

GLOSARIO DE TÉRMINOS

¿Cómo aprender inglés jugando?

ACHIEVEMENT – LOGRO

Reconocimiento por completar metas o tareas específicas en el juego.

BOSS BATTLE

Desafío final que integra todas las habilidades para luchar contra el jefe.

CHECKPOINT

Etapas donde se guarda el progreso antes de avanzar a nuevos retos.

COOLDOWN

Pausa programada que permite una recuperación del personaje u objeto.

EMOTE

Acción animada que comunica emociones en plataformas de juego.

INVENTORY

Listado de objetos, pistas o recursos que el jugador ha recolectado.

AVATAR

Representación gráfica personalizable para reflejar su identidad y estilo.

CHALLENGE MODE

Configuración más exigente para reforzar competencias avanzadas en el juego.

CINEMATIC

Secuencia animada que introduce contexto narrativo.

CRAFTING

Creación o formación de objetos.

GAME MASTER

Facilitador o moderador que guía a los jugadores a alcanzar sus objetivos.

LANGUAGE SETTING

Función que permite cambiar el idioma del sistema del juego.

BADGE – INSIGNIA

Premio virtual que simboliza el avance o desempeño.

CHARACTER CUSTOMIZATION

Opción que permite adaptar su avatar o perfil según preferencias.

CHATBOX

Elemento interactivo que permite escribir mensajes.

DIALOGUE

Interacción verbal o escrita entre personajes.

HIT POINTS (HP)

Indicador visual que mide el rendimiento, energía o vida en cada actividad.

LEADERBOARD

Tabla de posiciones que muestra el avance de los jugadores.

GLOSARIO DE TÉRMINOS

¿Cómo aprender inglés jugando?

LEVEL

Grado de dificultad o etapa en el recorrido del juego.

LOOT

Recompensa obtenida por superar un reto o completar una actividad.

MATCHMAKING

Proceso para formar equipos según intereses o nivel.

MULTIPLAYER

Modo de juego con muchos jugadores en un mismo servidor.

NARRATIVE

Historia que conecta actividades y contextos.

NON PLAYABLE CHARACTER (NPC)

Figura utilizada para entregar información, desafíos o apoyo narrativo.

OBJECTIVE

Meta concreta que debe alcanzarse dentro de una actividad o unidad.

OPTION MENU

Panel para ajustar preferencias lingüísticas y visuales.

POWER-UP

Elemento que otorga ventajas como tiempo extra o pistas.

PROGRESS BAR

Indicador visual que muestra cuánto se ha avanzado en una misión.

QUEST

Serie de acciones con propósito, estructuradas en forma de aventura.

RESPAWN

Volver a intentarlo tras fallar en una actividad sin perder el avance.

SANDBOX MODE

Es un modo de juego sin reglas fijas.

SKILL

Habilidad o competencia específica.

SKILL TREE

Diagrama que muestra la progresión en distintas destrezas.

TOOLTIP

Texto breve que aparece al pasar el cursor por un elemento, ofreciendo información útil.

TUTORIAL

Guía inicial que explica cómo utilizar una herramienta o completar una actividad.