



CORTESÍA Y DESCORTESÍA
VERBAL EN LOS FOROS DE
OPINIÓN DE WORLD OF
WARCRAFT



ANA BELÉN SEPÚLVEDA TORRES
Grado en Filología hispánica
Facultad de Filología
Sevilla

A mi abuela, por su infinita alegría.

Índice

1. Introducción.....	1
2. Descripción del corpus	2
3. Estado de la cuestión	5
3.1. Diferentes aproximaciones a la cortesía.....	5
3.2. Conceptos de cortesía y descortesía verbal.....	7
3.3. El concepto de imagen social.....	9
3.4. Cortesía frente a descortesía y operaciones de imagen.	11
4. Discurso digital: los foros de opinión.....	12
5. Análisis del corpus.....	13
5.1. Cortesía ritual y estratégica	14
5.2. Procedimientos de cortesía	17
5.2.1. Atenuación.....	17
5.2.2. Intensificadores.....	19
5.2.3. Procedimientos indirectos	21
5.3. Procedimientos de descortesía	22
5.3.1. Intensificadores.....	22
5.3.2. Procedimientos indirectos.....	26
6. Conclusión.....	27
Bibliografía.....	28
Anexo I: Comentarios del foro	30
Anexo II: Normas del foro	54
Anexo III: Estudio cuantitativo	60

1. Introducción

Internet se ha convertido en un medio de comunicación imprescindible para la interacción diaria. Puede llegar a un número indeterminado de receptores que encuentran en él un medio perfecto para todo tipo de actos comunicativos.

Existen plataformas en línea que publican los mensajes de sus usuarios, como es el caso del correo electrónico, el chat, los foros de opinión, Twitter, entre otros. Nuestro corpus de estudio se basa en comentarios publicados en un foro de opinión y tanto en este medio como en otros, hay que combinar “los deseos del propio hablante: queremos que los demás nos valoren positivamente, que nos acepten (imagen positiva) y que no invadan nuestro territorio (cortesía negativa), pero también nos preocupamos de la imagen de nuestro interlocutor (queremos que se sienta apreciado y no tratado mal).” (Fuentes Rodríguez, 2010: 9). En Fuentes Rodríguez (ibídem: 16) se ha distinguido entre “lo fijado socialmente y lo estratégico, partiendo, de que hay unas reglas establecidas por la sociedad y/o cultura, y otras que el emisor del mensaje utiliza con un fin estratégico”. De esta forma, es interesante investigar qué procedimientos y estrategias se han utilizado en nuestro corpus para diferenciar entre enunciados propios de la cortesía normativa o ritual y los de la cortesía estratégica.

El propósito fundamental del presente trabajo consiste en estudiar la cortesía y descortesía en el discurso digital. En concreto, se centra en el corpus sobre el foro de la página web oficial de videojuego online World of Warcraft. En este entorno el objetivo es el intercambio comunicativo colaborativo sobre aspectos relativos al contenido del juego. Y aunque abundan procedimientos descorteses debido a que se tratan temas diversos, algunos propensos a contener este tipo de mecanismos, como se estudiará más adelante, no es necesariamente previsible que se use la descortesía, sino que la cortesía aparece como la norma esperada en estos textos. Por tanto, se trata de un foro que persigue un fin formativo, concebido como una herramienta didáctica donde sus usuarios pueden formular sus dudas, contactar con otros usuarios, leer información, etc. Por este motivo, se van a analizar los mecanismos utilizados por distintos usuarios y su finalidad, que puede ser: dar una imagen positiva de uno mismo, conectar con el otro, o mostrar en enfado en la red como una forma de protesta ante la vida, entre otros.

Para el estudio de los datos obtenidos se ha empleado la metodología pragmática, siguiendo la teoría de la cortesía y descortesía verbal, a través de los estudios de la

categoría básica de imagen social, que provoca efectos en el receptor. Además, se ha seguido una perspectiva variacional al tener en cuenta no solo factores socioculturales (Bravo, 2003, 2010, entre otros) sino también, como se ha expuesto en Fuentes Rodríguez (2011: 38), factores lingüísticos (el procedimiento lingüístico, el cotexto y el tipo de discurso) y factores sociales (la situación interactiva, la intención del hablante o el contexto social en sentido amplio). Es decir, no hay enunciado cortés o descortés *per se* sino que depende de los factores anteriormente enunciados (Fuentes Rodríguez, 2010: 24). La cortesía sirve “para anular o combatir las defensas del territorio del otro. La descortesía, por su parte, crea un muro mayor, o ataca directamente al cuerpo del enemigo (a veces, como forma de autodefensa)” (ibídem: 10).

Por tanto, como se menciona en Fuentes Rodríguez (ibídem: 25), debemos estudiar el valor de los diferentes elementos lingüísticos empleados para situarlos en cada situación comunicativa y conocer el motivo por el cual se han usado unas estrategias y otras, que dependerán de la relación entre hablante y oyente, el tipo de discurso, el tipo de contexto social, etc.

2. Descripción del corpus

A pesar de que, en opinión de Yus (2001: 247), los foros se encuentren en la actualidad, en plena decadencia, ciertas páginas se encuentran en activo y hay un gran movimiento de usuarios en ellas. Es el caso de nuestro corpus, la página oficial del videojuego World of Warcraft, muy conocida por la comunidad virtual online que participa en juegos de rol. Se trata del juego de rol multijugador masivo online (MMORPG) más popular de la historia, con once millones de jugadores procedentes de todos los lugares del mundo. Este juego online aúna usuarios de distintas identidades sociales, como edad, nacionalidad, profesiones, hobbies... Incluso destacan como sus jugadores, figuras famosas como el comediante estadounidense Dave Chappelle, o los actores Jamie Lee Curtis, Vin Diesel o el fallecido recientemente, Paul Walker.

El corpus textual consta de 100 comentarios publicados entre los días 21 de septiembre y 5 de octubre de 2016, pertenecientes a los foros oficiales de World of Warcraft. Se trata de una página web (<https://eu.battle.net/forums/es/wow/>) que cuenta con diversos espacios de discusión, de los cuales han sido seleccionados ocho para su análisis. Este espacio, gratuito pero que requiere de registro previo para poder publicar en él, es un medio de comunicación para los jugadores de este mundo virtual, al que acuden para solucionar problemas o como medio de encuentro, para ponerse en contacto con otras

personas con distintos fines. Cuenta, además, con normas de censura que establecen el nivel de cortesía y descortesía presentes y con varios foristas que trabajan para la propia página web respondiendo oficialmente a las dudas de los internautas.

Se trata de un foro muy particular, donde los encabezamientos de los comentarios contienen informaciones importantes sobre sus usuarios. En primer lugar, aparece el nombre propio elegido por los usuarios dentro del juego; entre corchetes, el nombre de la hermandad a la que pertenecen, a continuación su nivel (la mayoría son del nivel máximo 110) y después su raza y especialización. Al final aparece la fecha de la publicación. Estos rasgos determinan la identidad de los foristas que se identifican según el rol que ejercen dentro del juego y del que parten para hablar en dicho foro. Incluso son datos que pueden ser usados para ser localizados dentro del juego por otros foristas interesados. Además, se presupone que los lectores de este foro conocen todos estos rasgos y deben actuar según ellos. Por ejemplo, un usuario formula una pregunta sobre su personaje y esta es respondida por usuarios que tengan el mismo personaje o bien por usuarios que lleven muchos años jugando y puedan responder a esta pregunta debido a su experiencia. Igualmente, muchas consultan formas de superar un obstáculo en el juego y también son respondidas únicamente por aquellos que hayan superado estas fases.

Es importante destacar la función de la hermandad dentro de World of Warcraft. Se trata de un grupo coordinado de jugadores que se ayudan a completar los desafíos del juego. Está encabezado por un “líder” que administra los roles, los llamados “oficiales”, jugadores que apoyan al líder a conseguir los objetivos de la hermandad y planear eventos para el resto de jugadores. No es obligatorio pertenecer a una hermandad en el juego, pero aporta beneficios porque con las acciones individuales o en grupo que emprenda cada jugador de la hermandad, esta gana experiencia. A su vez, esta experiencia provoca que los jugadores puedan disfrutar de ventajas en el juego.

Por tanto, hay que diferenciar en este foro una identidad individual y otra grupal. La identidad individual es un rasgo personal, estable e indisociable de individuo (Fuentes Rodríguez, 2016: 170). Hay una “parte de la identidad constante (rasgos de sexo, religión, lugar geográfico, características físicas, psicológicas,...), y otra variable, que depende del encuentro social, y del rol, o sea de la función interpersonal (*relational work*). Puede ser usada estratégicamente y construida para la interacción” (ibídem: 171). Aunque es cierto que algunos rasgos no pueden ser controlados por el hablante, en la conversación en la red este puede elegir ciertos rasgos para incorporarlos a su identidad y usarlos de forma estratégica. Cada hablante tiene rasgos individuales que forman su identidad, como el

estilo de habla, personaje elegido, posición dentro del juego y/o hermandad, etc. Y al mismo tiempo, tiene una identidad grupal por pertenecer a una hermandad, como el bando del juego (la Horda o la Alianza), estilo de juego (activo o pasivo), objetivos (subir de nivel, conseguir objetos especiales), etc.

Por otra parte, como puede apreciarse en las normas de conducta que hemos incorporado en el anexo II, el objetivo del foro de Battle.net es encontrar un ambiente amistoso donde sus usuarios puedan preguntar sus dudas, comentar ideas y recibir consejos. Los responsables demandan un trato cortés y respetuoso para fomentar un ambiente ideal en el que poder participar. Por este motivo, esta página muestra una serie de normas que los usuarios deben respetar para no ser censurados. Esto implica que aunque la naturaleza de nuestro foro sea participativa y educativa para los jugadores del juego, contiene muchas preguntas que tratan temas muy susceptibles de contener comentarios descorteses, agresivos o incluso, llenos de insultos en sus respuestas. Por este motivo, se han seleccionado comentarios procedentes de distintas partes del foro, para poder estudiar de forma más precisa la presencia de la cortesía y descortesía en él. Incluso se ha respetado la grafía original de los mensajes con este mismo objetivo.

Los ocho hilos seleccionados son: “asistencia al cliente”, “asistencia técnica”, “ayudas y guías para nuevos jugadores”, “chamán”, “conversaciones JcE (PvE)” (o jugador contra entorno), “juego de rol”, “reclutamiento” y “conversaciones JcJ (PvP)” (o jugador contra jugador). Como puede observarse, no tratan de una misma información ni tienen incluso la misma extensión, hay intervenciones más breves y argumentaciones más densas. Esta selección conduce a la obtención de un corpus con comentarios de los temas tratados más comunes dentro del juego, de distintas partes del foro y finalidad. Por otra parte, la fecha seleccionada para la recopilación del corpus, del 21 de septiembre y 5 de octubre de 2016, no es aleatoria, responde a la llegada de unas actualizaciones al juego que produjeron cambios importantes, cuyos resultados en varios casos fueron del agrado de muchos jugadores porque la calidad del juego se vio mermada. Por ejemplo, muchos comentarios debaten sobre la diferencia entre las especialidades “melee” y “caster”, que serán explicadas en el siguiente punto de nuestro trabajo, subrayando la superioridad de los primeros en lucha de jugador contra jugador (o JcJ) porque el día 28 de septiembre se introdujeron novedades (conocidos como “parches”) en el juego con las que esta especialización elimina a un enemigo de forma más efectiva que la otra.

3. Estado de la cuestión

3.1. Diferentes aproximaciones a la cortesía

En Haverkate (1994: 11) se señala que “según la etimología del término, el origen de la cortesía hay que buscarlo en la vida de la corte”. En las culturas occidentales de finales de la Edad Media, los cortesanos crearon un sistema de modales para diferenciarse del pueblo llano que fue usado como pauta social distintiva (ibídem).

Aunque la cortesía es considerada por este autor como una forma de comportamiento universal, existe una serie de diferencias interculturales en la manifestación formal y en la función interactiva de las normas vigentes en cada cultura específica (ibídem).

Respecto a los modelos que han surgiendo a lo largo del tiempo para la cortesía, cabe destacar el último cuarto del siglo XX, un periodo clave para los estudios de la cortesía verbal donde surgieron las teorías fundadoras de la cortesía con Lakoff (1973), Leech (1983) y Brown-Levinson ([1978] 1987). Estas tomaron como base el Principio de Cooperación en la conversación formulado por Grice en su artículo “Logic and Conversation”.

El modelo para la cortesía presentado por Brown-Levinson ([1978] 1987) constituye una de las teorías más completas y populares dentro de esta área de estudio (Bravo, 2003: 98). El concepto clave en su análisis es el de *face* o *imagen* social, tomado de los trabajos de Goffman, sobre todo de los de 1961 y 1967 (ibídem). Es la imagen que nos hacemos de nosotros mismos, una imagen que cumple lo que la sociedad considera positivo (Fuentes Rodríguez, 2010: 10).

Según estos autores, este concepto procede además de un término del folclore inglés el cual se relaciona con la imagen de sentirse avergonzado o humillado (Brown-Levinson, 1987: 61).

Esta *face* es algo que se puede perder, mantener o mejorar, y que debe ser atendido en numerosas ocasiones en la interacción (ibídem). Además, estos autores dotan a la imagen de social un carácter universal. Se trata de la imagen pública de una persona que está constituida por la imagen negativa y positiva (Brown-Levinson, 1987: 13):

- Imagen negativa: el deseo del hablante de no ver impedidos sus actos.
- Imagen positiva: el deseo del hablante de que sus actos sean aprobados por parte de otros.

El hablante, a través de las estrategias de cortesía intenta satisfacer los deseos de imagen negativa de su interlocutor, constituyendo “actividades de imagen” (*face-work*), otra de

las nociones aportadas por Goffman, que buscan el equilibrio entre los interactantes (Bravo, 2004: 21).

Además, el modelo de Brown-Levinson (1987) sugiere que existen tres variables a la hora de elegir el grado de cortesía que debe utilizarse en cada situación: “poder relativo” del destinatario con respecto al hablante, “distancia social” que incluye la intimidad y familiaridad entre los interlocutores y “grado de imposición” de un determinado acto respecto a la imagen del oyente. La suma de estas tres variables permite seleccionar estrategias de cortesía según la amenaza potencial que puedan tener ciertos enunciados, es decir, actos de habla que amenazan a la imagen (AAI) (*face-threatening act* o FTA). Proponen cinco estrategias en gradación en cuanto a la gravedad de amenaza de la imagen:

1. Estrategia abierta y directa (*on record, without redress*). Esta suele aparecer en contextos donde los interlocutores tienen una estrecha relación y por tanto, realizar un FTA no implica ningún riesgo, o bien que sea más importante una comunicación eficaz e inmediata que el cuidado de la imagen social.
2. Estrategia indirecta con cortesía positiva (*on record, with redress, with positive politeness*). El hablante mitiga los efectos del mensaje para preservar la imagen pública del interlocutor y los posibles daños por realizar ciertos actos.
3. Estrategia indirecta con cortesía negativa (*on record, with redress, with negative politeness*). El mensaje se ve mitigado mediante atenuadores o estructuras indirectas, pero en este caso, no hay una relación familiar entre los interlocutores como la estrategia anterior.
4. Estrategia encubierta (*off record*). El hablante no muestra su intención de forma abierta sino que el interlocutor debe interpretar el mensaje, de esta forma, sus imágenes públicas no se resienten.
5. Evitar pone en peligro la imagen pública. (*Don't do the FTA*). Se trata de evitar el FTA.

Trabajos como los de Culpeper han desarrollado el concepto de descortesía como “the use of strategies that are designed to have the opposite effect – that of social disruption. These strategies are oriented towards attacking face, an emotionally sensitive concept of the self” (1996: 350). Complementa la teoría de la cortesía de Brown-Levinson (1987 [1978]). Se centran en la inversión de las cinco superestrategias de mecanismos universales para la expresión de la cortesía de este modelo clásico, a través de cinco superestrategias: descortesía directa, descortesía que daña la imagen negativa, descortesía

que daña la imagen positiva, descortesía superficial y ausencia de cortesía. Son superestrategias a través de las cuales el autor delimita el concepto de descortesía como un intento de atacar la imagen del interlocutor (1996: 356).

No obstante, en 2005, Culpeper plantea superestrategias de descortesía (explicadas por Blas Arroyo, 2001):

- Descortesía descarnada (*bald on record impoliteness*), la amenaza (FTA) se realiza de forma directa y evidente.
- Descortesía positiva (*positive impoliteness*), su objetivo es dañar la imagen positiva del interlocutor.
- Descortesía negativa (*negative impoliteness*), cuya finalidad es atacar la imagen negativa del interlocutor.
- Descortesía encubierta o sarcasmo (*sarcasm or mock politeness*), donde se usan estrategias de cortesía insinceras.
- Ausencia de cortesía (*withhold politeness*), alude a situaciones en las que es esperable que se produzca cortesía.
- Descortesía burlesca o fingida. Es la anticortesía.

Tras varios estudios (Culpeper 2008, 2010, 2011), llega a la siguiente conclusión “Some people, including the real Anne Robinson, may see all as a game and the impoliteness as unreal; some others, perhaps the contestants in situ, may not pay adequate attention to the context and view the impoliteness as real” (Culpeper, 2005: 67).

3.2. Conceptos de cortesía y descortesía verbal

Cuando hablamos de cortesía nos referimos al respeto a una serie de convenciones establecidas en la relación comunicativa, que buscan conseguir el equilibrio y el mantenimiento de la conversación.

Se trata del principio de cooperación que definió Grice (1975) (Fuentes Rodríguez, 2010: 9). Como afirma esta autora, hay que conjugar los deseos del propio hablante (ibídem):

Queremos que los demás nos valoren positivamente, que nos acepten (imagen positiva) y que no invadan nuestro territorio (imagen negativa), pero también nos preocupamos de la imagen de nuestro interlocutor (queremos que se sienta apreciado y no tratado mal).

Además, Bravo (2003: 101-102) considera que el propósito *distintivo* de la cortesía en el discurso es el de “*quedar bien con los demás*”. Pero las actividades de cortesía no son las únicas actividades de imagen que se pueden considerar, sino que es necesario distinguir en cada situación qué comportamientos pueden ser interpretados como corteses y cuáles no. De esta forma, afirma:

La cortesía es siempre *una estrategia para quedar bien con el otro* ya sea manifestada como un objetivo primordial (por ejemplo un saludo, un agradecimiento, un halago) ya sea que se trate de una atenuación de algo que puede hacer quedar al hablante como rudo y descortés frente a sus interlocutores (una crítica inapropiada) o de ser particularmente amable con el objetivo de obtener beneficios extrainterlocutivos.

Una opción teórica que propone Fuentes Rodríguez (2011: 30) es no considerar la cortesía como “lo privilegiado, la norma, y la descortesía el error, la ausencia de ello, sino que el hablante dispone de mecanismos corteses y descorteses” y emplea uno u otro dependiendo de:

- Su intención comunicativa, sus objetivos en la interacción, incluido el fin argumentativo
- Su grado de conocimiento de la norma imperante, que dependerá de aspectos sociales y del tipo de discurso
- Sus propias características personales (origen, grupo social, registro...). Así, hay gente que siempre habla con expresiones malsonantes, tacos, y no puede controlarse.

Un enunciado no puede ser considerado cortés o descortés a priori, sino que hay que tener en cuenta varios factores. En primer lugar, los elementos lingüísticos en determinados contextos supondrán su interpretación cortés o descortés. Estos, junto al contexto, constituyen el primer componente del sistema que interviene en la cortesía. Los elementos combinados entre sí, potenciarán o atenuarán el efecto cortés/descortés de la secuencia y pueden además, hacer que un mecanismo cortés, sea descortés o al contrario. Además, hay que añadir otro factor que incluye en lo anterior, el tipo de discurso (Fuentes Rodríguez, 2011: 40).

Asimismo, hay que tener en cuenta el contexto sociocultural, que determina la norma adecuada en cada situación. Formarían parte de este estudio investigaciones de corte universalista y también aquellos con una perspectiva sociocultural. La confluencia de todos estos factores conduce a la interpretación cortés o descortés del fenómeno.

En Fuentes Rodríguez (2010: 22) se señala que “la cortesía actúa como un proceso gradual, con una zona de inflexión en la que situaríamos lo considerado normal, estándar”. Ambas zonas, la de la cortesía y la descortesía, son graduales: van del menos al más. Esto quiere decir que no hay una conducta cuya naturaleza sea intrínsecamente cortés o descortés, como se ha mencionado anteriormente, sino que esto se aplica a la conducta, si es socialmente apropiada o no. En cambio, en el discurso lo que sucede es que “no hay nada proscrito, sólo inadecuado o que provoca otro efecto” (Fuentes Rodríguez, 2011: 38).

Por otro lado, en Fuentes Rodríguez (2010: 26) se matiza que “en la descortesía, como en la cortesía, hay efectos de inversión: la acumulación de elementos corteses puede provocar descortesía porque va contra lo aceptable, contra la norma y esto llevaría al oyente a pensar que es insincera. Sería la *hipercortesía*, que ya es descortés”. En ella el hablante intenta desahogarse, está en un estado muy irritable; es propio de una situación desenfadada o el habla de un grupo social, lo que Zimmermann (2003) llamó *anticortesía*; o es una característica personal del rol que el hablante está interpretando. (ibídem)

Sin embargo, es importante señalar que existen distintas formas de reaccionar ante la cortesía y la descortesía (Fuentes Rodríguez, 2010: 17). Ante la cortesía podemos responder “con otro acto cortés de agradecimiento: mantenemos el intercambio; con descortesía: se rompe la interacción o se la lleva al enfrentamiento”. Por el contrario, si el receptor se encuentra ante descortesía y sufre un ataque a su imagen, este puede reaccionar, siguiendo a Culpeper (2003) de los siguientes modos: contrariar: ofensivamente (atacar la imagen ajena) o defensivamente (defender la imagen propia, por ejemplo, apelar a terceros como responsables o ignorar la ofensa); aceptar: asumir su responsabilidad, pedir disculpas con el consiguiente aumento del daño a la propia imagen; y ausencia de respuesta (silencio).

3.3. El concepto de imagen social

La imagen es fundamental en la teoría de la cortesía. Puede ser (Fuentes Rodríguez, 2010: 12):

- la imagen que cada uno tiene de sí mismo;
- la imagen personal que proyecta a los demás: positiva o negativa, que puede coincidir con la anterior o no, y que puede variar según sus intereses concretos en cada momento;
- la imagen o rol que desempeña: como profesional, amigo... dependiendo de las relaciones sociales;
- la imagen del yo integrado en un grupo: cuando nos sentimos atacados en cuanto profesores, o españoles, si se afirma algo en contra de ese colectivo.

Además, es necesario considerar a la imagen e identidad categorías separadas aunque relacionadas porque ver la interrelación entre ambas enriquece el análisis (Fuentes Rodríguez, 2016: 169). Hay que señalar la multidimensionalidad de la imagen social que funciona según dos variables: la diferencia individual/grupal y el punto de partida: la visión del hablante (activa) o del oyente (pasiva).

La imagen social, entendida como valores que proyecta el hablante en el contacto comunicativo, provoca efectos en el receptor: la cortesía, la descortesía o el realce de la autoimagen. Estos pertenecen a las acciones comunicativas o *relational work*. Pueden hacerse por necesidad sociocultural o ritual, o por un uso estratégico, argumentativo (ibídem). Como ha sido definido anteriormente en el apartado de descripción del corpus, la identidad, a diferencia de la imagen social, es un rasgo personal, indisociable del individuo, frente a *face* que es una construcción social. La identidad es estable, y la *face* varía según el tipo de relación. Además, hay una parte constante (rasgos de edad, sexo, religión...), y otra variable, que depende del encuentro social, y del rol, es decir, del *relational work*.

Para Spencer-Oatey (2007) la diferencia entre imagen e identidad es que la primera lleva rasgos de afectividad o rasgos positivos que el hablante reclama (Fuentes Rodríguez, 2016: 172). Por su parte, Bravo (2003: 101) califica como central la noción de imagen social para una teoría de la cortesía. Así, considera que:

Esta noción tiene la virtud de conectar los conceptos de identidad personal y social. La identidad personal del “yo” (*self*) es un conjunto de cualidades sin las cuales el individuo no puede imaginarse a sí mismo (noción psicológica; en lo social, el “yo” es un conjunto *relativamente estable de percepciones* acerca de quiénes somos en relación a nosotros mismos, los otros y los *sistemas sociales*). Esta autora estima necesario describir la imagen social desde el estudio de los contextos socioculturales de cada comunidad (Brenes, 2009: 66):

“este contexto sociocultural se extiende desde una interacción interpersonal hasta una comunidad de habla. Se incluye al grupo, las redes sociales, la clase socioeconómica, factores culturales como el conocimiento compartido, las creencias y valores, factores demográficos y sociales como la edad, el sexo, la educación, la clase social y el lugar de residencia, la identidad étnica o nacional. [...] Estos contextos varían de cultura a cultura, intracultural, situacional y aun interpersonalmente” (Bravo, 2008: 15).

Igualmente, esta autora (Bravo, 2003: 102-103) utiliza el concepto de “comunidad sociocultural” y propone los conceptos de autonomía o afiliación orientados a clasificar los comportamientos de cortesía (Bravo, 2004: 30).

La autonomía abarca todos aquellos comportamientos que están relacionados con cómo una persona desea verse y ser vista por los demás como un individuo con contorno propio dentro del grupo. La afiliación agrupa aquellos comportamientos en los cuales se refleja cómo una persona desea verse y ser vista por los demás en cuanto a aquellas características que la identifican con el grupo.

Respecto a la imagen básica de los españoles, D. Bravo (2004: 30) determina que “se distingue un contenido del contorno propio del individuo dentro del grupo que consiste en verse como original y responsable de hacer explícitas sus cualidades positivas; este comportamiento, a su turno, contribuye a la integración de ese individuo en el grupo”.

Igualmente, Haverkate (1994: 14) señala que “en la sociedad española sería preferible hablar de normas de cortesía, que permiten un uso flexible de las estrategias disponibles”.

3.4. Cortesía frente a descortesía y operaciones de imagen.

Fuentes Rodríguez (2010:12) distingue entre actividades de autoimagen y las de cortesía. Cuando se trata de una proyección de sí mismo, hablamos de operaciones de autoimagen y añade que es importante “diferenciar la imagen de sus efectos. La cortesía radica en el efecto” (ibídem). En este caso, el oyente “puede interpretar el discurso de distintas formas, con un valor cortés/descortés o neutro” (Fuentes Rodríguez, 2010: 12-13).

En la actividad de cortesía, el hablante “tiene en cuenta al oyente, y la imagen que proyecta tiene un fin para con él: asegurar o deshacer la interacción. Se tratará, entonces, de cortesía (si protegemos la del otro) o descortesía (si la atacamos). Así, la actividad de cortesía puede ser positiva: cortés / negativa: descortés. O bien seguir la norma, y quedarnos en algo no cortés no descortés” (ibídem).

Todos estos efectos en el oyente dependen del contexto. Por ejemplo, cuando un hablante se encuentra en un restaurante y pide un plato de comida con la forma “por favor”, está utilizando un atenuante porque la relación social no es de confianza. De esta forma, proyecta una imagen educada y consigue su objetivo. Sin embargo, cuando un político ataca el trabajo de otro, realiza también una operación de autoimagen, busca denigrar la imagen del contrario y esto es lo esperado en este contexto. En otros casos, también es una herramienta argumentativa: mostrar una imagen brillante de sí mismo y conseguir ser escuchado. Por ejemplo, en algunos personajes públicos como Risto Mejide.

Hernández Flores (2013: 177) sitúa la *constitución de la imagen social* en el *efecto explícitamente social*. Este concepto de efecto social ha sido definido por D. Bravo a lo largo de sus estudios (2003, 2008, entre otros) y se refiere a las consecuencias de una actividad comunicativa sobre el clima emocional de la interacción (Hernández Flores, 2013: 182).

Este efecto social de la actividad comunicativa realizada, dado que la imagen de una persona se configura en relación con la de otras cuando entran en contacto comunicativo, nunca recae exclusivamente sobre la imagen de una de ellas, sino que, en virtud del continuo social, en un mayor o menor grado, también afecta a la de los demás, incluida la del propio hablante (ibídem: 183). Además, N. Hernández Flores (ibídem: 191) se centra en el concepto de *actividad de imagen* para tratar sus posibilidades teóricas y metodológicas dentro de estudios sociopragmáticos.

4. Discurso digital: los foros de opinión

Nuestro trabajo se centra en un tipo de discurso que va a fijar la situación adecuada desde la que establecer el efecto discursivo: la red. Aunque internet se incluye entre los medios de comunicación, se trata de un macromedio porque sirve para transmitir información, educar, entretener... O como forma de comunicación entre dos individuos, una empresa con sus usuarios, etc. (Fuentes Rodríguez y Alcaide Lara (2008: 37).

Este medio tiene una serie de características destacables (ibídem): rapidez en la transmisión, poco trabajo-coste para el individuo, extensión: comunicación fácil y sin fronteras y, lo más atractivo: el anonimato: hasta ahora nos permite adoptar un rol y vivir “online” con él.

La recepción también ofrece ventajas (Fuentes Rodríguez y Alcaide Lara, 2009: 188): el oyente tiene “cierta” libertad para admitir o no los mensajes que se dirigen a él. Pero hay consecuencias negativas de todo esto (Fuentes Rodríguez y Alcaide Lara, 2008: 37): “podemos mentir, fingir, y también insultar, atacar, amenazar..., ya que no tenemos presente al individuo receptor, ni este nos puede identificar”. Estos mecanismos de ocultación pueden favorecer a los usuarios más introvertidos a expresarse libremente o provocar un fin descortés en los más hábiles en el dominio de las redes sociales. Por tanto, podemos encontrar unas estrategias lingüísticas de cortesía y de descortesía que promueven “una remodelación del yo que se comunica, de sus relaciones con los demás y de la reciprocidad de tales relaciones” (Vigara Tauste, A.M. y Hernández Toribio, M.I, 2011: 357).

El texto que los miembros de la comunidad virtual escriben desde sus ordenadores sirve también, como afirma Yus (2010:48), como portador de los atributos de identidad de quien lo escribe y transmite por Internet. Asimismo, destaca (ibídem) que las identidades dentro de la comunidad se producen sobre todo por la forma en la que los participantes se presentan, ellos mismos, dentro del discurso. El género, la orientación sexual, el color, incluso la especie, todo puede cambiar al instante y voluntad.

Internet se ha convertido en el “medio de los medios” en este siglo XXI (Fuentes Rodríguez y Alcaide Lara, 2009: 188). Es un medio de comunicación tan eficaz e instantáneo que sus usuarios no se dan cuenta de los efectos que provoca en sus interacciones. Es el caso de los foros de opinión, donde también encontramos “agresividad, en intervenciones de usuarios, gente anónima o que pretende serlo y que muestra una comunicación completamente desinhibida. No son conscientes de esa violencia [...] y puede llegar a instalarse en la sociedad” (Fuentes Rodríguez y Alcaide

Lara (2008: 43). Lo que encontramos aquí son “una serie de textos que corresponden a intervenciones diferentes de personas distintas y que adquieren sentido en el marco del conjunto” (Vigara Tauste, A.M. y Hernández Toribio, M.I, ibídem). Pérez Sabater (2007: 81 ss.) destaca los siguientes rasgos:

- a) Los participantes comparten un mismo tema y muestran opiniones solo sobre este, al menos en ese foro.
- b) Su naturaleza es asincrónica, aunque la creciente velocidad del envío y la recepción de los mensajes puede dar la impresión de cierta sincronía.
- c) Forman una comunidad cerrada que a menudo exige una suscripción.
- d) Con frecuencia, hay un moderador que asegura el buen comportamiento y la etiqueta dentro del foro.

O como describe A. Pano (2008: 148), en el foro “se construye un discurso doble en el que uno conversa con todos y dialoga con algunos, elaborando una imagen de sí mismo, que resulta de sus representaciones internas y de la interacción con los demás, en términos de negociación de la identidad”.

Respecto al carácter oral de los mensajes de textos de opinión, Vigara Tauste, A.M. y Hernández Toribio, M.I. (2011: 359) afirman que “salvo excepciones, el autor de estos textos de opinión no está condicionado por la inmediatez interlocutiva (que es característicamente oral); lo estará, si acaso, por la actualidad y corta vida de la noticia o de los contenidos que se intercambian en el foro, pero esto, presumiblemente, influirá algo en lo que dice y poco o muy poco en la forma en que lo dice”.

5. Análisis del corpus

Vamos a analizar a continuación los procedimientos de cortesía y de descortesía presentes en nuestro corpus de estudio, para poder comprender su comportamiento en el contexto proporcionado. Sin embargo, antes de llevar a cabo dicho análisis, debemos realizar un resumen de las características del videojuego que protagoniza los comentarios del corpus, clave para la interpretación de los elementos lingüísticos.

Desarrollado por Blizzard Entertainment, World of Warcraft (WoW) es un videojuego online de rol masivo, es decir, existe una interacción entre personas procedentes de todo el mundo. Este modelo también es conocido como '*Massively multiplayer online role-playing game*' o MMORPG, en inglés. El principal objetivo es crear un personaje para conocer el contenido del juego y avanzar en él. El jugador debe elegir entre las distintas clases (guerrero, sacerdote, paladín, mago, chamán, druida, cazador de demonios...),

especializaciones que dependen de las clases (sombra, equilibrio, fuego, bestias, puntería...) y roles (tanques, sanadores y DPS (del inglés *damage per second*, daño por segundo)). En concreto, dos especialidades cobrarán importancia en el corpus: “caster”, personaje basado en el uso de la magia y que elabora el hechizo antes de ser lanzado, y “melee”, personajes que luchan cuerpo a cuerpo, sin hechizos.

Los jugadores utilizan un avatar con una vista de tercera persona que les permite explorar tres mundos (Azeroth, Draenor y Terrallende), con sus continentes y archipiélagos correspondientes, que pueden recorrer mediante la ayuda de un mapa. Son tan grandes que para recorrerlos totalmente se necesitan varios meses. Aquí, existe un conflicto bélico entre la Horda y la Alianza, las dos grandes facciones del juego. Estas representan por un lado, razas no humanas que quieren conquistar estos mundos y por otro, la raza humana. El jugador debe elegir al principio del juego el bando al que va a pertenecer y esto guiará sus objetivos.

En este juego se realizan varias actividades que el jugador puede elegir según sus gustos personales. Por ejemplo, se pueden completar misiones de forma individual o grupal para subir el nivel del personaje, luchar contra otros jugadores conectados en grupos reducidos (JcJ), enfrentarse a personajes controlados de forma automática por el videojuego (JcE), etc. Además, la empresa Blizzard saca al mercado cada año nuevas actualizaciones que renuevan el contenido del juego.

5.1. Cortesía ritual y estratégica

Aunque los autores de nuestros comentarios del foro no se conocen mutuamente, al no haber establecido contacto de forma previa, tienen conocimientos en común, como las características del mundo Warcraft y todas las habilidades que deben adquirirse para ser partícipe de él y por tanto, para poder hablar también con propiedad en dicho foro. Por este motivo, sus saludos guardan una similitud con situaciones más directas o familiares. Son una manifestación de la cortesía ritual¹. Véanse varios ejemplos: desde el realce expresivo por el uso del adverbio cuantificador y el signo de exclamación en (17) con “Hola, muy buenas!”², o haciendo referencia a todos los participantes del foro en (37) “Buenas a tod@s !!”³, utilizando la arroba, cuyo uso se ha extendido por la red para hacer

¹ Corresponde a “actos de cortesía que están socioculturalmente establecidos, estandarizados. Son necesarios para asegurar la armonía en la relación social” (Fuentes Rodríguez, 2010: 65).

² La numeración corresponde a la que tiene en anexo.

³ Se mantiene la ortografía original en los ejemplos.

referencia a personas de ambos sexos. Ambos han usado signos de exclamación de cierre para mostrar su entusiasmo de participar en la conversación.

Existen también saludos más sencillos como el comentario (64) donde Oltana realiza un saludo dirigido a un único participante, “Hola Kunle”, para responder su conformidad a Kunle de que se incorpore al grupo con ellos. Así, muestra un grado de cercanía entre los interlocutores pese a que no se conocen.

Por otro lado, los rituales son necesarios “para crear distancia y salvar la relación social cuando las personas no se conocen” (Fuentes Rodríguez, 2010: 66). De esta forma, encontramos rituales de inicio o cierre propios de las cartas o discursos en nuestra muestra del foro. Un ritual de inicio sería “Saludos aventureros!” en (52), utilizando una fórmula afectiva, *aventureros* como marca de identificación de grupo.

Hay cierres singulares que solo pueden ser comprendidos por las personas que pertenecen a este grupo de foristas, en concreto, a jugadores de World of Warcraft. Un ejemplo es (37) “Siempre esta oscuro antes de amanecer”, una frase conocida solo por los jugadores y por extensión, los participantes del foro. La emite un personaje del videojuego con el que todos los jugadores se han cruzado muchas veces al realizar misiones y su finalidad es desear buena suerte al personaje. Es una marca identificativa de grupo.

Respecto a las presentaciones, podemos observarlas a través de las manifestaciones de sus personajes y hermandad, como (61) “Soy Chamy Monk heal de la hermandad ApoCaliPsiS Alianza (Tyrande-Colinas-Errantes).

Otras manifestaciones de cortesía ritual la forman los cumplidos, elogios y piropos. La diferencia entre ellos “depende del grado de compromiso para la imagen social y personal del interlocutor como individuo que forma parte de una sociedad” (Fuentes Rodríguez, 2010: 67). En principio, son corteses, porque alaban la imagen del otro aunque hay que tener en cuenta otros factores. Por ejemplo, en (68), “Somos una hermandad de muy buen rollo, amistad y compañerismo”, puede parecer en principio, una hipercortesía al mostrar un exceso de autoalabanza. Sin embargo, es un mecanismo que utiliza este autor del foro para exponerse a los demás foristas, utilizado de forma estratégica para mostrarse como una buena opción si estos buscan formar parte de una hermandad, por tanto, se trata de una proyección cortés de afiliación.

El piropo es un mecanismo más complejo, porque tiene connotaciones socioculturales. Por lo general, es considerado algo descortés porque su percepción ha ido cambiando a lo largo del tiempo en España (ibídem). A pesar de ello, también puede ser utilizado para mostrar un mensaje original, como en (41), “Tauren alto, guapo, morenito busca

compañía para llevar recolectar o lo que surja...”. Su autor, Kreerr, realiza su presentación personal destacando sus rasgos físicos como si se tratase de un anuncio de buscador de parejas. Busca la complicidad entre sus interlocutores quienes conocen las características de la raza Tauren (parecida físicamente a un toro) para lograr toques de humor y que entiendan su objetivo de formar parte un grupo.

La cortesía puede utilizarse de modo estratégico para expresar o establecer relaciones sociales o afectivas. La cortesía “es fundamental para establecer relaciones sociales y para mantenerlas o estrecharlas, de manera que en diferentes situaciones las conductas apropiadas son las esperadas de las “buenas maneras”. Si no las realizamos, entramos en lo descortés, por omisión” (Fuentes Rodríguez, 2010: 68). Las situaciones colaborativas, corteses, serían: expresar buenos deseos en situaciones especiales, como (38) “Buena suerte con ello”. Otra situación es preguntar por la satisfacción o el descontento ante una situación. Por ejemplo el autor de (28) “soy el único que hecha (sic) de menos los choques para el mejora?” intenta buscar otros interlocutores que también ansien el regreso de ciertas habilidades que tenía antes de la expansión la raza “chamán”, mostrando su descontento con su situación actual.

El jugador puede dar ánimos como en el comentario (42) “ANIMAROS Y PONGAMOS ESTO EN MARCHA”. Se trata del cierre del mensaje. Esta persona quiere empujar a otros jugadores a participar con ella en el mismo proyecto. Además, intensifica su deseo con el uso de mayúsculas.

Encontramos, asimismo, casos de expresión de la empatía: en (23) se expresa nostalgia por la forma que había antes de jugar la especialización “chamán” y su autor, Razgu, quiere ponerse en el lugar de los jugadores que no han conocido esos cambios, “Yo entiendo, y en parte comparto, que pueda resultar tedioso todo el ritual de colocar los tótems a día de hoy teniendo en cuenta como han cambiados las mecánicas del juego y el resto de clases[...]”, para defender su postura de que puede haber formas de incorporar esos cambios sin que resulte difícil a los actuales jugadores. Así, no es impositivo en su opinión.

El jugador expresa esperanza cuando inicia su mensaje con la interjección *Ojalá* en (29) “Ojalá, llevo desde vanilla jugando [...]”) para mostrar su deseo de que suceda lo que el anterior comentario expone, el regreso de ciertas habilidades que tenía el chamán en el juego antes de ciertas actualizaciones. O interés en (42) “Te lo compro XD”. Esta respuesta a un comentario anterior, inicia un mensaje que expresa de forma ocurrente, el interés de participar en el grupo que propone Shüset, o (56) que finaliza su mensaje

mostrando su interés de ponerse en contacto con la persona que abrió el hilo de conversación, “¿Cómo te agregamos Fonsi?”. Otra es la expresión de la aprobación en autores que elogian la proposición del comentario que inicia el hilo de conversación en una parte del corpus, sobre formar parte de un grupo. Por ejemplo, en (38) “La idea es estupenda” y (53) “La idea de Fonsi del "lider" horda me parece genial”; o expresar agradecimiento ante un ofrecimiento. El autor que inicia un hilo de conversación para solucionar un problema, Griselda, es la primera en encontrar la solución curiosamente días después y también, en publicarla. Así, surgen comentarios de agradecimiento a esta actitud, por ejemplo, el enunciado por un colaborador de Blizzard que trabaja respondiendo dudas en el foro, en (3) “Gracias por comentar la solución, Griselda”, y por otro forista en (4), “Muchas gracias Griselda”.

En la cortesía estratégica “el hablante elige el procedimiento adecuado para conseguir un fin argumentativo en la interacción” (Fuentes Rodríguez, 2010:65). Esta puede manifestarse a través de distintas situaciones comunicativas. Así, el acto de pedir información o preguntar “se considera un acto invasivo del territorio del otro. Esto exige usar atenuantes si la relación social no es de confianza, o si hay una diferencia de poder entre los hablantes” (Fuentes Rodríguez, 2010: 70).

Por otra parte, las respuestas a las preguntas que se formulan forman parte también de la cortesía estratégica. Responder a preguntas es una obligación para ser cortés en el intercambio comunicativo. Así, “el acuerdo en sí es colaborativo, por lo tanto, cortés. El desacuerdo no, pero es lo habitual en situaciones de conflicto. Además, es un proceso gradual, donde hay diferentes niveles de fuerza”. (Fuentes Rodríguez, 2010: 73). En los grados de acuerdo, podemos observar varios casos en nuestro corpus. Algunos son de acuerdo total, por ejemplo, sin reticencias en (46), “Me apunto”, para enunciar a los lectores del foro que está conforme en formar parte del grupo que se está gestando.

Sin embargo, existen formas más originales de mostrar un acuerdo total, como podemos ver en (100) donde “+1 tio” utiliza esa expresión como si aportara personalmente una puntuación a un marcador. Además, el vocativo coloquial, *tío*, no es descortés porque su uso es común entre personas de un mismo grupo generacional.

5.2.Procedimientos de cortesía

5.2.1. Atenuación

Uno de los mecanismos fundamentales para la cortesía es la atenuación del acto que se considera invasivo del campo del oyente. Esto se aplica “a preguntas, órdenes, peticiones,

consejos, valoraciones o incluso la expresión de la opinión, que puede considerarse impositiva para el interlocutor. Para ello se recurre fundamentalmente a una minimización”. (Fuentes Rodríguez, 2010: 27-28). Puede ser: minimización de la cantidad, minimización del contenido semántico y atenuación de la aserción.

La minimización de la cantidad se expresa con el uso de diminutivos o de otros operadores que indican cantidad baja. Véase el uso del diminutivo *-ito* en el comentario (61) “Somos un grupito majo de 12-14 personas que se hace poco a poco más grande”. En este caso, la elección del vocablo *grupito* indica que cuentan con un número reducido de componentes y refuerza la imagen positiva del grupo que quiere mostrar, de carácter familiar, transmitiendo a los posibles aspirantes a unirse que existe un buen trato y compañerismo en él.

Respecto a los operadores que indican cantidad baja, encontramos *solo* en múltiples casos. Algunos de ellos son, por ejemplo, (23) “Es *solo* una opinión”, para atenuar el contenido del mensaje. Es, además, un elemento de insuficiencia (Portolés 1998, Fuentes-Alcaide 2002). Igualmente, aparecen casos con el operador *algo* en (40), “[...] yo lo que busco es además *algo* mas tranquilo [...]”, cuyo autor declara el tipo de grupo al que desea unirse. La cuantificación de *más* se ve atenuada con *algo*.

Por otra parte, existen elementos aproximativos como *más o menos* en (49) “así que me podría ajustar al horario que se proponga mas o menos sin dificultad”, usado por el usuario de forma colaborativa, para expresar que no tiene impedimento en adaptarse a un horario concreto de juego y poder así, coincidir con los demás usuarios del foro.

Para la minimización del contenido semántico el procedimiento utilizado es la atenuación del significado de los términos mediante eufemismos (Brown-Levinson 1987 [1978]). Es el caso de (93), “[...] de verdad seguid por ahí que a alguno ya entrado en edad nos haceis pasar un buen rato”, donde el usuario utiliza el rasgo *entrado en edad* para referirse a personas adultas pero que se comportan de forma infantil. Nos encontramos ante un elemento atenuativo de la descortesía, en un contexto donde se ataca a la imagen de los receptores que hayan opinado en contra de la especialidad “melee”. En el mismo ejemplo encontramos otra estrategia atenuativa: la generalización en *alguno*. El hablante se oculta en un grupo, a través de un indefinido.

En cuarto lugar, en nuestro corpus se muestran distintos mecanismos para atenuar la aserción modalmente. Por un lado, con marcadores de posibilidad, duda o probabilidad, que suspenden la aserción, como en el comentario (20), que es una respuesta a la petición del usuario Zherøx sobre qué personaje debe elegir para jugar, “Posiblemente de esos tres

el que más daño esté haciendo ahora mismo sería el dh [...]”. En ella, Anksul aporta su punto de vista sobre el personaje que podría seleccionar Zherøx para subir de nivel, iniciando su mensaje con *posiblemente*. De esta forma, reduce la fuerza del mensaje y no impone su opinión.

Por otro lado, se atenúa la aserción a través de verbos de pensamiento u opinión en (54) “Pues para mi esto es una gran sorpresa ya que como veis en el titulo del foro dice busco Compi y resulta que seremos un grupo jejee no pense q habia interesados”, quién manifiesta su entusiasmo por formar parte de un grupo de jugadores más grande de lo esperable en un principio. Esto, unido a otra expresión de opinión que inicia el mensaje, *para mi*, actúa como atenuativo y garantiza mostrar su opinión de este tema de forma no impositiva.

5.2.2. Intensificadores

Los intensificadores potencian el valor del acto, ya sea de la cortesía o de la descortesía. Respecto a los medios intensificadores de la cortesía, destacan: recursos fónicos, maximización de la cantidad y cualidad, maximización del contenido semántico, apoyo de la propia aserción y ciertos conectores que actúan con un valor de intensificación de la descortesía.

En primer lugar, se observa la utilización de recursos fónicos en el corpus analizado. Se dan muchos casos de repetición fonemática, con la que “se intentan reproducir las exageraciones entonativas producidas en contextos físicos, y que tan relevantes son para la correcta atribución de sentimientos y emociones asociados a los enunciados emitidos” (Mancera, 2014: 171). Algunos de ellos son: el comentario (28), “[...] Pero aparte de eso, soy el único que hecha (sic) de menos los choques para el mejora? [...] lo sé, lo séeee... Déjenme soñar al menos.” El usuario emplea una reiteración del grafema final del verbo para afirmar que es consciente de haber formulado una petición imposible de llevar a cabo en el juego actual.

Se utilizan mayúsculas que indican “la subida de tono que habría sido comunicada oralmente si los interlocutores se hubieran encontrado cara a cara” (Mancera, 2014: 171). Aparecen como recurso intensificador de la cortesía por ejemplo, en (39) “Ey que idea MAS CHULA !!!” para dar una opinión positiva sobre formar un grupo de jugadores que proceda del foro; y para expresar emoción intensificada sobre recibir nuevos jugadores en un grupo. Por otro lado, en (94), “Pues te aguantas, igual que nos aguantamos todos en su momento. es bloma”, realiza el cambio de líquidas, /l/ por /r/ para simular el

lenguaje infantil y desvelar que no muestra una actitud descortés sino que está bromeando finalmente.

Otros intensificadores, los de maximización de la cantidad y cualidad, “apuntan a lo dicho, al contenido significativo o la referencia” (Fuentes Rodríguez, 2010: 38). Aquí tenemos: cuantificadores que lo llevan al máximo grado, como *muchísimo* en (27) “A mi me molaba muchísimo los 4 totes [...]” para enfatizar una opinión positiva sobre una característica de la clase “chamán”, disponer de cuatro tótems o artilugios que potenciaban distintos tipos de ataques.

Además, son empleados adverbios cuantificadores y ciertas expresiones como operadores de la intensificación de la cualidad. Algunos son: (43) “Tiene muy buena pinta el asunto :DD”; (60) “ANIMADOS que la cosa esta siendo muy chula”, con el adverbio cuantificador *muy* para intensificar la naturaleza del tema que se está hablando en el foro, formar un grupo de jugadores. Respecto al uso de diferentes expresiones, nótese en (53) la aclaración que realiza Shüset en una de las preguntas que formula al resto de foristas, “(me vendría de lujo para conseguir Logros de guild que no tengo)”, para destacar el modo en el que esa proposición lo ayudaría especialmente en el juego, intensificándola con la expresión *de lujo*.

Mecanismo interesante es la repetición, que se observa en (32) donde Lucyane dice “Cenarius es pura mecanica, mecanica que se aprende a base de wipe pero mecanica xDD”, usando en varias ocasiones el término *mecanica* para aclarar una parte del juego, el “boss Cenarius”;

Otro de los recursos para los mecanismos intensificadores es maximizar el contenido semántico, acción que se lleva a cabo a través de varios procedimientos. Uno de ellos es la intensificación léxica, por ejemplo, Meredias en (43) utiliza este recurso en su mensaje, “La verdad es que la idea es bastante buena, y me encanta”, como cumplido a la idea del usuario Fonsi quien inicia las conversaciones de este foro para buscar personas con las que jugar en grupo.

El hablante puede recurrir a metáforas con esta finalidad. Por ejemplo, en (71) “Y sin ánimo de ofender, creo que un melee tiene algo mas sencillo el trabajo que un caster. (Abro paraguas)”, se observa mediante el aporte de un paréntesis que este autor es consciente de que va a recibir críticas por su opinión y protege su imagen propia usando un escudo muy peculiar, un paraguas como término imaginario.

Otro punto importante en los mecanismos intensificadores es el apoyo de la propia aserción, dándole más fuerza o reafirmandola. Ejercen esta función “los elementos de la

enunciación que le dan más seguridad a la aserción” y “las formas que indican emoción intensificada en el plano modal” (Fuentes Rodríguez, 2010: 41, 43). Podemos observar la presencia del primer grupo de elementos en nuestro corpus, por ejemplo, el comentario (21), “Y *la verdad* con él paladín ha sido con él que mejor me lo he pasado [...]”, donde la aserción *la verdad* ejerce un mayor nivel de certeza en la afirmación de este usuario respecto a qué personaje piensa que debería elegirse para jugar.

Respecto a las formas de emoción intensificada en el plano modal, que actúan como apoyo de la propia aserción, podemos citar los elementos modales reformativos. Es el caso de *por supuesto* en el comentario (23), “¿No echáis de menos estar rodeados de 4 tótems de cada elemento? [...] era algo que le daba identidad y encanto, además de por supuesto, utilidad y versatilidad [...]”. Aquí, el usuario está preguntando en el foro si los lectores extrañan ciertas características que tenía la clase “chamán” antes de la llegada de una expansión del juego y utiliza ese elemento modal para destacar ciertas cualidades como apoyo de su aserción.

5.2.3. Procedimientos indirectos

Existen elementos cuyo significado no coincide con el acto de habla que realizan. Son las fórmulas indirectas. Una de las fórmulas indirectas que encontramos es “ocultar al verdadero responsable de lo dicho, es decir, al hablante, bajo otro enunciador: este puede ser una generalidad, la impersonalidad” (Fuentes Rodríguez, 2010: 53). En el fondo son fórmulas de ocultación. Esta puede realizarse a través de varios mecanismos como por ejemplo, ocultarse en la comunidad. En este caso, aparece la fórmula indirecta *nosotros* en el comentario (40) “vamos siguiendo el hilo aver si alguien se anima [...]” en un contexto donde los foristas están buscando otras personas con las que jugar en grupo; al igual que el comentario (58), “Bueno chic@s. Pues oficialmente hemos empezado la aventura esta Noche”, escrito después del acuerdo entre varios usuarios de formar un grupo. También, se observa (67) “Seguimos buscando gente con nuestras mismas ideas de raid relajada [...] No pedimos experiencia ni equipo [...], donde se oculta al verdadero receptor bajo la generalización. En estos casos, tanto la imagen del emisor del mensaje como la del receptor están a salvo de esta forma. También otros mecanismos indirectos tratan de ocultar al receptor, dirigirse a otro alocutario que no es el destinatario directo. Por ejemplo, en (20) “puede que incluso en próximos parches equilibren un poco más”, cuyo destinatario del ataque indirecto es la empresa Blizzard, productora del videojuego.

5.3. Procedimientos de descortesía

En este punto analizamos la intensificación y los procedimientos indirectos, ya que la atenuación de la descortesía la hemos incluido dentro de los procedimientos corteses.

5.3.1. Intensificadores

La descortesía es el ataque a la imagen del otro. Entre los procedimientos expresivos analizados están los recursos fónicos, la maximización de la cantidad y cualidad, la maximización del contenido semántico, el apoyo de la propia aserción, el uso de apelativos y ciertos conectores que actúan con un valor de intensificación de la descortesía.

Respecto a los recursos fónicos en el corpus seleccionado, se observan algunos de repetición fonemática como en (87) “[...] “eh, blissarddd yo kero matar sin usar cc ni moverme”, ni zaber uzar mi pj, quiero instant kill”, destaca una pronunciación marcada con alargamientos fonéticos “blissarddd”, y ceceante “ni saber uzar mi pj”, para atacar a ciertos jugadores que quieren utilizar pocos comandos de juego; en (93) "pues te aguantas!... mimimimmi mimi!" intenta reproducir el lenguaje infantil para mofarse de los jugadores que se quejan, en opinión del autor, sin razón, potenciado por el uso de exclamativas.

O aparecen casos en que se ataca también sus reacciones. En el caso siguiente se le acusa de llorones, como en (85) “No os quejéis tanto, que estamos a inicios de expansión, y después cuando el TOP este monopolizado por los casters os pondréis a llorar y a preguntaros porqué es.”. De esta forma, se remarca la información aportada y se destaca sobre el resto del comentario. El TOP se trata de una lista con los personajes más fuertes ordenados de mayor a menor. Además, esa estructura repetida manifiesta agresividad, que junto a las exclamaciones, sube el tono de la crítica realizada por este usuario.

Otro intensificador es el de la maximización de la cantidad y cualidad. Por ejemplo, con la repetición: por ejemplo, en el comentario (87) “El problema es que hasta ahora los casters apenas tenían que hacer nada. Spam, spam, spam y melés muertos”. Incrementa el efecto descortés del mensaje porque *spam* es un término comúnmente usado por los jugadores para hacer referencia a realizar la misma acción muchas veces. En este caso, *spam* se entiende como pulsar una misma tecla varias veces para matar a un enemigo, es decir, se trata de una dura crítica hacia los jugadores “caster” quienes según la afirmación descortés de este usuario, matan más fácilmente que los “melees” al tener que pulsar solo un botón para ello.

Por otro lado, los adverbios cuantificadores y los operadores de la intensificación de la cualidad pueden aparecer en acusaciones. Aparece *muy* en (82) “[...] por la tarde que se juega fatal, los casters se lo pasan muy bien desde mi punto de vista”, es una dura crítica a los jugadores “casters” a los que atribuye una forma de jugar irresponsable y no respetuosa con el resto de jugadores; o bien, a través de otras expresiones con uso descortés en su contexto como el adverbio *tremendamente* en (87) “Un DH es tremendamente kiteable, otra cosa es que la gente no tenga idea de cómo hacerlo [...]” para referirse a que la raza DH (“demon hunter”) es fácil realmente de matar (o “ser kiteable”) y ataca a los jugadores que se quejan de la dificultad de su muerte. Intensificadores de contenidos negativos encontramos en el comentario (85) donde Afhn dice “[...] No es la primera ni la última vez que hay meles rotísimos”, utilizando la metáfora *rotísimos* para referirse a que hay clases que están muy fuertes en el juego, es decir, los programadores del juego al realizar los cambios nuevos incorporados, les han dado esta ventaja. Es un mecanismo intensificador de la descortesía porque se trata de una dura crítica a este hecho.

Distinto procedimiento es el de maximización del contenido semántico, donde se eligen elementos cuyo significado es sobrepotenciado. Así, en (99) “*Malditos melees cegatos!* Sois todos dh y os habéis quitado los ojos” que hace alusión a una raza del juego, “demon hunter” la cual no tiene ojos sino una venda que los tapa como rasgo caracterizador. Se trata de una ofensa directa a los jugadores melees, mediante el insulto. Un acto de habla claramente descortés al tratarse de una amenaza a la imagen del receptor.

Otro es la comparación como en (74) “Pero comparar a un mago “top 200” con un mago pvpero normal es como comparar a un equipo de primera con un tercera regional”. Se rebaja la imagen del receptor, relaciona la comparación “mago top 200” con “mago pvp”, haciendo referencia a las distintas categorías de equipos de fútbol, teniendo en cuenta que los lectores del foro conocen esta diferencia.

O incluso aparecen otros recursos como refranes en (81), “No hay más ciego que el que no quiere ver” para dirigir una crítica indirecta hacia aquellos jugadores “melees” que se quejan de estar en una posición inferior en el juego respecto a los “casters”.

A veces se utiliza el apoyo de la propia aserción como intensificador de afirmaciones descorteses, por irónicas: en el comentario (93), “[...] soys geniales, de verdad seguid por ahí que a alguno ya entrado en edad nos haceis pasar un buen rato”, donde la aserción *de verdad* a pesar de aportar también seguridad en su enunciado, es utilizada para aportar

una fuerza descortés a su recriminación a ciertos foristas “melees” que critican que se encuentran en una situación no privilegiada.

Otros recursos enunciativos que usa el hablante para presentar una aserción que no admite réplica, es el verbo decir en primera persona. Véase el comentario (93) “*Yo solo digo una cosa*, si me podeis alcanzar tantas veces, me podeis ccear desde la distancia y me podeis cortar.. Dadme la mald ita posibilidad de desarmaros, [...]”, por un lado, con el atenuativo *solo* parece que mitiga su fuerza ilocutiva, pero este hablante no quiere que su comentario sea rebatido sino que lo presenta como la única idea que va a mostrar, siendo descortés en su estructura.

Asimismo, se observa el *que* enunciativo en (93) “[...] Que ya molesta que algunos os penseis que por decir esto lo que queramos es que cambien las tornas y seais vosotros los que quedeis humillaos! *Que* no!! *Que* no es eso! *Que* penseis un poquito! *Que* no se trata de o uno u otro!.....”. Esa estructura manifiesta un tono elevado en la aserción, dándole más fuerza con esta intensificación léxica. De nuevo, se trata de un ataque a los jugadores “melees”. Se repiten estas estructuras de rechazo o contraposición, junto a estos actos de mandato.

Finalmente, en (87) “Pero claro, eso requiere de pericia, saber usar las habilidades sin aporrear botones así como aprovechar el entorno... Y por supuesto, esto es mucho pedir”, el autor realiza un inciso en su comentario para aportar una opinión hiriente sobre muchos usuarios que buscan jugar fácilmente, sin apenas esfuerzo ni conocimiento del juego. Aquí, la ironía es intensificada con los elementos modales *por supuesto* y *claro*, que actúan como conectores que reafirman lo dicho. Estos aparecen, además, después de un retardatario para hacer esperar la expresión de su opinión, de tono sarcástico. Por este motivo, esta petición es considerada ilógica por el autor del comentario. Además, se observa en la parte final un retardatario para hacer esperar la expresión de su opinión, junto al elemento modal *por supuesto*, que intensifica la descortesía en su apreciación.

Como formas de enfatización e intensificación, también se utilizan los apelativos. Estas formas “exigen un contexto de familiaridad y confianza, sino, suena descortés” (Fuentes Rodríguez, 2010: 44). Es lo que podemos ver en (79) “*oye* podias pasar tu referencia porque yo miro esta pagina [...]”. Se trata de un enfrentamiento, aporta un link como prueba de su referencia y usa el condicional para realizar una petición que parece formalmente cortés, pero no lo es en este contexto donde el autor busca descalificar la opinión de otro forista.

Por otro lado, hay ciertos conectores que actúan como intensificadores de la descortesía. Un conector aditivo que suele usarse en contextos descorteses es *encima*, que añade una información que se considera excesiva. Por ejemplo, en (70) en una acusación: “[...] A un mele que le haces? encima meten el daño brutal [...]”.

Fin cierra una aserción tajante: (72): “Por tanto la comparacion hoy en dia entre el mejor caster y el mele es una comparacion que roza lo absurdo, son mejores para pvp, cuando empiezo a pegar duro estoy a 40% de vida haciendolo !@#\$% udo, fin”.

Actos de habla que pueden resultar claramente descorteses son: Expresar rechazo o desagrado en (13) “Pues todavia no nos dicen nada, *que fastidio*” muestra descontento; o en (92) su comentario es claramente descortés al usar una palabra malsonante que ha sido censurada por la persona responsable del foro, “Lo que es difícil es que un MAGO escriba semejante !@#\$%^ [...] Pues te aguantas, igual que nos aguantamos todos en su momento.” y además, *pues* acentúa la descortesía, es MR, junto a la expresión *te aguantas*, no permite que el otro interlocutor se queje de una situación. Asimismo, están presentes en nuestro corpus otras amenazas a la imagen del destinatario en el apelativo altamente descortés del comentario (78), “Muchacho o Muchacha, lo que puse de no compararse no iba por tu post”; o incluso, aparece remarcado con el subrayado en (93), “[...] Probad las cosas antes de sentirlos "atacados" que a alguno parece que le estan insultando cuando se dice esto de los melees, y no genios, los caster no queremos deletaros [...]”, para aumentar la descortesía de este descalificativo.

Otro acto de cortesía estratégica es mostrar desacuerdo, algo habitual en situaciones de conflicto. Se trata de un proceso gradual donde hay diferentes niveles de fuerza. Observamos algunos casos de total desacuerdo, como el comentario (99), que menosprecia la imagen del otro, “*Malditos melees cegatos! Sois todos dh y os habeis quitado los ojos o me estais bacilandoxD*”, con insultos directos, además utiliza signos de exclamación y la ironía, *o me estais vacilando xD*, lo que provoca un mensaje subido de tono que busca el enfrentamiento. Usa, además, el conocimiento compartido por los foristas de las características físicas de la raza dh (demon hunter) la cual no tiene ojos sino como se ha explicado anteriormente en el análisis, una venda que sirve para taparlos. Con esta información, realiza un ataque directo a los lectores que sean personajes “melees” en el juego.

Algunos comentarios muestran, por otro lado, el rechazo a las afirmaciones de otro. Con términos malsonantes como en (78), “el que venga a decir que el chamy rayos esta bien basandose en eso no tiene *ni p*ta idea*”, corregido por el propio autor para evitar la

censura del foro. Se trata de un acto totalmente descortés e inadecuado por el contexto en el que se encuentra.

5.3.2. Procedimientos indirectos

En las fórmulas indirectas encontramos enunciados que “provocan una inferencia” (Fuentes Rodríguez, 2010: 51). Es el caso de (86), “Luna llena”, comentario escrito para desestabilizar el hilo de la conversación y que no guarda relación con el tema debatido. En el propio juego, recibe el nombre de *comentario troll* por parte de los jugadores que acostumbrados a la presencia de este tipo de comentarios, utilizan una terminología propia para designarlos.

Ocultan al verdadero responsable de lo dicho términos genéricos como gente en (87) “Un DH es tremendamente kiteable, otra cosa es que la gente no tenga idea de cómo hacerlo”, donde menciona de forma despectiva a las personas que no son hábiles jugando según su propia opinión, pero que se quejan de perder en el juego.

Uno de los mecanismos indirectos más interesantes en nuestro corpus es la ironía. Por ejemplo, en (78) observamos “Casualidades o no ahí están los hotfixes de este 24 de septiembre donde anuncian nerfeo al daño de algunas habilidades del dh... *Vaaaaya por dios!.....* Pero si no hay tantos en el top!!.....”, un comentario irónico porque alega que de 200 personas que hay en total en el top, solo hay siete de la clase “dh” o “demon hunter” y los responsables del juego van a hacer cambios en esta porque hay usuarios que se han quejado de ella. El uso de signos de exclamación finales junto a *pero* actúan como intensificadores. En (75) son las interrogativas en acumulación las que muestran un ataque indirecto dirigido a jugadores noveles recurriendo a la ironía: “¿Y Blizzard que tiene que hacer para nivelar las clases? ¿Fijarse en la gente que no pasa de 1500 de rating que no conoce las skills de las demás clases y en cuanto alguien lo mata va al foro a llorar, en lugar de aprender?”.

Por último, (100) contiene una frase final irónica, “No se por que no os gusta dar respuestas y crear debates constructivos...” donde el autor piensa que no se hacen hilos de conversación constructivos y realiza un ataque indirecto mediante este procedimiento. En resumen, el principio de colaboración de Grice añade que la norma conversacional admitida exige el acuerdo. No obstante, hay que fijarse en los mecanismos presentes en el discurso para valorar si la aserción expresa acuerdo o desacuerdo. Por tanto, la aserción “no es, pues, ni cortés ni descortés, sino que se valora en relación con el resto del discurso”. (Fuentes Rodríguez, 2010: 75).

6. Conclusión

Como hemos visto en el análisis del corpus, en el foro de opinión de la página web oficial del videojuego World of Warcraft aparecen procedimientos de cortesía y descortesía verbal. Estos textos extraídos forman un interesante corpus de mecanismos lingüísticos y discursos heterogéneos. En el plano de la cortesía se han estudiado mecanismos que atenúan el acto que se considera invasivo del campo del oyente, intensificadores de la cortesía para enfatizar el contenido del mensaje y procedimientos indirectos cuyo significado no coincide con el acto de habla que realizan. En el plano de la descortesía, destacan comentarios cuyas aserciones eran agresivas o insultantes, en contra de lo que promueve este foro de opinión cuyas normas de lo censurable pueden observarse en el Anexo II. Sin embargo, su interés es crucial para entender la naturaleza del intercambio comunicativo en este contexto. Los jugadores conocen la jerga del videojuego y la emplean tanto para cometer actos corteses como descorteses. Es una marca identificadora de grupo.

A pesar de que en este tipo de textos es habitual encontrar un mayor número de críticas negativas, con predominio de rasgos descorteses, opinar libremente es finalmente lo esperable en los foros (Vigara Tauste, A.M. y Hernández Toribio, M.I). El análisis cuantitativo aportado en el Anexo III muestra que este foro está formado mayoritariamente por procedimientos corteses con un porcentaje del 73%. Por tanto, no resulta extraño que un importante número de comentarios sean corteses porque se trata de un foro con una finalidad didáctica para los jugadores de este videojuego.

Además, los usuarios emplean expresiones que solo conocen estos jugadores y convierten al foro en un espacio donde para participar, debe existir un conocimiento de la información compartida. Debemos ser jugadores de este juego y, por tanto, sus usuarios tienen una identidad individual y grupal. Estos pueden elegir qué rasgos incorporar a su identidad y usarlos con un fin estratégico.

Bibliografía

- Bravo, D. (2003): “Actividades de cortesía, imagen social y contextos socioculturales: una introducción”, en D. Bravo (ed.), *Actas del Primer Coloquio del Programa EDICE: La perspectiva no etnocentrista de la cortesía: Identidad sociocultural de las Comunidades hispanohablantes* (pp. 98-108). Estocolmo: Programa EDICE y Universidad de Estocolmo [<http://www.edice.org/programa/?cat=25>].
- Bravo, D. (2004): “Tensión entre universalidad y relatividad en las teorías de la cortesía”, en D. Bravo – A. Briz (eds., 2004). *Pragmática sociocultural: estudios sobre el discurso de cortesía en español* (pp. 15-37). Barcelona: Ariel Letras.
- Bravo, D. (2008): “Situación de habla, recursos comunicativos y factores lingüísticos en la interpretación de objetivos de cortesía”, en A. Briz *et alii* (eds.) (2008). *Cortesía y conversación: de lo escrito a lo oral* (pp.12-24). Valencia/Estocolmo: Universidad de Valencia, Programa EDICE. www.edice.org.
- Bravo, D. (2010): “Pragmática socio-cultural. La configuración de la imagen como premisa socio-cultural para la interpretación de actividades verbales y no verbales de imagen”, en F. Orletti y L. Mariottini (eds.), pp. 19-47.
- Brenes Peña, M. Ester (2009): *La agresividad verbal y sus mecanismos de expresión en el español actual*. Tesis doctoral. Sevilla: Departamento de Lengua Española, Lingüística y Teoría de la Literatura, Universidad de Sevilla.
- Briz, A. (2004): “Cortesía verbal codificada y cortesía verbal interpretada en la conversación”. En D. Bravo, y A. Briz (Eds.). *Pragmática sociocultural: estudios sobre el discurso de cortesía en español* (pp. 67-93). Barcelona: Ariel Letras.
- Brown, P. y Levinson, S. (1987): *Politeness. Some Universals in Language Use*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Culpeper J. (1996): “Towards an anatomy of impoliteness”. *Journal of Pragmatics* 25 (3), pp. 349-367.
- Culpeper, J. *et al.* (2003): “Impoliteness revisited: With special reference to dynamic and prosodic aspects”, *Journal of Pragmatics*, 35, 1545-1579.
- Culpeper, J. (2005): “Impoliteness and entertainment in the television quiz show: ‘The Weakest Link’”, *Journal of Politeness Research* 1 (1), pp. 35-72.
- Culpeper, J. (2008): “Reflections on impoliteness, relational work and power”, en D. Bousfield y M. A. Locher (eds.). *Impoliteness in Language*. Berlin: Mouton de Gruyter.
- Culpeper, J. (2010): “Conventionalised impoliteness formulae”, *Journal of Pragmatics* 42.
- Culpeper, J. (2011): *Impoliteness. Using Language to Cause Offence*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Fraser, B. (1990): “Perspectives on politeness”, *Journal of Pragmatics*, 14, 219-236.
- Fuentes Rodríguez, C.- Alcaide Lara, E (2008): *(Des)cortesía, agresividad y violencia verbal en la sociedad actual*. Sevilla: Universidad Internacional de Andalucía.
- Fuentes Rodríguez, C.- Alcaide Lara, E (2009): “Descortesía y agresividad bajo el anonimato: Internet”, en Fuentes Rodríguez, C. – Alcaide Lara, E, *Manifestaciones textuales de la descortesía y agresividad verbal en diversos ámbitos comunicativos* (pp. 188-210). Sevilla: Universidad Internacional de Andalucía.
- Fuentes Rodríguez, C. (2010): *La gramática de la cortesía en español /LE*. Madrid: Arco Libros.
- Fuentes Rodríguez, C.:“(Des)cortesía y violencia verbal: implicaciones lingüísticas y sociales”, en C.Fuentes-E.Alcaide-E.Brenes (eds, 2011). *Aproximaciones a la (des)cortesía verbal en español* (pp. 27-74). Berne: Peter Lang AG.

- Fuentes Rodríguez, C.: “(Des)cortesía, imagen social e identidad como categorías sociopragmáticas en el discurso público”, en D. Dumitrescu y D. Bravo (2016). *Roles situacionales, interculturalidad y multiculturalidad en encuentros en español*. Buenos Aires: Editorial Dunken.
- Ginocchio M. (2011): “Los efectos irónicos en el uso del diminutivo en español”. *Escritura y Pensamiento*. Año XIV, N°28, 2011, 63-79.
- González Sanz, M. (2014): *Tertulia política y (des)cortesía verbal*. Tesis doctoral. Sevilla: Departamento de Lengua Española, Lingüística y Teoría de la Literatura, Universidad de Sevilla.
- Grice, H.P. (1975): “Logic and conversation”, en Cole, P. y Morgan, J. (eds.), 41-58.
- Haverkate, H. (1994): *La cortesía verbal. Estudio pragmatolingüístico*. Madrid: Gredos.
- Hernández Flores, N. (2013): “Actividad de imagen: caracterización y tipología en la interacción comunicativa”. *Sociocultural Pragmatics* 1(2), pp. 175-198, DOI: [10.1515/soprag-2012-0012](https://doi.org/10.1515/soprag-2012-0012)
- Mancera Rueda, A. y Pano Alamán A: “Las redes sociales como corpus de estudio para el Análisis del discurso mediado por ordenador”. *Humanidades Digitales: desafíos, logros y perspectivas de futuro*. Janus, Anexo 1 (2014), pp. 305-315
- Mancera Rueda, Ana: “Cortesía en 140 caracteres: Interacciones en Twitter entre periodistas y prosumidores”. *Revista de filología*, 32; 2014, pp. 163-180
- Pano, A. (2008): “Dialogar en la Red. La lengua española en chats, e-mails, foros y blogs”. Berlín: Peter Lang.
- Pérez Sabater, C. (2007): *Los elementos conversacionales en la comunicación escrita vía Internet en lengua inglesa*, Tesis Doctoral, Castellón, Universitat Jaume I. [http://www.thesisenxarxa.net/TESIS_UJI/AVAILABLE/TDX-0329107-144743/perez.pdf]
- Spencer-Oatey, H. (2007): “Theories of identity and the analysis of face”. *Journal of Pragmatics*, 39, pp. 639-656.
- VigaraTauste, A.M. y Hernández Toribio, M.I: “Ciber(des)cortesía en los foros de opinión de la prensa escrita: un ejemplo”. *ELUA*, 25, 2011, págs. 353-379
- Yus, F. (2010): *Ciberpragmática 2.0*. Barcelona: Ariel, 1ª ed.

Anexo I

Se añaden los comentarios utilizados para la obtención del corpus del trabajo y su posterior análisis. Estos son clasificados según el hilo del foro al que pertenecen en la página web oficial de World of Warcraft.

Los comentarios pertenecientes al hilo del foro “asistencia al cliente” (<http://eu.battle.net/forums/es/wow/topic/17613334761>) son:

- (1) Griselda <Legion of Fire> 110 Elfo de la noche Sacerdotisa 11685 18 sep (Entrada de inicio)

Buenas.

Como bien dice el titulo, al hablar con Alonsus, de la sede de sacerdotes que es quien da las misiones, al seleccionar la unica que me quedaba la 3... me ha pedido si quiero conservar mi especializacion, le dije que si, logico para no quedarme sin arma..

Entonces de golpe Alonsus desaparecio y la mision no me la dio, lo he intentado todo, reiniciando, cambiando especilizacion, desactivando addons, cambiando de fase sigue sin aparecer.

Se trata de un NPC importante incluso hasta tengo misiones que devolverselas..

Alguien sabe la solucion?

- (2) Griselda <Legion of Fire> 110 Elfo de la noche Sacerdotisa 11685 Marcado como la solución 21 sep

Resuelto,

Todo ha sido debido a una casualidad, cuando envias a campeones hacer misiones, estos desaparecen de tu sede, a veces, si el servidor va con cierto lag (como estos dias) el desaparecer no es inmediato y puede retrasarse unos segundos.

Dio la casualidad que desaparecio justo cuando yo crei que estaba aceptando la mision causando asi la confusion sumandole tambien el hecho, que como trabajo la sede desde el movil cuando jugaba fisicamente, este se encontrba siempre en misiones.

- (3) Tharemdr Customer Service 9192 Publicaciones 21 sep

Gracias por comentar la solución, Griselda.

- (4) Terapatrix <Yotta Kyödai> 110 Goblin Cazadora 15785 23 sep

Pues resulta que se trataba de eso. El mismo NPC que te da las misiones de arma artefacto también es un seguidor, y si lo mandas por ahí, ya no te da la misión hasta que regrese. Muchas gracias Griselda.

Por cierto, estoy insatisfecho por el tiempo en el que te puedan resolver este tipo de cosas a través de un tiquet. Puse uno hará ya dos días (por este mismo asunto), y aun sigue poniendo que tiempo medio de respuesta es de 4 días. Y supongo que me podría quedar esperando si no lo cerrara.

En fin, gracias y un saludo.

(5) Nightwish <Scaretale> 110 Elfo de sangre Sacerdotisa 17470 04 oct

Me encuentro en la misma situación, con la diferencia que yo tenía por entregar la misión del tercer artefacto , " La Cólera de la Luz". Justo al entregarla a Alonsus, para que me la diera, desaparece.

He reiniciado de todas las formas. He salido y entrado de la sede varias veces y cambiado la spec, también he ido a Claros de Tirisfal y nada de nada.

Acabo de leer este post, y mi pregunta es : antes de que ocurriera esto había mandado a Alonsus a una misión de 20 horas ¿ significa que hasta dentro de 18 horas.....no voy a poder coger la misión ? . Si es así....creo que se debería arreglar.

Por cierto, en mi caso no tengo la app de la sede, que no se porqué tampoco me deja instalarla en el móvil :S

En fin.....¡Gracias y un saludo!

Los comentarios pertenecientes al hilo del foro "asistencia técnica" (<http://eu.battle.net/forums/es/wow/topic/17613333682?page=4>) son:

(6) Sezool <Rebirth Of Alliance> 110 Humano Pícaro 6885 21 sep

Tengo una GeForce 920M.

Aún no he tenido tiempo para hacer el diagnóstico de memoria, pero he desactivado GeForce Experience y puesto los gráficos al mínimo, y el problema continúa.

(7) Sezool <Rebirth Of Alliance> 110 Humano Pícaro 6885 23 sep

Ayer se me descargó un nuevo controlador de Nvidia y tenía esperanzas de que fuera mejor, pero me ilusioné en vano, personalmente sigo con el problema, no sé los demás.

(8) Épiro <SineQuaNon> 110 Elfo de sangre Cazador de demonios 12670 23 sep

Buenas,

A mi se me solucionó el problema, y aunque no estoy seguro de como, sólo diré que formateé el disco duro donde lo tenía y lo volví a instalar.

Durante la instalación pude jugar sin problemas y al terminar seguía funcionando bien, sin problemas de pantallas de carga eternas ni pantallas congeladas ni nada, así que puede ser que el problema se encuentre en la carpeta del juego.

Es muy posible que mi caso sea una excepción, pero quería compartirlo por si alguno se animaba a probarlo y ver si funciona.

(9) Baldi <Birth Of Alliance> 110 Humano Pícaro 6885 27 sep

Publicado por Épiro

23/09/2016 21:35⁴

Buenas,

A mi se me solucionó el problema, y aunque no estoy seguro de como, sólo diré que formateé el disco duro donde lo tenía y lo volví a instalar.

⁴ Se muestran en cursiva los comentarios respondidos.

Durante la instalación pude jugar sin problemas y al terminar seguía funcionando bien, sin problemas de pantallas de carga eternas ni pantallas congeladas ni nada, así que puede ser que el problema se encuentre en la carpeta del juego.

Es muy posible que mi caso sea una excepción, pero quería compartirlo por si alguno se animaba a probarlo y ver si funciona.

En los próximos días probaré a desinstalar, borrar todos los archivos, y reinstalar desde otro ISP, mientras tanto, el problema persiste.

(10) Sígríd <Dragones de Sangre> 110 Elfo de sangre Cazadora de demonios 28 sep

Yo después de 3 semanas sin éste problema, ayer volvió. En plena mazmorra.. en fín... Ya me iba esta mañana a comprar una memoria para mi ordenador, para meterle más chicha, pero vamos, veo que el problema es más común de lo que parece. Saludos.

(11) Kyllidan 110 Elfo de la noche Cazador de demonios 3695 29 sep

Buenas voy a dejar el Dxdiag y el MSInfo ya que he echo todo lo propuesto, además de bajar de directx 11 a directx 9.

He de decir, que todas las soluciones propuestas (desinstalar, borrar WTF, Interface, etc.. Reducir a directx9..) Lo único que conseguía era una aparente normalidad en el juego durante 2-3 horas, lo suficiente para ilusionarte y pensado que el problema estaba solucionado, al desconectar y volver al día siguiente, o a las hora el problema persiste, además de una manera que es imposible jugar, repito imposible, porque pago para jugar, lo que significa que estas dos semanas que llevo de incidentes, ¿quién me devuelve el dinero? o tiempo perdido desinstalando y instalando cosas, probando a borrar carpetas de aquí, cosas de allí... Solo quiero disfrutar lo que he pagado.

En fin dejo:

-Dxdiag :

<http://pastebin.com/R2HF2fqZ>

-MSInfo :

<http://pastebin.com/vjGduy4L>

(12) Missguitardo <Player Style> 110 Orco Maga 7820 29 sep

bueno señores uno más con el mismo problema. Nada nuevo? he podido comprobar que va segun el dia y hora, así que supongo que son los servers que están a petar. Aun asi no estoy seguro porque en arenas también me pasa y no creo que tenga nada que ver con el server. Esperemos respuesta, pensava que era solo yo porque soy usuario de mac. Abri un post tambien.

(13) Hapolion <La chasse> 110 Humano Brujo 16415 112 01 oct

Pues todavia no nos dicen nada, que fastidio.

(14) Rovam <Paradox> 110 Elfo de sangre Pícaro 18260 04 oct

Publicado por Nestle 18/09/2016 22:38

a mi me deja jugar 2 dias bien y al 3 ya da problemas como ahora mismo, que no me deja entrar

Desde que hice todo lo que pongo en ese mensaje no he tenido ni un solo problema. Tal vez sea suerte, pero os animo a que lo probéis por si acaso.

(15) Ophira <Souls of Horde> 110 Goblin Chamán 4340 04 oct

A mi me pasa lo mismo y pensaba que era por algun programa o addon pero ya veo que le pasa a mucha gente, espero que se solucione pronto porque hay veces que desespera

(16) Figo <PvP EvolutioN> 110 Elfo de sangre Cazador de demonios 9405 04 oct

disculpad pero yo solucione el problema en nvidia .

Entre al panel de control de nvidia y en la configuracion physx quite el automatico y seleccione la targeta grafica.

Si alguien que tenga w10 le ocurre lo mismo que comente :(

Los comentarios pertenecientes al hilo del foro “ayuda y guías para nuevos jugadores” (<http://eu.battle.net/forums/es/wow/topic/17613563770>) son:

(17) Zherøx 20 No-muerto Guerrero 220 04 oct

Hola, muy buenas!

Os comento mi caso. La historia es que estoy tratando de llevar a un personaje, pero me han advertido que con eso del arma artefacto decida con cuidado que personaje llevar y tal porque después está el tema de subir el artefacto, así pues mi pregunta es la siguiente: dado que no soy una persona que disponga de mucho tiempo y me apetece jugar a gusto y no sentirme poco útil solo tengo tiempo para dedicarle a un personaje, cual me recomendaríais? Guerrero, Demon Hunter o paladín? mi objetivo es hacer un DPS que esté bien, tanto en PvP como en PvE.

Gracias y un saludo

(18) Anksul 110 Trol Chamán 13850 04 oct

Si lo que quieres es jugar a gusto, lo mejor es que escojas la clase que más te apetezca o mejor pinta te tenga. Las estadísticas de las clases cambian a menudo con el fin de equilibrarlas. De todas formas, lo normal es que cuando te acostumbras a una clase, lo puedas llevar un poco más allá.

(19) Zherøx 20 No-muerto Guerrero 220 04 oct

Te agradezco la respuesta, pero busco una opinión más objetiva la verdad, no lo tomes a mal, se lo que quieres decir y por eso no he preguntado por todas las clases, he preguntado con las que me siento a gusto.

Gracias

(20) Ankzul 110 Trol Chamán 13850 04 oct

Posiblemente de esos tres el que más daño esté haciendo ahora mismo sería el dh. Pero como dije, puede que incluso en próximos parches equilibren un poco más.

(21) Therius 29 Humano Paladín 0 04 oct

Yo como starter he jugado a cada una de las clases excepto Dk y él demon hunter. Y la verdad con él paladín ha sido con él que mejor me lo he pasado y como mas útil me he sentido ya que puedes hacer mucho DPS, puedes ser un tanke como en mi caso o healer. Pero como ha dicho él compañero de arriba yo lo seleccionaría a tu gusto. Saludos.

(22) Sünwükong <Mana Thirst> 110 Pandaren Monje 1665 05 oct

Si quieres agregame Darius#2637 y te recluto y te ayudo a probar varios pj ya que ambos ganaremos triple exp, saludos!

Los comentarios pertenecientes al hilo del foro “chamán” (<http://eu.battle.net/forums/es/wow/topic/17613553183>) son:

(23) Razgu <Last Battle Win> 110 Trol Chamán 4820 30 sep (Editado)

El título es un poco sensacionalista, pero todos compañeros chamanes sabéis a lo que me refiero. Con la poda de habilidades los tótems ya no son lo que eran, son pocos y por ende menos variados.

Hablaré desde la especialización que yo juego en PvE, mejora. Tengo 2 tótems, y son por talentos, ojo.

¿No echáis de menos estar rodeados de 4 tótems de cada elemento? Para mi, acostumbrado al chamán desde hace años, era algo que le daba identidad y encanto, además de por supuesto, utilidad y versatilidad (y no me refiero al atributo xD) dependiendo del tipo de encuentro, ayudando a tus aliados. Algo que encaja perfectamente con el líder espiritual que debería ser un chamán, una clase más grupal que individualista.

Yo entiendo, y en parte comparto, que pueda resultar tedioso todo el ritual de colocar los tótems a día de hoy teniendo en cuenta como han cambiados las mecánicas del juego y el resto de clases, tendiendo a una simplificación, que no necesariamente es algo negativo.

Pero, pueden haber formas de encajar el uso de los tótems variados a este estilo de juego, pudiendo plantar todos con un botón, y personalizando el combo a tu gusto dando la opción a encajar los tótems que quieras en esa habilidad (uno de cada elemento).

No se habla de volver a vanilla o la BC con todos esos tótems que no cabían en las barras de acción, pero sí poder plantar tus 3-4 tótems teniendo una variedad razonable para elegir y que estos entren en la mecánica del estilo de juego del chamán.

Es solo una opinión, y honestamente dudo que esto que se propone se implante en el futuro (en esta expansión doy por hecho que no), la tendencia del juego se ve que es

otra. Pero me gustaría leer otros puntos de vista y a quienes comparten lo que comento.

(24) Ziggy 110 Orco Chamán 8000 1713 30 sep

La verdad que sí es algo que choca.

Al menos en resto sí se usan algo más, 4 en PvE y 5-6 en PvP, pero vamos, es raro estar en Mejora y apenas usarlos.

(25) Llou <BrutalTeam> 110 No-muerto Pícaro 11310 30 sep

Me acuerdo de entrar en maz, ver que clases habia y saber que "combo" de totems poner y hacerlo con un botón.

Eso... Sí me gustaba!

(26) Javisoft <Summum> 110 Pandaren Chamán 8810 01 oct

En el elemental plantas con un boton los 4 totems ...

(27) Mekarai <Nova Autem> 104 Trol Chamán 5035 02 oct

A mi me molaba muchisimo los 4 totes, y tener las 3 opciones para las combinaciones segun se rekieran.

(28) Echeyake <Decimation> 110 Trol Chamán 10880 04 oct

El tótem viento furioso y el que te daba agilidad :_(

Pero aparte de eso, soy el único que hecha de menos los choques para el mejora? Con todo el rollo de que la maestría aumenta el daño de naturaleza, fuego y escarcha, estaría bien que tuviésemos choque de tierra, fuego y escarcha como en la Lich King. lo sé, lo séeee... Déjenme soñar al menos.

(29) Terdekx <Emerald Dream> 110 Enano Chamán 20015 1458 05 oct

Ojalá, llevo desde vanilla jugando y la versatilidad que tenía (siendo rayos) en área limpiaba venenos, enfermedades, quitaba fears, daba mana, el tótem flametongue, windfury, mama tide, el que curaba, los BL solo a los miembros del grupo jajaja, el totem de spellpower etc

Los comentarios pertenecientes al hilo del foro "conversaciones JcE (PvE)" (<http://eu.battle.net/forums/es/wow/topic/17613502669>) son:

(30) Lucyane <The Destiny> 110 Humana Sacerdotisa 13870 27 sep (Editado)

Muy buenas.

Debo decir que conseguí hacer en normal casi toda la raid de la Pesadilla Esmeralda, excepto dos jefes: Cenarius (dificilísimo, anoche lo intentamos y no hubo manera, y lo mismo este mediodía...) y Xavius, que por razones obvias no pude ni olerle.

Tengo misiones ahí en esa raid, que involucra a Xavius casi exclusivamente (está el farmeo de objetos qe sólo dan los jefes, pero eso ya en el buscado y a arrear).

La pregunta es, ¿podré irme a un grupo que va a por Xavius, sin haber pasado yo por Cenarius? Es que le di por imposible, al menos con mi nivel. Y Proenix en su día me dejó bien clarito que esas misiones se pueden hacer con buscador.

En parte me lo merezco, por ser una meteprias hasta para eso... me decía '¡vamos, así saco objetos y reliquias para subir nivel!'

Pero una parte de mí decía, "Lucy, ni se te ocurra meterte en ese berenjenal, que en el buscador ya aprendes las mecánicas." (siempre he sido de aprender a golpes que se dice)

En fin, aprovecho para pedir consejos sobre Cenarius. Esta noche estará el último intento, y esta vez haré una cosa que vi en las guías y de la que nunca me percaté (aparte de las tácticas, pero esto que digo lo En fin, aprovecho facilitará mucho).

Ajustar la cámara lo más lejos posible, para ver todo.

También entono el mea culpa a todos aquellos que aguantaron mis fails y missplays.

PD: por cierto, de esa misión de farmeo, ni un solo jefe me dio una sola...runa, creo que era, ¡ni una! Entre eso y que ya tuve una reliquia muy maja para la Xal'atath a pesar de no haber podido subir nivel general, creo que lo mejor sería retirarme y esperar al buscador. A ver qué me decís...

(31) Tyrän <El Escudo de Azeroth> 110 Enano Cazador 13185 27 sep

Si, puedes ir a una raid que tenga save en Xavius, ya que cogerías su save (y obviamente, los 6 jefes anteriores ya no podrías hacerlos en esa dificultad hasta reinicio).

Yo a Cenarius lo he hecho según nos dijo un guiri, que era liberar a dragón, dragón, árbol, dragón, todo esto obviamente esquivando AoE, matando adds y limpiarnos cada 30 marcas.

Después full cenarius y darle a las ramas cuando las tenga malfurion.

He visto vídeos en lo que se quedaban siempre en el mismo sitio, así que supongo que habrá varias formas de hacerlo.

(32) Kyotoryuu <Umbrella> 110 Elfo de la noche Mago 10330 28 sep

Publicado por Tyrän 27/09/2016 23:14

Si, puedes ir a una raid que tenga save en Xavius, ya que cogerías su save (y obviamente, los 6 jefes anteriores ya no podrías hacerlos en esa dificultad hasta reinicio).

Esto ya no es asi,si entras en una raid que solo quede Xavius y a ti te falta un boss o todos,cuando acabes con Xavius podras ir a matar a los que te falten.

Cenarius es pura mecanica, mecanica que se aprende a base de wipe pero mecanica xDD

(33) Lucyane <The Destiny> 110 Humana Sacerdotisa 13870 28 sep

Publicado por Kyotoryuu 28/09/2016 15:08

Cenarius es pura mecanica, mecanica que se aprende a base de wipe pero mecanica xDD

Y de insultos, de los que estoy harta ya. ¿Sabes lo que voy a hacer esta noche? Mi propio grupo de Talloscuro, lo que tenía que haber sido el buscador, con diez jugadores. Abriré un post preguntando cómo repartir los roles entre un grupo así.
<https://www.youtube.com/watch?v=3SQo1ZIOzo4>
¡Ea!

(34) Tyrän <El Escudo de Azeroth> 110 Enano Cazador 13185 29 sep

Publicado por Kyotoryuu 28/09/2016 15:08
Cenarius es pura mecanica, mecanica que se aprende a base de wipe pero mecanica xDD
Wow, pues es bueno saberlo, la verdad es que es todo un acierto para agilizar ciertos jefes, así nunca falta gente.

(35) Mizraim <DEA> 110 Elfo de sangre Guerrero 14910 01 oct

Si te parece difícil Cenarius esperate a ver Xavius.

(36) Oxylord <Dun Spetsnaz> 110 Humano Paladín 17820 01 oct

Publicado por Mizraim 01/10/2016 16:38
Si te parece difícil Cenarius esperate a ver Xavius.
Pues ami me pareció mucho mas fácil Xavius que Cenarius. Aunque en cierto modo todos los bosses son fáciles cuando te sabes su mecánica y tienes el dps/healing suficientemente aceptable

Los comentarios pertenecientes al hilo del foro “juego de rol” (<http://eu.battle.net/forums/es/wow/topic/17613552007>) son:

(37) Fonsi <Gran Consejo de Sabios> 110 Humano Paladín 2240 24 sep

Buenas a tod@s !! Escribo porque me gustaria conocer alguien para empezar un personaje desde cero, si es posible misma raza, para ir explorando cada rincon de este fantastico mundo e ir conociendo y comentando todo el lore, subiendo profesiones juntos, acampando en cuevas, tabernas etc. Sin nada de prisa y disfrutando de todo lo que wow nos ofrece. Si ya existiera esta opcion en alguna hermadad no me importaria unirne. Siempre he sido Alianza pero esta vez no me importaria cambiar, el reino tampoco me importa. Solo me importa empezat una nueva aventura.
Siempre esta oscuro antes de amanecer

(38) Snagletooth <Camaradas de Honor> 110 Orco Caballero de la Muerte 14010 24 sep

La idea es estupenda. Y pese a que no me interesa llevar ningún otro pj desde cero, el hecho de hacerlo de esa manera para aprender o enseñar algunas cosillas de la historia (y de paso sacarme Maestro Cultural de algunas zonas) si podría llegar a interesarme.
Estaré atento al hilo por si se acaba formando un grupillo con un mínimo de compromiso.

Buena suerte con ello.

(39) Shüset 41 Elfo de sangre Maga 260 24 sep

Ey que idea MAS CHULA !!!

Yo hacerme un personaje de 0 pues como que ahora mismo no me lo planteo.

Pero estaré encantado si al final el grupo de expedicionarios es Hordeño, de unirme a vuestras aventuras a nivel 40 o incluso antes aunque no gane experiencia, por el simple hecho de ver mapa o misiones de zonas que no tenga ^^

Voy muy muy lento, veo todoooooo, hago todas las misiones , intento hacer todas las mazmorrasetc. Y me encantaría hacer esto mientras comentamos el Lore ^^

Avisa con lo que sea, y si al final decidís ser Alis, pues ya veremos, lo mismo me lo planteo.

Suerte y espero que nos veamos

(40) Fonsi <Gran Consejo de Sabios> 110 Humano Paladín 2240 24 sep

hola a los dos gracias por contestar !!! la verdad yo tengo este personaje 110 y me gusta también el hecho de equipar, mazmorras etc pero pienso que ahora la gente va muy rápido, es un stress el chat, yo lo que busco es además algo mas tranquilo, hacer un grupo o solo con alguien mas para emprender aventura lento sin prisa, sin que el objetivo NO sea ser el mas fuerte, sino conocer historia, cada rincón, cada ciudad abandonada y acampar ahí, comentar la zona, enemigos etc.

pienso que es mejor empezar de 0.. ya que hay mucho contenido interesante de la historia en los comienzos, me da igual horda o alianza.

vamos siguiendo hilo aver si alguien se anima y preparamos nuestro viaje mochilero wow.

(41) Kreerr <Muerte Subita> 110 Tauren Paladín 5775 24 sep

Tauren alto, guapo, morenito busca compañía para llevar recolectar o lo que surja...

(42) Shüset 41 Elfo de sangre Maga 260 25 sep

Publicado por Fonsi

24/09/2016 22:44

yo lo que busco es además algo mas tranquilo, hacer un grupo o solo con alguien mas para emprender aventura lento sin prisa, sin que el objetivo NO sea ser el mas fuerte, sino conocer historia, cada rincón, cada ciudad abandonada y acampar ahí, comentar la zona, enemigos etc.

Te lo compro XD

Yo tengo la ventaja o desventaja (depende de como se mire) que es mi primer pj, no tengo ninguno 110 y voy descubriendo tooooda la historia por primera vez y claro !hay cosas que yo necesito comentar jajajajajaja.

Me quedo pendiente del hilo. Estaria muy chulo un grupillo de aventureros disfrutando por el mundo.

ANIMAROS Y PONGAMOS ESTO EN MARCHA

(43) Meredias <Lobos Gelidos> 110 Elfo de sangre Brujo 5265 25 sep

La verdad es que la idea es bastante buena, y me encanta.

Yo ahora mismo ando un poco sin tiempo entre la raid nueva y tal, pero si fuera más adelante y con Horda contad conmigo.

Tiene muy buena pinta el asunto :DD

(44) Dunnabar <Odisea> 110 Enano Chamán 620 25 sep

yo me apunto a la idea, no me desgradaría un personaje de la horda porque siempre he sido ali. El problema sería coincidir para ello

(45) Shinkansen <HYDRA> 110 Elfo de la noche Cazador de demonios 6780 26 sep

Levear otro pj no, que he vuelto hace poco y tengo que subir profesiones y eso, pero a lvl 110 cuando quieras!!!!

(46) Almevaen 110 Elfo de sangre Mago 3725 27 sep

Me apunto.

(47) Dørgên <Los Veniant> 100 Humano Guerrero 12695 27 sep

Hola, sólo pasaba por aquí para decir que me alegra que aún haya gente que disfrute con esta forma de juego. Ojalá pudiera participar, pero temo que me quedaría atrás, ya que apenas entro, y mi horario es a partir de las 12 de la noche.

Lo cierto es que yo pensaba hacer lo mismo, en cuanto me lleguen unas piezas del ordenador y compre Legión, aunque quizás no de 0 por completo (Porque el personaje en cuestión está ya al 40), pero sí del mismo modo.

Espero que podáis formar un buen grupo, y explorar el mundo en una aventura tranquila pero apasionante, lejos de las ansias por subir cuanto antes mejor, sin siquiera pararse a leer lo que dice cada quest.

Mucha suerte, de veras. Quizás, nos crucemos por ahí.

(48) Jackal <GameWark> 110 Elfo de sangre Cazador de demonios 16055 27 sep

La idea no está nada mal, si podéis poner más o menos como lo pensáis hacer (para ver si mi horario me lo permite) os lo agradecería, eso si no está el grupo completo ya :(.

Personalmente siempre he sido horda, así que me da igual el bando (pero la raza no, si es Alianza y gnomo...).

Espero que la cosa vaya a buen puerto, un saludo!

(49) Shüset 41 Elfo de sangre Maga 260 27 sep

Yo por suerte o por desgracia, ahora mismo dispongo de bastante tiempo libre entre semana (los findes ya es otra cosa XD) así que me podría ajustar al horario que se proponga mas o menos sin dificultad.

(50) Fonsi <Gran Consejo de Sabios> 110 Humano Paladín 2240 27 sep

Eyy que alegría que haya tantas respuestas la verdad . Jejeje si soy sincero busco conocer con profundidad la historia y lore de todo mientras nos aventuramos por el mundo creando personajes que acabaremos queriendo mucho ;) mmmm como podemos hablar mas fluido para ver raza etc ?? Veo que predomina la horda jejeje y siempre fui Ali aunque no me importa cambiar . No estaria mal q haya un " lider " por llamarlo de alguna manera que conozca bien los entresijos de la historia y zonas de la horda ! De cualquier modo si quereis nos agregamos.

MuRDoK#21407

Y asi buscamos una franja horaria aunq sea una horita o lo que podamos al dia. Ya que asi podemos jugar este personaje y aparte si quereis los main que tengais pero un rato al dia no estaria mal , plan modo mas relaxxx

... Siempre esta oscuro antes del amanecer ...

(51) Meredias <Lobos Gelidos> 110 Elfo de sangre Brujo 5265 27 sep

He procedido a agregar :D

Por ir hablando el tema :DD

(52) Wonkal <Iniciativa vengadores> 63 Orco Chamán 2360 28 sep

Saludos aventureros!

Mi nombre es Wonkal! Soy un orco mochilero despuesto a recorrer Azeroth en busca de aventura!

El problema es que soy un poco miedica y no suelo aventurarme solo en cuevas o mazmorras oscuras.

Si esto no es un impedimento para vosotros estaria interesado en unirme a vuestro grupo.

Mi aventura a traves de Kalimdor ya casi ha terminado, aunque no duraria en coger n zepelin y unirme a vosotros en los reinos del Este.

Un saludo enorme y que las estrellas os guien.

(53) Shüset 41 Elfo de sangre Maga 260 28 sep

Jajajajaja. Como me gusta ver que la idea no a caído en saco roto y parece que sale adelante y ademas somos bastantes los interesados ^^, es una forma de jugar que siempre he querido hacer y creía que nadie estaría dispuesto a empezar de 0 e ir despacito descubriendo todo. Mis mas sinceras enhorabuena Fonsi

Ahora tengo unas preguntillas (soy muy preguntón, lo siento) :P

1. Vamos e ir en grupo, o creamos una "pequeña y familiar" guild para la ocasión ? (me vendría de lujo para conseguir Logros de guild que no tengo)

2. Vamos a Rolear nuestras aventuras ?(Es algo que me apetecería muchismo)

3. Que server vamos a elegir? Los Errantes?

La idea de Fonsi del "lider" horda me parece genial, para que nos vaya explicando curiosidades y demas cosas de la zona. (Yo de Lore voy justo, por eso me apetece tanto)

Azeroth NOS ESPERA

(54) Fonsi <Gran Consejo de Sabios> 110 Humano Paladín 2240 28 sep

Hola a todos !! Pues para mi esto es una gran sorpresa ya que como veis en el titulo del foro dice busco Compi y resulta que seremos un grupo jejee no pense q habia interesados. Asi que aqui estamos abiertos a propuestas e ir viendo que mas nos gusta. Incluso hacer un wassap de grupo para planear la aventura.

La idea es empezar todos desde 0.

Cada uno elige su clase favorita que es la que le va a acompañar durante MUCHO tiempo.

Reino pienso que los errantes.

De momento predomina que seamos horda por lo que veo.

De lore ando muy justo y horda menos pero es bueno que segun avanzamos investiguemos y aportemos cada uno algo asi iremos aprendiendo.

La idea es tambien subir profesiones cada uno la q mas le guste para que unos vayan a pescar, otros a cazar, recoger mina, hierba etc y nos vayamos complementando.

Buscaremos refugio en cuevas y tabernas lejos de ciudades.

Abierto a ideas ! Siendo alfinal un grupo esto es para que disfrutemos todos podamos hacer algo de rol, y salga un grupo majo que recorra Azeroth !!!

Nos vamos agregando y segun coincidimos estos dias vemos cuando empezamos etc.

Siguiente paso ahora es ver cuantos somos. Agregarme.

(55) Snagletooth <Camaradas de Honor> 110 Orco Caballero de la Muerte 14010 29 sep

Publicado por Fonsi

28/09/2016 19:35

Nos vamos agregando y segun coincidimos estos dias vemos cuando empezamos etc. Siguiente paso ahora es ver cuantos somos. Agregarme.

imagino que te refieres a que agreguemos a tu pj pala Fonsi ¿no?

(56) Jackal <GameWark> 110 Elfo de sangre Cazador de demonios 16055 29 sep

A la hora de elegir bando también sería interesante en que facción se hacen mas eventos de rol no? No soy de ese servidor y pese a que tengo algo de experiencia nunca lo probado en este juego.

Soy Horda de corazón, pero ya estuve en un server vacío en el lado de mi facción y... es triste.

¿Cómo te agregamos Fonsi?

(57) Fonsi <Gran Consejo de Sabios> 110 Humano Paladín 2240 29 sep

Si, agregarme aquí MuRDoK#21407 es mi pj de paladin. me suelo conectar por las noches, ahí podemos hablar mas fluido ya somos conmigo 3 personas dispuestas a empezar ;)

(58) Chinchëta <La caravana de Kafrito> 36 Goblin Mago 980 29 sep (Editado)

Bueno chic@s. Pues oficialmente hemos empezado la aventura esta Noche.

Un placer.

Sed Bienvenidos todos los que querais formar parte ^^

EDIT : Podeis añadirme aqui Xärly #2885 y hablamos ^^

(59) Lúcius <Compañía Harford> 110 Huargen Pícaro 18355 03 oct

Buenas! La verdad es que estoy algo interesado, y pongo este mensaje para pronunciarme por así decirlo XDD. He mandado una petición de ID, "Fradfum", para los que les llegue mi petición, sepan quien soy

(60) Chinchëta <La caravana de Kafrito> 36 Goblin Mago 980 05 oct (Editado)

Bueno bueno bueno...

Hoy por la noche ya hemos coincidido después de nuestras zonas de inicio y andamos casi todos por Azshara.

Hemos acampado a las afueras de la ciudad después de que Kafri nos diera de cenar ^^ para coger fuerzas para mañana

Ahora estamos recolectando información de la zona.

Ha estado muy divertido andar por Orgri preguntando donde podríamos beber una fría cerveza y buscando a nuestros maestros de profesión.

ANIMAOS que la cosa está siendo muy chula.

Los comentarios pertenecientes al hilo del foro "reclutamiento" (<http://eu.battle.net/forums/es/wow/topic/17613334528>) son:

(61) Ghamy <ApoCaliPsiS> 110 Pandaren Monje 14890 17 sep (Editado)

¡Hola! Soy Ghamy Monk heal de la hermandad ApoCaliPsiS Alianza (Tyrande-Colinas-Errantes).

Somos un grupito majo de 12-14 personas que se hace poco a poco más grande. Buscamos gente tanto veterana como novata que quieran aprender, mejorar y divertirse con nosotros.

Continuamos buscando nuevos compañeros para ampliar la familia y cerrar roster de 15 jugadores.

Nos vendría bien un heal (Sacerdote sagrado, Chamán, Monje o Druida) para las raid de Legion de D-J 22-24h.

También admitimos a los que buscan un hogar sin tener que raidear para quedarse.

Nos ayudamos en lo que podemos y vamos mejorando con calma sin agobios.

Acabamos de empezar a ir de banda y vamos avanzando poco a poco en modo normal.

No pedimos equipo ni experiencia en raid, solo ganas de aprender y ayudar para crecer juntos.

Si te gusta este tipo de ambiente o quieres más info escríbenos por aquí o susúrranos a Ghamy-Tyrande, Oltana-Tyrande, Cäranthir-Colinas Pardas o Accord-Colinas Pardas.

Un saludo y gracias por leer ^^

Edito: Cambios en el reclute: Buscamos Heal de banda para cerrar roster.

(62) Khîva <ApoCaliPsiS> 110 Pandaren Chamán 7775 21 sep

A mi me interesa! Somos chami mejora y pícaro forajido. He intentado hablaros ingame pero no os he pillado conectados, luego pruebo de nuevo :)

(63) Kunle <ApoCaliPsiS> 110 Pandaren Chamán 4390 22 sep

Me gustaría mucho unirme pero no tengo lo que se dice mucha experiencia, jugué la última parte de WoD y de cara a esta expansión estaría muy bien seguir al día.

PD: Soy chaman elemental si sirve

(64) Oltana <ApoCaliPsiS> 110 Humano Caballero de la Muerte 15700 22 sep (Editado)

Hola Kunle,

Encantados de que te unas a nosotros!! Por lo de la experiencia no debes preocuparte. Puedes contactarnos in game a Ghamy-Tyrande, Cäranthir-ColinasPardas, Accord-ColinasPardas o a mi, Oltana-Tyrande.

Un saludo!!

(65) Ghamy <ApoCaliPsiS> 110 Pandaren Monje 14890 25 sep

¡Cambios en el reclute!

Ya somos algunos más y poco a poco nos vamos conociendo mejor ;)

(66) Crazyshoot <Cruzada de las Tinieblas> 110 Elfo de la noche Cazador 5845 26 sep (Editado)

Buenas, somos un grupo de 5 con Tanque paladín, chamán healer, 2 cazadores puntería y un cazador de demonios dps, nos interesaría entrar para raidear, estamos bastante bien equipados, por encima de 845, si es posible entrar sería un placer.

(67) Ghamy <ApoCaliPsiS> 110 Pandaren Monje 14890 27 sep (Editado)

¡Hola!

Seguimos buscando gente con nuestras mismas ideas de raid relajada y de ayudarnos mutuamente para formar un grupito no solo para raid sino para disfrutar del juego juntos. Hablamos mucho por el Discord (chat de voz) y nos lo pasamos realmente bien.

Para las raid (22-24h D-J) necesitamos algún brujo o sacer sombras para cerrar roster. No pedimos experiencia ni equipo, solo ganas de aprender y pasarlo bien. Tenemos gente novata y veterana por igual.

Un saludo y gracias por leer.

(68) Accord <ApoCaliPsiS> 110 Humano Guerrero 17175 01 oct

Publicado por Ghamy

27/09/2016 21:11

¡Hola!

Seguimos buscando gente con nuestras mismas ideas de raid relajada y de ayudarnos mutuamente para formar un grupito no solo para raid sino para disfrutar del juego juntos. Hablamos mucho por el Discord (chat de voz) y nos lo pasamos realmente bien.

Para las raid (22-24h D-J) necesitamos algún brujo o sacer sombras para cerrar roster. No pedimos experiencia ni equipo, solo ganas de aprender y pasarlo bien. Tenemos gente novata y veterana por igual.

Un saludo y gracias por leer.

Somos una hermandad de muy buen rollo, amistad y compañerismo

Los comentarios pertenecientes al hilo del foro “conversaciones JcJ (PvP)” (<http://eu.battle.net/forums/es/wow/topic/17613413427?page=3>) son:

(69) Erdon <Amarok> 110 Tauren Chamán 9300 13 sep (Editado) (Entrada de inicio)

Pues eso como dice el titulo... es que mi impresion actual en pvp (al menos en bgs) es que los melees tiene un daño bestial... , que si que los caster tambien pegamos un huevo, pero es que hoy por hoy no puedo hacerle frente a el 90% de los melees , tengo bastantes talentos de AA y de pvp pero... me sigue costando la vida hacerle la mitad del daño que el me hace a mi en 5 seg... nose quizas es que soy un super patán ... pero bueh... tambien lo constaté con varios amigos melees/casters y estaban muy de acuerdo conmigo...

PD: No es un lloro, solo quiero saber si soy el unico al que le pasa por manco o es que tengo algo de razón xDD

[...]

(70) Adolebit <PvP EvolutioN> 110 No-muerto Brujo 4065 21 sep

Publicado por Pâyne

14/09/2016 11:30

Mi pregunta es la siguiente.

¿Por qué tanto silencio e interrupciones y nada de 'desarmares'?

Esoo digo yo, un brujo por ejemplo que se come toda la pta !@#\$\$%^ de silencios si no es por un pequeño cd de 8 seg de anti silence, que te dan otra cc y listo, y por el talento pvp de un circulo que tan solo te tienen que sacar de el, que hoy por hoy ya no es tan difícil... y si no columna.

A un mele que le haces? se comen exactamente la misma cc que tu, menos por que tienen sus inmunes a fear o magia y encima meten el daño brutal a base de istan, sin separarse de ti y tu no puedes simplemente desarmarlo un par de segundos..? tienen una ventaja brutal, si es que hoy por hoy ya todo dios tien corte¹, tanto caster como melees, pero ya no hay desarme, a un mele que le cortas.. a un pala² una -*!@#\$ cura, que si te puede resolver el resultado, pero a un w lo has dicho...un caster para ar, a un dk? o a un pala, vete a cortarle su burst, como nos hacen a nosotros, en una bg te vienen 2 melees y vete a castear, sin tirarte tu cd que es cada 3 min o el circulo tieso en el sitio.. que tampoco me quejo mucho de el, mas bien doy gracias de tener por fin un anticorte con menos reutilizacion.

(71) Derekazo 110 Humano Brujo 6170 26 sep

Nunca un melee habia tenido tanta movilidad y forma de estar todo el rato encima de un caster como hasta ahora.. otra cosa es que se juegue mal..

Pero si en el top arenas, todo son warriors, DH, monjes melees, dks, y chamanes mejora será por algo..

No hablemos de gente de 1600 de rating que pueden fallar..

Hablamos de gente de 2800 de rating en todas las season, melees y caster, y ahora mismo arriba solo están melees, por algo será.

Y sin ánimo de ofender, creo que un melee tiene algo mas sencillo el trabajo que un caster. (Abro paraguas)

(72) Nepx <Berserkers of Døminus> 110 Enano Chamán 1775 27 sep (Editado)

Bueno, mirar que sencillo, este es mi main, chamy elemental pvp.

Esto a parte de provocar alguna desesperacion que otra me da una vision bastante realista de como esta el pvp actual, por que? Porque es junto con el mago arcano la peor spec dps para jugar en pvp y como todos pdeberian poder ganarme puedo ver a quien a pesar de ello puedo tumbar, pero a mi me gusta y ni me voy a quejar de como esta el ele ni nadie me va a hacer que juegue la clase que blizzard quiere que juguemos. Al estar de los peores puedo ver que pj son mas factibles y cuales no, por ejemplo no tengo que verme una guia de todos los dps caster ya que he experimentado que al mago lo puedo hacer, el pollo tambien, al lock dependiendo de la spec tambien y al sp lo dejo el ultimo porque es el que mas cuesta. En ese orden estan ahora mismo los caster, el salto que hay del mejor caster al peor mele (no me aventuro a decir cual es exactamente) es abismal, empiezan los problemas, dificultad de casteo, dificultad de evitar daño (tengo cd defensivo de 40% de mitigacion de 12 seg que ayuda poco), dificultad de evitar cortes (si fakeo su corte, tienen un stun, un fear... Bastantes formas de ccear) si consigo ponerme a rango 2 seg es insuficiente para evitar que me vuelvan a cargar, me salten, me atraigan o lo que sea. Por tanto la comparacion hoy en dia entre el mejor caster y el mele es una comparacion que roza lo absurdo, son mejores para pvp, cuando empiezo a pegar duro estoy a 40% de vida haciendolo !@#\$\$% udo, fin.

Los que sois melees podreis querer verlo o no, depende del grado en que os joda la posibilidad de que os nerfeen algun aspecto de la clase, pero hoy por hoy las cosas estan asi, pero luego claro "los caster podemos sacar mucho daño" bueno claro... si tampoco sacasemos daño pues yo que se, nos ponemos en pelot as y os damos las arenas y las bgs gratis.

El pvp NO esta balanceado, la movilidad de los melees supera con creces la movilidad de los caster (salvando al mejora, que los pobres sufren de la movilidad que tiene las otras spec del chaman), si esto es lo que entienden algunos por balanceo siento decir que NO es asi, NO existe el balanceo... Son los padres.

(73) Tari <Vengadores de Uvuros> 110 Elfo de sangre Cazadora de demonios 9660 27 sep (Editado)

Publicado por Derekazo

26/09/2016 20:45

Pero si en el top arenas, todo son warriors, DH, monjes melees, dks, y chamanes mejora será por algo..

Toma, el top 200 europeo del que hablas:

Participación Arenas 3v3 --> TOP 200

Demonhunter: 7

DK: 10

Chamán mejora: 8

Hunter supervivencia: 0

Paladin: 7

Druida: 8

Guerrero: 29

Monk: 3

Rogue: 12

De 200 jugadores, 86 son melé, el resto healers y casters, hay más proporción de casters que de dps en ese top.

Y ojo tu top lleno de dh y monks... DH hay 7 y monks hay 3... solo los guerreros tienen una alta participación.

(74) Nepx <Berserkers of Døminus> 110 Enano Chamán 1775 27 sep

Otra cosa, dejad de compararos con los top, haced el favor, esta guay que los utiliceis como ejemplo para verles talentos, mecanicas, intentar aprender y tal, pero comparar a un mago "top 200" con un mago pvpero normal es como comparar a un equipo de primera con un tercera regional, se puede aprender de ellos? Si, pero compararse? es frustrarse a uno mismo.

(75) Tari <Vengadores de Uvuros> 110 Elfo de sangre Cazadora de demonios 9660 27 sep

Publicado por Nepx

27/09/2016 12:43

Otra cosa, dejad de compararos con los top, haced el favor

¿Y Blizzard que tiene que hacer para nivelar las clases? ¿Fijarse en la gente que no pasa de 1500 de rating que no conoce las skills de las demás clases y en cuanto alguien lo mata va al foro a llorar, en lugar de aprender?.

No es cuestión de compararse, es cuestión de que la gente que está en el top es quién sabe, quién controla, quién entiende, y por la que te has de fijar a la hora de modificar las clases, y no por la gente de bg random, que entre nuevos jugadores, gente que pasa de todo y bots, sería imposible.

¿En PvE nivelan las clases porque la gente en el LFR pega más o menos? ¿O se fijan en la gente que raidea en Mítico?.

No es compararse, es hacer caso a la realidad.

(76) Ziggy 110 Orco Chamán 8000 27 sep

Publicado por Nepx

27/09/2016 12:11

El pvp NO esta balanceado

Es que es imposible.

¿Qué es el balanceo? ¿arenas, BGs? porque el uso de clases cambia mucho de un entorno a otro, donde vemos clases muy buenas en un entorno que en el otro son malas, como el Mejora, que parece que funciona muy bien en arenas y muy mal en BGs, ¿qué haces con él? si lo bufas para BGs lo mismo le dejas over en arenas.

Y luego como dice Nepx, ¿hasta dónde podemos fiarnos de los tops? una persona top sacará el máximo a rendimiento a una clase, pero la dificultad para sacar ese máximo rendimiento también debería ser un factor de balanceo.

¿Hay algún juego con 20-30 specs que esté balanceado?

(77) Bubillâ <Berserkers of Døminus> 110 Gnoma Bruja 15070 27 sep

Tari, nos trangiverses la información, la proporción de melees es considerable.

La cosa está más o menos así en 3v según spec en la armería, así que puede ser orientativo, pero no real:

Monje --- 27 (Todos Heal)

Chami ---- 26 (13 Heal / 8 Mejora / 5 Rayos)

Warrior -- 27

Druida --- 22 (9 Heals / 12 Feral / 1 Equilibrio)

Magos --- 17
Sacer ---- 16 (9 Heal / 7 Sombras)
Pala ----- 15 (11 Heal / 4 Repre)
Caza ----- 14
DK ----- 12
Picaro ---- 10
Dh ----- 8
Lock ----- 3
Sin contar a los cazas, que no sabría bien donde meterlos:
Mele = 81
Heal = 69
Caster = 33

En 2v llevo días sin poder ver los ranking.. pero ahí si que apostaría que la proporción de meles sobre caster es mucho mayor que a la de 3v.

(78) Nepx <Berserkers of Døminus> 110 Enano Chamán 1775 27 sep

Muchacho o Muchacha, lo que puse de no compararse no iba por tu post, tu post aporta informacion del top sin mas.

Lo que puse va para esa gente que piensa que las clases en el top3v van segun el daño o aspectos muy concretos del juego de una clase, ej: ayer a esta hora el top1 de europa era un chamy rayos y el que venga a decir que el chamy rayos esta bien basandose en eso no tiene ni p*ta idea, la misma idea que el que viene y dice que porque solo haya 7 jugadores que sepan llevar de p*uta madre el dh y esten por ello en el top y ser menos que otras clases (tiempo del dh en wow: 1 mes/ tiempo del mago, como ejemplo, en el wow:desde vanilla; cuenta la experiencia, mecanicas roles, posiciones... adquiridas durante tiempo de juego) no sea una clase que haya que tocar en algun aspecto... Casualidades o no ahi estan los hotfixes de este 24 de septiembre donde anuncian nerfeo al daño de algunas habilidades del dh... Vaaaaya por dios!..... Pero si no hay tantos en el top!!.....

(79) Nandarina <El último reducto> 110 Gnoma Maga 8395 27 sep

Publicado por Derekazo

26/09/2016 20:45

Pero si en el top arenas, todo son warriors, DH, monjes meles, dks, y chamanes mejora será por algo..

oye podias pasar tu referencia porque yo miro esta pagina

<http://eu.battle.net/wow/es/pvp/leaderboards/3v3#page=1>

de los 50 veo 7 caster, y no sigo pasando paginas

(80) Nepx <Berserkers of Døminus> 110 Enano Chamán 1775 27 sep (Editado)

Publicado por Ziggy

27/09/2016 13:26

Es que es imposible.

¿Qué es el balanceo? ¿arenas, BGs? porque el uso de clases cambia mucho de un entorno a otro, donde vemos clases muy buenas en un entorno que en el otro son malas, como el Mejora, que parece que funciona muy bien en arenas y muy mal en BGs, ¿qué haces con él? si lo bufas para BGs lo mismo le dejas over en arenas.

Si, estoy contigo Ziggy, el balanceo es muy dificil de lograrlo hoy en dia. EN MI OPINION va a peor por la reducción de habilidades, hace años el chaman tenia totems

para ralentizar, totems de buffo a alguna estadística, totems de resistencia a escarcha naturaleza y fuego, totems de reducción de daño, totems de daño en área, totem derribador para evitar un casteo, totem tremor para evitar el fear y por supuesto totems de daño simple (me dejare alguno), + la rana.

Esto hacia que variasen las posibilidades dependiendo de contra quien luchabas y en que momento de la batalla estabas contra el otro... Ahora se ha reducido a 1 totem de cc a elegir entre 3, 1 totem de movilidad a elegir con otras 2 habilidades y totems enfocados al daño + la rana. A si que creo que si cuanto mayor recorte mayor desequilibrio, aunque eso si, mas sencillo llegar a dominar la clase... Se supone.

(81) Sheera 110 Enana Sacerdotisa 5850 27 sep

No hay más ciego que el que no quiere ver.

Anteayer en una bg de 10c10 era el unico caster de los los 20. Podeis contar lo divertido que es.

Esta gente que juega melee no se dan cuenta y no lo va a ver pq estan bien asi.

El mismo día me encontré en otra bg donde la horda tenia unos 4 magos y 2 brujos. Mire mi "roster" y vi q eramos sp y brujo de casters. Era bg ganada seguro, eso pensé, y en 10min habíamos colado 3 banderas y perfect win.

Es como cuando los retryneitors o los dks en la lich; la faccion q más tenia en la bg ganaba. Ahora es igual, la faccion que más casters tiene pierde jajaja

(82) Ziggy 110 Orco Chamán 8000 1707 Publicaciones 27 sep

Publicado por Sheera 27/09/2016 16:26

No hay más ciego que el que no quiere ver.

Anteayer en una bg de 10c10 era el unico caster de los los 20. Podeis contar lo divertido que es.

Esta gente que juega melee no se dan cuenta y no lo va a ver pq estan bien asi.

El mismo día me encontré en otra bg donde la horda tenia unos 4 magos y 2 brujos. Mire mi "roster" y vi q eramos sp y brujo de casters. Era bg ganada seguro, eso pensé, y en 10min habíamos colado 3 banderas y perfect win.

Es como cuando los retryneitors o los dks en la lich; la faccion q más tenia en la bg ganaba. Ahora es igual, la faccion que más casters tiene pierde jajaja

En BGs randoms, sobre todo por la tarde que se juega fatal, los casters se lo pasan muy bien desde mi punto de vista.

Es el momento de libertad donde podéis castear de todo y hacer verdaderos destrozos.

(83) Ziggy 110 Orco Chamán 8000 27 sep

Publicado por Nepx 27/09/2016 14:31

EN MI OPINION va a peor por la reducción de habilidades, hace años el chaman tenia totems para ralentizar, totems de buffo a alguna estadística, totems de resistencia a escarcha naturaleza y fuego, totems de reducción de daño, totems de daño en área, totem derribador para evitar un casteo, totem tremor para evitar el fear y por supuesto totems de daño simple (me dejare alguno), + la rana.

No creo que la poda de habilidades haga que el PvP esté más desequilibrado. Que sea más simple, sí, aunque yo creo que sigue haciendo falta mucha skill para dominar a una clase y conocer los puntos fuertes y débiles del resto.

Yo por mucho que la gente diga, no veo el PvP tan tan malo como antes. Supongo que el echo de que ahora en BGs randoms no entre gente mega bufada hace que todo esté más compensado, en rated supongo que es otro tema, ya se verá.

(84) Alisak <Crazy Rabbids> 110 Trol Monje 7425 28 sep

Publicado por Gatolokco 28/09/2016 10:58
Pues yo con el pollo en RBG no bajo de los 150 millones de dps , ningun melee veo en lo alto xddd, lo maximo que veo es 70 millones , ojo en rbg .
Shiuu no digas eso estas loco? Es imposible si los ranged están muy muy nerfeados

(85) Afhn <Sadboys> 104 Humana Paladín 11385 28 sep

No os quejéis tanto, que estamos a inicios de expansión, y después cuando el TOP este monopolizado por los casters os pondréis a llorar y a preguntaros porqué es. No es la primera ni la última vez que hay meles rotisimos pero aún así, en 3v por ejemplo, esté después dominado por casters. Llamadlo skill, o como queráis llamarlo.

(86) Ghim <Commando G> 42 Enano Guerrero 4335 28 sep

Luna llena.

(87) Crôm <La Mafia wowera> 61 Tauren Guerrero 15015 30 sep

Publicado por Unstopable 14/09/2016 15:32
Pues, porque hagas lo que hagas, seas el mele que seas, te vas a encontrar siempre contra el mismo muro; snares, roots, cc y mitigaciones de daño, más utilidades de inmunidad a daño o interrupciones.
Así es como me encuentro yo cada vez que me encuentro un mago;
<http://www.generadormemes.com/media/created/tbtyds.jpg>
El problema es que hasta ahora los casters apenas tenían que hacer nada. Spam, spam, spam y melés muertos. Al menos en PvP random porque en arenas la cosa es distinta. Enfrentate a un mago siendo melé y verás que risa si además es fuego, como te descuides te mete piro de 750k-800k tranquilamente.
Un DH es tremendamente kiteable, otra cosa es que la gente no tenga idea de cómo hacerlo y quieran un "eh, blissarddd yo kero matar sin usar cc ni moverme, ni zaber uzar mi pj, quiero instant kill". Un sombras, un lock, un pollo, un mago o ya no digamos un caza bestias o puntería pueden reventar un melé en cuestión de pocos segundos. Pero claro, eso requiere de pericia, saber usar las habilidades sin aporrear botones así como aprovechar el entorno... Y por supuesto, esto es mucho pedir.

(88) Crôm <La Mafia wowera> 61 Tauren Guerrero 15015 30 sep

Publicado por Afhn 28/09/2016 13:05
No os quejéis tanto, que estamos a inicios de expansión, y después cuando el TOP este monopolizado por los casters os pondréis a llorar y a preguntaros porqué es. No es la primera ni la última vez que hay meles rotisimos pero aún así, en 3v por ejemplo, esté después dominado por casters. Llamadlo skill, o como queráis llamarlo.

Es que quieren que les bufen para volver a los oneshoot. Recuerdo con mi Lock meter dos chaos bolt y ale, dos meles descuidados al cementerio. O los magos escarcha que te metían el freeze y boom.

Y ahora, como tengas en cd algo de lo que te de movilidad siendo melé, un pollo te puede meter un solo meco que te quita 40 niveles de golpe.

El caso es quejarse para tener cuanto antes el monopolio en pvp random.

(89) Crôm <La Mafia wowera> 61 Tauren Guerrero 15015 30 sep

Publicado por Sheera 27/09/2016 16:26

No hay más ciego que el que no quiere ver.

Anteayer en una bg de 10c10 era el unico caster de los los 20. Podeis contar lo divertido que es.

Esta gente que juega melee no se dan cuenta y no lo va a ver pq estan bien asi.

El mismo día me encontré en otra bg donde la horda tenia unos 4 magos y 2 brujos.

Mire mi "roster" y vi q eramos sp y brujo de casters. Era bg ganada seguro, eso pensé, y en 10min habíamos colado 3 banderas y perfect win.

Es como cuando los retryneitors o los dks en la lich; la faccion q más tenia en la bg ganaba. Ahora es igual, la faccion que más casters tiene pierde jajaja

Que se queje un sombra del pvp random...

(90) Nandarina <El último reducto> 110 Gnoma Maga 8395 30 sep

Publicado por Crôm 30/09/2016 21:58

El problema es que hasta ahora los casters apenas tenían que hacer nada. Spam, spam, spam y melés muertos. Al menos en PvP random porque en arenas la cosa es distinta.

Enfrentate a un mago siendo melé y verás que risa si además es fuego, como te descuides te mete piro de 750k-800k tranquilamente.

Un DH es tremendamente kiteable, otra cosa es que la gente no tenga idea de cómo hacerlo y quieran un "eh, blissarddd yo kero matar sin usar cc ni moverme, ni zaber uzar mi pj, quiero instant kill". Un sombras, un lock, un pollo, un mago o ya no digamos un caza bestias o puntería pueden reventar un melé en cuestión de pocos segundos. Pero claro, eso requiere de pericia, saber usar las habilidades sin aporrear botones así como aprovechar el entorno... Y por supuesto, esto es mucho pedir.

<http://i.imgur.com/QOWnPPH.gif>

tranquilo , que ahora la gente juega la expansion legion, no te confundas como ahora las melees no tienen ni stun , corte , silencio , aturdimiento , desplazamiento, relentizaciones , burst etc

es super dificil vamos hacer stun>pegar pegar> desplzamiento por si las moscas> otro stun/silencio/aturdimiento> pegar pegar> otro desplazamiento por si las moscas> pegar> pegar > esto en menos de 10 s

siendo mago no es la primera vez que me matan en 1 stun + silencio

en otras expansiones los combate podian durar mas de 30 segundo ahora menos de 10 adivina a quien favorece esto

(91) Trenodh <Titanforged> 110 Elfo de la noche Cazador de demonios 14510 04 oct

Publicado por Derrochador 13/09/2016 12:59

Dile eso a un DH, rogue o monje.

Por cierto, el portal de lock que mencionas tiene 2 minutos de CD y el teleport va por talentos.

Saludos.

a los dh meterles un slow, de nada sirve tener 2 cargas viles y la retirada vengativa si cuando se nos acaban nos movemos a un 40 o un 50% de velocidad xD3

(92) Kilma <El Círculo de Roble> 110 Elfo de la noche Druida 17870 04 oct

Publicado por Nandarina 01/10/2016 00:40

tranquilo , que ahora la gente juega la expansion legion, no te confundas como ahora las melees no tienen ni stun , corte , silencio , aturdimiento , desplazamiento , relentizaciones, burst etc

Desde Cata que los melees tienen corte + stunt + otro CC, snares (excepto el pala que iba a sprints), burst, una/dos habilidades de movilidad. ¿Qué me vienes a descubrir en Legión?

Publicado por Nandarina 01/10/2016 00:40

es super dificil vamos hacer stun>pegar pegar> desplzamiento por si las moscas> otro stun/silencio/aturdimiento> pegar pegar> otro desplazamiento por si las moscas> pegar> pegar > esto en menos de 10 s

Lo que es difícil es que un MAGO escriba semejante !@#%^. Describiendo su gameplay de otras expansiones y quejándose de que ahora se lo hacen a él.

Pues te aguantas, igual que nos aguantamos todos en su momento.

(93) Nepx <Berserkers of Døminus> 110 Enano Chamán 1775 04 oct

Me encanta como os excita a mal algunos porque otros piensen distinto a vosotros, además con esas formas de hablar de "pues te aguantas!... mimimimmi mimi!" soys geniales, de verdad seguid por ahí que a alguno ya entrado en edad nos haceis pasar un buen rato.

Siguiendo con el tema principal,(siempre hablando de pvp random, outdoor, bgs, duelos, escaramuzas) los melees tienen una movilidad muy muy buena, y quien diga que no es verdad es muy sencillo, cojeis a algun caster que no sea el mago fuego y entrar a una bg, con entrar a 1 lo vais a notar! Probad las cosas antes de sentir os "atacados" que a alguno parece que le están insultando cuando se dice esto de los melees, y no genios, los caster no queremos deletaros, he sido caster toda la vida y me asquearía que el juego fuese así, juego elemental porque justo pense en esto, prefiero un reto que deletar como os gusta a una enorme cantidad de jugadores, pero cada uno paga por jugar y lo hace como quiere a si que es respetable, no? Yo solo digo una cosa, si me podeis alcanzar tantas veces, me podeis ccear desde la distancia, y me podeis cortar.. Dadme la mala posibilidad de desarmaros, no os pegare mas pero si os podre controlar ese abuso de carga, burst, corte, slow, salto, stun y te exploto si no te ayuda alguien, no se... Por dar posibilidades a todos! Que ya molesta que algunos os penseis que por decir esto lo que queremos es que cambien las tornas y seais vosotros los que quedeis humillaos! Que no!! Que no es eso! Que penseis un poquito! Que no se trata de o uno u otro!.....

(94) Nandarina <El último reducto> 110 Gnoma Maga 8395 04 oct

Pues te aguantas, igual que nos aguantamos todos en su momento.
es bloma

(95) Nandarina <El último reducto> 110 Gnoma Maga 8395 04 oct

Publicado por Kilma

04/10/2016 09:12

Lo que es difícil es que un MAGO escriba semejante !@#\$\$%^. Describiendo su
gameplay de otras expansiones y quejándose de que ahora se lo hacen a él.

Pues te aguantas, igual que nos aguantamos todos en su momento.

brutal no se si lo dices en serio, hablas desde la rabia,

no solo das la razon a los que dicen que melee vs caster gana melee sobradamente,

no solo intentas defender el sistema actual de melee vs caster

no solo admites descaradamente la superioridad de melee ante caster,

encima te regodeas por salir beneficiado del balanceo by blizzard,

tranquilo que cuando veas bg de todos melee te sentiras muy a gusto de tanta variedad

(96) Ziggy 110 Orco Chamán 8000 1707 Publicaciones 04 oct

Pues yo no veo tan mal a los casters en las BGs random, un día me fijé y los 5 primeros
eran casters.

Me iré fijando más, pero vamos, como se juega tan mal y los dejan sueltos...

(97) Bubillâ <Berserkers of Døminus> 110 Gnoma Bruja 15070 05 oct

Publicado por Crôm

30/09/2016 21:58

*El problema es que hasta ahora los casters apenas tenían que hacer nada. Spam,
spam, spam y melés muertos. Al menos en PvP random porque en arenas la cosa es
distinta.*

*Enfrentate a un mago siendo melé y verás que risa si además es fuego, como te
descuides te mete piro de 750k-800k tranquilamente.*

*Un DH es tremendamente kiteable, otra cosa es que la gente no tenga idea de cómo
hacerlo y quieran un "eh, blissarddd yo kero matar sin usar cc ni moverme, ni saber
uzar mi pj, quiero instant kill". Un sombras, un lock, un pollo, un mago o ya no
digamos un caza bestias o puntería pueden reventar un melé en cuestión de pocos
segundos. Pero claro, eso requiere de pericia, saber usar las habilidades sin aporrear
botones así como aprovechar el entorno... Y por supuesto, esto es mucho pedir.*

*Tu lo has dicho...un caster para matar un mele tiene q hacer peripecias, encontrando
el fallo del mele y tu a un caster con aporrear el teclado te vale*

(98) Trenodh <Titanforged> 110 Elfo de la noche Cazador de demonios 05 oct

Publicado por Bubillâ

05/10/2016 10:55

*Tu lo has dicho...un caster para matar un mele tiene q hacer peripecias, encontrando
el fallo del mele y tu a un caster con aporrear el teclado te vale*

*haz un video de eso por favor.. me gustaria verlo, solo conozco 1 caso y porque era la
beta y el pala tanque estaba muy desbalanceado*

(99) Sheera 110 Enana Sacerdotisa 5850 05 oct

Omg! xD

Malditos melees cegatos! Sois todos dh y os habeis quitado los ojos o me estais bacilando xD

No puedo creerme que no veais la situacion actual, es q no me lo creo jajaja. Tengo un pala retry de alter, y es la broma hacer la comparativa, en serio.

Subios un caster y luego venis al foro a explicar la conclusion.

Cuando una cosa esta sobrada a todos parece q les han crecido manos, pq obviamente admitir q es cosa del juego y no de la propia skill es pedir demasiado.

Yo siempre he jugado SP y cuando teniamos todo instant y metiamos tanto, mataba muchisimo, más de lo normal (acostumbrado a ser menos "fuerte" y conocer la clase, le sacaba mucho más partido y hacia deletes). jamas dije o pensé: estamos bien, aprended a cortarme la casa q asi me kedo sin hechizos; era obvio q estabamos x encima y no me preocupaba admitirlo.

Hasta que llega el nerf nada me impide hacerme unas risas extras, pero de ahí a decir q esta todo igualado ...

(100) Nepx <Berserkers of Døminus> 110 Enano Chamán 1775 29 Publicaciones 05 oct

Publicado por Sheera

05/10/2016 16:39

Omg! xD

Malditos melees cegatos! Sois todos dh y os habeis quitado los ojos o me estais bacilando xD

No puedo creerme que no veais la situacion actual, es q no me lo creo jajaja. Tengo un pala retry de alter, y es la broma hacer la comparativa, en serio.

Subios un caster y luego venis al foro a explicar la conclusion.

Cuando una cosa esta sobrada a todos parece q les han crecido manos, pq obviamente admitir q es cosa del juego y no de la propia skill es pedir demasiado.

Yo siempre he jugado SP y cuando teniamos todo instant y metiamos tanto, mataba muchisimo, más de lo normal (acostumbrado a ser menos "fuerte" y conocer la clase, le sacaba mucho más partido y hacia deletes). jamas dije o pensé: estamos bien, aprended a cortarme la casa q asi me kedo sin hechizos; era obvio q estabamos x encima y no me preocupaba admitirlo.

Hasta que llega el nerf nada me impide hacerme unas risas extras, pero de ahí a decir q esta todo igualado ...

+1 tio, yo caster de siempre cuando hemos estado lo decia, estamos por encima necesita que lo nivelen pero mientras tanto aprovecho y parto caras, pero coñ o jajajajaja de ahi a decir que no es verdad y que esta todo igualado y demas... No se por que no os gusta dar respuestas y crear debates constructivos...

Anexo II

Las normas del foro de opinión oficial del videojuego World of Warcraft se han extraído de la siguiente página web (<https://eu.battle.net/es/community/conduct>). Son las siguientes:

Código de Conducta de BATTLENET

¡Bienvenido a los foros de Battle.net! Estos foros están pensados para que encuentres un entorno amistoso donde puedas comentar tus ideas, dar y recibir consejos, interpretar tu personaje, y charlar sobre cualquiera de los aspectos de los juegos de Battle.net con otros jugadores. Los foros de comunidad son ideales cuando los jugadores ofrecen un trato cortés y de respeto a sus compañeros jugadores. Por tanto, te pedimos mantener una conducta civilizada siempre que participes en estos foros.

Las guías y reglas especificadas en esta página explican el comportamiento que deseamos ver en todos los participantes del foro. Es importante recalcar que las reglas aquí especificadas no son exhaustivas y puede que no incluyan todos los tipos de comportamiento ofensivo que no será tolerado. Por tanto, los moderadores del foro tendrán la total libertad de mediar con cualquier comportamiento ofensivo que consideren oportuno. Además, toda suspensión del juego tendrá las mismas consecuencias en el acceso a los foros. El acceso a estos foros se considera un “privilegio” y no un “derecho”. Blizzard Entertainment se reserva el derecho de suspender el acceso a los foros en cualquier momento, por razones que incluyen, pero no necesariamente se limitan al incumplimiento de las guías y reglas.

Nos reservamos el derecho de evaluar cada incidente caso por caso. Las acciones que puedan llevarse a cabo pueden ser más o menos estrictas que las mostradas según la categoría:

Racial / Étnico

Esta categoría incluye lenguaje directo, enmascarado y/o enlaces a páginas web con imágenes que:

- Fomenten odio racial/étnico
- Contengan comentarios reconocidos como racistas/étnicos
- Hagan alusión a símbolos de odio racial/étnico

Un jugador que adopte este tipo de comportamiento...

- Será temporalmente expulsado de los foros
- Recibirá una advertencia final, tras la cual, cualquier futuro comportamiento que vaya en contra del código de conducta resultará en una expulsión final de los foros

Compartición de cuentas

Esta categoría incluye intentos de compra, venta o intercambio de cuentas o personajes a través de:

- Mensajes en el foro
- Enlaces a páginas de venta de artículos como eBay
- Sugerir el deseo de comprar, vender o intercambiar un objeto, y ofrecer información personal de contacto

Un jugador que adopte este tipo de comportamiento...

- Recibirá una advertencia final, tras la cual, cualquier futuro comportamiento que vaya en contra del código de conducta resultará en una expulsión final de los foros
- Será temporalmente expulsado de los foros

Extrema sexualidad / violencia

Esta categoría incluye lenguaje directo, enmascarado y/o enlaces a páginas web con imágenes que:

- Hagan referencia a actos de sexualidad o violencia extrema
- Hagan referencia a actos de violencia extrema en la vida real
- Pornografía

Un jugador que adopte este tipo de comportamiento...

- Será temporalmente expulsado de los foros

Amenazas en la vida real

Esta categoría incluye lenguaje directo, enmascarado y/o enlaces a páginas web con imágenes que:

- Hagan referencia a violencia de cualquier modo que no esté directamente relacionada con actos en el juego o al juego.

Un jugador que adopte este tipo de comportamiento...

- Será temporalmente expulsado de los foros
- Recibirá una advertencia final, tras la cual, cualquier futuro comportamiento que vaya en contra del código de conducta resultará en una expulsión final de los foros

Distribución de información personal real

Esta categoría incluye:

- Distribuir información personal sobre otros jugadores o empleados de Blizzard

Un jugador que adopte este tipo de comportamiento...

- Será temporalmente expulsado de los foros

Preferencia sexual

Esta categoría incluye lenguaje directo, enmascarado y/o enlaces a páginas web con imágenes que:

- Comentarios ofensivos sobre cualquier aspecto de la preferencia sexual propia o ajena

Un jugador que adopte este tipo de comportamiento...

- Será temporalmente expulsado de los foros
- Recibirá una advertencia final, tras la cual, cualquier futuro comportamiento que vaya en contra del código de conducta resultará en una expulsión final de los foros

Trampas, pirateo, troyanos, software malicioso

Esta categoría incluye:

- Enlaces a trampas, pirateos y software malintencionado
- Para informarnos sobre trampas, pirateos y software malintencionado, rogamos nos envíes un email a hacks@blizzard.com. No lo publiques en los foros.

Un jugador que adopte este tipo de comportamiento...

- Será temporalmente expulsado de los foros

Suplantar a un empleado de Blizzard

Esta categoría incluye:

- Hacerse pasar por un empleado de Blizzard para publicar información falsa o malintencionada

Un jugador que adopte este tipo de comportamiento...

- Recibirá una advertencia final, tras la cual, cualquier futuro comportamiento que vaya en contra del código de conducta resultará en una expulsión final de los foros

Anunciar contenido sin publicar / Pirateo de archivos de datos

Esta categoría incluye lenguaje directo, enmascarado y/o enlaces a páginas web con imágenes que:

- Muestran imágenes de objetos para el juego aún no anunciados oficialmente o zonas descubiertas al piratear archivos de datos del juego
- Mostrar o explicar como piratear o alterar los archivos de datos (.MPQ) del juego.
- Debatir, comentar o mostrar información del juego no disponible directamente mediante el juego normal.

Un jugador que adopte este tipo de comportamiento...

- Será temporalmente expulsado de los foros

Obsceno / Vulgar

Esta categoría incluye lenguaje directo, enmascarado y/o enlaces a páginas web con imágenes que:

- Son una referencia inapropiada a la anatomía humana y/o funciones corporales
- Sean de contenido pornográfico

Un jugador que adopte este tipo de comportamiento...

- Será temporalmente expulsado de los foros, dependiendo de la gravedad de la ofensa

Aunque estas repercusiones puedan parecer estrictas, estamos convencidos de que este tipo de conducta no tiene cabida en los foros por su extrema naturaleza ofensiva e inapropiada.

Lenguaje inapropiado

Esta categoría incluye lenguaje directo, enmascarado y/o enlaces a páginas web con imágenes que:

- Son una leve referencia inapropiada a la anatomía humana y/o funciones corporales
- Sean consideradas desagradables o inaceptables
- Eviten el filtro automático de lenguaje ofensivo e insultos

Un jugador que adopte este tipo de comportamiento...

- Será temporalmente expulsado de los foros, dependiendo de la gravedad de la ofensa

Hostigar o difamar

Esta categoría incluye lenguaje directo, enmascarado y/o enlaces a páginas web con imágenes que:

- Insulten a otros personajes, grupos de personas o empleados de Blizzard
- Inciten la ofensa a otros personajes, grupos de personas o empleados de Blizzard

Un jugador que adopte este tipo de comportamiento...

- Será temporalmente expulsado de los foros, dependiendo de la gravedad de la ofensa

La ofensa puede adoptar muchas formas distintas, sin necesariamente limitarse al tipo de lenguaje usado, sino el intento de ello. Comportarse de forma ofensiva hacia un mismo jugador en repetidas ocasiones puede acarrear sanciones más graves. Nos disponemos seriamente a evitar que los jugadores puedan sentirse incómodos al participar en los foros por un ambiente hostil.

Figuras o pensamientos religiosos

Esta categoría incluye lenguaje directo, enmascarado y/o enlaces a páginas web con imágenes que:

- La representación negativa de religiones o figuras religiosas

Un jugador que adopte este tipo de comportamiento...

- Será temporalmente expulsado de los foros, dependiendo de la gravedad de la ofensa

Nacional

Esta categoría incluye lenguaje directo, enmascarado y/o enlaces a páginas web con imágenes que:

- Alentar odio nacional
- Sean reconocidos como insultos o burlas nacionales
- Hagan alusión a símbolos de odio nacional

Un jugador que adopte este tipo de comportamiento...

- Será temporalmente expulsado de los foros, dependiendo de la gravedad de la ofensa

Substancias o actividades ilegales

Esta categoría incluye lenguaje directo, enmascarado y/o enlaces a páginas web con imágenes que:

- Hagan referencia al abuso de drogas ilegales
- Hagan referencia a actos ilegales

Un jugador que adopte este tipo de comportamiento...

- Será temporalmente expulsado de los foros, dependiendo de la gravedad de la ofensa

Mensajes superfluos o reiterativos

Esta categoría incluye:

- Repetir excesivamente la misma frase, frases similares, o sandeces
- Crear temas con la intención de crear descontentos o malestar en los foros
- Crear agitación en los temas del foro, como provocar discusiones, estropear el tema de conversación e insultar a los demás participantes
- Crear temas o publicar mensajes improductivos
- Abusar, mediante falsas alarmas, de la herramienta para Informar de un Mensaje o mensajes sin sentido
- Publicar comentarios para ser el primero en opinar sobre un tema y "participar" con mensajes inservibles

Un jugador que adopte este tipo de comportamiento...

- Será temporalmente expulsado de los foros, dependiendo de la gravedad de la ofensa

Duplicar temas

Esta categoría incluye:

Crear temas adicionales sobre temas ya existentes

- Crear temas separados sobre temas ya existentes para extender la conversación a más de un foro

Un jugador que adopte este tipo de comportamiento...

- Será temporalmente expulsado de los foros, dependiendo de la gravedad de la ofensa

Cruce de temas

Esta categoría incluye:

Enlazar a temas en otros foros

- Crear temas únicamente para enlazar a otro mensaje

Un jugador que adopte este tipo de comportamiento...

- Será temporalmente expulsado de los foros

Publicidad

Esta categoría incluye hacer publicidad de:

- Organizaciones, páginas web y cualquier asunto no relacionado con Battle.net

Un jugador que adopte este tipo de comportamiento...

- Será temporalmente expulsado de los foros, dependiendo de la gravedad de la ofensa

Debatir acciones disciplinarias

Esta categoría incluye:

- Crear temas o escribir mensajes para debatir o criticar acciones disciplinarias emprendidas contra un jugador por los empleados de Blizzard, incluyendo publicar conversaciones por el chat del juego o emails.
- Creating posts or threads to discuss disciplinary actions taken against a character or account on the forums

Un jugador que adopte este tipo de comportamiento...

- Será temporalmente expulsado de los foros, dependiendo de la gravedad de la ofensa

Cada uno de nuestros departamentos tiene una vía de comunicación para expresar quejas y hacer comentarios sobre las decisiones tomadas:

- Atención al cliente: enviar consulta
- Comunidad (expulsados de los foros): <https://battle.net/support/help/product/battlenet/665/1032>
- Comunidad (comentarios): CMTeamEU-WoW@blizzard.com (World of Warcraft), CMTeamEU-Hearthstone@blizzard.com (Hearthstone), CMTeamEU-Diablo@blizzard.com (Diablo III), CMTeamEU-StarCraft@blizzard.com (StarCraft II), CMTeamEU-Heroes@blizzard.com (Heroes of the Storm)

A pesar de que los emails con comentarios no serán respondidos, leeremos y tendremos en cuenta todos y cada uno de ellos.

Burla de una sanción o suspensión

Esta categoría incluye:

- Publicar mensajes desde otra cuenta
- Pedir a otra persona que exprese tus quejas a través de su propia cuenta

Un jugador que adopte este tipo de comportamiento...

- Será permanentemente expulsado de los foros

Importante

- El incumplimiento repetido de los Términos de Uso y/o Código de Conducta de los Foros de Blizzard Entertainment, incluyendo los campos detallados más arriba, ocasionará con frecuencia la expulsión total de los foros.
- Estas normas no están restringidas al idioma. El idioma recogido en estas normas estará siempre sujeto a las repercusiones aquí listadas, ya sean ofensas en inglés, castellano o cualquier otro idioma.

La intención principal de estas normas es mantener los foros de Battle.net como un lugar seguro y divertido para todos los jugadores. Mientras juegas en Battle.net o haces comentarios en los foros, encontrarás miles de jugadores con ideas, conceptos y trasfondo muy diferentes a los tuyos. Mientras que ciertas palabras, costumbres o imágenes pueden no ser ofensivas para ti, debes considerar que ese mismo lenguaje o imágenes pueden tener un efecto completamente distinto para otra persona. Hemos procurado que este sea un lugar ideal para la diversión de todos, ¡el resto depende de ti!

Anexo III

Aunque el objetivo final del trabajo no era hacer un estudio cuantitativo, quiero añadir ciertos datos que resultan útiles como observación de mi análisis. Mi corpus de estudio cuenta con 100 comentarios publicados entre los días 21 de septiembre y 5 de octubre de 2016 y he encontrado un predominio de la cortesía en un 73% y un predominio de la descortesía en un 27%, lo cual muestra una presencia mayoritaria de la cortesía. Una lectura superficial de los comentarios advierte que la mayoría de los usuarios de este foro emplean unos procedimientos corteses en sus mensajes, frente a un inferior número de procedimientos descorteses. No resulta extraño que haya más comentarios corteses que descorteses porque se trata de un foro que tiene un fin hasta cierto punto didáctico para los videojuegos, donde sus usuarios publican sus dudas y estas son solucionadas por otros usuarios o por moderadores del foro que trabajan con este fin. Por tanto, se trata de un foro que privilegia un acto de habla cortés. En la siguiente tabla aparecen resumidos los resultados:

TABLA 1: ANÁLISIS DE LA PRESENCIA DE PROCEDIMIENTOS CORTESES O DESCORTESES	
PREDOMINAN LOS PROCEDIMIENTOS CORTESES	73% (73 comentarios)
PREDOMINAN LOS PROCEDIMIENTOS DESCORTESES	27% (27 comentarios)

Este otro gráfico representa más claramente el uso de procedimientos de cortesía y de descortesía que llevan a cabo los usuarios del foro de World of Warcraft:

