

D I C C I O N A R I O

GAMER

iberCaja  |  ZETA

ÍNDICE

AFK	PÁG 1	Mainear	PÁG 22
Baneado	PÁG 2	Meta	PÁG 23
Baitear	PÁG 3	Mutear	PÁG 24
Build	PÁG 4	Nerfear	PÁG 25
Bufar	PÁG 5	No Scope	PÁG 26
Campear	PÁG 6	Noob	PÁG 27
Carrilear	PÁG 7	OP	PÁG 28
Counter	PÁG 8	Pickear	PÁG 29
Dropear	PÁG 9	Quitear	PÁG 30
EZ	PÁG 10	Roto	PÁG 31
F	PÁG 11	Smurfear	PÁG 32
Farmear	PÁG 12	Sus	PÁG 33
Gankear	PÁG 13	Tankear	PÁG 34
GG (Good Game)	PÁG 14	Tirar Beef	PÁG 35
Glitch	PÁG 15	Tilttear	PÁG 36
Hater	PÁG 16	Tryhard	PÁG 37
IRL (In Real Life)	PÁG 17	Ultear	PÁG 38
Joystick	PÁG 18	VR (Virtual Reality)	PÁG 39
Kekw	PÁG 19	Wipe	PÁG 40
Lootear	PÁG 20	XP (Experience Points)	PÁG 41
LoL (League of Legends)	PÁG 21	Yolo (You Only Live Once)	PÁG 42
		ZETA Gaming	PÁG 43



AFK

Acrónimo de *Away From Keyboard*, que significa "lejos del teclado". Se utiliza para indicar que un jugador se ha ausentado temporalmente del juego.

BANEADO

Estado en el que un jugador ha sido bloqueado o expulsado de un juego o plataforma por incumplir las normas, ya sea de forma temporal o permanente.

BAITEAR

Táctica utilizada para provocar o engañar a un oponente, haciéndole creer que tiene una ventaja para luego aprovecharse de su error o reacción.



BUILD

Configuración de un personaje, objeto o estrategia basada en la selección de habilidades, objetos o características que maximizan el rendimiento en el juego.

BUFAR

Acción de mejorar o fortalecer a un personaje, objeto o habilidad mediante ajustes dentro del juego, generalmente como parte de una actualización.



GAMPEAR

Táctica en la que un jugador se mantiene oculto o en una misma posición durante mucho tiempo para sorprender y eliminar a los oponentes sin moverse del lugar.

CARRILEAR

Liderar a un equipo hacia la victoria, normalmente cuando un jugador destaca por su habilidad y desempeña un papel crucial para el éxito del equipo.

COUNTER

Personaje, habilidad o estrategia que resulta particularmente efectiva contra otro personaje o estrategia específica, debida a una ventaja natural o diseño del juego.

DROPEAR

Término usado cuando un jugador deja caer un objeto en el juego, ya sea de forma voluntaria o por haber sido eliminado. También se refiere a objetos que sueltan los enemigos derrotados.



EZ

Forma abreviada de *easy*, que en español significa "fácil". Se utiliza de manera provocativa para insinuar que una partida se ha ganado sin dificultad.



F

Referencia a la famosa tecla "F" del juego "*Call of Duty*", utilizada para "rendir respeto" a un personaje. En la comunidad *gamer*, se usa para mostrar simpatía o para lamentar una derrota o fracaso de forma irónica.

FARMEAR

Acción de recolectar recursos, experiencia o monedas dentro de un juego para mejorar a un personaje o conseguir ventajas. Suele implicar la repetición de tareas simples.

GANKEAR

Táctica de sorprender o emboscar a un jugador enemigo mediante la llegada de uno o más compañeros de equipo a una zona inesperada con el fin de obtener una ventaja.



GG

Acrónimo de *Good Game*, que significa "buen juego". Se usa generalmente al final de una partida para reconocer el esfuerzo o la calidad de la misma, ya sea de manera sincera o sarcástica.



GLITCH

Error técnico o fallo en un juego que causa comportamientos inesperados o defectos gráficos y que los jugadores, a veces, usan a su favor.



HATER

Jugador o persona que muestra crítica constante o desprecio hacia otro jugador, juego o comunidad, generalmente de manera injustificada o negativa.

IRL

Acrónimo de *In Real Life* que en español significa "*en la vida real*". Se utiliza para referirse a situaciones o acciones que suceden fuera del entorno digital o de los videojuegos.



JOYSTICK

Dispositivo de entrada que se utiliza para controlar movimientos en videojuegos. Suele incluir una palanca y botones.

KEKW

Expresión derivada de un emoticono popularizado en Twitch, utilizado para indicar risa o diversión extrema en una situación graciosa o absurda.

LOOTEAR

Recoger o saquear objetos, recursos o equipamiento dentro de un juego después de derrotar a un enemigo o explorar el entorno.



LOL

Juego de estrategia en tiempo real y batallas multijugador en línea. El acrónimo LoL también se refiere al nombre corto de este popular juego desarrollado por Riot Games.



MAINEAR

Jugar principalmente con un personaje específico en un juego, siendo este el favorito del jugador o el que mejor domina.

META

Acrónimo de *Most Effective Tactics Available*, hace referencia a las tácticas, personajes, estrategias o combinaciones más efectivas y populares en un momento dado en el entorno competitivo del juego.



MUTEAR

Silenciar a otro jugador dentro del juego para evitar escuchar o leer sus mensajes, generalmente para evitar discusiones o comportamientos tóxicos.

NERFEAR

Reducir las capacidades o el poder de un personaje, objeto o habilidad en un juego, con el fin de equilibrar su desempeño y evitar que sea demasiado fuerte.



NO SCOPE

Término usado para referirse a disparar con un rifle de francotirador sin usar la mira telescópica, generalmente en juegos de disparos en primera persona.



NOOB

Término que se refiere a un jugador novato o con poca habilidad en un juego. Se utiliza para referirse alguien por su inexperiencia.



OP

Acrónimo de *Overpowered*, se utiliza para describir a (un personaje, habilidad, objeto) que es excesivamente fuerte o dominante en comparación con el resto.



PICKEAR

Seleccionar un personaje, objeto o habilidad en el inicio de una partida, especialmente en juegos de equipo donde las elecciones afectan a la estrategia global.

QUITEAR

Acto de abandonar una partida o juego de forma abrupta, generalmente por frustración, desconexión o decisión personal.

ROTO

Se refiere a un personaje, objeto o habilidad que está desbalanceado o es extremadamente poderoso, lo que puede afectar a la jugabilidad.



SMURFEAR

Término que se refiere a cuando un jugador experimentado crea o utiliza una cuenta de nivel bajo para jugar contra oponentes menos habilidosos.

SUS

Abreviatura de *suspicious* (sospechoso), popularizado por el juego *Among Us*, que se usa para referirse a algo o alguien que parece sospechoso o culpable.

TANKEAR

Absorber el daño en una partida, generalmente con un personaje de gran resistencia o con habilidades defensivas, para proteger al equipo o cumplir objetivos.

TIRAR BEEF

Expresión tomada del inglés *beef* (enfrentamiento o rivalidad entre dos intérpretes de rap *freestyle*) que se refiere a generar o participar en una pelea, conflicto o drama entre jugadores, generalmente a través de provocaciones.



TILTEARSE

Estar tilteado es llegar a un estado de saturación que lleva al jugador a cometer errores, perder la concentración y frustrarse al rendir por debajo de su capacidad.



TRYHARD

Jugador que se esfuerza excesivamente por ganar, mostrando un comportamiento competitivo extremo, a veces hasta el punto de obsesionarse o no disfrutar del juego.



ULTEAR

Activar la habilidad definitiva o ultimate de un personaje en un videojuego. Esta habilidad suele ser la más poderosa y tiene un tiempo de recarga prolongado, por lo que su uso es estratégico.



VR

Tecnología que permite a los jugadores experimentar y moverse dentro de un entorno digital de manera inmersiva mediante el uso de dispositivos como gafas de realidad virtual.



WIPE

Eliminación de todo el equipo o grupo de jugadores en un juego, común en juegos de rol multijugador masivos en línea o MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*).



XP

Puntos de experiencia que los jugadores acumulan para subir de nivel o mejorar las habilidades de su personaje.

YOLO

Acrónimo de *You Only Live Once* (“solo vives una vez”) que se utiliza en videojuegos para describir una acción arriesgada o agresiva, basada en la idea de que el jugador solo tiene una oportunidad.

ZETA GAMING

Primer club de esports de Zaragoza que, desde su creación en 2020, se ha posicionado como uno de los referentes nacionales en la comunidad gamer tanto por su desempeño en las competiciones españolas de *Valorant* y *League of Legends* como por la creación de contenido digital.