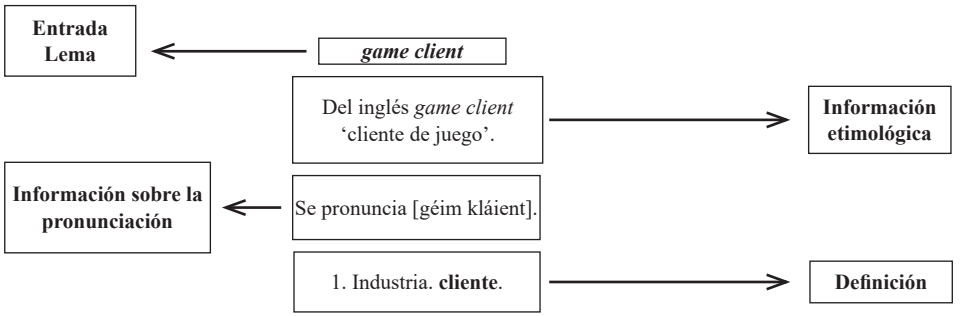
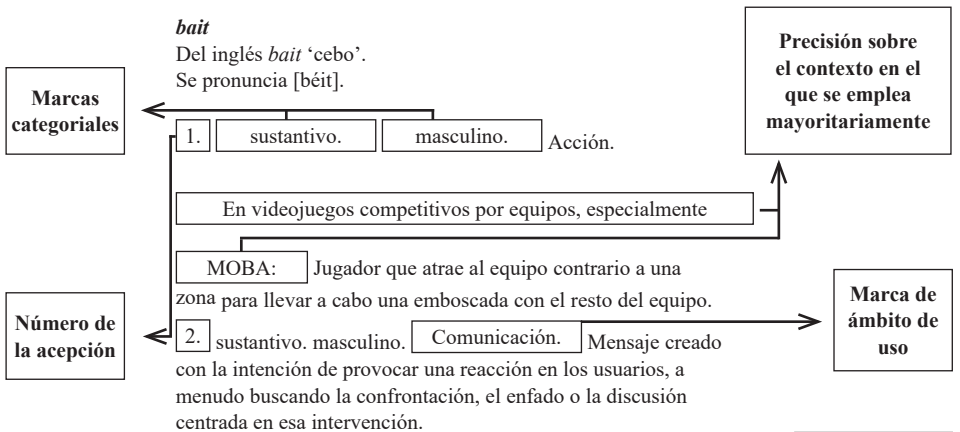
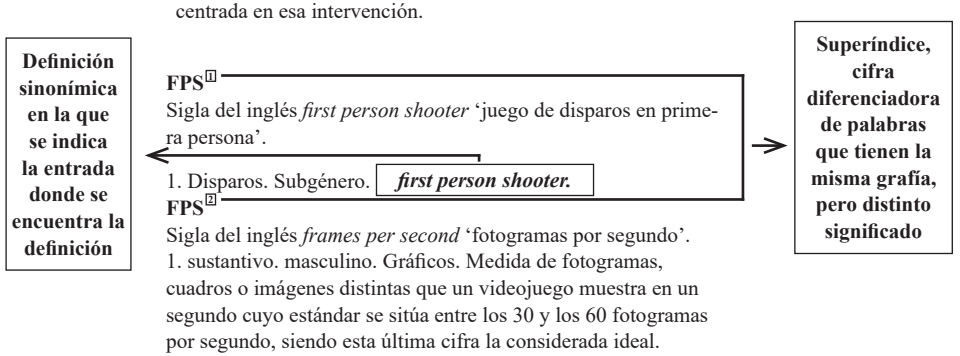
Artículos de muestra







A

AAA
Del inglés *AAA* ‘máxima calificación académica’. El término empezó a ser utilizado a finales de la década de los 90 en Estados Unidos por algunas compañías en convenciones de videojuegos.
También **triple A**.
1. adjetivo. masculino. Desarrollo. Medios. Industria. Videojuego desarrollado por una empresa que cuenta con un presupuesto elevado para su producción, promoción y distribución.

AA
Por analogía con el inglés AAA ‘máxima calificación académica’, ‘notable’.
1. adjetivo. masculino. Desarrollo. Medios. Industria. Videojuego que cuenta con un presupuesto menor que un AAA, pero mayor que un *indie*.
2. Estudio independiente que cuenta con el apoyo de una empresa editora importante o de gran presupuesto.

abandonware
Contracción del inglés *abandoned* y *software* ‘*software* abandonado’.
Se pronuncia [abándonwer].
1. adjetivo. masculino. Videojuego descatalogado, bien por su antigüedad o bien porque la empresa desarrolladora ha desaparecido y, por tanto, los derechos de la obra no poseen dueño.

ability power
Del inglés *ability power* ‘poder de habilidad’.
Se pronuncia [abíliti páwer].
También **AP**.
1. sustantivo. masculino. RPG. En juego. Estadística o característica de un personaje que aumenta la efectividad de sus habilidades.

acceso anticipado
Del inglés *early access* ‘acceso anticipado’.
También ***alpha funding***, ***early access***.

1. sustantivo. masculino. Industria. Modalidad de financiación en la que el usuario adquiere un videojuego cuando todavía se encuentra en sus primeras fases de desarrollo, generalmente en estado alfa. El desarrollador obtiene así financiación para continuar con el proyecto y el usuario puede jugar al videojuego y aportar comentarios e informes que ayuden a corregir y mejorar el producto, si así lo desea.

acción
1. sustantivo. femenino. Género. Videojuego en el que el jugador debe hacer uso de su velocidad, habilidad en los controles y tiempo de reacción para avanzar. Se trata de uno de los géneros de videojuegos más amplios.

acelerómetro
1. sustantivo. masculino. *Hardware*. Dispositivo que mide la aceleración y las fuerzas inducidas por la gravedad y que, al incorporarse a ciertos dispositivos, permite detectar las acciones de los controles para reflejarlos en un videojuego.

achiever
Del inglés *achiever* 'triunfador'.
Se pronuncia [achíver].
1. adjetivo. Jugador que busca cumplir todos los objetivos de un videojuego, ya sean principales o secundarios, hasta completarlo.

activo
1. sustantivo. masculino. En juego. Dicho de cualquier efecto sobre un personaje controlado por el jugador: Que requiere de la acción del jugador para ser efectivo.

AD[1]
Sigla de *attack damage* 'daño por ataque'.
1. En juego. Tipo de daño, normalmente físico, que realiza un personaje.

AD[2]
Sigla de *alta definición*.
1. Gráficos. **HD**.

AD carry
Acrónimo del inglés *attack damage carry* 'el que lleva el daño por ataque'.
También ***ADC***.
1. sustantivo. masculino. Clase. ***carry***.

ADC
Sigla del inglés *attack damage carry* 'el que lleva el daño por ataque'.
1. sustantivo. masculino. Clase. ***carry***.

add-on
Del inglés *add-on* 'añadido'.
1. sustantivo. masculino. Industria. Contenido añadido a un videojuego.

advergaming
Contracción del inglés *advertising gaming* 'videojuego publicitario'.
Se pronuncia [adverguéimin].
1. verbo. Práctica que consiste en la creación de videojuegos con el fin de publicitar una marca, producto o servicio.

AF
Sigla del inglés *anisotropic filtering* 'filtrado anisotrópico'.
1. sustantivo. masculino. Gráficos. **filtrado anisotrópico**.

AFK
Sigla del inglés *away from keyboard* 'lejos del teclado'.
1. adverbio. Comunicación. *Online*. Expresión usada para avisar a otros jugadores de la ausencia temporal del usuario, aunque su personaje o avatar siga presente en el videojuego.

aggro
Deformación del inglés *aggresive* 'agresivo'.
1. sustantivo. masculino. Estrategia. RPG. En juego. *Online*. Característica de los enemigos controlados por la CPU que se basa en iniciar el ataque a un personaje en cuanto entra en un determinado radio, ya sea de acción, patrulla o visión, aun sin ser provocados.
2. Dicho de un jugador: Que es el actual objetivo del enemigo.