

ANEXO 1. GLOSARIO DE TÉRMINOS FRECUENTES EN JUEGOS MMO.

Fuente: www.waybak.archive.org + aportaciones propias.

Aggro:	Aggravation: Este término se refiere al alcance que tienen los elementos controlados por la máquina a la hora de atacar a un jugador.
AI:	Artificial Intelligence o Inteligencia Artificial. Este término se refiere a las unidades controladas por el juego.
AP:	Attack Power o Poder de ataque. Hace referencia al daño que pueden hacer los personajes con sus habilidades
AD:	Attack Damage: Hace referencia al daño que un jugador puede hacer mediante auto ataques o ataques básicos (sin usar habilidades).
Back:	Retroceder en el combate o volver a la base
Base:	Es el punto central de un equipo o un jugador. En ella a menudo se pueden comprar objetos o regenerar vida y maná.
BoE:	Bind on Equip o equipado. Este término se refiere al hecho de que un jugador equipe a su personaje un objeto que acaba de conseguir.
Carry:	Hace referencia al hecho de “cargar” con la partida, es decir, se refiere al jugador o personaje que tiene más daño y que es más importante en una partida.
Class:	Clase. Se refiere al rol que habrá de elegir un personaje en su equipo (tanque, asesino, arquero, etc)

Damn:	Dañado.
DEF:	Defender: Se utiliza para indicar al equipo que hay que es momento de defender o para indicar una posición o rol defensivo.
DPS:	Damage Per Second o Daño por Segundo. Hace referencia al daño por segundo que puede causar un personaje a un enemigo.
Drop:	Hace referencia a cuando un jugador es desconectado del servidor de juego.
Engage	Iniciar la batalla
Equip:	Acción de equipar al personaje cualquier ítem obtenido en la batalla.
Farm:	Hace referencia al hecho de eliminar enemigos (normalmente a los controlados por la máquina) para conseguir oro.
Gank:	Emboscar a un jugador o al equipo enemigo partiendo de un escondite y apareciendo por sorpresa para matar al adversario.
Grind:	Acudir a un determinado lugar del mapa para conseguir algo en concreto, por ejemplo, un objeto muy poderoso.
Guild:	Un grupo o facción de jugadores que juegan juntos, trabajan en equipo, combaten contra el enemigo y comparten recompensas. Más comunes en los MMORPG.
Health:	Se refiere a la cantidad total de vida que tiene un personaje o una unidad controlada por la máquina, esto habrá de determinar el tiempo que puede permanecer en combate.

HP:	Hit Points o puntos de vida. Hace referencia a la cantidad exacta de vida (o número de puntos) que tiene un personaje en un momento dado.
IC	In-character. Se refiere al hecho de que un jugador actúe como lo haría su personaje, por ejemplo, hablando como hablaría él en el chat.
Inventory:	Inventario. Es una especie de “bolsa”, donde el jugador porta los objetos y consumibles que consigue durante el juego.
Kick:	Patear o exulsar a alguien del chat, de un equipo o de una partida
Lag:	Hace referencia a problemas en el juego relacionados debidos a una mala conexión a Internet. Estos problemas pueden impedir al personaje moverse o ver correctamente lo que pasa en la partida.
Level Up:	Subir nivel
Melee:	Batallas o personajes de cuerpo a cuerpo, los ataques tienen un rango corto.
Noob:	Novato
NPC:	Non-player Character: Es un personaje controlado por ordenador que a menudo tiene personalidad y un diálogo.

Ping:	Medida que de transferencia de datos de un servidor a un PC. Cuando el número ping es muy elevado suele haber problemas de Lag.
PWNT:	Es una abreviación procedente de la palabra “Owned”, que hace referencia a eliminar o desabilitar a un enemigo.
PVP:	Player vs Player: Juegos o escenarios en los que se enfrentan jugadores contra otros jugadores.
Quest:	Misiones.
Ranged:	Batallas o desde la distancia en las que participant personajes que atacan desde lejos, como magos o arqueros.
Server:	Servidores que alojan los juegos.
Spawn:	Es el momento en que un personaje o un NPC aparece en el mundo del juego. Si el personaje o NPC reaparece después de haber muerto se le llama “respawn”.
Stats:	Estadísticas del juego. Hacen referencia a los números que lleva un jugador en una partida (número de muertes, de asesinatos, oro conseguido, puntos de habilidad, etc)

- Vendor:** Es un NPC que vende objetos o ítems a los personajes dentro del juego.
- XP:** Abreviatura de experiencia, los puntos de experiencia señalan el nivel de los usuarios en la partida y se consiguen a medida que se logran objetivos.