falta de material conlleva un primer problema fundamental, a saber, que no existe un estándar de calidad con el que determinar si la documentación extraída para llevar a cabo el vaciado terminológico es válida o no.

El escaso material de referencia significa también que la principal fuente de información de la que se dispone es el conocimiento intuitivo, que es el que debe decidir si una unidad léxica en el texto es un término o simplemente una palabra, o si un término es relevante o no para su inclusión en un corpus especializado como el que se ha intentado elaborar en este estudio. Con esto surge otro problema, y es que ese conocimiento intuitivo puede pasar por alto términos que sí son relevantes pero que el ojo versado en la materia ya no reconoce como tales, puede no darse cuenta del uso preferencial de un término por encima de otro de igual significado o puede no detectar estructuras sintácticas o colocaciones. Para intentar minimizar esos riesgos, se ha optado por trabajar con un corpus reducido, garantizando así que los términos que este contenga serán en su totalidad términos relevantes para el campo de estudio elegido.

Como ya comentamos anteriormente (ver 4.1.1), la búsqueda de dichos términos relevantes se ha llevado a cabo exclusivamente en Internet. Las búsquedas en la red traen consigo dos grandes problemas: en primer lugar, la imposibilidad de consultar todos y cada uno de los resultados que el buscador nos ofrece, lo que nos obliga a seleccionar sobre la marcha las entradas que consideremos relevantes, aun con el peligro de no identificarlas correctamente como tales; en segundo lugar, dado el carácter abierto de Internet, cualquier persona puede añadir información de cualquier índole, lo que hace que podamos cuestionarnos la calidad y fiabilidad de dicha información si no sabemos exactamente de qué fuente proviene. Además y en nuestro caso, las fuentes no suelen revisarse ni tampoco actualizarse, lo que a menudo pone todavía más en duda su calidad y fiabilidad. Una vez más, es la intuición la que debe

ayudarnos a salir airosos de esta situación, aun con los riesgos que esto conlleva, como bien hemos mencionado en el párrafo anterior.

Tras esta breve exposición de las dificultades encontradas durante el proceso de elaboración del corpus terminológico, procedemos a presentar en el siguiente punto el listado completo de los términos elegidos.

4.2. Tabla de términos

A continuación se presenta la tabla con los 100 términos seleccionados, acompañados de su categoría gramatical, etimología, definición, ejemplos de uso y sinónimos o antónimos, de haberlos.

ABREVIATURAS UTILIZADAS

abr.	abreviatura	loc. nom. f.	locución nominal femenina
acr.	acrónimo	loc. nom. m.	locución nominal masculina
adj.	adjetivo	loc. prep.	locución prepositiva
adv.	adverbio	loc. v.	locución verbal
fr.	voz francesa	sust.	sustantivo
ingl.	voz inglesa	sust. f.	sustantivo femenino
lat.	voz latina	sust. m.	sustantivo masculino
loc. adj.	locución adjetival	sust. n.	sustantivo neutro
loc. adv.	locución adverbial	v.	verbo
loc. int.	locución interjectiva		

FORMATO DE ENTRADAS

#	Término inglés	Término español / alemán
1	<p>término inglés (parte prescindible) <categoría grammatical> {etimología}</p>	<p>[ES] término español (parte prescindible) <categoría grammatical> {etimología}</p> <ul style="list-style-type: none"> • def.: definición • ej.: uso en contexto • sin.: sinónimos • ant.: antónimos • obs.: observaciones <p>[DE] término alemán (parte prescindible) <categoría grammatical> {etimología}</p> <ul style="list-style-type: none"> • def.: definición⁹ • ej.: uso en contexto. • sin.: sinónimos • ant.: antónimos • obs.: observaciones

⁹ Se incluirá definición en lengua alemana si difiere en contenido de la definición en lengua española.

#	Término inglés	Término español / alemán
1	account <sust.> {fr. account}	<p>[ES] cuenta <sust. f.></p> <ul style="list-style-type: none"> def.: credenciales para acceder a un servicio online. ej.: Un informático español ha desarrollado una página para comprobar si alguna de nuestras <u>cuentas</u> ha sido hackeada. <p>[DE] Acc(ount) <sust. m.> {fr. account}</p> <ul style="list-style-type: none"> ej.: Sobald Patch 6.1 implementiert wird, werden alle Erbstücke automatisch diesem neuen System hinzugefügt, das euren gesamten <u>Account</u> berücksichtigt und euch die Erbstücke gutschreibt.
2	to add <v.> {lat. addere}	<p>[ES] agregar <v.> {lat. aggregare}</p> <ul style="list-style-type: none"> def.: unir o juntar unas personas o cosas a otras. ej.: Para <u>agregar</u> a alguien a su lista de amigos, primero deberá enviar un mensaje solicitando su aprobación. <p>[DE] adden <v.> {engl. add + en}</p> <ul style="list-style-type: none"> def.: in sozialen Netzwerken im Internet, zu den eigenen Kontakten hinzufügen. ej.: Hi, ich bin seit heute bei Steam und wollte mit einem Freund Terraria spielen. Aber wir können uns nicht als Freunde <u>adden</u>. sin.: hinzufügen
3	afk <acr., loc. adv.> {away from keyboard}	<p>[ES] afk <acr., loc. adv.> {engl. away from keyboard}</p> <ul style="list-style-type: none"> def.: expresión usada para avisar a otros jugadores de un juego online vía chat de la ausencia temporal del usuario aunque su personaje o avatar esté presente en el juego. ej.: Lo que yo hago cuando me quedo <u>afk</u> pero pienso seguir jugando es saltar. <p>[DE] afk <acr., loc. adv.> {engl. away from keyboard}</p> <ul style="list-style-type: none"> ej.: Durch das <u>afk</u> gehen tust du solchen Idioten nämlich nur den gefallen und bietest Angriffsfläche. obs: im Deutschen wird auch häufig die Abkürzung afklo {afk + Klo} für Toilettenpausen eingesetzt.
4	aggro <abr., adj.> {abr. aggressive}	<p>[ES] ag(g)ro <abr., adj.></p> <ul style="list-style-type: none"> def.: característica de los enemigos controlados por la máquina de atacar al jugador tan pronto está dentro de su radio de visión, aun sin ser provocados. ej.: Estoy añadiendo bichitos por mi castillo y parece ser que hay alguna especie de jerarquía de <u>agro</u> o algo por el estilo. obs.: se prefiere la variante «agro» a la variante con doble g; adjetivo invariable. <p>[DE] aggro <abr., adj.></p> <ul style="list-style-type: none"> ej.: Seit i-ein Update ist es so, wenn man ausversehen in einen <u>Aggro</u>-Mob läuft, der Kampf erst sehr spät beginnt. obs.: adjetivo invariable

		<p>[ES] agredir <v.> {lat. aggredi}</p> <ul style="list-style-type: none"> def.: acometer a alguien para matarlo, herirlo o hacerle daño. ej.: La única manera que conozco de que los monstruos no te <u>agredan</u> es equipándote una capa brakmariana, y sólo evita que te agredan los chafers, pero algo es algo.
5	to aggress <v.>	<p>[DE] aggressen <v.> {ingl. aggress + en}</p> <ul style="list-style-type: none"> ej.: Verliere ich Bürgerpunkte wenn ich einen Spieler aus einer verfeindeten Nation <u>aggressen</u> und den kampf aber verliere und/oder wenn ich selbst <u>aggressst</u> werde und verliere? sin.: aggren, aggen (selten)
6	alt <abr., sust.> {alternate carácter}	<p>[ES] alt <sust. m.> {ingl. alternate character}</p> <ul style="list-style-type: none"> def.: designa a un personaje que un jugador juega paralelamente a su personaje principal. ej.: Considero el problema como una responsabilidad de todos, si ven uno y es de su faccion y tienen un <u>alt</u> en la otra faccion logean y matenlo, o pongan de acuerdo con alguien de la faccion contraria. sin.: personaje/pj secundario, twink <p>[DE] Alt <abr., sust. m.> {ingl. alternate character}</p> <ul style="list-style-type: none"> ej.: Der <u>Alt</u> Char lief auf einen Zusatz Konto. sin.: Twink
7	AoE <abr., loc. nom.>	<p>[ES] AoE <abr., loc. nom. m.> {ingl. Area of Effect}</p> <ul style="list-style-type: none"> def.: designa ataques o hechizos cuyo efecto se extiende por toda una superficie. ej.: Todos son <u>AoE</u>, por lo que no succionarías demasiada vida. <p>[DE]: AoE <abr., loc. nom. m.> {ingl. Area of Effect}</p> <ul style="list-style-type: none"> ej.: Offenbar wird später jeglicher <u>AoE</u> Schaden über die 75er Talente abgewickelt?
8	attribute <sust.>	<p>[ES]: atributo <sust. m.> {lat. attributum}</p> <ul style="list-style-type: none"> def.: cada una de las cualidades o propiedades de un personaje. ej.: Me gustaría q me recomendaseis q <u>atributos</u> debería subir mas q sean los q banjen mas rápido la vida del adversario???? sin.: stat(s) <p>[DE]: Attribut <sust. n.></p> <ul style="list-style-type: none"> ej.: Darüber hinaus steigert dieses <u>Attribut</u> auch eure physische Verteidigung und den Giftwiderstand. sin.: Stat(s)
9	avatar <sust.>	<p>[ES]: avatar <sust. m.></p> <ul style="list-style-type: none"> def.: representación gráfica que se asocia al jugador para su identificación en una plataforma online, red social, foro, etc. ej.: Haz clic en el botón "Editar Este <u>Avatar</u>" en las opciones de Chico, Chica o Mini-Heroe

		<p>[DE]: Avatar <sust. m.></p> <ul style="list-style-type: none"> ej.: Um deinen <u>Avatar</u> zu ändern, klicke auf das kleine "Einstellungen"-Zahnrad in der linken, unteren Ecke der Anwendung.
10	ban <sust.>	<p>[ES]: ban(eo) <sust. m.></p> <ul style="list-style-type: none"> def: acción y efecto de banear (#11). ej.: Para saber si el <u>baneo</u> de nuestra cuenta en Pokémon GO es temporal tenemos que hacer una sencilla prueba.
		<p>[DE]: Ban <sust. m.></p> <ul style="list-style-type: none"> ej.: Mein Problem beläuft sich darauf das ich einen <u>Ban</u> (vermutlich wegen Mods für den Offline-Modus und anschließendem nicht deinstallieren im Online Modus) bekommen habe für 30 Tage.
11	to ban <v.>	<p>[ES]: baneanr <v.> {ingl. ban + ear}</p> <ul style="list-style-type: none"> def.: bloquear el acceso a un servicio o servidor online de un juego. ej.: Me han <u>baneado</u> en un foro y quiero volver a entrar sin que me descubran que soy el de antes, ya he probado cambiando la IP y la dirección MAC, borrando todas las cookies y usando un nuevo email, pero al final siempre me descubren.
		<p>[DE]: bannen <v.></p> <ul style="list-style-type: none"> ej.: Es ist auch möglich, dass ihr einfach nur <u>gebannt</u> worden seid und das wäre wiederum ein kleineres Problem.
12	to block <v.>	<p>[ES]: bloquear <v.></p> <ul style="list-style-type: none"> def.: impedir que un monstruo o un jugador escape; reducir o esquivar daños. ej.: A menos que tengamos una razón muy específica para no <u>bloquear</u>, lo normal en situaciones como esta es hacerlo.
		<p>[DE]: blocken <v.></p> <ul style="list-style-type: none"> ej.: Mit den Änderungen haben die Benutzer des Sets weiterhin den Vorteil, gut entweichen zu können, aber sie sollten nicht mehr hoffen, die Gegner erfolgreich zu <u>blocken</u>.
13	bonus <sust.>	<p>[ES]: bonus <sust. m.></p> <ul style="list-style-type: none"> def.: elemento que potencia o mejora los atributos (#8) de un personaje, equipamiento o hechizo. ej.: Pero puedes llevar piezas de set, lo importantes es que no den conjunto de <u>bonus</u>...?
		<p>[DE]: Bonus <sust. m.></p> <ul style="list-style-type: none"> ej.: Moin, wenn ich das Banditenset anhab bekomme ich einen <u>Bonus</u> von +39 auf den Schaden, warum hab ich in Abenteuern aber trotzdem nur den normalen Schaden?
14	boost <sust.>	<p>[ES]: boost(eo) <sust. m.> {ingl. boost + eo}</p> <ul style="list-style-type: none"> def.: acción y efecto de boostear (#15). ej.: Por poner un ejemplo, la danza dragon multiplica tu ataque por 1.5, si tu ataque era 100 ahora sera 150, si la

		<p>usas una vez mas ahora sera por dos, por lo que seria 200, y asi sucesivamente aunque tiene limite de <u>boosteo</u></p> <ul style="list-style-type: none"> sin.: buf(feo) <p>[DE]: Boost <i>< sust. m. ></i></p> <ul style="list-style-type: none"> ej.: Damit ihr direkt am Anfang einen kleinen <u>Boost</u> erhaltet, haben wir ein paar Tipps für euch auf Lager. sin.: Buff
15	to boost <i>< v. ></i>	<p>[ES]: boostear <i>< v. ></i> {ingl. boost + ear}</p> <ul style="list-style-type: none"> def.: mejorar a través de un hechizo, efecto o modificación alguna de las características de un personaje o enemigo, generalmente de manera temporal, como aumentar la velocidad, la salud, la fuerza de ataque, etc. ej.: A mi, personalmente no me gusta el tema de <u>boostear</u> los trofeos, dado que no me parece divertido estar toda la tarde jugando con alguien que se deja ganar para que a mi me salte un trofeo. <p>[DE]: boosten <i>< v. ></i> {ingl. boost + en}</p> <ul style="list-style-type: none"> ej.: Manche Zauber werden den Gegnern Schäden zufügen, aber es beispielsweise ermöglichen, Verbündete zu <u>boosten</u>.
16	boss <i>< sust. ></i>	<p>[ES]: boss <i>< sust. m. ></i></p> <ul style="list-style-type: none"> def.: enemigo o monstruo controlado por la máquina que encontramos al final de las pantallas o fases y que acostumbra a ser más difícil de derrotar que el resto de enemigos. ej.: porque es raro que entre un equipo bajen el <u>boss</u> mas de la mitad de vida y llegue otro con pegarle unas cuantas veces se lo lleve y nos deje sin nada a los que le bajaron la vida sin.: jefe <p>[DE]: Boss <i>< sust. m. ></i></p> <ul style="list-style-type: none"> ej.: Wer geschickt vorgeht, kann in The Legend of Zelda: Breath of the Wild mit einem einfachen Hünchen einen <u>Boss</u>-Gegner wie einen der Hinox töten.
17	bot <i>< sust. ></i>	<p>[ES]: bot <i>< sust. m. ></i></p> <ul style="list-style-type: none"> def.: programa informático que automatiza acciones en el juego. ej.: Hola, por favor, no seas ligero al considerar a los jugadores usuarios de <u>bots</u>, ya que lo que estás indicando ni es correcto, ni verdadero. <p>[DE]: Bot <i>< sust. m. ></i></p> <ul style="list-style-type: none"> ej.: So kannst du Spieler schnell dafür melden, dass sie einen <u>Bot</u> verwenden, Spams verbreiten oder Cheats benutzen.
18	to bot <i>< v. ></i>	<p>[ES]: botear <i>< v. ></i> {ingl. bot + ear}</p> <ul style="list-style-type: none"> def.: utilizar un bot (#17) para realizar acciones en el juego. ej.: Antes <u>boteaban</u> para sacar dinero y objetos para vender en la rmah, pero ahora? <p>[DE]: botten <i>< v. ></i> {ingl. bot + ten}</p>

		<ul style="list-style-type: none"> ej.: Ich glaub ich ich hab mich heute nacht beim <u>botten</u> in die stadt gestorben .
19	broken <i>adj.</i>	<p>[ES]: roto <i>adj.</i> {calco de ingl. broken}</p> <ul style="list-style-type: none"> def.: dicho de un personaje, habilidad, objeto, arma, etc. que es demasiado poderoso respecto al resto, mal equilibrado. ej.: Buenas, escribo esta post para analizar la última clase que estoy jugando, el ladrón y por qué a mi modo de ver está <u>rota</u>, especialmente al enfrentarse contra otras clases. sin.: overpowered <p>[DE]: broken <i>adj.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ej.: Es wundert mich ein wenig weil die Elios doch ziemlich "<u>broken</u>" sind. sin.: overpowered
20	buff <i>sust.</i>	<p>[ES]: buf(f)eo <i>sust. m.</i> {ingl. buf + (f)eo}</p> <ul style="list-style-type: none"> def.: acción y efecto de buf(f)ear (#21). ej.: Ahora por fin recibio el <u>buff</u> que todos esperabamos, explicado en detalle en este video con Pancha. sin.: boost ant.: debuf(feo), nerf(eo) <p>[DE]: Buff <i>sust. m.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ej.: Kapkan braucht meiner Meinung nach ganz sicher keinen <u>Buff</u>. sin.: Boost ant.: Debuff, Nerf
21	to buff <i>v.</i>	<p>[ES]: buf(f)ear <i>v.</i> {ingl. buf(f) + ear}</p> <ul style="list-style-type: none"> def.: mejorar a través de un hechizo, efecto o modificación alguna de las características de un personaje o enemigo, generalmente de manera temporal, como aumentar la velocidad, la salud, la fuerza de ataque, etc. ej.: Queria saber su opinion sobre los heroes... A quien <u>buffearian</u> o a quien <u>nerfearian</u>? <p>[DE]: buffen <i>v.</i> {ingl. buf + fen}</p> <ul style="list-style-type: none"> ej.: Ein Osa/Halsabschneider kann sich nicht mit Bärenschrei/Remission selbst <u>buffen</u>.
22	buffed <i>adj.</i>	<p>[ES]: boosteado <i>adj.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> def.: resultado de boostear (#15). ej.: Alguien sabe la mejor manera de vencer a un Cloyster ya <u>boosteado</u> con rompecoraza en turno limpio? <p>[DE]: gebufft <i>adj.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ej.: Auch Roadhogs Haken wird generft, oder <u>gebufft</u>?
23	bug <i>sust.</i>	<p>[ES]: bug <i>sust. m.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> def.: error de programación en un juego, que afecta negativamente a su funcionamiento.

		<ul style="list-style-type: none"> ej.: Es un juego que se están tomando en serio y ha prescindido de los numerosos <u>bugs</u> que asolaban la tercera y cuarta entrega.
		<p>[DE]: Bug <i>< sust. m. ></i></p> <ul style="list-style-type: none"> ej.: Solange ein <u>Bug</u> noch nicht beseitigt ist, kann ihn der Spieler in manchen Fällen zu seinem Vorteil nutzen
24	to bug <i>< v. ></i>	<p>[ES]: bug(u)ear <i>< v. ></i> {ingl. bug + ear}</p> <ul style="list-style-type: none"> def.: alterar cualquier elemento de un juego mediante la introducción de código en forma de errores, o aprovechándose de ellos, con el fin de tener ventajas sobre los demás jugadores. ej.: Buenas, quisiera preguntaros como se pueden <u>bugear</u> el red y el blue con campeones a distancia como Twisted Fate, Twitch, etc, solo se que hay que colocarse en un sitio en concreto. obs.: es más frecuente la variante con u, bugear. <p>[DE]: buggen <i>< v. ></i> {ingl. bug + gen}</p> <ul style="list-style-type: none"> ej.: Hallo, mein Skype "<u>buggt</u>" immer rum.
25	bugged <i>< adj. ></i>	<p>[ES]: bug(u)eado <i>< adj. ></i></p> <ul style="list-style-type: none"> def.: expresión para indicar que un juego o una parte de él tiene errores que impiden su correcto funcionamiento. ej.: tengo un mac y con esta nueva actualización se me ha <u>bugeado</u> el sonido es muy desagradable por favor ayudenme a solucionarlo obs.: es más frecuente la variante con u, bugueado. <p>[DE]: gebuggt <i>< adj. ></i></p> <ul style="list-style-type: none"> ej.: Hallo zusammen, auf meinem Server hat sich nen Rex in einen Stein <u>gebuggt</u> und man bekommt ihn nicht raus.
26	build <i>< sust. ></i>	<p>[ES]: build <i>< sust. f. ></i></p> <ul style="list-style-type: none"> def.: en aquellos juegos donde es posible personalizar las características y habilidades del personaje, cada una de las diversas combinaciones posibles. ej.: Así podréis comprender y entender para qué es una <u>build</u> y para qué sirve, al igual que iremos poniendo nuevas builds para todos los gustos. <p>[DE]: Build <i>< sust. m. ></i></p> <ul style="list-style-type: none"> ej.: Generell lassen sich alle <u>Builds</u> beim Übermagier auf niedrigen Stufen ganz gut spielen. sin.: [die] Skillung <i>< sust. f. ></i> {ingl. skill + ung}
27	cooldown / cd <i>< sust. ></i>	<p>[ES]: cooldown / cd <i>< sust. m. ></i></p> <ul style="list-style-type: none"> def.: tiempo de espera para volver a usar un hechizo o habilidad. ej.: me gustaría saber si van a quitar el <u>cooldown</u> del servidor para que se realice el pvp mejor <p>[DE]: Cooldown / cd <i>< sust. m. ></i></p>

		<ul style="list-style-type: none"> • ej.: Das heißt, dass der <u>Cooldown</u> nicht durch den Respawn zurückgesetzt wird.
28	char(acter) <i><sust.></i>	<p>[ES]: personaje / pj (personaje jugador) <i><sust. m.></i></p> <ul style="list-style-type: none"> • def.: personaje creado por el jugador para participar en un juego. • ej.: tengo iop y anutrof 150 y quiero meter un nuevo <u>pj</u> para koliseo y pvm, seria de mucha ayuda si aportaran sus opiniones poner la raza y el por que seria de ayuda <p>[DE]: Char(akter) <i><sust. m.></i></p> <ul style="list-style-type: none"> • ej.: Werde gleich meinen neuen <u>Char</u> starten und wollte fragen, welche Berufe ich am besten erlernen sollte.
29	to craft <i><v.></i>	<p>[ES]: craftear <i><v.></i> {ingl. craft + ear}</p> <ul style="list-style-type: none"> • def.: procesado y manipulación de materiales recolectables para producir otros objetos utilizables. • ej.: Me he dado cuenta hace poco que quitaron esta opción que había para <u>craftear</u> runas juntando varias y tal, ¿hace cuanto la quitaron? <p>[DE]: craften <i><v.></i> {ingl. craft + en}</p> <ul style="list-style-type: none"> • ej.: Meldungen beim <u>Craften</u> nicht wegklickbar • sin.: herstellen
30	debuff <i><sust.></i>	<p>[ES]: debuff <i><sust. m.></i></p> <ul style="list-style-type: none"> • def.: acciones que reducen los atributos (#8) de un personaje. • ej.: Tengo un <u>debuff</u> desde los Huargens y al terminar misiones no me envio a ventor,luego me invocaron en ventor pero aparte me dejo con un <u>debuff</u> el cual no me deja salir del mundo de gilneas,anteriormente me paso lo mismo y me lo quitaron y volvió a la normalidad todo..... • sin.: nerf <p>[DE]: Debuff <i><sust. m.></i></p> <ul style="list-style-type: none"> • ej.: Wann muss ich einen <u>Debuff</u> erneuern? Welcher Mob hat überhaupt einen <u>Debuff</u> auf sich? • sin.: Nerf
31	to defend <i><v.></i>	<p>[ES]: defender <i><v.></i> {lat. defendere}</p> <ul style="list-style-type: none"> • def.: proteger, evitar daños. • ej.: Ya se veia venir, pero no he visto que le den prioridad a lv altos para <u>defender</u> percos. <p>[DE]: deffen <i><v.></i></p> <ul style="list-style-type: none"> • ej.: Denn sonst macht mir und vielen anderen das <u>deffen</u> auch keinen Spaß mehr denn mir gehts meistens nur um Spaß bei dem Kampf und weniger um die Mats welche vielleicht im Perz sind.
32	drop <i><sust.></i>	<p>[ES]: drop <i><sust. m.></i></p> <ul style="list-style-type: none"> • def.: objetos que dejan caer los enemigos cuando son eliminados. • ej.: A lo que se refiere el autor del tema es que no se dropea ni una sola cosa, como si el <u>drop</u> de la mazmorra

		dejara de existir.
		<p>[DE]: Drop <i><sust. m.></i></p> <ul style="list-style-type: none"> • ej.: Weil ich habe seit dem bestimmt 20std gezockt und nicht ein <u>Drop</u> gekriegt.
33	to drop <i><v.></i>	<p>[ES]: dropear <i><v.></i> {ingl. drop + ear}</p> <ul style="list-style-type: none"> • def.: situación en la que un enemigo deja caer objetos al ser abatido. • ej.: Hay gente que ha liberado cientos de dragocerdos sin suerte, mientras que al mismo tiempo hay gente que sin buscarlo ha <u>dropeado</u> varios dofus... incluso hay imágenes de grupos de 3 personas que han sacado el Dofus por casualidad.
		<p>[DE]: droppen <i><v.></i> {ingl. drop + pen}</p> <ul style="list-style-type: none"> • ej.: Um einen Gegenstand <u>droppen</u> zu können, muss man die Filzsperrre von diesem Gegenstand erreichen.
34	dung(eon) <i><sust.></i>	<p>[ES]: dung(eon) <i><sust.f. ></i></p> <ul style="list-style-type: none"> • def.: nivel o escenario que se caracteriza por sus formas laberínticas y que requiere de la exploración del jugador para avanzar, generalmente siendo imprescindible la búsqueda de llaves u otros objetos que permitan el avance por ciertas zonas, la resolución de puzzles y la victoria sobre un gran número de enemigos, en muchas ocasiones culminando en un gran jefe final. • ej.: Cuando tomas pocima y estas en la sala 4 (por ejemplo) al llegar a hablar con el npc te da la opción de retomar la <u>dung</u> desde esa sala. • sin.: mazmo(rra)
		<p>[DE]: Dung(eon) <i><sust. n.></i></p> <ul style="list-style-type: none"> • ej.: Von den elf Instanzen werden zu Beginn fünf <u>Dungeons</u> im Levelprozess zur Verfügung stehen, die ihr in beliebiger Reihenfolge absolvieren könnt.
35	endboss <i><sust.></i>	<p>[ES]: endboss <i><sust. m.></i></p> <ul style="list-style-type: none"> • def.: enemigo especialmente resistente que suele aparecer al final de un nivel o fase, como último obstáculo antes de avanzar al siguiente. • ej.: Cuando el segundo <u>endboss</u> aparece, saltar a la plataforma inferior de la derecha. • sin.: jefe final
		<p>[DE]: Endboss <i><sust. m.></i></p> <ul style="list-style-type: none"> • ej.: Wir zeigen euch, wie ihr ihn vorher schwächen könnt und welche Taktik gegen den <u>Endboss</u> erfolgreich ist.
36	e(x)p <i><abr., sust.></i>	<p>[ES]: e(x)p <i><abr., sust. f.></i></p> <ul style="list-style-type: none"> • def.: del inglés «experiencia», muestra el actual desarrollo del personaje entre niveles. • ej.: la mayoría de las misiones de frigost dan buena <u>xp</u>
		<p>[DE]: e(x)p <i><abr., sust. f.></i></p> <ul style="list-style-type: none"> • ej.: eben wirklich guten <u>EXP</u>/Zeit, da die Skelette eher dicht beisammen sind dort, bekommt ihr auch noch

		reichlich Items, vor allem Bone Fragments hier, die ihr zu einem wirklich guten Preis in Bhujerba verkaufen könnt.
37	f2p <acr., loc. adj.> {free to play}	<p>[ES]: f2p <acr., loc. adj.></p> <ul style="list-style-type: none"> def.: tipo de juegos que se pueden jugar gratuitamente pero que a menudo contienen elementos opcionales de pago. ej.: En PS4 absolutamente todos los F2P son gratuitos. Pues por eso se llaman Free to Play. <p>[DE]: f2p <acr., loc. adj.></p> <ul style="list-style-type: none"> ej.: Es gibt in der Wildnis ganz im Nordwesten (f2p-Gebiet) eine Stelle, an der 3 Kosmos-Runen erscheinen.
38	to farm <v.>	<p>[ES]: farmear <v.> {ingl. farm + ear}</p> <ul style="list-style-type: none"> def.: proceso repetitivo, rutinario y monótono de recolectar o buscar objetos, conseguir dinero o derrotar a enemigos ej.: Suma <u>farmeos</u> que hagas, misiones de la ciudadela, subastas etc. y sacas una cantidad razonable de oro. <p>[DE]: farmen <v.> {ingl. farm + en}</p> <ul style="list-style-type: none"> ej.: Wie soll man sich jetzt seinen Ruhm zusammen <u>farmen</u>?
39	to flame <v.>	<p>[ES]: flamear <v.> {ingl. flame + ar}</p> <ul style="list-style-type: none"> def.: encararse por frustración con otro jugador. ej.: Por esto, busco ayuda para dejar de <u>flamear</u>, aunque probé con ignorar al todo el equipo y me acabaron reportando igualmente por flamer sin haber dicho nada. <p>[DE]: flamen <v.> {ingl. flame + n}</p> <ul style="list-style-type: none"> ej.: Ich finds auch unmöglich wenn die Leute <u>flamen</u>.
40	ftw <acr., loc. prep.> {for the win}	<p>[ES]: ftw <acr., loc. prep.></p> <ul style="list-style-type: none"> def.: se dice de algo exitoso, completo, satisfactorio. ej.: Osamoda : INVOCADOR (me lo hacía de fuego también e invocaciones <u>FTW</u>) <p>[DE]: ftw <acr., loc. prep.></p> <ul style="list-style-type: none"> ej.: Zu Release wieder dieses WoW <u>ftw</u>, 2 Monate später hatet es wieder jeder.
41	gg <acr., loc. nom.> {good game}	<p>[ES]: gg <acr., loc. nom. m.></p> <ul style="list-style-type: none"> def.: expresión educada para reconocer una buena partida al adversario, tanto divertida como limpia, en un juego online. ej.: Luego de ello, el Invoker de Unknown manda el <u>GG</u> y ragequitea inmediatamente: <p>[DE]: gg <acr., loc. nom. m.></p> <ul style="list-style-type: none"> ej.: Is doch bullshit! Ich will einfach <u>gg</u> schreiben und mit dem nächsten Spiel fortfahren und nicht diesen geistigen Blutgrätschen noch ein Ziel für ihre kleinen Egos sein.

42	gl <i><acr., loc. nom.></i> <i>{good luck}</i>	<p>[ES]: gl <i><acr., loc. nom. f.></i></p> <ul style="list-style-type: none"> def.: se utiliza para desear buena suerte a los jugadores antes de una partida. ej.: A mí me parece bien que al empezar una partida digan <u>GL</u> y HF, yo aún soy un paquetazo, pero sí me ganan, me ganaron. <p>[DE]: gl <i><acr., loc. nom. f.></i></p> <ul style="list-style-type: none"> ej.: <u>GL</u> und HF. Auf eine erfolgreiche Saison sin.: vg (viel Glück)
43	to grind <i><v.></i>	<p>[ES]: grindear <i><v.></i> {ingl. grind + ear}</p> <ul style="list-style-type: none"> def.: método para subir de nivel a un personaje luchando repetidamente contra los mismos enemigos para ganar puntos de experiencia. ej.: Y lo que quisiera saber es si alguien conoce lugares en todas las zonas donde se pueda <u>grindear</u>. <p>[DE]: grinden <i><v.></i> {ingl. grind + en}</p> <ul style="list-style-type: none"> ej.: Dungeons <u>grinden</u> war/ist einfach furchtbar eintönig und viel zu abhängig vom Glück.
44	guild <i><sust.></i>	<p>[ES]: guild <i><sust. f.></i></p> <ul style="list-style-type: none"> def.: grupo de jugadores organizado, generalmente en juegos multijugador en línea, que juega de manera cooperativa. ej.: Hola, me gustaría que me ayudaran con las skills de la <u>guild</u>, ya saque emergency call y ahora no se a ke mas ponerle. sin.: gremio <p>[DE]: Gilde <i><sust. f.></i></p> <ul style="list-style-type: none"> ej.: Ich muss nun feststellen, das meine <u>Gilde</u> es anscheinend nicht mehr gibt.
45	h2h <i><acr., loc. adj.></i> <i>{hand to hand}</i>	<p>[ES]: CaC <i><acr., loc. adj.></i></p> <ul style="list-style-type: none"> def.: acrónimo de «Cuerpo a Cuerpo», designa ataques que requieren contacto físico con el enemigo. ej.: para los que decian que estos muchachos son iguales a los Stormtroopers, fijense que los Scions solo tiene el rifle, mientras que los Stormtroopers tienen rifle, pistola y arma <u>CaC</u> <p>[DE]: Nahkampf <i><adj.></i></p> <ul style="list-style-type: none"> def.: Auch wenn du deinen Magier voll auf <u>Nahkampf</u> trimmen willst, wirst du damit keine Freude haben.
46	to hack <i><v.></i>	<p>[ES]: hackear <i><v.></i> {ingl. hack + ear}</p> <ul style="list-style-type: none"> def.: entrar de forma abrupta y sin permiso a un sistema de cómputo o a una red. ej.: Twitter Counter ha sido señalada como presunta culpable de las cuentas <u>hackeadas</u>, ya que hace cuatro meses esta herramienta permitió a un grupo de atacantes publicar tuits en cuentas de alto perfil de la red social, como la de PlayStation o Xbox. <p>[DE]: haken <i><v.></i></p>

		<ul style="list-style-type: none"> ej.: Falls Sie befürchten, dass Ihr Facebook-Account <u>gehackt</u> wurde, sollten Sie Ihren Account überprüfen.
47	hf <acr., loc. v.> {have fun}	<p>[ES]: hf <acr., loc. v.></p> <ul style="list-style-type: none"> def.: acrónimo utilizado por los jugadores antes de empezar una partida para desear un buen juego. ej.: No sé, pero entrar en el chat y decir "gl hf all" y que te contesten: "stfu noob" tiene tela <p>[DE]: hf <loc. v.></p> <ul style="list-style-type: none"> ej.: Am Anfang allen immer gl und hf wünschen.
48	HP <acr., loc. nom.> {Health Points}	<p>[ES]: PDV <acr., loc. nom. m.> {acr. Puntos De Vida, calco de ingl. HP}</p> <ul style="list-style-type: none"> def.: salud de un jugador o monstruo. ej.: Disculpa, me dio lag al leer... ¿Así que la mascota se desmaya al quedarse sin <u>PdV</u>? <p>[DE]: LP <acr., loc. nom. m.> {acr. Lebenspunkte, calco de ingl. HP}</p> <ul style="list-style-type: none"> ej.: Die mit wenigen <u>LP</u> sterben darum auch früher.
49	ig <acr., loc. adv.> (in-game)	<p>[ES]: ig <acr., loc. adv.></p> <ul style="list-style-type: none"> def.: acrónimo para designar acciones dentro del juego. ej.: Luego de que me trataran de manera humillante, diciendo que no me incumbía que me metiera en sus negocios y que les daba igual que yo perdiera mis clientes por así decirlo, con mi personaje llego a la conclusión de armar una guerra por negocios <u>IG</u>. <p>[DE]: ig <loc. adv.></p> <ul style="list-style-type: none"> ej.: Ich habe mir paar waffen in den Clienten eingefügt allerdings sind die <u>IG</u> nicht sichtbar das Icon sieht man die Werte auch aber die waffe einfach nicht.
50	ítem <sust.>	<p>[ES]: item <sust. m.></p> <ul style="list-style-type: none"> def.: objeto de juego, generalmente aquel que tiene alguna función o propiedad. ej.: Antes del update de 2gb, tenia todos mis <u>items</u> de dota completos, luego del update me faltan <u>items</u>. sin.: objeto <p>[DE]: Item <sust. f.></p> <ul style="list-style-type: none"> ej.: Mir ist aufgefallen das kaum uralt <u>items</u> droppen und auch kadala gibt mir kaum ein uralt <u>item</u> was in der season 6 definitiv anders war. sin.: Gegenstand
51	to kick <v.>	<p>[ES]: kickear <v.> {ingl. kick + ear}</p> <ul style="list-style-type: none"> def.: expulsión de un servidor, gremio o grupo, a menudo debido a comportamientos ofensivos o injustos. ej.: Yo estaba jugando CSGO con unos gringos y de la nada sus amigos RATAS por asi decirlo le dicen que me <u>kickean</u>, estabamos perdiendo pero no por mi culpa entonces les da la gana de <u>kickearme</u> y no se si se eso afecta mi rango soy nova 1, ¿Cuando me <u>kickean</u> me la cuenta derrota?

		<ul style="list-style-type: none"> sin.: expulsar, sacar, echar <p>[DE]: kicken <v.> {ingl. kick + en}</p> <ul style="list-style-type: none"> ej.: Hallo, da einige Händler inzwischen nicht nur bei Ressourcen, sondern auch bei Gegenständen überhöhte Preise benutzen, um ihren Händlerplatz zu halten, werden jetzt auch <u>Kicks</u> von Händlern wegen überhöhten Preisen von Gegenständen vorgenommen.
52	to kill <v.>	<p>[ES]: killear <v.> {ingl. kill + ear}</p> <ul style="list-style-type: none"> def.: matar sin escrúpulos. ej.: 3 o 4 amigos campeando a la salida de una zona segura y <u>killeando</u> a los SoloPlayers es lo peor sin.: matar <p>[DE]: killen <v.> {ingl. kill + en}</p> <ul style="list-style-type: none"> ej.: Es besteht oftmals kein Interesse den Tank zu <u>killen</u>. sin.: tötten
53	lag <sust.>	<p>[ES]: lag <sust. m.></p> <ul style="list-style-type: none"> def.: retraso que se produce en una comunicación, generalmente en una red informática, aunque puede aplicarse a cualquier tipo de comunicación. ej.: Escribo este post porque desde hace tiempo, mas o menos desde que se cruzaron los reinos, estoy teniendo problemas de <u>lag</u> muy graves, pero ya estoy un poco cansado y necesito solucionarlo. <p>[DE]: Lag <sust. m.></p> <ul style="list-style-type: none"> ej.: ich habe seit heute sehr viele <u>LAGs</u>, dies betrifft aber nur WOT, keine anderen Onlinespiele, keine Frameeinbrüche (50 - 120), keine Pingeinbrüche (20 - 50).
54	to lag <v.>	<p>[ES]: lag(u)ear <v.> {ingl. lag + (u)ear}</p> <ul style="list-style-type: none"> def.: se dice de un ordenador o programa cuando se ralentiza. ej.: Me <u>ya</u> muy <u>lag</u> el juego Overwatch sin.: ir lag <p>[DE]: laggen <v.> {ingl. lag + gen}</p> <ul style="list-style-type: none"> ej.: Die Souls zu kloppen ist fast nicht machbar, es <u>laggt</u> in Bonta und Brak Arena so stark das man nur in Zeitlupe alles sieht, das geht der ganzen Gruppe so, also es liegt definitiv nicht am PC sondern an Dofus, bitte schaut mal danach
55	leecher <sust.>	<p>[ES]: leecher <sust. m.></p> <ul style="list-style-type: none"> def.: se dice del jugador que se aprovecha del juego de otros para avanzar. ej.: Bueno, mirad el lado positivo, al menos son <u>leechers</u> que se aprovechan de vuestra experiencia y no gente de mayor nivel que vosotros que se mete en vuestro propio combate para mataros.

		<p>[DE]: Leecher <i><sust. m.></i></p> <ul style="list-style-type: none"> ej.: Nur das die <u>Leecher</u> halt afk sind und irgendwelche Programme oder Erfindungen haben wodurch die der Charackter jede Minute mal nen Meter bewegt ,und nicht wegen Afk sein aus dem Bg geworfen wird.
56	to leech <i><v.></i>	<p>[ES]: leechear <i><v.></i> {ingl. leech + ear}</p> <ul style="list-style-type: none"> def.: aprovecharse del juego de otros para avanzar. ej.: Ya sabéis amigos, la fantasía del pala retry es ser un leecher de daño, poned Poderío a dos compis, como si es el tanque si se da el caso de que es el que hace más daño, el otro en vosotros y a <u>leechear</u> a gusto.
		<p>[DE]: leechen <i><v.></i> {ingl. leech + en}</p> <ul style="list-style-type: none"> ej.: Ich empfehle dir, deinen Charakter nicht "zu leechen".
57	level / lvl <i><sust.></i>	<p>[ES]: level / lvl / nivel / nv <i><sust. m.></i></p> <ul style="list-style-type: none"> def.: experiencia de un jugador. ej.: soy <u>lvl</u> 175,no me pueden emparejar con un <u>lvl</u> 28 en ranked cerca de llegar a platino y me emparejan con estos paquetes...
		<p>[DE]: Level / lvl / Stufe / Stf <i><sust. n.></i></p> <ul style="list-style-type: none"> ej.: hallo ich habe ständig ein zu hohes <u>lvl</u> in meinem aktuelllen gebiet.
58	to level <i><v.></i>	<p>[ES]: levar / levelear <i><v.></i></p> <ul style="list-style-type: none"> def.: expresión para designar el acto de subir a un personaje a un nivel de experiencia superior. ej.: Para <u>levar</u> sería más facil el mapa de archialas de Neptuno, que es una defensa móvil y se hace muy rápido y fácil, y se <u>levea</u> bastante bien sin.: nivelar, subir de nivel
		<p>[DE]: leveln / lvln <i><v.></i></p> <ul style="list-style-type: none"> ej.: Vielleicht - offenbar - habe ich das Prinzip des <u>Levelns</u> von Berufen, hier insbesondere des Bauers (der nix andere kann, außer Mehl herstellen - bitte korrigiert mich), noch nicht verstanden. sin.: hochziehen
59	to log in <i><v.></i>	<p>[ES]: log(u)ear(se) <i><v.></i> {ingl. log + (u)ear}</p> <ul style="list-style-type: none"> def.: conectarse en una página web o sistema informático de forma que el usuario quede identificado. ej.: en la misma ventana para <u>loguear</u> darle modo sin conexión sin.: conectarse
		<p>[DE]: einloggen <i><v.></i> {calco de ingl. log in}</p> <ul style="list-style-type: none"> ej.: ich hab ein Problem ich kann mich nicht <u>einloggen</u>, beim versuch jenes zu machen kommt die meldung das der patch server nicht erreichbar ist oder sowas.
60	to log out <i><v.></i>	<p>[ES]: deslog(u)ear(se) <i><v.></i> {des + ingl. log + (u)ear}</p> <ul style="list-style-type: none"> def.: desconectarse de una página web o sistema informático.

		<ul style="list-style-type: none"> ej.: metete en la web de sony, y podras <u>desloguear</u> todas las PS3, solo se puede hacer 1 vez cada 6 meses y se desvincula todo. sin.: desconectar(se), caerse
		<p>[DE]: ausloggen <v.> {calco de ingl. log out}</p> <ul style="list-style-type: none"> ej.: Habe folgendes problem, nachdem ich mich <u>ausgeloggt</u> habe und anschließend wieder eingeloggt habe musste ich geststellen das mein account scheinbar zurückgesetzt wurde...
61	loot <sust.>	<p>[ES]: loot <sust. m.></p> <ul style="list-style-type: none"> def.: designa aquellos objetos que los enemigos dejan al morir. ej.: Esta carcel cuenta con un buen <u>loot</u> tanto en ropa como en escopetas y armas a melee como lo es el cuchillo mariposa y las escopetas bluntforce sin.: drop <p>[DE]: Loot <sust. m.></p> <ul style="list-style-type: none"> ej.: Eigentlich hatte ich immer ganz guten <u>Loot</u>, konnte immer meine 3 Bobs dauerhaft am bauen. sin: Beute, Drop
62	main <abr., loc. nom.>	<p>[ES]: main <abr., loc. nom.></p> <ul style="list-style-type: none"> def.: personaje principal de un jugador. ej.: Muchos me odiareis, pero mi <u>main</u> es rengar, ya que es un pj con el que me siento muy comodo y con el que soy capaz de dominar el top. sin.: personaje / pj principal <p>[DE]: Main <abr., loc. nom.></p> <ul style="list-style-type: none"> ej.: Musste Kritika wegen angeblich schlechter Netzwerkverbindung beenden, nach dem Neustart waren mein <u>Main</u> und 5 andere meiner chars einfach weg! Was is das denn bitte für ein scheiß? sin.: Haupt(char)
63	map <sust.>	<p>[ES]: mapa <sust. f.> {calco de ingl. map}</p> <ul style="list-style-type: none"> def. : define una parte limitada del mundo del juego. ej.: hola, resulta q tengo un sadida de daños y es brakmar, quisiera un buen <u>mapa</u> de ratas brakmarianas donde se empieze de cerca para matarlos rapido grax <p>[DE]: Map <sust. f.> {calco de ingl. map}</p> <ul style="list-style-type: none"> ej.: Es würde das Spiel für viele leichter machen, wenn man auf der <u>Map</u> nach Portalen zu anderen Städten/Orten tracken könnte. sin.: Karte
64	mat(erial) <sust.>	<p>[ES]: material <sust. m.></p> <ul style="list-style-type: none"> def.: objeto que se utiliza para fabricar otros.

		<ul style="list-style-type: none"> ej.: Si buscas en la Wikia, entonces sabrás donde recolectar cierto tipo de <u>material</u>.
		<p>[DE]: Mat(er)ial <i>< sust. n. ></i></p> <ul style="list-style-type: none"> ej.: Entweder bereits extrahiert oder nicht genug <u>Mats</u>.
		<p>[ES]: mod(er)ator <i>< sust. m. ></i> {calco de ingl. moderator}</p> <ul style="list-style-type: none"> def.: persona que supervisa los foros o chats de un juego. ej.: Prueba reportandolo... asi un <u>moderador</u> leera tu reporte y si le parece algo logico moverlo lo hara
65	mod(er)ator <i>< sust. ></i>	<p>[DE]: Mod(er)ator <i>< sust. m. ></i> {calco de ingl. moderator}</p> <ul style="list-style-type: none"> ej.: du erwartest in einem forum zu einem spiel, das mehrere millionen Spieler spielen, nicht wirklich dass jede antwort, die die Frage des TEs nicht absolut sachlich und korrekt beantwortet, von <u>mods</u> geloescht wird, oder?
		<p>[ES]: mula <i>< sust. f. ></i></p> <ul style="list-style-type: none"> def.: personaje secundario creado por un jugador para poder almacenar más objetos de los que le permite su personaje principal, generalmente en juegos RPG donde es posible crear varios personajes e intercambiar objetos entre ellos. ej.: Lo de "encontrar una mejor manera de ofrecer este traje" se refiere a "encontrar una manera para que aquellos que ya tenian una cuenta activa antes de la actualizacion, puedan obtener este traje en dicha cuenta (sin necesidad de crear una cuenta '<u>mula</u>' solo para esto)" o algo asi.
66	mule <i>< sust. ></i>	<p>[DE]: Mule <i>< sust. m. ></i></p> <ul style="list-style-type: none"> ej.: Wie der Titel schon sagt suche ich einen <u>Mule</u> Manager, da mir das ewige gesuche von Items nervt und was noch dazu kommt die Realm Downs...
67	multiaccount <i>< adj. ></i>	<p>[ES]: multicuenta <i>< adj. ></i> {calco de ingl. multiaccount}</p> <ul style="list-style-type: none"> def.: jugador que se dedica a crear diferentes cuentas en videojuegos online, con el fin de obtener alguna ventaja en su cuenta principal. ej.: Como saber cuando alguien es <u>multicuenta</u>?
		<p>[DE]: Multiacc(ount) <i>< adj. ></i> {calco de ingl. multiaccount}</p> <ul style="list-style-type: none"> ej.: Mein Vorschlag: Traut euch einfach endlich, den <u>Multiacc</u> abzuschaffen.
68	named <i>< sust. ></i>	<p>[ES]: archi(monstruo) <i>< sust. m. ></i></p> <ul style="list-style-type: none"> def.: versión más fuerte de un monstruo común del juego, con un nombre diferente del original. ej.: Quiero abrir el <u>archi</u> pero no tengo forma de sacar los recursos.
		<p>[DE]: Namensmonster / Named <i>< sust. n. ></i></p> <ul style="list-style-type: none"> ej.: Ich meine irgendwo gelesen zu haben (btw die Suchfunktion hier im Forum is mit Abstand die schlechteste die ich je gesehn habe, hier findet man absolut nix), daß unbesiegte <u>Named</u> quasi sofort wieder respawnen.
69	nerf <i>< sust. ></i>	<p>[ES]: nerfeo <i>< sust. m. ></i> {ingl. nerf + eo}</p> <ul style="list-style-type: none"> def.: modificación en un videojuego que reduce la efectividad o potencia de alguna de las propiedades de un

		<p>elemento o personaje concreto del mismo, con el fin de equilibrarlo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ej.: Esto si me parece un pedazo de <u>nerf</u>, mucho mayor que bajarnos el burst (que seria lo normal).
		<p>[DE]: Nerf <i><sust. m.></i></p> <ul style="list-style-type: none"> • ej.: Kann es sein, dass das Remake einfach nur ein epischer <u>Nerf</u> bis zur Unspielbarkeit ist?!
70	to nerf <i><v.></i> {nombre de una línea de armas de plástico de juguete}	<p>[ES]: nerfear <i><v.></i> {ingl. nerf + ear}</p> <ul style="list-style-type: none"> • def.: debilitar una habilidad o personaje para corregir desequilibrios en el juego. • ej.: Creo que hasta hace poco era un recurso válido, pero no sé si ahora han <u>nerfeado</u> eso o si todavía merece la pena. • ant.: boostear, buf(f)ear <p>[DE]: nerfen <i><v.></i> {ingl. nerf + en}</p> <ul style="list-style-type: none"> • ej.: Hallo Zusammen, ich habe mal gehört das der Feca einen <u>nerf/buff</u> bekommen soll, weiß hier jemand was genaueres? • ant: boosten, buffen
71	noob <i><sust.></i> {apócope de ingl. newbie}	<p>[ES]: noob <i><sust. m.></i></p> <ul style="list-style-type: none"> • def.: forma despectiva de referirse a un novato, generalmente por no respetar a jugadores más veteranos, o bien por no mejorar con el paso del tiempo. • ej.: Cuando te toca un <u>noob</u> en tu equipo todavía no hay nada perdido, intenta ir con el para que no le maten, o utilízalo como cebo, así se centrará en ese <u>noob</u> y el <u>noob</u> también le atacará. • obs.: existe también la forma boon, noob al revés <p>[DE]: Noob <i><sust. m.></i></p> <ul style="list-style-type: none"> • ej.: Ihr seid doch alle <u>Noobs</u>.
72	NPC <i><acr., sust.></i> {Non Player Character}	<p>[ES]: PNJ <i><abr., sust. m.></i> {acr. Personaje No Jugador, calco de ingl. NPC}</p> <ul style="list-style-type: none"> • def.: se dice del personaje o monstruo controlado por la máquina. • ej.: Muchas gracias por la aclaración el problema que tenía era el desconocimiento del intercambio con el <u>PNJ</u> porque creía que solo podía obtener el sello mediante el logro pero como ya me ha respondido Rod-Rigo; mas tenía el problema por que yo quería mas el sello no el logro hehehe <p>[DE]: NPC <i><abr., sust. m.></i></p> <ul style="list-style-type: none"> • ej.: Morgen Community, ich wollte Fragen, ob jemand weiß wo der oben genannte <u>NPC</u> ist. Ich kann ihn leider nirgends finden...
73	to onehit <i><v.></i>	<p>[ES]: onehitear <i><v.></i> {ingl. onehit + ear}</p> <ul style="list-style-type: none"> • def.: reducir todos los puntos de vida de un personaje o monstruo a 0 en un solo golpe. • ej.: ¿que da tiempo a lanzar una lanza del alma de cristal mientras saluda y <u>onehitearlo</u>? • sin.: matar de un golpe / bajar de una

		<p>[DE]: onehitten <v.> {ingl. onehit + ten}</p> <ul style="list-style-type: none"> ej.: Daraufhin griff mich Otto Mustam an und killte mich <u>one-hit</u>.
74	over(powered) / op <adj.>	<p>[ES]: over(power(ed)) / op <adj.></p> <ul style="list-style-type: none"> def.: dicho de un personaje, habilidad, objeto, arma, etc. que es demasiado poderoso respecto al resto, mal equilibrado. ej.: Si, esta muy <u>over</u>, y el k diga lo contrario miente o lo niegan para k no les nerfeen <p>[DE]: over(powered) / op <adj.></p> <ul style="list-style-type: none"> ej.: Hallo an alle die das jetzt lesen werden sich fragen warum olaf <u>op</u> ist wenn welche sagen das der nicht <u>op</u> ist DANN HABEN MANCHE LEUTE NICHT MEHR ALLE TASSEN IM SCHRANK
75	to own <v.>	<p>[ES]: ownear <v.> {ingl. own + ear}</p> <ul style="list-style-type: none"> def.: vencer a otro jugador de manera aplastante, dominar ej.: Si, alcanzarla sí, pero tiene sus posibilidades, no es un daño tan fatal como para <u>ownearla</u> rápido, me he encontrado en ambas situaciones y en ambas he ganado y he perdido sin.: pwnear <p>[DE]: ownen <v.> {ingl. own + en}</p> <ul style="list-style-type: none"> ej.: die scouts laufen rum wie sie lustig sind und kommen mit sniper wieder und <u>ownen</u> dich sin.: pwnen
76	party <sust.>	<p>[ES]: party <sust. f.></p> <ul style="list-style-type: none"> def.: grupo de personajes jugadores, que se juntan física o virtualmente para jugar a un juego, llevar a cabo una misión en un juego, etc. ej.: Hola tengo un duda y quiero su opiniones. Quiero cambiar toda mi <u>party</u> por una que no tenga legendarios sin.: equipo <p>[DE]: Party <sust. f.></p> <ul style="list-style-type: none"> ej.: habe jetzt schon über 20 Stunden Ingamezeit mit meiner <u>Party</u> verbracht, aber jetzt wird es zäh.
77	to push <v.>	<p>[ES]: pushear <v.> {ingl. push + ear}</p> <ul style="list-style-type: none"> def.: ayudar a otro jugador a obtener experiencia. ej.: Por su forma de atacar o por sus estadísticas, los minions que salen cada 30 segundos son diferentes unos de otros, ya que unos <u>pushean</u> la líneas más que otros. <p>[DE]: pushen <v.> {ingl. push + en}</p> <ul style="list-style-type: none"> ej.: atürlich, wenn ich jetzt das ein oder andere Pkm entwickeln und <u>pushen</u> würde, könnte ich in den Arenen sicher mehr erreichen, aber für was?!
78	PvE / PvM <acr., loc. adj.> {Player vs	<p>[ES]: JcE / JcM <acr., loc. adj.> {acr. Jugador contra Entorno / Jugador contra Monstruo, calco de ingl. PvE / PvM}</p> <ul style="list-style-type: none"> def.: modo de juego en el que el jugador se enfrenta a su entorno o a monstruos controlados por la máquina.

	Environment / Player vs Monster}	<ul style="list-style-type: none"> ej.: En modo JcJ yo pondría aquí la mayoría de los cambios que se dieron en esta actualización 1.27 y en modo <u>JcM</u> dejaría los efectos que tenían los hechizos en el 1.26. sin.: PvE / PvM <p>[DE]: PvE / PvM <i><acr., loc. adj.></i></p> <ul style="list-style-type: none"> ej.: Ich hab ne frage zum Zepter der Verdienstvollen beim Schamie, ich spiel im Moment mein <u>PvM</u> Schami Temp ein bischen noch zu verfeinern.
79	PvP <i><acr., loc. adj.></i> {Player versus Player}	<p>[ES]: JcJ <i><acr., loc. adj.></i> {acr. Jugador contra Jugador, calco de ingl. PvP}</p> <ul style="list-style-type: none"> def.: modo de juego en el que el jugador se enfrenta a otros jugadores. ej.: e gustaria saber como deactivate el modo <u>JcJ</u> y si prodria activarlo despues sin.: PvP <p>[DE]: PvP <i><acr., loc. adj.></i></p> <ul style="list-style-type: none"> ej.: Jetzt habe ich aber erstmals <u>PvP</u> gespielt und habe es geliebt
80	quest <i><sust.></i>	<p>[ES]: quest <i><sust. f.></i></p> <ul style="list-style-type: none"> def.: tarea que el jugador, o grupo de jugadores, debe llevar a cabo para obtener una recompensa y/o avanzar en la trama del juego. ej.: No contentos con ponerte la <u>quest</u>, si la abandonas y te alejas, te teleports al lado del mago. sin.: misión <p>[DE]: Quest <i><sust. f.></i></p> <ul style="list-style-type: none"> ej.: bei ein paar <u>Quests</u> habe ich noch nich so richtig den den Durchblick
81	to quest <i><v.></i>	<p>[ES]: questear <i><v.></i> {ingl. quest + ear}</p> <ul style="list-style-type: none"> def.: realizar misiones ej.: Con el reciente parche "Rage of the fire Firelands" todos los jugadores se han lanzado a <u>questear</u> y emprender quests y quests para poder avanzar en el contenido nuevo. <p>[DE]: questen <i><v.></i> {ingl. quest + en}</p> <ul style="list-style-type: none"> ej.: Wollte dann mal in eine neue Gegend und ein bisschen <u>Questen</u>.
82	to rape <i><v.></i>	<p>[ES]: violar <i><v.></i> {calco de ingl. rape}</p> <ul style="list-style-type: none"> def.: vencer a un enemigo brutalmente, sin apena darle opción a defenderse. ej.: Si concuerdo que no es para 160, de hecho yo con mi ami y el caballero de astrub puedo con 3 o hasta 4 mobs de cil, pero pelear contra 2 mobs de estos kanis me parece extremadamente tedioso. y si, tambièn me <u>violaron</u> en la mazmo con un grupo de todos minimo lvl 180. <p>[DE]: rapen <i><v.></i> {ingl. rape + n}</p> <ul style="list-style-type: none"> ej.: haben ja selber einen TS mit vielen spiel-willigen personen die tag täglich monster <u>rapen</u>...

		<p>[ES]: relog(u)ear <v.> {ingl. relog + (u)ear}</p> <ul style="list-style-type: none"> def.: volver a conectarse a una página web o sistema informático. ej.: Y ya luego en las ultimas veces que se cayó, el launcher al querer <u>reloguear</u> me decía autenticando y no entraba. sin.: reconectar
83	to relog <v.>	<p>[DE]: reloggen <v.> {ingl. relog + gen}</p> <ul style="list-style-type: none"> ej.: Hatten 2 afks in der base und ich musste <u>reloggen</u>, was auch nicht viel brachte.
		<p>[ES]: respawn <sust. m.></p> <ul style="list-style-type: none"> def.: acción y efecto de respawnear (#85). ej.: No pensáis que el tiempo de <u>respawn</u> para la defensa tendría que ser equivalente y proporcional depende del punto que este la carga y tu base.
84	respawn <sust.>	<p>[DE]: Respawn <sust.m.></p> <ul style="list-style-type: none"> ej.: Ich hätte eine Frage und zwar ob es möglich wäre einen Mod zu basteln, der den <u>Respawn</u> in Dungeons ermöglicht?
		<p>[ES]: respawnear <v.> {ingl. respawn + ear}</p> <ul style="list-style-type: none"> def.: reaparecer de un enemigo o jugador en un punto determinado tras su muerte. ej.: hola, me gusta mucho jugar jungla y me gustaría mejorar y aprender a timear bien los buffos/baron/dragon, me gustaría que me dijeran el tiempo que tardan en <u>respawnear</u>, y si hay algún truquito para timear bien ademas de escribirlo en el chat, cualquier tips para jungla me vendrá bien.
85	to respawn <v.>	<p>[DE]: respawnen <v.> {ingl. respawn + en}</p> <ul style="list-style-type: none"> ej.: Ich meine irgendwo gelesen zu haben (btw die Suchfunktion hier im Forum ist mit Abstand die schlechteste die ich je gesehen habe, hier findet man absolut nix), daß unbesiegte Named quasi sofort wieder <u>respawnen</u>.
		<p>[ES]: recurso <sust. m.></p> <ul style="list-style-type: none"> def.: material para la construcción o la compra de objetos, edificios o unidades de combate. ej.: Juan aquí te dejo la lista de todos los <u>recursos</u> que se necesitan para hacer el set ancestral completo y si a alguien más le sirve la info pues mucho mejor
86	ressource <sust.>	<p>[DE]: Ressourcen / Res(s)is <sust. f.></p> <ul style="list-style-type: none"> ej.: Ich hab heut morgen um 8 alles zusammengeschifft und bin dann mit der ganzen Fleet und allen <u>Ressis</u> in G6 umgezogen, hab ein paar Leute ausspioniert, gefarmt und irgendwann hab ich bemerkt, dass die <u>Ressis</u> wegwaren
		<p>[ES]: vendedor <sust. m.></p>
87	seller <sust.>	<ul style="list-style-type: none"> def.: jugador o PNJ (#72) que vende alguna mercancía. ej.: No recuerdo el nombre de la misión ni el pj, pero el anotrof <u>vendedor</u> estaba convertido en tofu por el

		Minotot, tu lo rescatas de la dung y lo vuelves a la normalidad, recién después puedes comprarle los fragmentos de la tabla.
		[DE]: Seller <sust. m.> <ul style="list-style-type: none"> ej.: Folgendes eben in einem <u>Seller</u> entdeckt. Ich denke der Dofus war bereits vor dem Update im Laden und kann nun obwohl er Accountgebunden ist noch verkauft werden.
88	set <sust.>	[ES]: set <sust. m.> <ul style="list-style-type: none"> def.: equipamiento completo de un personaje jugador. ej.: Saludos, tengo un steamer nivel 57 y me estoy preocupando por poseer un buen <u>set</u> para el nivel 60. sin.: equipo [DE]: Set <sust. n.> <ul style="list-style-type: none"> ej.: nun weil ich jeden Tag ungefähr 3-5 lvls up komme, wollte ich mir ein <u>set</u> ab st 60 aussuchen weil ich mir auf den 2ten acc ein enu machen wollt
89	to skill <v.>	[ES]: skillear <v.> {ingl. skill + ear} <ul style="list-style-type: none"> def.: acción y efecto de elevar los stats (#91) de un personaje. ej.: ni los sorcerer ni los druid <u>skillean</u>, solo knight y paladines. [DE]: skillen <v.> {ingl. skill + en} <ul style="list-style-type: none"> ej.: Welche Zauber <u>skillt</u> denn ein trendiger Eliotrop?
90	skin <sust.>	[ES]: skin <sust. m.> <ul style="list-style-type: none"> def.: apariencia de un personaje. ej.: Ya no podremos bromear con que Faker tiene más <u>skins</u> que Yorick. [DE]: Skin <sust. m.> <ul style="list-style-type: none"> ej.: Hey Beschwörer, die Community war sehr erfreut über den Zeitplan der Champion- und <u>Skin</u>-Sonderangebote im Mai.
91	stat <sust.>	[ES]: stat <sust. m.> <ul style="list-style-type: none"> def.: puntos de características que pueden distribuirse en atributos del personaje. ej.: Intenta sin descuidar estos aspectos o ya teniendolos a un nivel decente ir mejorando en los otros y en lo personal si la evolución es gradual con el antiguo escudo de vargulf consigues antes el 80% blq, con bastantes hechizos de vida y los % de vida en runas, hechizos, mascotas etc notarás más efectivo el profeso; antes de poder ir entrando a sitios más difíciles y perfeccionar más en todos los aspectos, <u>stats</u> y objetos. [DE]: Stat <sust. m.> <ul style="list-style-type: none"> ej.: Meines Wissens nehmen die <u>Stats</u>-Seiten vor allem den verursachten Schaden zur Bewertung.
92	summon <sust.>	[ES]: invo(cación) <sust. f.> <ul style="list-style-type: none"> def.: llamar a una criatura bajo el control del jugador para que luche junto a él.

		<ul style="list-style-type: none"> ej.: Pienso que tl ves es por que no tenemos que estar buffeando a una <u>invo</u> mientras podríamos hacerlo con nuestros compañeros, por, no podemos con los dos??
		<p>[DE]: Summon <sust. f.></p> <ul style="list-style-type: none"> ej.: Aber weiß jemand, ob die <u>Summons</u> vom WD gleichzeitig beschworen werden können? sin.: Beschwörung
93	to sweep <v.>	<p>[ES]: sweepear <v.> { ingl. sweep + ear}</p> <ul style="list-style-type: none"> def.: derrotar a un enemigo tras otro sin apenas sufrir daños. ej.: Asegúrate de acabar con ellos antes de empezar a boostarte y <u>sweepear</u> con Scizor, ya que estos le frenarán el paso por completo. sin.: barrer {calco de ingl. sweep} <p>[DE]: sweepen <v.> {ingl. sweep + en}</p> <ul style="list-style-type: none"> ej.: Vulnona sorgt in meinem Team für die Sonne und ansonsten soll es das Team noch ein wenig Supporten, da es zum <u>Sweepen</u> einfach zu schlecht ist.
94	tank <sust.>	<p>[ES]: tanque <sust. m.> {calco de ingl. tank}</p> <ul style="list-style-type: none"> def.: clase de personaje cuya mayor habilidad o principal función es soportar una gran cantidad de daño y atraer los ataques de los enemigos con el fin de proteger al resto del equipo. ej.: En la sección características / inteligencia ¿que es mejor subir, puntos de vida o vida en armadura para un sacro <u>tanque</u>? <p>[DE]: Tank <sust. m.></p> <ul style="list-style-type: none"> ej.: ich spiele zwar noch nicht ranked aber ic hahbe den Eindruck ein Team braucht einen <u>Tank</u>.
95	to tank <v.>	<p>[ES]: tanquear / tankear <v.> {tanque + ar}</p> <ul style="list-style-type: none"> def.: absorber o bloquear daños. ej.: Es la forma a la que cambiar en periodos en que se recibe mucho daño o para <u>tanquear</u>. <p>[DE]: tanken <v.></p> <ul style="list-style-type: none"> ej.: Es gibt auch viele Monster die eine Wasserschwäche haben - dadurch lohnt es sich durchaus auch mal über einen Support-Glückssacrie nachzudenken, wenn es nicht um maximalen Damage sondern eher um <u>Tanken</u> geht.
96	team <sust.>	<p>[ES]: team <sust. f.></p> <ul style="list-style-type: none"> def.: conjunto de jugadores o personajes organizados para llevar a cabo acciones conjuntas. ej.: les agradecería mucho que me ayudaran a armar un mejor <u>team</u> y lograr ganar la mayoría de las peleas. sin.: grupo, party, equipo <p>[DE]: Team <sust. n.></p> <ul style="list-style-type: none"> ej.: Wollte mal fragen was eure Meinung ist wie ich mein <u>Team</u> aufbauen soll bzw. welche Chars ich lvln/evolven soll.

		<ul style="list-style-type: none"> sin.: Gruppe, Party
97	tl;dr <acr., loc. int.> {too long; didn't read}	<p>[ES]: tl;dr <acr., loc. int.></p> <ul style="list-style-type: none"> def.: utilizado frecuentemente al final de mensajes largos en un foro para resumir en muy pocas palabras el contenido completo del mensaje. ej.: Pero me hago un <u>TL ; DR</u> yo mismo! <p>[DE]: tl;dr <acr., loc. int.></p> <ul style="list-style-type: none"> ej.: Ich sehe "tl;dr" eher als Demütigung derjenigen an, die "tl;dr" in ein Thema schreiben
98	troll <sust.>	<p>[ES]: trol(l) <sust. m.></p> <ul style="list-style-type: none"> def.: persona que publica mensajes generalmente de carácter provocador u ofensivo en chats, foros, redes sociales, etc. con el único fin de generar polémica o molestar al resto de participantes en la comunidad ej.: Lo primero que debemos reconocerle a los <u>trolls</u> es que se han convertido en seres ubicuos: allá donde hay una caja de comentarios, aparece un troleo. <p>[DE]: Troll <sust. m.></p> <ul style="list-style-type: none"> ej.: Für all das möchte ich euch von ganzem Herzen danken. Selbst den <u>Trollen</u>, die in den Foren ihr Unwesen treiben.
99	to troll <v.>	<p>[ES]: trol(l)ear <v.> {ingl. trol(l) + ear}</p> <ul style="list-style-type: none"> def.: actuar como un troll (#98). ej.: Os dejo el link a dos vídeos de Youtube, donde podemos ver al Comandante Majungatholus de Caballeros de Sion, <u>troleando</u> a varios "Gankers" (incluido el "niño mago"). <p>[DE]: trollen <v.> {ingl. troll + en}</p> <ul style="list-style-type: none"> ej.: Sie bringen im Zweifelsfall sehr viel Motivation und Zeit dafür mit, sorgfältig Beiträge von Normalnutzern falsch als Troll-Inhalt zu markieren und so wiederum den Filteralgorithmus zu <u>trollen</u>.
100	twink <sust.>	<p>[ES]: twink <sust. m.></p> <ul style="list-style-type: none"> def.: personaje controlado por un jugador que es desproporcionadamente superior al resto dentro de su nivel. ej.: Te puedo decir, que desde que pusieron las reliquias compartidas, los <u>twinks</u> se han multiplicado, ya que aunque no tengan su cuenta con tiempo, pueden meterse con un lvl 20 y meterse reliquias. <p>[DE]: Twink <sust. m.></p> <ul style="list-style-type: none"> ej.: Jetzt spiele ich mit einer Freundin einen Schamanen hoch auf Malfurion und dann will ich mit einem Freund noch einen <u>Twink</u> hoch ziehen.

4.3. Resultados del análisis

Para las estadísticas en las subsecciones a continuación no se han tenido en cuenta los términos entre corchetes, que se han añadido solo con fines informativos para indicar que existe otra denominación alternativa en uso para el término prestado. Recordamos además que para saber más acerca de los términos seleccionados, puede consultarse la tabla en el apartado 6 de este trabajo.

Empezamos presentando el conjunto de préstamos encontrados, para luego pasar al análisis según categorías:

TÉRMINOS ESPAÑOLES		
PRÉSTAMOS CRUDOS	PRÉSTAMOS ADAPTADOS	PRÉSTAMOS SEMÁNTICOS
AFK, aggro, alt, AoE, boss, bot, bug, build, cooldown, drop, dung(eon), e(x)p, endboss, f2p, ftw, gg, gl, guild, hf, ig, lag, leecher, level/lvl, loot, main, noob, over(powered), party, quest, respawn, set, skin, stat, team, tl;dr, twink	banear, baneo, boost(eo), boostear, botear, buf(f)eado, buf(f)eear, buff(eo), bug(u)eado, bug(u)eear, craftear, debuff(eo), deslog(u)earse, dropear, farmear, flamear, grindear, hackear, kickear, killear, lag(u)eear, leecheear, leve(le)ar, log(u)earse, nerf(eo), nerfear, onehitear, ownear, pushear, questear, reloguear, respawnear, skillear, sweepear, tanquear/tankear, trol(l), trol(l)eear	archi(monstruo), avatar, bonus, CaC, cuenta, invocación, JcE/JcM, JcJ, mapa, mod(erador), mula, multicuenta, PDV, personaje/pj, PNJ, roto, tanque, violar

TÉRMINOS ALEMANES		
PRÉSTAMOS CRUDOS	PRÉSTAMOS ADAPTADOS	PRÉSTAMOS SEMÁNTICOS
AFK, aggro, Alt, AoE, Ban, Boost, Bot, broken, Buff, Bug, Build, Cooldown, Debuff, Drop, Dung(eon), f2p, ftw, gg, gl, hf, ig, Item, Lag, Leecher, Level/lvl, Loot, Main, Map, Mule, Named, Nerf, Noob, NPC, over(powered), Party, PvE/PvM, PvP, Quest, Respawn, Seller, Set, Skin, Stat, Summon, tl;dr, Twink	adden, aggressen, boosten, botten, buffen, buggen, craften, deffen, droppen, farmen, flamen, gebufft, gebuggt, grinden, laggen, leechen, leveln, nerfen, onehitten, ownen, pushen, questen, rapen, reloggen, respawnen, skillen, sweepen, trollen	Acc(ount), ausloggen, Avatar, Bonus, Boss, Char(akter), e(x)p, einloggen, Endboss, hacken, kicken, killen, LP, Mod(erator), multiaccount, Tank, tanken, Troll

4.3.1. Sustantivos

Encontramos 46 bases sustantivadas anglosajonas en el corpus.

- **ES:** el alt [personaje/pj secundario], la cuenta, el atributo, el avatar, el baneo, el bonus, el boost(eo), el boss [jefe], el bot, el buff(eo), el bug, la build, el cooldown, el personaje/pj, el debuff(eo), el drop, la dung(eon)

[mazmo(rra)] el endboss [jefe final], la e(x)p, la guild [gremio], el ítem [objeto], el lag, el leecher, el level/lvl [nivel/nv], el loot, el main [personaje/pj principal], el mapa, el material, el mod(erador), la mula, el archi(monstruo), el nerf(eo), el noob, la party [equipo], la quest [misión], el respawn, el recurso, el vendedor, el set, el skin, el stat, la invocación, el tanque, el team [equipo], el trol(l), el twink

- **DE:** der Alt, der Acc(ount), das Attribut, der Avatar, der Ban, der Bonus, der Boost, der Boss, der Bot, der Buff, der Bug, der Build, der Cooldown, der Char(akter), der Debuff, der Drop, das Dung(eon), die e(x)p, der Endboss, die Gilde, das Item [Gegenstand], der Lag, der Leecher, das Level/lvl [Stufe/Stf], der Loot, der Main, die Map, das Mat(erial), der Mod(erator), der Mule, das Named [Namensmonster], der Nerf, der Noob, die Party, die Quest, der Respawn, die Ressource/Ressi, der Seller, das Set, der Skin, der Stat, die Summon [Beschwörung], der Tank, das Team, der Troll, der Twink

ETIMOLOGÍA				
	p. crudos	p. adaptados	p. semánticos	Total
ES	25	7	10	42/46
DE	31	0	10	41/46

MORFOLOGÍA				
	masc.		fem.	Total
ES	37		9	46
	mask.	fem.	neu.	
DE	31	7	8	46

La primera diferencia que nos salta a la vista al comprarar los sustantivos comunes en inglés con los sustantivos en español o alemán es que los sustantivos en inglés no tienen género gramatical, por lo que al emplearse un préstamo del inglés en español o alemán, este debe adoptar un género inmediatamente. Se observa que, en la mayoría de los casos estudiados en ambos idiomas, el género adoptado es el masculino. En español, exceptuando dos casos (*the skin [la piel]* -> *el skin*; *the guild [el gremio]* -> *la guild*), dicho género coincide siempre con el género que tendría la palabra traducida, aunque no siempre corresponda con el significado real (*the party [el*

*equipo] -> la party [¿fiesta?]). En alemán, el género asignado es algo más aleatorio, aunque en algunos casos también coincide con el género de la palabra traducida (*the map [die Karte] -> die Map; pero the mule [das Maultier] -> der Mule*).*

En el alemán se observa una clara tendencia a tomar el préstamo crudo del inglés sin más, sin ningún tipo de adaptación. No encontramos ni un solo préstamo adaptado en el conjunto de sustantivos analizados, solo préstamos crudos o semánticos. Aunque por ser préstamos crudos conservan la grafía inglesa, en alemán suelen escribirse con la primera letra de la palabra en mayúscula siguiendo las normas de ortografía alemanas (*the boost -> der Boost*).

Es posible que el español tienda algo más a rechazar el uso de préstamos crudos puesto que este hecho conduce a formaciones morfológicas anómalas tales como la formación del plural añadiendo solo –s (*el bot -> los bots; el bug -> los bugs*), lo que no supone ningún problema en alemán puesto que ya dispone de una terminación de estas características. Prácticamente todos los préstamos adaptados al español se han adaptado mediante el sufijo masculino –eo (*the nerf -> el nerfeo*). Todos ellos proceden de verbos ingleses que se han adaptado al español mediante el sufijo de primera conjugación –ear.

A diferencia del alemán, que apenas ofrece alternativas al préstamo crudo, en español se observan más propuestas de alternativas al préstamo mediante el uso de palabras ya existentes, indicadas entre corchetes. En otras palabras, se ofrecen alternativas al préstamo crudo mediante un préstamo semántico. Que el alemán no ofrezca alternativas puede deberse a que la grafía de la palabra inglesa y alemana coincide en bastantes casos, por lo que el préstamo crudo padece un rechazo menor (*the boss -> el boss/jefe, der Boss; the team -> el team/equipo, das Team*).

4.3.2. Verbos

Encontramos 34 verbos en el corpus.

- **ES:** agregar, agredir, banear, bloquear, boostear, botear, buf(f)ear, bug(u)ear, craftear, defender, dropear, farmear, flamear, grindear, hackear, kickear, killear, lag(u)ear, leecheear, leve(le)ar [niveler], log(u)earse,

deslog(u)earse, nerfear, onehitear [bajar de una], ownear, pushear, questear [misionear], violar, reloguear, respawnear, skillear, sweepear [barrer], tanquear/tankear, trol(l)ear

- **DE:** adden [hinzufügen], aggressen, bannen, blocken, boosten, bottren, buffen, buggen, craften, deffen, droppen, farmen, flamen, grinden, haken, kicken, killen, laggen, leechen, leveln, einloggen, ausloggen, nerfen, onehitzen, ownen, pushen, questen, rapen, reloggen, respawnen, skillen, sweepen, tanken, trollen

ETIMOLOGÍA				
	p. crudos	p. adaptados	p. semánticos	Total
ES	0	29	1	30/34
DE	0	26	6	32/34

MORFOLOGÍA				
	1 ^a conj.	2 ^a conj.	3 ^a conj.	Total
ES	31	0	0	31
	stark	schwach	gemischt	
DE	0	31	0	31

A diferencia de los sustantivos, los verbos prestados se integran inmediatamente en la lengua receptora, lo que explica que no encontramos ni un solo préstamo crudo en ninguna de las dos lenguas. En lo que a morfología se refiere, se observa que el 100% de los verbos españoles analizados son regulares y adoptan el sufijo de la primera conjugación (-ar). Asimismo, el 100% de los verbos alemanes analizados pertenecen a la conjugación débil o regular.

Mientras que el alemán prefiere duplicar consonantes al adaptar los préstamos por derivación (*to drop* -> *dropfen*; *to bug* -> *buggen*), el español prefiere simplificar la grafía suprimiendo consonantes duplicadas (*to buff* -> *bufear*). El español además realiza ciertas adaptaciones gráficas para mantener la fonética de la palabra inglesa original (*to lag* -> *laguar*; *to tank* -> *tanquear*). Sin embargo y puesto que no existe ninguna regulación al respecto, se acepta también la grafía inglesa original (*to lag* -> *lagear*; *to tank* -> *tankear*).

En ambos idiomas se observa que algunos préstamos no se han aceptado tan bien como otros y conviven con palabras propias de la lengua, calcos o perífrasis equivalentes, indicadas entre corchetes (*to level* -> *nivelar*; *to add* -> *hinzufügen*). Aun

así, en español encontramos un caso que no se da ni en alemán ni en ninguna otra categoría gramatical: el caso de *to rape*, «violar». No es posible adaptar el verbo *to rape* al español como «rapear», puesto que este ya es un neologismo que significa «cantar rap».

Aun así, podemos concluir que, a diferencia de los sustantivos, no se observan grandes diferencias entre el proceso de integración del préstamo de ambos idiomas.

4.3.3. Adjetivos

Encontramos tan solo 6 adjetivos en el corpus:

- **ES:** *aggro*, *roto*, *buf(f)eado*, *bug(u)eado*, *multicuenta*, *over(powered)*
- **DE:** *aggro*, *broken*, *gebufft*, *gebuggt*, *multiaccount*, *over(powered)*

ETIMOLOGÍA				
	p. crudos	p. adaptados	p. semánticos	Total
ES	2	1	2	6
DE	3	2	1	6

MORFOLOGÍA			
	variable	invariable	Total
ES	3	2	5
DE	2	3	5

Puesto que apenas hemos encontrado adjetivos en el corpus recogido, es difícil profundizar en su análisis. Aun así, un simple vistazo a la lista revela que, tanto en español como en alemán, los préstamos crudos de adjetivos no poseen flexión de género ni de número (*an overpowered spell/weapon -> un hechizo/arma overpowered, ein/eine overpowered Zauber/Waffe*).

4.3.4. Siglas

Aunque no se trate de una categoría gramatical per se, hemos considerado oportuno analizar las siglas encontradas en una sección aparte. Aparecen 14 siglas en el corpus:

- **ES:** *AFK*, *AoE*, *f2p*, *ftw*, *gg*, *gl*, *CaC*, *hf*, *los PDV*, *ig*, *el PNJ*, *JcE/JcM*, *JcJ*, *tl;dr*

- DE: AFK, AoE, f2p, ftw, gg, gl, Nahkampf, hf, die LP, ig, der NPC, PvE/PvM, PvP, tl;dr

ETIMOLOGÍA				
	p. crudos	p. adaptados	p. semánticos	Total
ES	9	0	5	14
DE	12	0	1	13/14

MORFOLOGÍA							
	loc. adj	loc. adv.	loc. int.	loc. nom.	loc. prep.	loc. v.	Total
ES	3	2	1	6	1	1	14
DE	3	2	1	5	1	1	13/14

En el caso de las siglas se distinguen únicamente dos procesos, a saber, la adopción del préstamo crudo, sin ningún tipo de adaptación, o su integración mediante un préstamo semántico. La mayoría de estas siglas ejercen la función de locución nominal.

En general, y a diferencia del alemán, en español se observa una tendencia mucho mayor a rechazar el préstamo crudo y adaptarlo en forma de préstamo semántico en su lugar (*the NPC* -> *der NPC*, *el PNJ*). En caso de aceptar el préstamo crudo, tanto en español como en alemán estos se incluyen tal cual provienen del inglés, conservando la relación entre mayúsculas y minúsculas. Y en caso de calcar las siglas a la lengua receptora, esa relación se sigue respetando (*PvP* -> *JcJ*).

4.4. Conclusión

Es indudable la gran influencia del inglés en la terminología del videojuego tanto en español como en alemán, que se traduce en una enorme cantidad de préstamos crudos o ligeramente adaptados en ambas lenguas.

Las mayores diferencias a nivel de adaptación las hemos encontrado en la categoría de los sustantivos, términos que el alemán admite con más facilidad en forma de préstamos crudos que el español, lo que probablemente se deba a la proximidad entre la lengua inglesa y alemana.

En el caso de los verbos, las diferencias en el grado de adaptación de ambas lenguas receptoras no son considerables. Una vez más y debido a la mayor proximidad

entre la lengua inglesa y alemana que entre la inglesa y la española, algunos verbos alemanes ya coinciden con el préstamo adaptado que surgiría adaptando el verbo inglés a la lengua alemana, por lo que simplemente se aprovecha el verbo alemán ya existente y se le añade un nuevo significado en forma de préstamo semántico.

Finalmente, entre las siglas se distinguen únicamente dos procesos, a saber, la acogida total del préstamo crudo, sin ningún tipo de adaptación, o su integración en forma de préstamo semántico. El español parece sentirse mucho más cómodo siguiendo este último método, mientras que el alemán no tiene inconvenientes en utilizar el préstamo crudo sin más.

Puesto que no existe ninguna regulación acerca de cómo se debería actuar frente a la abrumante presencia de anglicismos en esta terminología, no cabe esperar un cambio en la situación, incluso lo más probable es que la presencia de anglicismos vaya en aumento. Aun así y a modo anecdótico, hemos podido observar que el diccionario normativo alemán Duden recoge muchas más acepciones de préstamos de reciente creación, entre las cuales se incluyen términos analizados en este estudio, que el diccionario normativo español de la Real Academia Española. Esto es un claro signo de la diferente predisposición de un y otro idioma a evolucionar y abrirse a los inevitables cambios que se producen en el lenguaje.

Por supuesto, nos surge la duda de si es preferible adaptar esa enorme cantidad de préstamos a una lengua receptora o no. Como ya comentamos en 3.4, toda innovación viene acompañada de un problema de nomenclatura y traducción para la lengua receptora. Y el mundo de los videojuegos no va a ser una excepción. Creemos que sería absurdo españolizar o alemanizar estos vocablos, ya que sólo se entenderían en España, Alemania y a lo sumo en los países de habla hispana o germana, algo totalmente en contra del espíritu libre e internacional de los videojuegos.

5. CONCLUSIÓN

“You are not prepared!” – World of Warcraft (2004)

5.1. Reflexión final

En los diversos aspectos tratados en este estudio se ha observado un elemento transversal, a saber, la abrumante presencia de préstamos en la terminología del videojuego. Según [Montesinos 2004: 296], este hecho es propio de «terminologías en proceso de formación o de consolidación». Podríamos atrevernos pues a afirmar que estamos asistiendo al nacimiento de un nuevo «idioma» con una serie de reglas aun no muy delimitadas, pero real, vivo y en pleno proceso de evolución.

Es factible suponer que todas las conclusiones extraídas en este estudio acerca de los métodos de formación de los términos analizados pueden aplicarse a cualquier otro término por descubrir en este contexto, siempre y cuando sea un anglicismo en periodo de asimilación y explotación.

A lo largo del trabajo hemos constatado la escasez de diccionarios especializados y demás recursos lexicográficos o terminográficos que recojan la denominación de las realidades del mundo de los videojuegos. Profundizar en un estudio en este campo, además de ayudar a llenar ese vacío terminológico y lexicográfico, podría aportar datos interesantes y desde un punto de vista distinto acerca del uso del lenguaje y las tecnologías entre los jóvenes, unos de los principales grupos objetivo de la industria del videojuego.

El presente estudio concierne una mínima parte del léxico total que conforma la terminología del videojuego, pero podría sentar las bases para una futura obra de consulta sobre esta terminología, algo que ya hemos intentado a pequeña escala con la tabla que acompaña a este análisis. Con la ayuda de un corpus de tamaño mucho mayor que el utilizado aquí, un diccionario del videojuego podría recoger, además de la definición, morfología y etimología de los diferentes términos, información acerca de sus formas de uso, su pronunciación y su acogida dentro de la comunidad gamer.

5.2. Reflexión personal

Llegados a este punto, no puedo hacer más que valorar el proceso de realización de este trabajo como algo positivo, a pesar del mucho esfuerzo necesario

para llegar hasta aquí. Ha sido el trabajo más complejo, tanto en horas de redacción como en contenido, que he realizado hasta la fecha, y creo que ha valido la pena.

Me gustaría además recoger en este punto una pequeña anécdota a modo de punto y final de este trabajo. Durante la elaboración de este estudio he procurado leer muchos artículos de investigación sobre temas relacionados con los aquí tratados, no solo para recoger información, sino también para hacerme una idea de cómo se suelen presentar trabajos de investigación, su vocabulario y expresiones típicas. Uno de ellos en particular hizo que me plantease la razón de ser de este trabajo, aun cuando ya lo tenía bien planteado y encarrilado.

Durante una reunión con mi tutora, descubrimos un artículo relativamente reciente que a simple vista parecía estar algo relacionado con el objeto de estudio de mi trabajo. Había insistido en reiteradas ocasiones, tanto por escrito en el trabajo como durante las tutorías, que no había material disponible de referencia acerca del tema de mi trabajo, por lo que, en un primer momento, simplemente descargué el artículo pensando que sería uno más de muchos y lo guardé para leerlo más tarde. La sorpresa –y el disgusto– fueron mayúsculos cuando me senté a leer atentamente el artículo y vi que más de la mitad de mi trabajo estaba contenida en esas 26 páginas. Llegué a plantearme la pregunta de si valía la pena continuar cuando otros ya habían tratado exactamente lo mismo que pretendía yo tratar, siguiendo prácticamente la misma metodología, consultando y citando prácticamente las mismas fuentes. ¿Qué sentido tenía ya mi trabajo? Entonces entendí que tan importante es abrir nuevas vías de investigación como proseguir con las ya existentes. Tal vez ese pequeño granito de arena que aporte yo sobre la montaña de la investigación ya existente ayude a que otros lleguen más lejos de lo que habrían podido hacerlo sin mi esfuerzo. Así, decidí seguir con mi proyecto acerca de la terminología del videojuego, llevándolo a cabo desde un punto de vista nuevo, el de la traducción, y añadiendo un análisis contrastivo alemán-español de dicha terminología. Espero que el resultado haya valido la pena y que sirva a otros para seguir con sus investigaciones o que les aporte ideas nuevas.

Por último, no quisiera concluir esta reflexión final sin dedicar unas líneas para agradecer a mi tutora todo su tiempo y su paciencia con este Trabajo de Final de Grado. Sin su ayuda, el resultado seguramente no hubiera sido el mismo. Danke.

6. BIBLIOGRAFÍA

6.1. Bibliografía teórica y de consulta

Astrid Ciro, Lirian; Vila Rubio, Neus (2015). *El préstamo en el léxico de la informática e internet en el ámbito hispánico* <<http://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/viewFile/704/1231>> [Consulta: 25 de mayo de 2017].

Bibliographisches Institut (2017). *Duden* <<http://www.duden.de/>> [Consulta: 25 de mayo de 2017].

Busse, Dietrich (2006). *Sprachnorm, Sprachvariation, Sprachwandel* <<https://www.phil-fak.uni-duesseldorf.de/fileadmin/Redaktion/Institute/Germanistik/Abteilung1/Busse/Texte/Busse-2006-02-ur.pdf>> [Consulta: 25 de mayo de 2017].

Cabré, Maria Teresa (1993). *La terminología. Teoría, metodología, aplicaciones*. Barcelona: Editorial Antártida/Empúries.

Cabré, Maria Teresa (1999). *La terminología: representación y comunicación: elementos para una teoría de base comunicativa y otros artículos*. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra, Institut Universitari de Lingüística Aplicada.

Cambridge University Press (2017). *Cambridge Free English Dictionary and Thesaurus* <<http://dictionary.cambridge.org/es>> [Consulta: 25 de mayo de 2017].

Centro Virtual Cervantes (2017). *Variación lingüística* <http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccionario/variacionlingistica.htm> [Consulta: 25 de mayo de 2017].

Danbolt Drange, Eli-Marie (2007). *Los anglicismos en el habla coloquial juvenil* <<http://www.colam.org/Drange%20-%20anglicismos.pdf>> [Consulta: 25 de mayo de 2017].

Demonte, Violeta (2003). *Lengua estándar, norma y normas en la difusión actual de la lengua española* <http://www.contrastiva.it/baul_contrastivo/dati/sanvicente/contrastiva/Norma%20est%C3%A1ndar%20y%20variaciones%20en%20espa%C3%B1ol/Demonte,%20lengua%20est%C3%A1ndar,%20norma..pdf> [Consulta: 25 de mayo de 2017].

Fundéu (2008). *El español de los jóvenes* <<http://www.fundeu.es/wp-content/uploads/2016/05/El-espanol-de-los-jovenes-conclusiones.pdf>> [Consulta: 25 de mayo de 2017].

GamerDic (2017). *GamerDic. Diccionario de Videojuegos en Español* <<http://www.gamerdic.es/>> [Consulta: 25 de mayo de 2017].

Gómez Capuz, Juan (2009). *El tratamiento del préstamo lingüístico y el calco en los libros de texto de bachillerato y en las obras divulgativas* <<https://www.um.es/tonosdigital/znum17/secciones/tritonos-1-librosdetexto.htm>> [Consulta: 25 de mayo de 2017].

Lázaro Carreter, Fernando (1968). *Diccionario de términos filológicos*. Madrid: Gredos.

Lehmann, Frank R. (1999). *Fachlicher Entwurf von Workflow-Management-Anwendungen*. Stuttgart; Leipzig: Teubner.

Lewandowski, Theodor (1986). *Diccionario de Lingüística*. Madrid: Cátedra. Montesinos López, Anna I. (2004). «Traducción, adaptación y préstamo de los anglicismos informáticos en catalán y en castellano». En: Sanz Sainz, Inmaculada; Felices Lago, Ángel (eds.). *Las nuevas tendencias de las lenguas de especialidad en un contexto internacional y multicultural. Current trends of languages for specific purposes in an international and multicultural context*. Granada: Editorial Universidad de Granada, pp. 291-297.

Morales Ariza, Luis (2015). *La terminología “gamer” en el contexto del videojuego multijugador en línea* <<http://www.revistaelectronicalenguaje.com/wp-content/uploads/2015/10/vol-02-05.pdf>> [Consulta: 25 de mayo de 2017].

Pérez Hernández, M. Chantal (2002). *Explotación de los córpora textuales informatizados para la creación de bases de datos terminológicas basadas en el conocimiento* <<http://elies.rediris.es/elies18/index.html>> [Consulta: 25 de mayo de 2017].

Real Academia Española (2017). *Diccionario de la Real Academia Española* <<http://www.rae.es/recursos/diccionarios/drae>>

Sampedro Losada, Pedro José (2000). *Anglicismos, barbarismos, neologismos y «falsos amigos» en el lenguaje informático* <<http://www2.ati.es/gt//lengua-informatica/externos/sampedr1.html>> [Consulta: 25 de mayo de 2017].

Sánchez García, Francisco José (2009). *El léxico religioso en los diccionarios de la Real Academia Española: estudio diacrónico*. Barcelona: Universitat de Barcelona.

Wikipedia (2017). *Kategorie: Netzjargon*

<<https://de.wikipedia.org/wiki/Kategorie:Netzjargon>> [Consulta: 25 de mayo de 2017].

Wikipedia (2017). *MMORPG-Jargon* <<https://de.wikipedia.org/wiki/MMORPG-Jargon>> [Consulta: 25 de mayo de 2017].

6.2. Fuentes documentales

Por razones prácticas, se ha prescindido de seguir el formato habitual de referencias bibliográficas al listar el conjunto de fuentes consultadas para la realización del corpus.

6.2.1. Fuentes en lengua alemana

- #1. <https://worldofwarcraft.com/de-de/news/17862500>
- #2. https://steamcommunity.com/discussions/forum/24/45860425447117_5315/
- #3. <http://forums.euw.leagueoflegends.com/board/showthread.php?t=345479>
- #4. <http://forum.dofus.com/de/6-rathaus-probleme-loesungen/50257-zeitverzoegernder-kampfbeginn-aggro-monster>
- #5. <http://amaraforum.wakfu-german.de/forum.wakfu.com/de/102-wakfu-abc/5603-buergerpunkte-aggressen.html>
- #6. <https://forum.golem.de/kommentare/games/project-discovery-eve-online-laesst-spieler-das-echte-weltall-absuchen/eve-online-hat-mir-die-augen-geoeffnet/108528,4781453,4781576,read.html>
- #7. <https://eu.battle.net/forums/de/wow/topic/7860066793>
- #8. <http://www.eurogamer.de/articles/2016-04-06-dark-souls-3-komplettloesung-alle-gebiete-und-bosse?page=3>
- #9. <https://support.discordapp.com/hc/de/articles/204156688-Wie-%C3%A4ndere-ich-meinen-Avatar->

- #10. <http://www.gta-5-forum.de/hilfe-loesungen-missionen/15378-man-erfolgreich-gegen-ban.html>
- #11. <http://www.gamona.de/games/pokemon-go,guide-account-gesperrt-oder-gebannt-was:article.html>
- #12. <http://www.dofus.com/de/mmorpg/aktuelles/devblog/tickets/286905-neue-end-sets>
- #13. <https://forum.the-west.de/index.php?threads/bonus-banditenset.72593/>
- #14. <https://www.xboxuser.de/tippsundtricks/so-erhaltet-ihr-in-fallout-4-einen-boost-am-anfang>
- #15. <http://www.dofus.com/de/mmorpg/aktuelles/news/572550-brief-spielergemeinde>
- #16. <http://www.playnation.de/trailer/zelda-breath-wild/einem-huehnchen-einen-boss-gegner-toeten-id40324.html>
- #17. <https://support.wildstar-online.com/hc/de/articles/207328066-Wie-kann-ich-einen-Bot-melden->
- #18. <http://www.elitevpers.com/forum/last-chaos/561111-beim-botten-erwischt.html>
- #19. <http://forum.dofus.com/de/1087-eliotrop/49652-entwickler-zufrieden-den-eliotropen>
- #20. <http://forums-de.ubi.com/showthread.php/149425-Kapkan-braucht-einen-Buff!-Forums>
- #21. <http://forum.dofus.com/de/15-taverne-beim-brummenden-bwork-allgemeine-diskussionen/38178-balancing-beschworenen-dubbels>
- #22. <https://tactical-riot-gaming.de/threads/overwatch-patchnotes-1-7-d-va-und-ana-nerf-sombra-wird-gebufft.8154/>
- #23. <http://minecraft-de.gamepedia.com/Bug>
- #24. <http://www.gutefrage.net/frage/-skype-buggt-rum->
- #25. <https://arkforum.de/index.php/Thread/1050-Dino-in-Stein-gebuggt-was-nun/>
- #26. <http://forum.dofus.com/de/1088-uebermagier/50344-gutes-uebermagier-build>

- #27. http://www.gamestar.de/spiele/battlefield-1/news/battlefield_1,53468,3311399.html
- #28. <https://forums.bladeandsoul.com/topic/180155-besten-berufe-f%C3%BCr-neuen-char/>
- #29. <http://forum.dofus.com/de/1023-interfacebugs/8888-meldungen-beim-craften-nicht-wegklickbar>
- #30. <https://forums.elderscrollsonline.com/de/discussion/61792/fehlende-anzeige-von-hots-buffs-und-debuffs>
- #31. <http://forum.dofus.com/de/15-taverne-beim-brummenden-bwork-allgemeine-diskussionen/46186-forderung-aenderung-perzeptauren>
- #32. <https://csgo.99damage.de/de/forums/577-counter-strike-global-offensive/579-szenetreff/167417-drop-reset&page=1>
- #33. <http://www.dofus.com/de/mmorpg/tutorials/424901-droppen>
- #34. <http://wow.gamona.de/legion/raids-instanzen/>
- #35. <http://www.giga.de/spiele/the-legend-of-zelda-breath-of-the-wild/tipps/zelda-breath-of-the-wild-endboss-ganon-besiegen/>
- #36. <http://jpgames-forum.de/japanische-videospiele/hilfe-foren-mit-tipps-tricks-und-faqs/final-fantasy-12-help/2536-exp-gil-wo-am-besten-leveln-wo-gibts-am-schnellsten-gil-%C3%A4hnliches/?s=9b41f2713a7473d96b88d2ce17a6b906c98c6aa2>
- #37. <http://www.rscommunity.de/forum/index.php?showtopic=43448>
- #38. <http://forum.dofus.com/de/26-helfende-hand-newbie-bereich/49722-ruhm-farmen>
- #39. <https://eu.battle.net/forums/de/heroes/topic/17612922547>
- #40. <http://mein-mmo.de/wow-legion-vorbereitung/>
- #41. <http://homerj.de/index.php/forum/thread/thread/dota-ii/16417?page=2>
- #42. <https://csgo.99damage.de/de/leagues/99dmg/113-saison-3/group/1097-starter-1>
- #43. <http://forum.dofus.com/de/15-taverne-beim-brummenden-bwork-allgemeine-diskussionen/44404-zukunft-dofus>
- #44. <http://de.bigpoint.com/seafight/board/threads/meine-gilde.63934/>

- #45. <http://www.dsaforum.de/viewtopic.php?f=1&t=28518>
- #46. http://praxistipps.chip.de/facebook-account-gehackt-was-tun_28887
- #47. <https://forum-de.guildwars2.com/forum/game/pvp/Hilfe-zur-Selbsthilfe>
- #48. <https://forum.the-west.de/index.php?threads/neue-fk-waffe-f%C3%BCr-highlevel.41905/#post-537346>
- #49. <http://www.elitepvpers.com/forum/metin2-pserver-discussions-questions/3809879-waffen-eingef-gt-aber-ig-nicht-sichtbar.html>
- #50. <https://eu.battle.net/forums/de/d3/topic/17614772781>
- #51. <http://forum.dofus.com/de/2-schwarzes-brett-ankuendigungen/47270-kicken-haendlern-ueberhoechten-preise-dem-01-05-2014>
- #52. <https://forums.battlefield.com/de-de/discussion/2649/panzer-zu-einfach>
- #53. <http://forum.worldoftanks.eu/index.php?/topic/457333-seit-heute-sehr-viel-lag-ohne-erkennbaren-grund/>
- #54. <http://forum.dofus.com/de/6-rathaus-probleme-loesungen/11057-sehr-starkes-laggen-arena>
- #55. <http://forum.buffed.de/topic/52144-was-ist-leechen/>
- #56. <http://forum.dofus.com/de/26-helfende-hand-newbie-bereich/48280-soll-man-leveln-leechen>
- #57. <https://eu.battle.net/forums/de/wow/topic/8715201467>
- #58. <http://forum.dofus.com/de/15-taverne-beim-brummenden-bwork-allgemeine-diskussionen/1322-leveln-berufen-bauer>
- #59. <http://www.swtor.com/community/showthread.php?t=381675>
- #60. <https://eu.battle.net/forums/de/hearthstone/topic/14821853764>
- #61. <https://clashofclansforum.de/index.php/Thread/3778-Ich-habe-keinen-guten-Loot-K%C3%B6nig-ihr-mir-helfen/>
- #62. <https://m.gamevilusa.com/forums/showthread.php?404433-mein-Main-und-5-andere-chars-einfach-weg&s=e03969bfb2cd96012fac2724857dad28&p=1128230#post1128230>
- #63. <https://eu.battle.net/forums/de/wow/topic/17615083459>
- #64. <https://eu.battle.net/forums/de/d3/topic/17288991469>

- #65. <http://forums.euw.leagueoflegends.com/board/showthread.php?t=729349>
- #66. <http://www.elitepvpers.com/forum/diablo-2-programming/4101688-suche-einen-mule-manager.html>
- #67. <http://forum.dofus.com/de/15-taverne-beim-brummenden-bwork-allgemeine-diskussionen/44404-zukunft-dofus>
- #68. <http://forum.dofus.com/de/6-rathaus-probleme-loesungen/35858-respawn-unbesiegter-named>
- #69. <http://forums.euw.leagueoflegends.com/board/showthread.php?t=182386>
- #70. <http://forum.dofus.com/de/1036-feca/46062-feca-nerf-buff>
- #71. <http://forum.dofus.com/de/9-halle-abenteurer-rp-only-bereich/10517-doche-alle-noobs>
- #72. <http://forum.dofus.com/de/1068-aermyne-english-please/51463-suchen-den-npc-quot-dammvert-quot-seelenjaeger-quest>
- #73. <http://forum.dofus.com/de/26-helfende-hand-newbie-bereich/49185-kann-gesinnungsquest-nicht-weiterfuehren-herausforderung-meisterkriegers>
- #74. <http://forums.euw.leagueoflegends.com/board/showthread.php?t=26074&page=1#post275330>
- #75. <http://dow.4players.de/forum/alte-spiele/warhammer-40k-dawn-of-war-i/warhammer-40k-dawn-of-war-dark-crusade/strategie-taktik/chaos-space-marines/12804-csm-vs-sm-matchup-diskussionsthread/index5.html>
- #76. <http://silversword-rpg.com/phpbb3/viewtopic.php?f=16&t=1345>
- #77. <https://pokemon-go-forum.de/thread/1044-pkm-entwickeln-und-pushen-mit-niedrigem-spielerlevel-sinnlos/>
- #78. <http://daoc-guide.4players.de/forums/showthread.php?23478-Zepter-der-Verdienstvollen-beim-PvM-Schamie&s=8da5f6ffcc7093db82a7cf726eaf7123>
- #79. <https://forums.elderscrollsonline.com/de/discussion/197612/bogen-im-pvp>

- #80. <https://forum.worldofplayers.de/forum/threads/720065-Ein-paar-Quests>
- #81. <http://wow.gamona.de/forum/threads/level-42-43-wohin-jetzt-zum-questen.41631/>
- #82. <https://eu.battle.net/forums/de/d3/topic/8882729300?page=3>
- #83. <http://forums.euw.leagueoflegends.com/board/showthread.php?t=1156627&page=3>
- #84. <https://forum.sureai.net/viewtopic.php?f=28&t=2421>
- #85. <http://forum.dofus.com/de/6-rathaus-probleme-loesungen/35858-respawn-unbesiegter-named>
- #86. <http://forum.xorbit.de/showthread.php/115-Rohstoffe-verschwunden?s=ad24d92a5c5d72faf23e147311360cd8>
- #87. <http://forum.dofus.com/de/6-rathaus-probleme-loesungen/44718-kawott-dofus-seller>
- #88. <http://forum.dofus.com/de/1043-eniripsa/12481-gutes-set-enis>
- #89. <http://forum.dofus.com/de/1087-eliotrop/48529-skillen-trendige-eliotropen>
- #90. <http://euw.leagueoflegends.com/de/news/store/sales/champion-und-skin-sonderangebote-im-juli>
- #91. <http://forum.worldofwarships.eu/index.php?/topic/79489-wie-werden-die-stats-berechnet-rating-exp/>
- #92. <https://eu.battle.net/forums/de/d3/topic/2723293778>
- #93. [https://www.bisaboard.de/index.php/Thread/215852-Sun-Monsters-für-den-TBC/](https://www.bisaboard.de/index.php/Thread/215852-Sun-Monsters-f%C3%BCr-den-TBC/)
- #94. <http://forums.euw.leagueoflegends.com/board/showthread.php?t=1288059>
- #95. <http://forum.dofus.com/de/26-helfende-hand-newbie-bereich/7491-sacris-bestrafungen>
- #96. <http://opcommunity.de/index.php?thread/1185-mein-team/>
- #97. <https://forum.die-staemme.de/index.php?threads/tl-dr.141894/>
- #98. <https://www.welt.de/wirtschaft/article162014537/Um-diese-Zeit-erwacht-der-digitale-Hetzer-in-uns.html>

#99. <http://www.dofus.com/de/mmorpg/aktuelles/news/454265-brief-spielergemeinde-2>

#100. <https://eu.battle.net/forums/de/wow/topic/2504843993>

6.2.2. Fuentes en lengua española

- #1. <http://www.lavanguardia.com/tecnologia/20160923/41515874917/cue-nta-hackeada-pagina-web-comprobar-correo-electronico.html>
- #2. http://manuals.playstation.net/document/es/ps3/3_15/friends/addfriend.html
- #3. <https://us.battle.net/forums/es/wow/topic/15700249960>
- #4. <http://www.3djuegos.com/foros/tema/29185518/0/agro-de-los-monstruos/>
- #5. <http://forum.dofus.com/es/26-torre-buhos-sabios-academia/624062-evitar-agresiones-monstruos>
- #6. <https://us.battle.net/forums/es/wow/topic/4175828665>
- #7. <https://boards.euw.leagueoflegends.com/es/c/campeones-y-jugabilidad-es/AJWxZZG0-porquao-nadie-habla-del-primer-objeto-para-ads-con-succian-de-hechizos>
- #8. <http://www.3djuegos.com/foros/tema/36033583/0/subir-atributos-cuales-deberia-subir/>
- #9. <https://support.ubi.com/es-ES/FAQs/Details/kA030000000eTB6CAM>
- #10. <https://andro4all.com/2016/08/como-saber-estoy-baneado-pokemon-go>
- #11. <https://www.genbeta.com/respuestas/como-entrar-en-un-foro-en-el-que-te-han-baneado>
- #12. <http://magic.wizards.com/es/articles/archive/atacar-y-bloquear-2015-10-13>
- #13. <https://eu.battle.net/forums/es/d3/topic/17288990921>
- #14. <http://www.3djuegos.com/foros/tema/38562537/0/duda-sobre-el-boosteo/>
- #15. http://www.laps4.com/foro/93_trofeos/356816-boostear_o_glitclear_los_trofeos.html

- #16. <http://bbs2.gamesow.com/viewthread.php?tid=17387&extra=&ordertype=1>
- #17. <http://es.bigpoint.com/darkorbit/board/threads/esto-te-puede-pasar-si-usas-bot-ten-cuidado.116671/>
- #18. <https://eu.battle.net/forums/es/d3/topic/10219152874>
- #19. <https://forum-es.guildwars2.com/forum/professions/thief/Ladr-n-clase-rota>
- #20. <https://boards.las.leagueoflegends.com/es/c/charlas-generales/EPhA8xd4-por-fin-un-buff-a-yasuo>
- #21. <https://eu.battle.net/forums/es/overwatch/topic/17611852065>
- #22. <http://aminoapps.com/page/pokemon-es/3860211/alguien-sabe-la-mejor-manera-de-vencer-a-un-cloyster-ya-boosteado-con-rompecoraza-en-turno-limpio>
- #23. <http://generacionxbox.com/bug-horrible-esta-afectando-los-jugadores-battlefield-1/>
- #24. <https://boards.euw.leagueoflegends.com/es/c/campeones-y-jugabilidad-es/AVuENYc0-como-buguear-los-bufos-de-la-jungla>
- #25. <https://steamcommunity.com/discussions/forum/1/135514287301620765/>
- #26. <http://milbuildsdediable3.blogspot.com.es/2014/11/que-es-una-build.html>
- #27. <http://foro.stoneland.es/t3866-quitaran-el-cooldown>
- #28. <http://forum.dofus.com/es/26-torre-buhos-sabios-preguntas-dudas/851347-nuevo-pi-team>
- #29. <https://boards.euw.leagueoflegends.com/es/c/campeones-y-jugabilidad-es/4yb6nOGs-craftear-runas>
- #30. <https://foros.wow-colombia.com/threads/38779-Nesecito-que-me-quiten-un-debuff-que-me-impide-interactuar>
- #31. <http://forum.dofus.com/es/4-charlas-generales/746068-novedades-dos-nuevos-servicios-alianzas>
- #32. <https://www.wakfu.com/es/foro/8-charlas-generales/138941-normal-no-recibir-drop-stasis-20>

- #33. <http://forum.dofus.com/es/26-torre-buhos-sabios-academia/418326-dofus-turquesa-dificil-dropear>
- #34. <http://forum.dofus.com/es/26-torre-buhos-sabios-academia/545744-retomar-una-dung>
- #35. <http://androidperu2013.blogspot.com.es/2013/08/metal-slug-android.html>
- #36. <http://forum.dofus.com/es/31-papelera-reciclaje/566928-misiones-den-buena-xp>
- #37. <http://www.hobbyconsolas.com/reportajes/juegos-gratis-ps4-todos-free-play-consola-sony-61850>
- #38. <http://eu.battle.net/forums/es/wow/topic/16518582162>
- #39. <http://forums.euw.leagueoflegends.com/board/showthread.php?t=1252625>
- #40. <http://m.forocoches.com/foro/showthread.php?t=2242771&page=4>
- #41. <http://www.masgamers.com/unknown-ragequit-partida-infamous>
- #42. <https://eu.battle.net/forums/es/sc2/topic/3554365731>
- #43. <https://eu.battle.net/forums/es/wow/topic/5350396658>
- #44. <http://foro.rune-nifelheim.com/guilds/que-skills-le-pongo-a-mi-guild/>
- #45. <http://bailedemascarasnegras.blogspot.com.es/2014/03/reglas-de-taurox-y-tempestus-scion-de.html>
- #46. <http://cso.computerworld.es/cibercrimen/ciberatacantes-turcos-hackean-cuentas-oficiales-de-twitter>
- #47. <http://forums.euw.leagueoflegends.com/board/showthread.php?t=1871972>
- #48. https://www.wakfu.com/es/foro/69-otras-caracteristicas/39051-guia-mascotas-su-obtencion-cuidados?sort=rate_D
- #49. https://samp.ls-rp.es/showthread.php?159330-Reporte-Otto_Vargas-y-Junior_Estevez-Constantine&s=a5eb06e21ab3026a528a0dd78b09a8a3
- #50. <https://steamcommunity.com/discussions/forum/29/616188677687543328/>
- #51. <http://steamcommunity.com/app/730/discussions/0/618458030667051609/?l=german>

- #52. <http://forums.las.leagueoflegends.com/board/showthread.php?t=86267&page=1>
- #53. <https://eu.battle.net/forums/es/wow/topic/10832344087>
- #54. <http://community.eu.playstation.com/t5/Juegos-y-Red/Necesito-ayuda-el-juego-overwatch-me-va-muy-lag-todas-las/m-p/24770718>
- #55. <https://www.wakfu.com/es/foro/8-charlas-generales/117262-leechers-entrando-combates-help-pls?page=1#entry577763>
- #56. <https://eu.battle.net/forums/es/wow/topic/17613392844>
- #57. <https://us.battle.net/forums/es/overwatch/topic/20749036378>
- #58. <https://forums.warframe.com/topic/695940-mapa-para-farmer-y-levear-archialas/>
- #59. <https://us.battle.net/forums/es/wow/topic/20747054533>
- #60. http://www.laps4.com/foro/92_problemas_tecnicos/398592-como_desloguear_o_quitar_mi_cuenta_en_otra_ps3.html
- #61. <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=570424124>
- #62. <http://forums.euw.leagueoflegends.com/board/showthread.php?t=874279>
- #63. <http://forum.dofus.com/es/1017-sadida/85577-buen-mapa-levear-sadidanos&page=58>
- #64. <http://forum.dofus.com/es/1015-artesanado/36282-materiales-dificiles-encontrar-colectar>
- #65. <http://forum.dofus.com/es/26-torre-buhos-sabios-academia/207395-como-puedo-pedir-me-cambien-seccion-tema>
- #66. <https://www.wakfu.com/es/foro/8-charlas-generales/136942-traje-wakfu>
- #67. <https://www.vidaextra.com/respuestas/como-identifican-a-los-multicuentas>
- #68. <https://www.wakfu.com/es/foro/8-charlas-generales/132689-busco-semillas-moon-2-abrir-archimonstruo>
- #69. <https://eu.battle.net/forums/es/wow/topic/5723754031>
- #70. <http://eu.battle.net/forums/es/wow/topic/16518582162>

- #71. <http://forums.euw.leagueoflegends.com/board/showthread.php?t=18524>
- #72. <https://www.wakfu.com/es/foro/8-charlas-generales/141156-problema-sello-companeros>
- #73. <http://foros.somosxbox.com/threads/115623-Hilo-Oficial-Dark-Souls/page599?styleid=16>
- #74. <https://eu.battle.net/forums/es/wow/topic/5616902327?page=2>
- #75. <https://eu.battle.net/forums/es/heroes/topic/15161279257>
- #76. <http://www.pokexperto.net/foros/index.php?topic=1637.0>
- #77. <http://forums.euw.leagueoflegends.com/board/showthread.php?t=607330>
- #78. <http://forum.dofus.com/es/7-buzon-sugerencias/46903-separa-efectos-tienen-hechizos-modo-jcj-modo-jcm>
- #79. <http://forum.dofus.com/es/26-torre-buhos-sabios-academia/86779-como-desactivar-modo-jcj>
- #80. <https://eu.battle.net/forums/es/wow/topic/12618244098>
- #81. <https://eu.battle.net/forums/es/wow/topic/2313881644>
- #82. <http://forum.dofus.com/es/1142-sala-juntas-jugadores-lugar-donde-jugadores-expresan/809086-kanigrula-dung-nivel-160>
- #83. <https://boards.lan.leagueoflegends.com/en/c/ayuda-y-soporte/bYnPEWsN-ayuda-problema-con-el-logueo-y-en-juego>
- #84. <https://eu.battle.net/forums/es/overwatch/topic/17611931956?page=1>
- #85. <http://forums.las.leagueoflegends.com/board/showthread.php?t=25217>
- #86. <http://gremioapocalyptic.forosactivos.net/t110-recursos-para-el-set-ancestral>
- #87. <http://forum.dofus.com/es/26-torre-buhos-sabios-preguntas-dudas/811980-tesoro-totankama>
- #88. <https://www.wakfu.com/es/foro/153-steamers/135994-set-steamer-fuego-stasis>
- #89. <http://en.tibiaml.com/forum/showthread.php?t=11862>

- #90. http://www.exclusivomen.com/league-of-legends/estos-campeones-olvidados-tendran-una-skin-de-aqui-al-ano-que-viene_art15509.html
- #91. <http://es.bigpoint.com/drashaonline/board/threads/dudas-sobre-los-stats-ho.64640/>
- #92. <http://www.championsfregnum.com/forum/showthread.php?t=74134>
- #93. <https://pokemaster.es/analisis-de-mega-evoluciones-mega-gyarados-y-mega-scizor-ar-1615/2/>
- #94. <https://www.wakfu.com/es/foro/51-sacrogritos/121024-sacro-tanque-duda>
- #95. <http://eu.battle.net/forums/es/wow/topic/12427122750>
- #96. <http://www.krosmaster.com/es/foro/1154-taticas-construccion-equipos/43498-ayudenme-armar-buen-team>
- #97. <https://www.meneame.net/c/10072596>
- #98. <https://www.genbeta.com/a-fondo/de-donde-salen-los-trolls-esto-es-lo-que-hay-tras-los-sociopatas-mas-conocidos-de-internet>
- #99. <https://forums.frontier.co.uk/showthread.php/346962-Troleando-a-unos-quot-Gankers-quot-en-Alaunus>
- #100. <https://eu.battle.net/forums/es/wow/topic/15161891435>