



**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE TRADUCCIÓN E
INTERPRETACIÓN**

**Análisis de la transcreación del nombre de las cartas en la localización
del videojuego Legends of Runeterra**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
Licenciado en Traducción e Interpretación**

AUTOR:

Whang Chu, Luis Ricardo (ORCID: 0000-0001-6400-7541)

ASESOR:

Dr. Sagastegui Toribio, Edwin Eduardo (ORCID: 0000-0003-2230-9378)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Traducción y Terminología

CHICLAYO – PERÚ

2021

DEDICATORIA

A mi profesor y amigo, Diego Portilla, por ser la primera persona en reconocirme como un ser humano. Gracias a sus enseñanzas, pude ver por primera vez con claridad la realidad del mundo y el verdadero valor de las personas.

EL AUTOR

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, agradezco a mis padres y hermanos, por su interminable apoyo y por recordarme las metas que realmente quería alcanzar cada vez que perdía mi camino.

Un especial agradecimiento a mi mejor amiga, Angela, por su apoyo y compañía durante todos estos años. Su amistad me dio las fuerzas para nunca rendirme y los ánimos para seguir adelante.

Agradezco a mis compañeros y futuros colegas, por ayudarme en mi formación profesional y motivarme a ser una mejor persona.

EL AUTOR

Índice de Contenidos

Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Índice de Contenidos	iv
Índice de Figuras.....	v
Resumen	vi
Abstract	vii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	4
III. METODOLOGÍA.....	16
3.1. Tipo y diseño de investigación.....	16
3.2. Categorías, subcategorías y matriz de categorización.....	16
3.3. Escenario de Estudio	17
3.4. Participantes	17
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	17
3.6. Procedimiento	17
3.7. Rigor científico.....	18
3.8. Método de análisis de datos.....	18
3.9. Aspectos éticos	18
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	20
V. CONCLUSIONES.....	35
VI. RECOMENDACIONES.....	36
REFERENCIAS.....	37
ANEXOS	

Índice de Figuras

Figura 1	20
Figura 2	21
Figura 3	21
Figura 4	22
Figura 5	22
Figura 6	23
Figura 7	24
Figura 8	24
Figura 9	25
Figura 10	26
Figura 11	27
Figura 12	27
Figura 13	28
Figura 14	28
Figura 15	29
Figura 16	30
Figura 17	31
Figura 18	31
Figura 19	32
Figura 20	33

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo principal analizar la transcreación de los nombres de las cartas en la localización del videojuego Legends of Runeterra. El diseño que se utilizó en esta investigación es el estudio de casos, de enfoque cualitativo. El instrumento utilizado fue la ficha de análisis y la técnica de recolección de datos fue la investigación documental. Se concluyó que, al analizar el nombre de las cartas, se identificaron tres técnicas de transcreación utilizadas: la traducción literal, la sinonimia, y la adaptación cultural. Además, se determinaron cuatro casos donde se perdió información: el cambio de una palabra única por una neutra; la adaptación de la cultura origen a la cultura meta; la omisión de la referencia a la imagen, historia y habilidad de la carta; la omisión de los juegos de palabras y rimas, y tres casos donde se ganó información al utilizar una técnica de transcreación: se otorgó nuevas características a las cartas; la referencia a la imagen, historia y habilidad de la carta; la creación de juego de palabras y rimas que no poseía en el nombre original.

Palabras clave: transcreación, localización, videojuego.

ABSTRACT

The main objective of this research was to analyze the transcreation of the names of the cards in the localization of the videogame Legends of Runeterra. This research was carried out under a case study design with a qualitative approach. An analysis form was used as an instrument and documentary research was used as a data collection technique. It was concluded that, when analyzing the name of the cards, three transcreation techniques were identified: literal translation, synonymy, and cultural adaptation. In addition, four cases were determined where information was lost: the change of a unique word for a neutral one; the adaptation of the source culture to the target culture; the omission of the reference to the image, history and ability of the card; the omission of puns and rhymes, and three cases where information was gained by using a transcreation technique: new characteristics were given to the cards; the reference to the image, history and ability of the card; the creation of puns and rhymes that the cards did not possess in the original name.

Keywords: transcreation, localization, videogame.

I. INTRODUCCIÓN

Los videojuegos se consideran uno de los medios de entretenimiento que están al alcance de todas las personas y han ido transformando e influenciando los hábitos de comportamiento de todos los grupos de la población, aunque esto se puede identificar más claramente en la población más joven como Hernández-Pérez (2015) identificó en las publicaciones realizadas en la revista de Videojuegos y Juventud del Instituto de Juventud de España.

Hoy en día existen múltiples consolas que permiten al consumidor tener acceso a los videojuegos más allá de su hogar, en la actualidad pueden jugar gracias a consolas como portátiles, smartphones, tabletas, y hasta otras que tienen a los videojuegos como una función complementaria (Hernández-Pérez, 2015). Además, existe una gran variedad de categorías de videojuegos para el gusto de todos, Rusel DeMaria (2007) hace una clasificación de los videojuegos, siendo estos desde juegos arcade, shooters, de estrategia, simuladores, etc. Incluso algunos han logrado volverse deportes electrónicos reconocidos internacionalmente.

Gracias a la internacionalización de los productos audiovisuales se ve una necesidad de utilizar distintas herramientas para traducir eficazmente, una de ellas es la localización, la cual se utiliza usualmente en marketing, programas electrónicos y actualmente hasta en videojuegos. Una rama de la localización es la transcreación, una técnica que brinda un gran rango de libertad al traductor para lograr resonar la traducción con la cultura meta.

La transcreación permite que el traductor utilice su imaginación y creatividad y no se limite solamente a la literalidad, incluso si una traducción es gramaticalmente correcta, esto no significa que sea la adecuada para ser transmitida al público meta. Según Fernández (2019), muchas veces es preferible que se cree un nuevo contenido, manteniendo la intención del autor, para poder transmitir el mensaje original. Debido a esta libertad, existen variadas situaciones donde hasta se pierde completamente el sentido original del texto para poder causar una reacción lo más cercana posible en el receptor.

El videojuego Legends en Runeterra, al haber sido creado por la compañía de videojuegos Riot Games, comparte gran parte del mundo en donde se desarrollan sus personajes, historias, música y arte. Estas historias y personajes se han ganado el corazón de millones de jugadores, durante los últimos 11 años desde que esta empresa puso en línea su videojuego principal League of Legends.

Se presenció que al utilizar la técnica de transcreación en la localización del videojuego Legends of Runeterra se sacrificó mucha información que podría ser considerada importante, una decisión tomada para poder mantener la temática y la esencia del juego intacta.

Esta investigación es trascendental para la sociedad porque permite poner en luz una técnica que está siendo utilizada más seguidamente en los videojuegos, además de explorar cuánta libertad tiene un traductor a la hora de hacer transcreación de textos en el mundo de los videojuegos.

El presente trabajo es necesario en el ámbito teórico para conocer la creatividad y libertad que posee un traductor a la hora de la transcreación en traducciones de videojuegos; cómo el traductor logra transmitir el mismo mensaje al receptor incluso ignorando grandes partes del texto original. Mientras que, en el ámbito práctico, es necesario estudiar y darnos cuenta del efecto que causa estas transcreaciones en el contenido de los videojuegos y el efecto que tiene esta en el público meta. Por último, en el ámbito metodológico, es necesario analizar la terminología en el videojuego Legends of Runeterra y su transcreación comparándola con el texto original, dándonos la oportunidad de apreciar y analizar la creatividad y experiencia del traductor encargado de ese trabajo.

Adicionalmente, el objetivo general de la presente investigación es analizar la transcreación del nombre de las cartas en la localización del videojuego Legends of Runeterra. El primer objetivo específico es identificar las técnicas de transcreación utilizadas en el nombre de las cartas del videojuego Legends of Runeterra. El segundo objetivo específico es determinar la información perdida al utilizar las técnicas de transcreación en el nombre de las cartas del videojuego Legends of Runeterra y por último el tercer objetivo específico es determinar la

información ganada al utilizar las técnicas de transcreación en el nombre de las cartas del videojuego Legends of Runeterra.

II. MARCO TEÓRICO

Los videojuegos son una forma de entretenimiento que crece cada vez más en la actualidad, es una industria de miles de millones de dólares y es uno de los pilares de la industria del entretenimiento. En un reporte realizado por Newzoo en abril del año 2018, se espera que el mercado de los videojuegos crezca un 11% entre el periodo del 2012 hasta el 2021. Estos videojuegos han ganado fama gracias a su comercialización en países extranjeros, por ende, las empresas están incrementando sus gastos en concentrarse en la localización de estos, esto demuestra la gran importancia de la localización en el mercado global (Tjahjadi, 2018). Actualmente existen dos mercados de los videojuegos que lidera mundialmente: el de Norte América y el de Japón con juegos reconocidos mundialmente y traducidos a decenas de idiomas como Call of Duty, World of Warcraft y Battlefield 4 (Steiert y Steiert, 2014).

Los videojuegos cumplen un rol novedoso y significativo en el área del entretenimiento de los espectadores, estos tienen la capacidad de inmersión que sobrepasa incluso la de las películas y libros. Gracias a la localización se puede mantener esa inmersión intacta, pero solo si la creatividad e imaginación del traductor no interfiere en la transmisión del mensaje con una selección errada de las palabras utilizadas. Además, los juegos son mucho más que un simple software, más que un simple programa que reduce al jugador a solamente completar un objetivo específico, ahora los videojuegos se han convertido en historias interactivas que intentan sumergir al jugador en un nuevo mundo de aventuras y diversión (Bussey, 2016). En casos como estos, el traductor de videojuegos debe familiarizarse y entender el nuevo mundo en el que se encuentra y en las reglas que lo gobiernan; el traductor ya no solo pertenece al ámbito textual, sino también tiene que conocer las historias, el arte, los diseños, la jugabilidad, la personalidad de los personajes, todo antes que inicie si quiera a traducir.

Esta investigación se centra principalmente en un “juego de computadora”, que, según Merino (2006), este término se refiere a la máquina en específico que es necesaria para reproducir el videojuego, aunque ahora en la actualidad casi todos los videojuegos pueden accederse gracias a la computadora con el uso de

emuladores. Aunque la definición de este término ha variado últimamente para referirse a la plataforma utilizada para reproducir un juego, diferenciándola de otras plataformas o “consolas” como PlayStation, Xbox o incluso los teléfonos celulares. Esta plataforma, gracias a sus especificaciones adaptables que posee, es ideal para juegos de tácticas, estrategia, juegos de simulación mientras que en las otras consolas se dedican más a juegos de acción.

Ahora que ya hemos definido que es un videojuego y la plataforma en el que se desarrolla, esta investigación se centra en el videojuego Legends of Runeterra. Este fue desarrollado por la empresa de videojuegos Riot Games por varios años antes de su lanzamiento mundial en el 2020. Esta empresa ya ha tenido gran fama por más de 10 años gracias a su videojuego de fama mundial League of Legends que cuenta con millones de jugadores activos diarios e incluso se ha vuelto uno de los deportes electrónicos más importantes de la actualidad. El videojuego Legends of Runeterra está ambientado en el mismo universo que League of Legends, contando con los mismos personajes, historias, las ubicaciones geográficas, etc. Legends of Runeterra es un juego de cartas de estrategia por turno en el que dos jugadores se enfrentan el uno al otro usando su destreza, creatividad y astucia. Para empezar, cada jugador debe construir un mazo compuesto de 40 cartas elegidas de las 870 existentes actualmente en el videojuego. Cada carta cuenta con un nombre propio, una imagen reconocible que la describe, un pequeño texto mencionando el efecto que tiene a la hora de ser jugada, y tres números: el costo para poder jugar la carta, el daño de ataque y la vida que tiene. Por último, cada partida tiene una duración promedio de entre 10 y 15 minutos. Esta información fue recopilada de la página web oficial de Legends of Runeterra: <https://playruneterra.com/es-es/>

Por el lado de la localización de videojuegos, según Tjahjadi (2018), esta se centra en convertir los elementos culturales específicos de la cultura origen en elementos equivalentes en la cultura meta, de la cual los espectadores ya están acostumbrados. Aunque existen dos elementos para la localización, uno es el enfoque de domesticación, donde los elementos culturales de la cultura origen se traducen para que el videojuego cree un sentimiento de cercanía con el jugador; el segundo enfoque es la extranjerización, donde se busca mantener los elementos

culturales específicos intactos para preservar las características extranjeras del videojuego en la versión localizada.

Las compañías usualmente utilizan la localización para delimitar diferencias regionales en un idioma, habitualmente estos límites son las fronteras nacionales o regiones geográficas como un parámetro como es el caso del español de Latinoamérica, que compone todos los países al sur de Estados Unidos. Este concepto ayuda a separar a un gran grupo idiomático de otros para ayudar a clasificar un sistema social y de normas culturales. La meta principal de la localización de videojuegos es proporcionarle una experiencia equivalente al jugador como si fuera de la cultura origen, la cual usualmente requiere de un nivel alto de creatividad y toma de decisiones en el proceso de traducción. Es por eso que otro elemento de gran importancia es la inmersión del jugador (Steiert y Steiert, 2014) asegurándose que este no pierda la suspensión de la incredulidad y por consecuencia la diversión que esperaba obtener de este producto. Por eso, cuando este proceso falla, los jugadores desarrollarán un sentimiento de desconexión con la cultura presentada con la suya. Aunque, por otro lado, deshacerse de todas las referencias culturales del texto origen creará un producto blando por haber perdido las características únicas y especiales que le otorgó el autor (Tjahjadi, 2018).

Por último, la transcreación es una técnica que refleja la creatividad del idioma, de la imaginación sin límites del ser humano a pesar de que las reglas del idioma sí posean estos límites. Esta creatividad puede llevar al traductor a incluso crear nuevas palabras que no existen en el texto origen porque este no encuentra una expresión adecuada para transmitir el mensaje del autor (Gao y Hua, 2021). Para dar uso de esta técnica, el traductor no solo debe tener amplio conocimiento del idioma y de los valores culturales del texto origen, sino también del medio y contexto al cual traducirá (Fernández Rodríguez, 2019). Es ahí cuando el traductor se vuelve un transcreador, poniendo atención a la adaptación tanto del texto origen como la comunidad que recibirá este producto, reproduciendo el mismo efecto y a la vez generando la misma respuesta emocional.

Asimismo, Morón y Lobato (2019) afirman que la transcreación obliga al traductor a ser más fiel al encargo y a la función que desarrolla que al texto origen en sí. Por eso, en muchas situaciones ni siquiera es necesario usar memorias de traducción

para este tipo de trabajos ya que en la transcreación no existe una traducción estándar o correcta. Por la misma razón, la multinacional del sector CLS Communication define a la transcreación como “la restitution libre et créative d’un message dans une langue étrangère, en fonction d’un lectorat et d’un marché déterminés. La transcréation ne vise pas la fidélité aveugle au texte de départ”.

Por otro lado, Hubbard (2019) explica que a diferencia de textos literarios donde el rigor y la precisión son obligatorias, la transcreación es como un triángulo donde sus esquinas se componen de lo estético, lo lingüístico y lo cultural. Usando esta técnica, el traductor tiene la obligación de encontrar el camino que desee dentro de este triángulo.

En la presente investigación se tomó como base la teoría de *skopos*, desde la teoría funcional de la traducción de Hans-Josef Vermeer. Esta teoría se basa en que una acción viene determinada por su finalidad (Reiss y Vermeer, 1984), esto quiere decir que la traducción no se basará principalmente en los conceptos clásicos de “fidelidad” o “equivalencia”, sino que la función del texto meta puede ser diferente a la función del texto origen ya que al proceso de traducción se le agregan nuevas interrelaciones lingüísticas y culturales (García, 2006). Siendo así, las decisiones del traductor no son necesariamente dominadas por la función del texto origen, ni por los criterios de equivalencia a menos que la función del texto meta lo requiera (Pym, 2016). Las decisiones del traductor se ven principalmente influenciadas por el papel del cliente y por campos como la sociología aplicada, el marketing, y en este caso, los videojuegos, campos que hoy en día empiezan a considerarse como “estudios culturales”. En esta teoría se sigue una serie de normas jerárquicas donde lo más importante es el *skopos*, luego este texto es una oferta de información para la cultura meta, el texto meta no inicia una oferta de información de una forma reversible, el texto meta debe ser coherente internamente y por último el texto meta debe ser coherente con el texto origen. La teoría de *skopos* fundamenta la necesidad del traductor de utilizar cualquier método, conocimiento y herramienta para cumplir con la función del texto meta y la petición del cliente, es por eso que no existe una regla establecida para la traducción adecuada de un texto. Por esta razón, esta teoría sustenta la presente investigación debido a que la transcreación

requiere de toda la libertad necesaria para poder transmitir un mensaje que sea adecuado para llamar el interés del jugador.

Debido a la naturaleza libre y sin límites de la transcreación, no existen técnicas específicas para este tipo de traducción, no existen reglas debido a que el transcreador puede hacer uso de todas o hasta de ninguna técnica de traducción para transmitir eficazmente el mensaje. Por esta razón, en esta investigación se tomó como muestra 240 cartas del videojuego Legends of Runeterra para determinar las técnicas más relevantes y utilizadas para poder tener un análisis de la transcreación más coherente. Se encontró que se utilizaron 3 técnicas: la traducción literal, la sinonimia, y la adaptación cultural.

En la traducción literal se traduce palabra léxicas separadamente, traduciendo cada palabra individual del texto origen por su equivalencia más cercana al texto meta (Munday, 2008). Zapico y Vivas (2015) definen a la sinonimia como “el intercambio de dos palabras en un contexto determinado sin que se pierda el significado original”. Mientras que la adaptación cultural se define por ser nociones específicas culturales de un país o de un contexto cultural además de poseer una estructura semántica y pragmática compleja (Nadal, 2009).

Sobre los antecedentes, la investigación sobre localización de videojuegos, imaginación y restricción en la traducción de Mangiron y O'Hagan (2006) identificó las características específicas de la naturaleza única que posee la localización de videojuegos. Esta examinó las prioridades y limitaciones asociadas con este particular género que depende de manera mayoritaria de la creatividad y de la imaginación del traductor para poder transmitir una experiencia satisfactoria al consumidor. El análisis de estas características se efectuó en el famoso juego Final Fantasy en su versión de PlayStation, y se centró principalmente en problemas lingüísticos y culturales. Se encontró que la localización de videojuegos otorga al traductor una gran cantidad de libertad, pero las elecciones que tomó el traductor a la hora de la localización no se dieron solamente por la relación de este con el texto origen únicamente, sino también que la jugabilidad también tenía que tomarse en cuenta. Por conclusión, la localización de videojuegos está caracterizada por el gran nivel de libertad que posee el traductor, pero también a la vez las limitaciones a las que se debe regir para poder otorgar a la versión meta el mismo “sentimiento

y apariencia” y a la vez intentando pasar como si fuera la versión original para poder transmitir el mismo entretenimiento sin importar el idioma. El localizador de videojuegos cuenta con una libertad única, hasta el punto de modificar, omitir y hasta agregar elementos que crean necesarios para poder crear las mismas reacciones y emociones en los jugadores, por ende, el concepto tradicional de fidelidad al texto original se ve comprometido.

Esta investigación es importante y se relaciona al trabajo actual porque demuestra que es factible crear un producto que es satisfactorio para los jugadores de videojuegos, además de hacer un énfasis en la cantidad de libertad que el transcreador posee a la hora de traducir este producto, utilizando una gran variedad de técnicas de transcreación para reproducir y recrear el mismo mensaje y sentimiento.

En la publicación anexada a la revista *Lingue e Linguaggi* sobre creatividad y legibilidad en la localización de videojuegos de Iaia (2016) se analiza las estrategias de transcreación en italiano de los subtítulos del videojuego *Ni No Kuni: Wrath of the White Witch* para detallar el efecto de la adaptación del Romanesco en el habla de uno de los personajes, creando un ambiente humorístico que no existía en el texto original para crear un contraste cognitivo debido a que el personaje tuviese una diferencia lingüística al resto. Adicionalmente, se analizó la percepción de la audiencia obteniendo las opiniones y comentarios de los jugadores de páginas web dedicadas sobre las estrategias de transcreación utilizadas en el texto meta del videojuego explorado. En los resultados de esta investigación se identificó dos grupos: el primero en favor de la inclusión del Romanesco, y el segundo en contra de las estrategias de transcreación. El primer grupo opinó que la adaptación humorística de uno de los personajes les causó mucha gracia mientras que el segundo grupo opinó que la inclusión del Romanesco era una decisión absurda e innecesaria debido a que arruina la atmósfera y provee al personaje de una representación estereotípica que no le pertenece, causando un desagrado en parte de los jugadores. Como conclusión, se determinó que debe haber un balance entre adaptaciones creativas enfocadas al entretenimiento del público y el respeto por las dimensiones lingüísticas y semánticas del texto origen. Se puede debatir que la libertad que se le otorgó al traductor en la transcreación no debe tomarse como una

excusa para cambiar arbitrariamente el texto origen. Por último, parte de la comunidad de los videojuegos tiene experiencia con las adaptaciones de estos y por ende no están satisfechos con las estrategias de transcreación que alteran las características del texto original, por esta razón piden que haya diferentes enfoques en la localización de videojuegos.

Esta investigación hizo un hincapié en que el transcreador puede ir más allá de sus aparentes limitaciones y agregar información que crea conveniente para transmitir un mensaje que llame la atención del espectador. Así como en esta investigación, se utilizó muchas veces la técnica de transcreación de sinonimia para agregar información adicional a la traducción. Aunque se debe considerar la conclusión a la que llegó el autor que no todo el público está de acuerdo con esta técnica y debe ser usada con cautela.

En la investigación realizada por Malenkina y Ivanov (2018) sobre el análisis lingüístico de las páginas oficiales de turismo de las 17 Comunidades Autónomas de España, se tuvo como objetivo examinar las estrategias lingüísticas utilizadas en las páginas en línea sobre turismo; una de estas fue la transcreación, aplicada específicamente como técnica para la internacionalización del texto origen. El tipo de estudio fue sincrónico y se centró en las 17 Comunidades Autónomas de España, tanto costeñas como Andalucía y Asturias, y aquellas del interior del país como Madrid y Aragón. Se utilizó una muestra de 17 páginas web encontradas en www.tourspain.es, la organización nacional de turismo encargada del marketing de España como atractivo turístico. Como corpus, se seleccionaron varios fragmentos de los textos encontrados en la página mencionada. Se encontró que para hacer efectivo la transmisión del mensaje del autor y su intención de hacer de España un sitio turístico, la transcreación era marcador discursivo importante para mantener la gran carga cultural que conllevaba el texto. A su vez, también se decidió que la realia no sería traducida para promover el patrimonio cultural del país. Por conclusión, se determinó que las habilidades del traductor tenían que ir más allá que la simple literalidad, sino que también debía tener un gran conocimiento de retórica y de la cultura meta.

Esta investigación se relaciona al trabajo actual debido al uso adecuado de culturemas y la necesidad del conocimiento amplio de la cultura tanto original como

meta de parte del transcreador. Además de conocer ambas culturas, el transcreador debe estar consciente de las repercusiones que tendrá cambiar una cultura por otra, ya que a veces es mejor mantener la cultura de origen para incrementar el interés del espectador.

En el artículo indexado a la revista *Journal of Language Teaching and Research*, Hajj (2019) hace un estudio sobre traducción, retraducción y recreación en el campo literario, se tuvo como objetivo examinar y comparar varias versiones de las traducciones, en especial en francés e italiano, de los poemas de Ameen Fares Rihani: *"I am the East"* y *"New York"*. Se hizo un discurso comparativo de estos poemas lo que dio como resultado que la traducción, o, mejor dicho, la transcreación hecha por el autor original del texto provee al texto meta con un fondo cultural, profundos significados y etimologías que prueban su gran conocimiento de ambas culturas. En conclusión, el autor original o un traductor con el mismo bagaje cultural, usando la transcreación puede imbuir a la traducción con ideas, sentimientos, expresiones y transmitir la cultura tal y cual como lo deseaba el autor, permitiendo que el lector tenga la oportunidad de disfrutar y entender los poemas al trascender todos los límites sociales, culturales y lingüísticos.

Así como en esta investigación, es necesario que el conocimiento de ambas culturas por parte del transcreador sea muy amplio. Las expresiones culturales son muy prevalentes en la localización y en la transcreación de textos para poder transmitir un mensaje completo y llamativo.

En la investigación de Ruvalcaba et al. (2019) sobre la traducción y creación de una app para celular adecuada culturalmente para la comunidad hispanohablante, se tuvo como objetivo desarrollar una herramienta de informática para la salud que sea apropiada lingüística y culturalmente para ayudar a los hispanohablantes a estar preparados para cuando visiten su centro médico. Este estudio se realizó en el consorcio estadounidense sin fines de lucro de atención administrada integrada Kaiser Permanente Northern California que cuenta con 4,1 millones de miembros de los cuales 700 000 se identifican como latinos. Como muestra se utilizó el programa Visit Planner, una app de celular iPad diseñada para ayudar a los pacientes a comunicarse efectivamente con sus proveedores. Al poner en uso la transcreación en la traducción de esta app, se hicieron varios cambios para

adaptarlo y hacerlo más entendible en el texto meta; se hicieron cambios como: “*anxiety and depression*” a “me siento desanimado” para evitar crear estigmas en la salud mental de los pacientes. Esto hizo que los pacientes de origen latino tuvieran la misma experiencia que los angloparlantes durante su visita. Por ende, esto no hubiese ocurrido si se hubiese traducido sin considerar la carga cultural que conlleva el tratamiento médico en los pacientes de diferentes culturas.

Tanto en esta investigación como en la transcreación del juego Legends of Runeterra se tuvo mucha consideración a la hora de transcribir el producto para que los hablantes de la lengua meta puedan sentirse cómodos y puedan comprender el texto con la misma naturalidad que un hablante de la lengua origen.

Mientras que en el artículo de investigación de Saleh Hussein (2020) sobre traducción a transcreación en la industria del turismo de pequeñas y medianas empresas en el mercado árabe. Su objetivo principal era analizar la traducción de páginas web de compañías hoteleras españolas que operan internacionalmente, en específico en países árabes para poder detectar las estrategias traductológicas más adecuadas. Como población de estudio se escogió 8 nuevos hoteles que fueron abiertos por pequeñas y medianas empresas en Arabia y América Latina. La muestra fueron los documentos de traducción encargados por estos hoteles hechos anteriormente por un traductor oficial. Se utilizó un análisis empírico en el corpus, específicamente de elementos culturales que afectan mayormente a países de origen musulmán. Por conclusión, se determinó que las habilidades del traductor en la transcreación y el conocimiento de la cultura eran esenciales para poder transcribir un texto lleno de culturemas que afectarían a varias cadenas de hoteles, ya que una traducción literal no sería suficiente para transmitir la compleja cultura árabe.

Esta investigación se relaciona con el trabajo actual porque ambas buscan transcribir un texto manteniendo la cultura y evitar crear traducciones que puedan afectar la sensibilidad o las normas culturales de los hablantes metas. Además, menciona que la traducción literal como única herramienta de traducción sería insuficiente para transmitir un mensaje con tanta carga semántica y cultural.

En la publicación de Kassawat (2020) indexada al Journal of Internationalization and Localization sobre la decodificación de la transcreación y localización de páginas web corporativas al árabe, se tuvo como objetivo analizar los componentes y procedimientos de la transcreación del texto para poder conocer su lugar en la traducción y la localización. El estudio fue de enfoque funcionalista y el corpus fue obtenido de páginas web localizadas al árabe. La población fue de 15 páginas web corporativas internacionales localizadas al árabe donde se encontraron 69 casos de transcreación de los 104 ejemplos analizados. De estos, la transcreación con un enfoque retórico fueron los más prominentes componentes ya que fueron encontrados en 43 casos, el 62% de las veces. Por conclusión, se encontró que la transcreación utilizada, a pesar de aparecer en más de la mitad de los casos, presentaba una gran neutralidad cultural y no afectaba en gran medida el texto meta.

Esta investigación menciona otro enfoque de la transcreación, un enfoque retórico para convencer y llamar la atención de los espectadores. Demostrando la necesidad de utilizar herramientas y técnicas adicionales para poder transmitir el mensaje deseado. Aunque se debe tener en cuenta que, algunas veces, mantener la neutralidad cultural también puede ser adecuada dependiendo de contexto, una técnica adecuada para estos casos se consideró la adaptación cultural, reduciendo la carga semántica y cultural de un mensaje cuando no se haya una mejor traducción o la traducción con alta carga cultural puede afectar el resultado.

Por último, en el estudio realizado por Mavis Ho (2020) sobre la transcreación en el marketing basándose en un corpus sobre persuasión en la traducción de inglés a chino, se tuvo como objetivo identificar los patrones de traducción, evaluando su efecto previsto y cómo se logra entre el texto origen y el texto meta. La población de estudio fue de 240 artículos paralelos de inglés y chino de páginas web de las tres marcas de moda más vendidas: Chanel, Dior, y Louis Vuitton. De estas páginas se obtuvieron 17 268 palabras en inglés y 19 103 palabras en chino. Como instrumento se utilizó el *Appraisal Framework* para identificar el uso evaluativo en el idioma, por ejemplo, si el epíteto es explícito, implícito, gradual, o de reacción. Se obtuvo como resultado que había una mayor presencia de epítetos explícitos (por ejemplo, bueno o malo) y de reacción (emotivo), lo que significa que la

persuasión en el idioma chino es mucho más común y energética a comparación del inglés. En conclusión, se menciona que la traducción es parte de la creación y la transcreación requiere de cambios óptimos en la traducción, que, para tener una traducción adecuada, la transcreación puede hacer cambios como no hacerlos, y depende del contexto si es necesario de cambios o no. Por ende, el traductor a la hora de hacer transcreación debe conocer y manejar adecuadamente el idioma meta, en este caso siendo chino un idioma más persuasivo que el inglés en el contexto de marketing.

Esta investigación se relaciona al trabajo actual porque menciona la necesidad del transcreador de manejar ambos idiomas con naturalidad y precisión. También, hace un énfasis en el uso o incluso evitando el uso de distintas técnicas de transcreación para convencer y llamar la atención del espectador. En el presente trabajo, muchas veces se hizo uso de la traducción literal porque el transcreador consideró que esto sería lo adecuado para no modificar o “sobretraducir” el texto meta.

Estas investigaciones previas nos dan a conocer el contraste que existe en el mundo de la transcreación, ya sea si esta es una técnica adecuada para transmitir y adaptar una cultura a otra, o tal vez si esta técnica debe ser usada cuidadosamente tan solo en algunas situaciones, o, por último, si su uso debe ser completamente rechazado para evitar crear incomodidad al espectador.

Tanto Ruvalcaba et al. (2019) como Malenkina y Ivanov (2018), Saleh Hussein (2020), y Hajj (2019) están de acuerdo que la transcreación es una técnica necesaria que el traductor debe utilizar para poder transmitir un mensaje y adaptarlo culturalmente para que sea aceptado con normalidad en el texto meta. Si este texto no hubiese sido traducido, causaría problemas y confusión en los espectadores y no tendría el resultado esperado. Estos autores también coinciden que las habilidades del traductor tienen que ser más profundas y adaptables que solo limitarse a la literalidad de un texto; los traductores deben tener un amplio baje cultural tanto de la lengua origen como la lengua meta, e indudablemente un manejo y dominio esencial de ambas lenguas, con esto, el traductor y su libertad en la transcreación pueden imbuir el texto con los mismos sentimientos, ideas y expresiones que pretendía originalmente el autor.

Por otro lado, Kassawat (2020), Mavis Ho (2020) y Mangiron y O'Hagan (2006) consideran que el traductor posee una libertad única que solo se presentan en textos que requieren la transcreación para poder transmitir adecuadamente el sentido original del texto. Pero esta no es una libertad completa, según Mangiron y O'Hagan (2006) el traductor también cuenta con limitaciones, ya que la relación del traductor no es solo con el texto origen, sino también con la jugabilidad del videojuego que debía ser considerado, sino, este texto perdería la oportunidad de compararse con la versión original. Estos autores también consideran que a pesar de la libertad creativa que posee el traductor, este debe considerar cuidadosamente si hacer uso de la técnica de transcreación o no, ya que una vez que decide hacerlo, la traducción meta pierde gran cantidad de fidelidad al texto origen. Por ende, se considera que, para lograr una traducción adecuada, esta debe tener cambios como no tenerlos, siempre dependiendo del contexto y solo si es necesario. Como en la investigación de Kassawat (2020), a veces es mejor no transcribir un texto y mantenerlo con una neutralidad cultural para que sea mejor entendido ya que en muchos casos el texto puede ser "sobretraducido".

Al contrario de los autores anteriores, Iaia (2016) considera que a pesar de que hubo una parte de jugadores que disfrutaron de la transcreación y adaptación cultural de uno de los personajes del personaje, hubo una gran parte de jugadores que encontraron esta transcreación innecesaria, "arruinándoles la atmósfera" y haciéndoles perder su suspensión de la incredulidad y su conexión emocional con el videojuego (Mangiron 2016), proponiendo que la transcreación no es una técnica para modificar el texto arbitrariamente sino debe haber un estudio previo.

Por estas razones, es necesario que haya un balance entre la literalidad y la transcreación, entre la creatividad del traductor y la semántica del texto origen, un balance que está en las manos del traductor y, junto al contexto, cree un producto que transmita el mismo mensaje y produzca los mismos sentimientos que el texto origen pero que no sobrepase sus límites y produzca un sentimiento de incomodidad y confusión entre los espectadores.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

La presente investigación es de tipo aplicada, también llamada investigación práctica o empírica. Según Cortez y Escudero (2018), este tipo de investigación se caracteriza principalmente por considerar los fines prácticos del conocimiento adquirido una vez aplicado el instrumento de investigación, además tiene como propósito desarrollar un conocimiento técnico que posea una aplicación de forma inmediata en la realidad para dar solución a un problema en específico.

Para el diseño de investigación se utilizó el estudio de casos ya que se considera apropiado para temas de naturaleza relativamente nueva (Martínez, 2006). Este diseño se utiliza para examinar o indagar sobre un fenómeno contemporáneo en un contexto real, también se utiliza cuando las fronteras entre el fenómeno y su contexto no pueden determinarse con facilidad, y, por último, se emplean múltiples fuentes de datos para la realización de la investigación (Yin, 1989). A esto, Chetty (1996) afirma que la metodología cualitativa es la más adecuada debido a las posibilidades de presentar una explicación a nuevos fenómenos y la elaboración de teorías en base a elementos de carácter intangible, tácito o dinámico.

3.2. Categorías, subcategorías y matriz de categorización.

La matriz de categorización de la presenta investigación está estructurada en cuatro partes: problema, objetivos, categorías y subcategorías. El problema se planteó con una pregunta: ¿Cómo se ha transcreado el nombre de las cartas en la localización del videojuego Legends of Runeterra? Se planteó como objetivo general: analizar la transcreación de los nombres de las cartas en la localización del videojuego Legends of Runeterra. Se consideraron tres objetivos específicos: identificar las técnicas de transcreación utilizadas en el nombre de las cartas del videojuego Legends of Runeterra, determinar la información perdida, y determinar la información ganada una vez utilizadas las técnicas de transcreación. Como subcategorías, se identificaron varias técnicas de traducción que pertenecen a distintas áreas del idioma ya que en la transcreación no hay límite de técnicas que se puedan utilizar, entre ellas está: traducción literal, sinonimia, y adaptación cultural.

3.3. Escenario de Estudio

El escenario de estudio para esta investigación es el videojuego Legends of Runeterra, el cual posee 870 cartas únicas compuestas de un nombre propio, habilidades, y efectos que modifican la jugabilidad del videojuego. Este videojuego fue creado por la empresa de videojuegos Riot Games y publicado en línea el 29 de abril de 2020. Estas cartas serán recolectadas de la página web <https://lor.mobalytics.gg/>.

3.4. Participantes

Los participantes de la presente investigación son el nombre de las cartas del videojuego Legends of Runeterra, de los cuales se tomó una muestra de 240 cartas. Las cartas presentan dos textos: un nombre propio y la descripción del efecto que se activa cuando la carta es jugada, en esta investigación solo se analizará el nombre de las cartas debido a la vasta cantidad de transcreación utilizada a diferencia del efecto de las cartas que poseen mayormente traducción literal u otras técnicas de traducción.

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica que se utilizará en esta investigación es la investigación documental, debido a que se hará un proceso sistemático de indagación, recolección, análisis e interpretación de los datos para la construcción de conocimientos. Alfonso (1995) menciona que esta recolección de datos es principalmente de fuentes primarias y el texto puede presentarse de varias formas tanto impreso como electrónico y audiovisual. El conocimiento se construye a partir de la lectura, análisis e interpretación de los datos obtenidos para dar una explicación a la realidad en la que se presenta.

3.6. Procedimiento

Para el desarrollo de la investigación, se utilizará un instrumento de creación propia de tipo ficha de análisis compuestos por secciones relacionadas a los objetivos específicos para categorizar y analizar la información metodológicamente. Una vez creado el instrumento que responde a los objetivos, se validará con al menos tres expertos del área de Traducción e Interpretación de la Universidad César Vallejo

para que puedan identificar errores y levantar alguna observación necesaria para que el instrumento sea adecuado. Una vez que el instrumento es validado por los expertos, se procederá a obtener la información de la base de datos de la página web <https://lor.mobalytics.gg/> donde se encuentra el nombre de las cartas en el idioma original y su respectiva traducción como se presenta en el videojuego para ser analizados. Una vez hecho el análisis, se procederá a responder a los objetivos específicos, se redactarán los resultados del análisis del nombre de las cartas y las conclusiones a las que se llegó respondiendo a cada uno de los objetivos planteados en esta investigación. Por último, se listarán algunas recomendaciones para futuras investigaciones relacionadas a la transcreación de un videojuego.

3.7. Rigor científico

Según Flick (2004), el rigor científico requiere que los resultados de la investigación puedan ser transferidos a otros contextos, esto se considera como confiabilidad. Para Rada (2006), es necesario que la investigación cumpla con criterios de calidad como la credibilidad o valor de verdad, la confirmabilidad o neutralidad, la transferibilidad, la consistencia y por último la contribución a la solución de problemas.

Para lograr estos criterios de validez, el instrumento de recolección y análisis de datos será justificado con la aceptación de tres especialistas en el campo de traducción e interpretación que cuenten con grado de magister o mayor.

3.8. Método de análisis de datos

En esta investigación se utilizará el método de análisis de contenido para la interpretación de los datos recolectados previamente. Andréu (2002) conceptualiza al análisis de contenido como un instrumento de recolección de datos basada en la lectura siguiendo el método científico, siendo sistemática, objetiva, replicable y válida.

3.9. Aspectos éticos

Según González (2002), la investigación científica y el conocimiento producido por esta requieren una conducta ética por parte del investigador, sino este puede corromper la ciencia, el producto de su investigación y a sí mismo. Para evitar esto,

esta investigación se analizará por el programa Turnitin para evitar coincidencias y cualquier rastro de plagio. Los participantes de esta investigación, las cartas del videojuego Legends of Runeterra, se recolectarán en su versión virtual de la página gratuita <https://lor.mobalytics.gg/>.

IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En el presente trabajo de investigación, se tuvo como objetivo general analizar la transcreación de los nombres de las cartas en la localización del videojuego Legends of Runeterra. Para lograr esto, se tomó una muestra de 240 cartas obtenidas de la base de datos de la página web <https://lor.mobalytics.gg/>.

Estas cartas fueron analizadas con la ficha de análisis en dos fases. La primera fase fue identificar las técnicas de transcreación utilizadas en el nombre de cada carta, donde se consideraron tres subcategorías: la traducción literal, la sinonimia y la adaptación cultural. La segunda fase fue determinar tanto la información perdida y la información ganada al haber usado una técnica de transcreación. Para determinar la información perdida y ganada, no solo se concentró en el análisis de la imagen de la carta, sino también en sus habilidades en el videojuego, en su historia, en la región a la que pertenece y su relación con otras cartas.

De acuerdo con los objetivos específicos, el primero fue identificar las técnicas de transcreación utilizadas en el nombre de las cartas del videojuego Legends of Runeterra, donde se encontró el uso de tres técnicas de transcreación: la traducción literal, la sinonimia y la adaptación cultural.

A continuación, se muestran ejemplos de las tres técnicas de transcreación utilizadas:

Figura 1

Ejemplo de una carta sin ninguna característica especial en el idioma de origen.



Atrocity

Nota. Tomado de la galería de cartas en línea de Mobalytics.

Figura 2

Ejemplo del uso de la técnica de transcreación de traducción literal.



Atrocidad

Nota. Tomado de la galería de cartas en línea de Mobalytics.

En la Figura 2, el nombre de la carta se tradujo de manera literal, sin ningún cambio en la forma o significado.

Esta técnica coincide con la investigación de Mavis Ho (2020) donde menciona que para hacer una transcreación adecuada, hay situaciones en que se puede hacer cambios como no hacerlos, y dependerá de la decisión del traductor y el contexto en el que se encuentre para evitar modificar o sobretraducir un texto.

Figura 3

Ejemplo de una carta sin ninguna característica especial en el idioma de origen.



Porofly

Nota. Tomado de la galería de cartas en línea de Mobalytics.

Figura 4

Ejemplo del uso de la técnica de transcreación de sinonimia.



Poróptero

Nota. Tomado de la galería de cartas en línea de Mobalytics.

En la Figura 4, la carta original presenta una combinación de las palabras poro y *butterfly* o mariposa, haciendo clara referencia a la criatura que aparece en la carta. Al ser transcreada, se mantuvo la combinación de palabras, pero se utilizó el sinónimo helicóptero, haciendo referencia a su habilidad para volar.

Figura 5

Ejemplo de una carta con una expresión cultural en el idioma de origen.



Supercool Starchart

Nota. Tomado de la galería de cartas en línea de Mobalytics.

Figura 6

Ejemplo del uso de la técnica de transcreación de adaptación cultural.



Mapa Estelar Retechévere

Nota. Tomado de la galería de cartas en línea de Mobalytics.

En la Figura 6, en el nombre original aparece la palabra *supercool* debido a que esta carta está relacionada con el personaje Zoe, una niña con una personalidad caótica, juguetona y con una manera de hablar informal. En la transcreación, se adaptó culturalmente esta expresión utilizando una combinación de las palabras “requete”, una palabra que denota intensificación, y la “palabra chévere”, utilizado en Latinoamérica para expresar que algo es estupendo o excelente.

Está técnica coincide con la investigación de Saleh Hussein (2020), donde hace un hincapié en la necesidad de que el traductor posea un amplio conocimiento tanto de la cultura de origen como la cultura meta porque en casos como estos, la traducción literal no sería suficiente para transmitir expresiones con tanta carga semántica y cultural. Por otro lado, estos resultados contradicen los resultados de la investigación de Malenkina y Ivanov (2018), quienes sostienen que las palabras únicas o realias no deberían ser traducidas para mantener la cultura de origen e incrementar el interés del espectador por un producto extranjero.

El segundo objetivo específico de esta investigación fue determinar la información perdida al utilizar las técnicas de transcreación en el nombre de las cartas del videojuego Legends of Runeterra.

Luego de haber utilizado la ficha de análisis y determinar la información que se perdió al transcribir las cartas, se encontró cuatro casos de información perdida.

En el primer caso se cambió una palabra específica o única en inglés por una neutral en español.

Figura 7

Ejemplo de una carta con un nombre específico o único.



Poro Snax

Nota. Tomado de la galería de cartas en línea de Mobalytics.

Figura 8

Ejemplo de una carta con un nombre neutral adaptado.



Porogalletas

Nota. Tomado de la galería de cartas en línea de Mobalytics.

En la Figura 8, el nombre original *Poro Snax* se refiere a un bocadillo especial que se utiliza para alimentar a unas criaturas de pequeño tamaño de la región de Fréljord llamadas poros. La palabra *snax* también hace referencia a la palabra inglesa *snacks* por ser homófonas. En la transcreación, se omitió esta palabra única y su importancia en la historia de la carta, y se cambió por el nombre neutral de galleta para que se pueda entender en Latinoamérica. Esta palabra también sirvió para hacer referencia a la imagen que aparece en la carta, ya que no es cualquier tipo de bocadillo, sino específicamente un alimento en forma de galleta.

En el segundo caso, se cambió la cultura origen para adaptarla a la cultura meta.

Figura 9

Ejemplo de una carta con información cultural en el idioma de origen.



Chempunk Shredder

Nota. Tomado de la galería de cartas en línea de Mobalytics.

Figura 10

Ejemplo de una carta con nombre adaptado a la cultura del idioma meta.



Guitarrista Quimopunk

Nota. Tomado de la galería de cartas en línea de Mobalytics.

En la Figura 10, en el nombre original de esta carta aparece la palabra *shredder*, un tipo de guitarrista que toca música de alto nivel de complejidad, técnica y velocidad, usualmente asociado al rock y al heavy metal. En la transcreación, se utilizó la palabra “guitarrista”, omitiendo las características especiales que posee el personaje que aparece en la carta.

Los resultados de estos dos primeros casos coinciden con los resultados de la investigación de Ruvalcaba et al. (2019). En ambas investigaciones se utilizó la transcreación de palabras específicas de un texto a un nombre neutral para que el público meta, en este caso, Latinoamérica, pudieran comprender el texto con la misma naturalidad y claridad que la de un hablante de la lengua de origen. Estos resultados también coinciden con la investigación de Kassawat (2020), donde a pesar de que se usó en su mayoría la técnica de transcreación, se optó por reducir la carga cultural y semántica del nombre original considerando que una neutralidad cultural también puede crear un producto adecuado.

En el tercer caso, se omitió la referencia a la imagen, historia, habilidad de la carta o las relaciones con otras cartas.

Figura 11

Ejemplo de una carta con información sobre la historia, habilidades y relaciones con otras cartas.



Purrsuit of Perfection

Nota. Tomado de la galería de cartas en línea de Mobalytics.

Figura 12

Ejemplo de una carta sin información sobre la historia, habilidades y relaciones con otras cartas.



Prrfección Miaucánica

Nota. Tomado de la galería de cartas en línea de Mobalytics.

En la Figura 12, se puede ver que, en la transcreación, se omitió la referencia que hace la palabra *purrsuit*. Esta palabra es una combinación de la onomatopeya de un gato *prrr* y la palabra *pursuit* o búsqueda en español. En la carta original se hace referencia a un gato que posee gran inteligencia llamado Von Yipp de la región de Piltóver, y está en la búsqueda de un cuerpo perfecto.

En el cuarto caso, se omitió juegos de palabras o rimas en el idioma de origen.

Figura 13

Ejemplo de una carta con juegos de palabras o rimas en el idioma de origen.



Pool Shark

Nota. Tomado de la galería de cartas en línea de Mobalytics.

Figura 14

Ejemplo de una carta sin los juegos de palabras o rimas que aparecen en el idioma de origen.



Tahúr del Billar

Nota. Tomado de la galería de cartas en línea de Mobalytics.

En la Figura 13, se hace un juego de palabras con el significado de *Pool Shark*. Esta palabra se usa para describir a una persona que hace trampa en el billar, pero también mantiene su significado literal de un tiburón que juega billar. En la Figura 13, en la transcreación, se omitió la referencia al tiburón que aparece en la imagen, información importante porque esta carta y personaje provienen de la región de Aguasturbias, donde las criaturas marinas y los seres humanos conviven y son parte de una comunidad.

Estos dos casos coinciden con los resultados de la investigación de Iaia (2016), donde encontró que un gran porcentaje de jugadores notaron el uso de la técnica de transcreación y les “arruinó la atmósfera”. En este caso, los jugadores más experimentados que conocen sobre la historia de este personaje y su rol en el videojuego se darán cuenta que en esta transcreación hay una gran omisión de información en esta y otras cartas similares.

El tercer objetivo específico de esta investigación fue determinar la información ganada al utilizar las técnicas de transcreación en el nombre de las cartas del videojuego Legends of Runeterra.

Luego del análisis de las fichas de análisis, se determinó tres casos donde se gana información luego de usar una técnica de transcreación.

En el primer caso, se le otorgó nuevas características a las cartas que no poseen en el nombre original.

Figura 15

Ejemplo de una carta sin ninguna característica especial en el idioma de origen.



Sharkling

Nota. Tomado de la galería de cartas en línea de Mobalytics.

Figura 16

Ejemplo de una carta con características nuevas no que presenta en el idioma de origen.



Tiburoncito

Nota. Tomado de la galería de cartas en línea de Mobalytics.

En la Figura 15, el nombre de la carta original *sharkling* hace referencia a una cría de tiburón, estas criaturas de la región de Aguasturbias son monstruos voraces, pero en la Figura 16, en la transcreación, al utilizar el diminutivo con el sufijo -cito, se le otorgó un sentido cómico a esta criatura, como si no fuera una amenaza, contradiciendo su apariencia física.

En el segundo caso, se hizo referencia a la imagen, historia, habilidad de la carta o las relaciones con otras cartas.

Figura 17

Ejemplo de una carta sin ninguna característica especial en el idioma de origen.



Darkwater Scourge

Nota. Tomado de la galería de cartas en línea de Mobalytics.

Figura 18

Ejemplo de una carta con información sobre la imagen, la historia, habilidades y relaciones con otras cartas.



Azote de Aguasombrías

Nota. Tomado de la galería de cartas en línea de Mobalytics.

En la Figura 17, en la carta original aparece la palabra *darkwater*, haciendo referencia a la oscuridad y profundidad de las aguas donde habita esta criatura. Pero en la Figura 18, en su transcreación, se modificó y se utilizó la palabra “sombrías” para hacer referencia a la historia de esta carta, ya que esta criatura pertenece a la región de las Islas de la Sombra.

En estos dos casos, se encontró el resultado similar a la investigación de Iaia (2016) donde, en la transcreación, se le otorgó características nuevas que no poseía la carta original, a pesar de que esta pueda ser mal recibida por los jugadores. En la Figura 17, se le otorgó una característica que no poseía tanto en el nombre original como en la historia de la carta en el universo del videojuego. Mientras que en la Figura 19, se le otorgó características que esta carta no posee en el nombre original pero sí posee en su historia y su rol en el universo de Legends of Runeterra. La investigación de Hajj (2019) también coincide con que la transcreación puede ser usada para imbuir una traducción con ideas, sentimientos, expresiones para transmitir el mismo mensaje.

En el tercer caso, se creó juegos de palabras y rimas que no están en el nombre original.

Figura 19

Ejemplo de una carta con juegos de palabras o rimas en el idioma de origen.



Monkey Business

Nota. Tomado de la galería de cartas en línea de Mobalytics.

Figura 20

Ejemplo de una carta con juegos de palabras o rimas en el idioma meta.



Monada o Nada

Nota. Tomado de la galería de cartas en línea de Mobalytics.

En el caso de la Figura 19, la carta original presenta un juego de palabras con la expresión *monkey business*, la cual se define como un comportamiento malicioso y engañoso, y la referencia a la imagen de la carta donde aparece un mono. Mientras que en la Figura 20, en la transcreación se utilizó la palabra “monada” para describir las características del mono de gracioso y juguetón, pero también se creó una rima que no aparece en el idioma de origen con las palabras “monada” y “nada” ya que ambas terminan con las mismas letras.

Este caso coincide con los resultados de la investigación de Mangiron y O’Hagan (2006), donde se puede apreciar que las decisiones que tomó el traductor no se dieron solamente por la relación que tiene una carta con la otra, sino también para mantener el mismo “sentimiento y apariencia”, haciendo un intento para pasar como si fuera la versión original, usando rimas y juegos de palabras completamente nuevos, a pesar de que la fidelidad del producto puede verse comprometida.

Todos estos casos coinciden con las conclusiones de los antecedentes citados en esta investigación. El traductor, al hacer uso de la transcreación, tiene la libertad absoluta de agregar o quitar información (Iaia, 2016), de mantener el texto en su idioma de origen (Malenkina y Ivanov, 2018), de cambiar un texto por una versión con menor carga semántica y más neutralidad cultural (Kassawat, 2020). A pesar

de esta libertad, el traductor debe tener cuidado de no omitir el mensaje o sobretraducir el texto. Lo más importante es que el texto tenga la apariencia de ser la versión original, proporcione el mismo nivel de entretenimiento y llame el interés y atención del jugador (Mangiron y O'Hagan, 2006)

V. CONCLUSIONES

El objetivo principal de la presente investigación fue analizar la transcreación de los nombres de las cartas en la localización del videojuego Legends of Runeterra. Para dar respuesta a este objetivo, se realizó un análisis y se obtuvo las siguientes conclusiones para responder a cada objetivo específico.

- Con respecto al primer objetivo específico, se identificaron tres técnicas que se utilizaron en la transcreación de las cartas de Legends of Runeterra: la traducción literal, la sinonimia, y la adaptación cultural.
- Con respecto al segundo objetivo específico, se determinó cuatro casos distintos donde se pierde información al usar una técnica de transcreación: el uso de una palabra específica o única en inglés por una neutral en español; el cambio de la cultura origen por una adaptación a la cultura meta; la omisión de la referencia a la imagen, historia, habilidad de la carta o las relaciones con otras cartas; y, por último, la omisión de juegos de palabras o rimas en el idioma de origen.
- Con respecto al tercer objetivo específico, se determinó tres casos distintos donde se gana información al usar una técnica de transcreación: se agregaron características nuevas al nombre de las cartas que no poseían en el nombre original; la referencia a la imagen, historia, habilidad de la carta o las relaciones con otras cartas que no poseía en el nombre original; y, por último, la creación de juegos de palabras o rimas que no presentaba el nombre original.

VI. RECOMENDACIONES

- A los investigadores futuros cuyos estudios estén relacionados a la transcreación, se les recomienda identificar nuevas posibles técnicas de transcreación que no hayan sido identificadas en la presente investigación.
- A los profesionales de la carrera de Traducción e Interpretación, se les recomienda utilizar y considerar la técnica de transcreación como una herramienta adicional en su labor como profesional.
- A los docentes y estudiantes de la carrera de Traducción e Interpretación, se les recomienda estudiar y tener en consideración la técnica de transcreación como una herramienta innovadora y pragmática en su carrera profesional.

REFERENCIAS

- Alfonso, I. (1995). *Técnicas de investigación bibliográfica*. Contexto Ediciones.
- Andréu, J. (2002). *Las técnicas de Análisis de Contenido: Una revisión actualizada*. Fundación Centro de Estudios Andaluces.
- Bussey, S. (26 de mayo de 2016). The Double Whammy of Game Localization. *Andovar*. <https://blog.andovar.com/double-whammy-game-localization>
- Chetty S. (1996). The case study method for research in small- and medium - sized firms. *International small business journal*, vol. 5, 78-82.
- Cortez Suárez, L., & Escudero Sánchez, C. (2018). *Técnicas y métodos cualitativos para la investigación científica*. Universidad Técnica de Machala.
- DeMaria, R. (2007). *Reset. Changing the way we look at video games*. Berrett-Koehler Publishers.
- Fernández Rodríguez, M. A. (2019). *Transcreación: Retórica cultural y traducción*. *Transcreation: Cultural Rhetoric and Advertising Translation*. 10, 223–250.
- Flick, U. (2004). *Introducción a la investigación cualitativa*. Morata.
- Gao, J., & Hua, Y. (2021). On the English Translation Strategy of Science Fiction from Humboldt's Linguistic Worldview —Taking the English Translation of Three-Body Problem as an Example. *Theory and Practice in Language Studies*, 11(2), 186. <https://doi.org/10.17507/tpis.1102.11>
- García Álvares, A. (2006). Confusiones, aclaraciones, y propuesta metodológica para el análisis de los conceptos funcionalistas de “función” y “skopos” en la práctica de la traducción. *Sendeban*, 17, 187-218. <https://doi.org/10.30827/sendeban.v17i0.1016>
- González Ávila, M. (2002). Aspectos éticos de la investigación cualitativa. *Revista Iberoamericana de Educación*, 29, 85–103. <https://doi.org/10.35362/rie290952>

- Hajj, M. El. (2019). Translation, Retranslation and Recreation in the Literary Field. *Journal of Language Teaching and Research*, 10(5), 914. <https://doi.org/10.17507/jltr.1005.03>
- Hernández-Pérez, J. (2015). *Taxonomía del videojuego: un planteamiento por géneros*. Universidad de la Laguna.
- Hubbard, T. (2019). Translation and Transcreation: Scottish Perspectives. *Slavonica*, 24(1–2), 12–24. <https://doi.org/10.1080/13617427.2019.1601806>
- laia, P. L. (2016). Creativity and Readability in Game Localisation. *Lingue e Linguaggi*, 17, 121–132. <https://doi.org/10.1285/i22390359v17p121>
- Kassawat, M. (2020). Decoding transcreation in corporate website localization into Arabic. *The Journal of Internationalization and Localization*, 7(1–2), 69–94. <https://doi.org/10.1075/jial.20010.kas>
- Malenkina, N., & Ivanov, S. (2018). A linguistic analysis of the official tourism websites of the seventeen Spanish Autonomous Communities. *Journal of Destination Marketing and Management*, 9(March), 204–233. <https://doi.org/10.1016/j.jdmm.2018.01.007>
- Mangiron, C. (2016). GAMES WITHOUT BORDERS: THE CULTURAL DIMENSION OF GAME LOCALISATION 1 Juegos sin fronteras: La dimensión cultural de la localización de videojuegos. *Hermeneus*, 18, 187–208.
- Mangiron, C., & O'Hagan, M. (2006). Game localisation: Unleashing imagination with 'restricted' translation. *Journal of Specialised Translation*, 6, 10–21.
- Martínez Piedad, C. (2006). El método de estudio de caso: Estrategia metodológica de la investigación científica. *Pensamiento & Gestión*, 20, 165–193.
- Mavis Ho, N. K. (2020). Transcreation in marketing: a corpus-based study of persuasion in optional shifts from English to Chinese. *Perspectives: Studies*

in Translation Theory and Practice, 0(0), 1–13.
<https://doi.org/10.1080/0907676X.2020.1778046>

Merino, M. B. (2006). On the translation of video games. *Journal of Specialised Translation*, 6, 22–36.

Morón Martín, M., & Lobato Patricio, J. (2019). La transcreación de la moda à la mode: análisis de zonas de intervención en proyectos francés-español. *Onomázein Revista de Lingüística Filología y Traducción, tradecneg*, 40–59.
<https://doi.org/10.7764/onomazein.tradecneg.06>

Munday, J. (2008). *Introducing Translation Studies*. Routledge.

Nadal, L. L. (2009). Los culturemas: ¿unidades lingüísticas, ideológicas o culturales? *Language Design: Journal of Theoretical and Experimental Linguistics*, 11(11), 93–120.

Pym, A. (2016). *Teorías contemporáneas de la Traducción Materiales para un curso universitario* (Issue June). <https://doi.org/10.13140/2.1.2762.4006>

Rada, D. (2006). *El rigor en la investigación cualitativa: técnicas de análisis, credibilidad, transferibilidad y confirmabilidad*. Universidad Pedagógica Experimental Libertador.

Reiss, K., & Vermeer, H. J. (1984). *Towards a general theory of translational action*. Niemeyer.

Ruvalcaba, D., Peck, H. N., Lyles, C., Uratsu, C. S., Escobar, P. R., & Grant, R. W. (2019). Translating/creating a culturally responsive Spanish-language mobile app for visit preparation: Case study of “trans-creation.” *JMIR MHealth and UHealth*, 7(4). <https://doi.org/10.2196/12457>

Saleh Hussein, H. (2020). From Translation to Transcreation in the Tourism Industry: SMEs and the Arab Market. *Estudios de Traducción*, 10, 231–246.
<https://doi.org/10.5209/estr.67476>

- Steiert, Y., & Steiert, A. (2014). The art of video game translation. *Multilingual*, June, 58.
- Tjahjadi, J. (2018). Culturalization, game localization and China | *MultiLingual*. September, 44–50. <https://multilingual.com/issues/aug-sep-2018/culturalization-game-localization-and-china/>
- Yin, R. K. (1989). *Case Study Research: Design and Methods*, Applied social research Methods Series, Newbury Park CA. Sage.
- Zapico, M., & Vivas, J. (2015). La sinonimia desde una perspectiva lingüístico-cognitiva. Medición de la distancia semántica. *Onomazein*, 32(2), 198–211. <https://doi.org/10.7764/onomazein.32.11>

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de categorización

Problema	Objetivos	Categorías	Subcategorías
¿Cómo se han transcrito el nombre de las cartas en la localización del videojuego Legends of Runeterra?	Objetivo general Analizar la transcripción de los nombres de las cartas en la localización del videojuego Legends of Runeterra.		Traducción literal
	Objetivos específicos Identificar las técnicas de transcripción utilizadas en el nombre de las cartas del videojuego Legends of Runeterra.	Técnicas de Transcripción	Sinonimia
	Determinar la información perdida al utilizar las técnicas de transcripción en el nombre de las cartas del videojuego Legends of Runeterra.		Adaptación Cultural
	Determinar la información ganada al utilizar las técnicas de transcripción en el nombre de las cartas del videojuego Legends of Runeterra.		

Anexo 2. Instrumento de recolección de datos

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 000

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
	Traducción Literal	<input type="checkbox"/>	
	Sinonimia	<input type="checkbox"/>	
	Adaptación Cultural	<input type="checkbox"/>	
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	

Anexo 3. Validaciones del instrumento de recolección de datos

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Nombres y Apellidos del experto: Gonzales Castañeda Ana Cecilia
- 1.2. Grado académico: Doctora
- 1.3. Cargo e institución donde labora: Docente-Universidad César Vallejo
- 1.4. Nombre del instrumento a validar: Ficha de análisis

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

CRITERIO	INDICADORES	1	2
		POR MEJORAR	ACEPTABLE
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje comprensible.		2
2. OBJETIVIDAD	Está adecuado a las leyes y principios científicos.		2
3. ACTUALIDAD	Está adecuado a los objetivos y las necesidades reales de la investigación.		2
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.		2
5. SUFICIENCIA	Toma en cuenta los aspectos metodológicos esenciales.		2
6. INTENCIONALIDAD	Está adecuado para valorar las variables de investigación.		2
7. CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y/o científicos.		2
8. COHERENCIA	Existe coherencia entre el problema, objetivos, variables e indicadores.		2
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde a una metodología y diseños aplicados para lograr probar las hipótesis.		2
10. PERTINENCIA	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación al método científico.		2

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

- El instrumento cumple con los requisitos para su aplicación
- El instrumento no cumple con los requisitos para su aplicación

Sí

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

20

V. OBSERVACIONES:

Sólo agregar el título al nombre del instrumento

Trujillo, 10 de noviembre de 2021

Firma del experto
DNI: 18216346
Teléfono: 992264862

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Nombres y Apellidos del experto: Angela Pamela Mariño Zegarra
1.2. Grado académico: Doctora
1.3. Cargo e institución donde labora: Gerente Titular. PMZ Translation Services.
1.4. Nombre del instrumento a validar: Ficha de análisis.

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

CRITERIO	INDICADORES	1	2
		POR MEJORAR	ACEPTABLE
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje comprensible.		x
2. OBJETIVIDAD	Está adecuado a las leyes y principios científicos.		x
3. ACTUALIDAD	Está adecuado a los objetivos y las necesidades reales de la investigación.		x
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.		x
5. SUFICIENCIA	Toma en cuenta los aspectos metodológicos esenciales.		x
6. INTENCIONALIDAD	Está adecuado para valorar las variables de investigación.		x
7. CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y/o científicos.		x
8. COHERENCIA	Existe coherencia entre el problema, objetivos, variables e indicadores.		x
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde a una metodología y diseños aplicados para lograr probar las hipótesis.		x
10. PERTINENCIA	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación al método científico.		x

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

- El instrumento cumple con los requisitos para su aplicación
- El instrumento no cumple con los requisitos para su aplicación

X

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

20

V. OBSERVACIONES:

--

Lima, 16 de noviembre de 2021



Firma del experto

DNI: 41859832

Teléfono: 987-203946

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Nombres y Apellidos del experto: MARLENE GENDIVEVA COQUIS POLANCO
 1.2. Grado académico: LICENCIADA EN TRADUCCIÓN - INTERPRETACIÓN
 1.3. Cargo e institución donde labora: DOCENTE EN LA UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO
 1.4. Nombre del instrumento a validar: FICHA DE ANÁLISIS

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

CRITERIO	INDICADORES	1	2
		POR MEJORAR	ACEPTABLE
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje comprensible.		✓
2. OBJETIVIDAD	Está adecuado a las leyes y principios científicos.		✓
3. ACTUALIDAD	Está adecuado a los objetivos y las necesidades reales de la investigación.		✓
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.		✓
5. SUFICIENCIA	Toma en cuenta los aspectos metodológicos esenciales.	✓	
6. INTENCIONALIDAD	Está adecuado para valorar las variables de investigación.		✓
7. CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y/o científicos.		✓
8. COHERENCIA	Existe coherencia entre el problema, objetivos, variables e indicadores.		✓
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde a una metodología y diseños aplicados para lograr probar las hipótesis.		✓
10. PERTINENCIA	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación al método científico.		✓

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

- El instrumento cumple con los requisitos para su aplicación
 - El instrumento no cumple con los requisitos para su aplicación

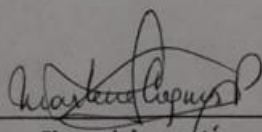
✓

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

18

V. OBSERVACIONES:

LIMA, 19 Noviembre 2021.
(Lugar y fecha de validación)



Firma del experto

DNI: 07220813

Teléfono: 990020329

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

- I.1. Nombres y Apellidos del experto: Rosa Mirope Lizama Zárate
I.2. Grado académico: Licenciada
I.3. Cargo e institución donde labora: Jefa de Prácticas de la Escuela de Traducción e Interpretación de la Universidad César Vallejo.
I.4. Nombre del instrumento a validar: Ficha de Análisis

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

CRITERIO	INDICADORES	1	2
		POR MEJORAR	ACEPTABLE
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje comprensible.		X
2. OBJETIVIDAD	Está adecuado a las leyes y principios científicos.		X
3. ACTUALIDAD	Está adecuado a los objetivos y las necesidades reales de la investigación.		X
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.		X
5. SUFICIENCIA	Toma en cuenta los aspectos metodológicos esenciales.		X
6. INTENCIONALIDAD	Está adecuado para valorar las variables de investigación.		X
7. CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y/o científicos.		X
8. COHERENCIA	Existe coherencia entre el problema, objetivos, variables e indicadores.		X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde a una metodología y diseños aplicados para lograr probar las hipótesis.		X
10. PERTINENCIA	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación al método científico.		X

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

- El instrumento cumple con los requisitos para su aplicación
- El instrumento no cumple con los requisitos para su aplicación

X

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

20

V. OBSERVACIONES:

Ninguna, me he quedado asombrada por el tema y contenido

Piura, 9 de Noviembre del 2021



Firma del experto
DNI: 43767118
Teléfono: 969339908

Anexo 4. Fichas de análisis

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 001

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Ambush</p>		<p align="center">Emboscada</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p>		X	
<p align="center">Sinonimia</p>			
<p align="center">Adaptación Cultural</p>			
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 002

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Ancient Crocolith</p>		<p align="center">Crocolito Ancestral</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p> <p align="center">Sinonimia</p> <p align="center">Adaptación Cultural</p>		<p align="center">X</p>	
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 003

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Ancient Yeti</p>		<p align="center">Yeti Ancestral</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p> <p align="center">Sinonimia</p> <p align="center">Adaptación Cultural</p>		<p align="center">X</p>	
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 004

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Arena Battlecaster</p>		<p align="center">Cantabatallas de la Arena</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p>			
<p align="center">Sinonimia</p>			
<p align="center">Adaptación Cultural</p>		X	
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>La palabra <i>caster</i> hace referencia a que el personaje es un narrador o comentarista de las batallas que ocurren en la arena. Este tipo de comentarista es común en los torneos de ESports.</p>		<p>Se hace referencia a la historia del personaje. Este y otros personajes adoran su voz, lo que lo volvió famoso.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 005

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Armed Gearhead</p>		<p align="center">Mecainventor Armado</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal		
Sinonimia	X	
Adaptación Cultural		

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>La palabra <i>gearhead</i> hace referencia al interés del personaje por las máquinas y la tecnología. En la transcreación se omitió esta característica.</p>	<p>En la transcreación, el personaje no solo tiene interés por las máquinas sino que también las inventa.</p>



FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 006

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Atrocity</p>		<p align="center">Atrocidad</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p>		X	
<p align="center">Sinonimia</p>			
<p align="center">Adaptación Cultural</p>			
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 007

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Aurora Porealis</p>		<p align="center">Aurora Poreal</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p> <p align="center">Sinonimia</p> <p align="center">Adaptación Cultural</p>	X		
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 008

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Ava Achiever</p>		<p align="center">Ava Sionada</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal		
Sinonimia		
Adaptación Cultural	X	

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>La palabra <i>achiever</i> hace referencia a que este personaje tiene una tendencia a obtener más logros que los demás de su especie.</p>	<p>En la transcreación, se hizo un juego de palabras con el nombre del personaje, Ava, y la palabra “apasionada”, demostrando su pasión por obtener más logros.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 009

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Avarosan Marksman</p>		<p align="center">Arquero Avarosano</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal		
Sinonimia	X	
Adaptación Cultural		

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>No posee.</p>	<p>En la traducción, se hace referencia a la imagen, donde el personaje específicamente usa un arco y flecha, y no otro tipo de arma que dispere proyectiles.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 010

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Bandle Gunners</p>		<p align="center">Artilleros de Bandle</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
Traducción Literal Sinonimia Adaptación Cultural	 X 		
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
No posee.		En la transcreación, se hizo referencia a la imagen donde los personajes utilizan un arma de gran tamaño como un cañón de doble barril que se consideraría artillería. Además, el efecto de la carta es causar un gran daño, algo que un arma común no podría hacer, pero la artillería sí.	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 011

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Basilisk Bloodseeker</p>		<p align="center">Basilisco Buscasangre</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal	X	
Sinonimia		
Adaptación Cultural		

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>No posee.</p>	<p>No posee.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 012

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Battle Fury</p>		<p align="center">Furia de Batalla</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
	Traducción Literal	X	
	Sinonimia		
	Adaptación Cultural		
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA		
No posee.	No posee.		

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 013

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Bayou Brunch</p>		<p align="center">Brunch del Pantano</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p> <p align="center">Sinonimia</p> <p align="center">Adaptación Cultural</p>	X		
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 014

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Black Spear</p>		<p align="center">Lanza Negra</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p>		X	
<p align="center">Sinonimia</p>			
<p align="center">Adaptación Cultural</p>			
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 015

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Blade Squire</p>		<p align="center">Portaespadas</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p>			
<p align="center">Sinonimia</p>		X	
<p align="center">Adaptación Cultural</p>			
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>Se hace referencia a la imagen. Un <i>squire</i> usualmente ayuda a personas de un rango mayor, pero el trabajo específico de este personaje es portar y transportar las espadas y armas del ejército.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 016

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Blade's Edge</p>		<p align="center">Filo de la Daga</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal		
Sinonimia	X	
Adaptación Cultural		

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>No posee.</p>	<p>Se hace referencia a la imagen donde aparece una daga y no otro tipo de arma de filo.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 017

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p>Bloodsworn Pledge</p>		<p>Juramento de Sangre</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p>Traducción Literal</p> <p>Sinonimia</p> <p>Adaptación Cultural</p>	<p></p> <p></p> <p>X</p>		
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>En la región del Fréljord, los miembros de la tribu de Ashe se llamaban los <i>bloodsworn</i>, personajes que estaban dispuestos a dar su vida por su líder y se trataban como hermanos.</p>		<p>Hace referencia a que el juramento no puede ser roto por haber sido pactado con sangre. Una característica que no aparece en la carta original.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 018

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Bone Skewer</p>		<p align="center">Mondahuesos</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p>			
<p align="center">Sinonimia</p>		X	
<p align="center">Adaptación Cultural</p>			
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 019

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Boom Baboon</p>		<p align="center">Babúm Babuino</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p>			
<p align="center">Sinonimia</p>			
<p align="center">Adaptación Cultural</p>		X	
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>Se perdió la rima que presenta la carta original con el final de las palabras (boom y boon).</p>		<p>Se hizo una rima diferente al del nombre original con el inicio de las palabras (ba-búm y ba-buino).</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 020

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Boomcrew Rookie</p>		<p align="center">Pumdillero Novato</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal		
Sinonimia		
Adaptación Cultural	X	

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>En el nombre original, el personaje es parte de un equipo y él tiene el trabajo de manejar y utilizar explosivos. En la adaptación cultural, se omitió el hecho de que este personaje tiene un rol específico en un equipo.</p>	<p>Se modificó la onomatopeya de explosión “boom” por “pum” en español. Además, este personaje es de la región de Piltóver conocida por la gran cantidad de pandilleros, en la adaptación se hizo un juego de palabra de “pandillero” con “pum-dillero”.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 021

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Boomship</p>		<p align="center">Acorazado</p>


TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal		
Sinonimia	X	
Adaptación Cultural		

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>Se pierde la referencia a la imagen e historia de esta carta, donde aparece un barco lleno de explosivos, además esta carta está relacionada con Gangplank y su habilidad de invocar barriles explosivos.</p>	<p>Se le da una característica nueva al barco que aparece en la imagen.</p>


FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 022

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Bouncing Bomb</p>		<p align="center">Bomba Rebotante</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p>		X	
<p align="center">Sinonimia</p>			
<p align="center">Adaptación Cultural</p>			
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 023

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Boxtopus</p>		<p align="center">Pulpúgil</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p>			
<p align="center">Sinonimia</p>		X	
<p align="center">Adaptación Cultural</p>			
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 024

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Brash Gambler</p>		<p align="center">Apostadora Impulsiva</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
Traducción Literal Sinonimia Adaptación Cultural	 X 		
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
Se perdió la referencia de la personalidad descartada del personaje. Este personaje le interesa solo ganar dinero aprovechando que los demás jugadores están distraídos.		Se le agregó una nueva característica a la personalidad del personaje como una persona que no se puede controlar en las apuestas.	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 025

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Broadbacked Protector</p>		<p align="center">Protector Robusto</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal		
Sinonimia	X	
Adaptación Cultural		

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>Se pierde la referencia al personaje que aparece en la imagen. Este es un personaje con la característica principal de tener una amplia espalda y en la imagen aparece defendiendo a otras criaturas de un árbol caído con su espalda.</p>	<p>Se hace referencia a la descripción física del personaje que aparece en la imagen.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 026

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Bubble Bear</p>		<p align="center">Burbujoso</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal		
Sinonimia	X	
Adaptación Cultural		

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>En la transcreación, si no se visualiza la imagen de la carta, no se puede identificar si la criatura que aparece es un oso o solo una cosa que posea gran cantidad de burbujas.</p>	<p>Se hizo un juego de palabras con el animal “oso” que aparece en la imagen de la carta y el sufijo -oso que hace referencia al gran tamaño del personaje.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 027

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Buhru Sentinel</p>		<p align="center">Centinela Buhru</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p> <p align="center">Sinonimia</p> <p align="center">Adaptación Cultural</p>		<p align="center">X</p>	
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 028

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Called Shot</p>		<p align="center">Decisión Tomada</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal		
Sinonimia	X	
Adaptación Cultural		


ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>Se hace referencia a la relación que tiene esta carta con Ekko. Ekko tiene una habilidad donde utiliza su arma como un bate para tirar un artilugio temporal, y siempre menciona exactamente dónde caerá este artilugio. <i>Called shot</i> también está relacionado a cuando jugadores de billar apuntan en qué tronera meterán la bola.</p>	<p>Se hace referencia a la historia de esta carta. Este hechizo está relacionado con Ekko, quien tiene la habilidad de retroceder el tiempo, pero esta vez tomó una decisión y no decidió retroceder el tiempo.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 029

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Camavoran Soldier</p>		<p align="center">Soldado Camavorana</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p> <p align="center">Sinonimia</p> <p align="center">Adaptación Cultural</p>		<p align="center">X</p>	
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 030

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Captain Farron</p>		<p align="center">Capitán Farron</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal	X	
Sinonimia		
Adaptación Cultural		

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>No posee.</p>	<p>No posee.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 031

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Chempunk Pickpocket</p>		<p align="center">Carterista Quimopunk</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p> <p align="center">Sinonimia</p> <p align="center">Adaptación Cultural</p>		<p align="center">X</p>	
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 032

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Chempunk Shredder</p>		<p align="center">Guitarrista Quimopunk</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal		
Sinonimia		
Adaptación Cultural	X	

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p><i>Shredder</i> se le considera al tipo de guitarrista que toca música de alto nivel de complejidad, técnica y velocidad, usualmente asociado al rock y al heavy metal, un tipo de música predominante de la región de Piltóver. En la adaptación, se perdió esta referencia y solo mencionan a un guitarrista genérico.</p>	<p>No posee.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 033

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p>Chum the Waters</p>		<p>Carnada para Tiburones</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p>Traducción Literal</p> <p>Sinonimia</p> <p>Adaptación Cultural</p>			
	X		
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA		
<p>La palabra <i>chum</i> tiene dos significados, la de carnada para tiburones y la de un buen amigo. Esta carta está relacionada con Fizz y su amigo tiburón Longtooth. En la transcreación, se perdió uno de los significados de la carta original.</p>	<p>No posee.</p>		

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 034

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Chump Whump</p>		<p align="center">Womp Rechoncho</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal		
Sinonimia		
Adaptación Cultural	X	

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>Se perdió la referencia de <i>chump</i>, un personaje algo despistado y juguetón. Además, en la adaptación se perdió la rima del nombre de la carta, donde las dos palabras terminan en -hump.</p>	<p>En la adaptación, se hizo referencia a la imagen en la carta. No se hace referencia a su personalidad sino a su apariencia física rechoncha.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 035

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Cithria of Cloudfield</p>		<p align="center">Cithria de Pradonubes</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p> <p align="center">Sinonimia</p> <p align="center">Adaptación Cultural</p>		<p align="center">X</p>	
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	



FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 036

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	Clump of Whumps		Horda de Womps
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
Traducción Literal			
Sinonimia			
Adaptación Cultural		X	
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
No posee.		Al traducirse <i>clump</i> por “horda”, se hace una referencia a que los Womps son violentos y una amenaza, y además están atacando en grupo.	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 037

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	Cosmic Inspiration		Inspiración Cósmica
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
Traducción Literal Sinonimia Adaptación Cultural	X 		
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
No posee.		No posee.	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 038

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Crawling Sensation</p>		<p align="center">Sensación Aracnofóbica</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
Traducción Literal Sinonimia Adaptación Cultural	 X 		
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
No posee.		Se hace referencia a la imagen, historia y habilidad de la carta, donde aparece la figura de una araña detrás de una persona. Además, cuando se utiliza este hechizo, se invocan dos arañas en el tablero. Se añade la característica nueva de tener fobia a las arañas.	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 039

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Crescent Guardian</p>		<p align="center">Guardián Lunar</p>



TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal		
Sinonimia	X	
Adaptación Cultural		

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>Se pierde la referencia a la imagen. Este personaje tiene la cabeza en forma de una luna creciente, no una luna completa.</p>	<p>No posee.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 040

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Crimson Bloodletter</p>		<p align="center">Sangría Carmesí</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p> <p align="center">Sinonimia</p> <p align="center">Adaptación Cultural</p>			
	<p align="center">X</p>		
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA		
<p>No posee.</p>	<p>Se hace un juego de palabras con la palabra “sangría” que está relacionado a la escritura de un texto y su similitud con la palabra “sangre”.</p>		

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 041

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Crimson Curator</p>		<p align="center">Curador Carmesí</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal	X	
Sinonimia		
Adaptación Cultural		

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>No posee.</p>	<p>No posee.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 042

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Crimson Disciple</p>		<p align="center">Discípula Carmesí</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal	X	
Sinonimia		
Adaptación Cultural		

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>No posee.</p>	<p>No posee.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 043

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Crusty Codger</p>		<p align="center">Crustáceo Malhumorado</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal		
Sinonimia		
Adaptación Cultural	X	



ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>La palabra <i>codger</i> significa una persona anciana, en la transcreación se perdió esta referencia a la edad del personaje. Además, se perdió el doble significado de la palabra <i>crusty</i>, una es de una persona irritable y la otra es que la palabra es derivada de crustáceo.</p>	<p>Se hizo una referencia a la imagen donde aparece una criatura con apariencia de un crustáceo.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 044

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Curious Shellfolk</p>		<p align="center">Caracolitos Curiosos</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p>			
<p align="center">Sinonimia</p>			
<p align="center">Adaptación Cultural</p>		X	
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>Los Shellfolks son unas criaturas con una apariencia combinada de un caracol y un humano, y pertenecen a la región de Bandle. En la transcreación, se omitió el nombre único que poseen estas criaturas y se cambió por un nombre genérico a un animal similar.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 045

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Cursed Keeper</p>		<p align="center">Guardián Maldito</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p>		X	
<p align="center">Sinonimia</p>			
<p align="center">Adaptación Cultural</p>			
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 046

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Darkwater Scourge</p>		<p align="center">Azote de Aguasombrías</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal		
Sinonimia	X	
Adaptación Cultural		

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>Al adaptar esta carta con “sombría”, se pierde la referencia a que esta criatura vive en lo profundo del mar donde todo es oscuro.</p>	<p>Se hizo referencia a la imagen con la palabra “sombría” porque esta criatura pertenece a la región de las Islas de la Sombra, más que por el color o la profundidad del agua.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 047

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
 <p>DAWNING SHADOW  SLOW Kill an enemy and give all enemies -2 -0 this round.</p>	<p align="center">Dawning Shadow</p>	 <p>CAÑÓN DE SOMBRAS  LENTO Mato a un enemigo y doy -2 -0 a todos los enemigos en esta ronda.</p>	<p align="center">Cañón de Sombras</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal		
Sinonimia	X	
Adaptación Cultural		

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>Se pierde la referencia a la historia de esta carta. Cuando Senna utiliza esta arma, aparece una luz brillante en medio de la oscuridad de las Islas de la Sombra.</p>	<p>Se hace referencia a la relación que tiene esta carta con Senna. Esta carta es el arma en forma de cañón que Senna porta.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 048

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Deadbloom Wanderer</p>		<p align="center">Merodeador Germinante</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
	Traducción Literal	X	
	Sinonimia		
	Adaptación Cultural		
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>Se pierde la referencia a la región de las Islas de la Sombra a la que pertenece este personaje. Una región donde los seres vivos parecen y son revividos como espectros.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 049

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Death Lotus</p>		<p align="center">Loto Mortal</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p>		X	
<p align="center">Sinonimia</p>			
<p align="center">Adaptación Cultural</p>			
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 050

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Death's Hand</p>		<p align="center">Mano de la Muerte</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p>		X	
<p align="center">Sinonimia</p>			
<p align="center">Adaptación Cultural</p>			
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 051

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Deep Meditation</p>		<p align="center">Meditación Profunda</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p> <p align="center">Sinonimia</p> <p align="center">Adaptación Cultural</p>		<p align="center">X</p>	
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 052

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Defiant Dance</p>		<p align="center">Danza Desafiante</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p> <p align="center">Sinonimia</p> <p align="center">Adaptación Cultural</p>		<p align="center">X</p>	
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 053

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Desert Naturalist</p>		<p align="center">Naturalista del Desierto</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p> <p align="center">Sinonimia</p> <p align="center">Adaptación Cultural</p>		<p align="center">X</p>	
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 054

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Desert's Wrath</p>		<p align="center">Furia del Desierto</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

<p align="center">Traducción Literal</p>	<p align="center">X</p>	
<p align="center">Sinonimia</p>		
<p align="center">Adaptación Cultural</p>		

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>No posee.</p>	<p>No posee.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 055

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p>Double Trouble</p>		<p>Doble Desorden</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p>Traducción Literal</p> <p>Sinonimia</p> <p>Adaptación Cultural</p>	<p></p>	<p></p>	<p></p>
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA		
<p>La expresión <i>double trouble</i> significa cuando alguna situación donde existe dos veces la cantidad de problemas que usualmente tiene. En la transcreación, se pierde esta expresión cultural.</p>	<p>No posee.</p>		

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 056

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Double Up</p>		<p align="center">Doble Bala</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal		
Sinonimia		
Adaptación Cultural	X	

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>La expresión <i>double up</i> significa cuando alguna cosa se dobla. En la transcreación se perdió la referencia de la habilidad de esta carta de golpear una vez, cambiar de rumbo y golpear una segunda vez.</p>	<p>No posee.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 057

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Draklorn Inquisitor</p>		<p align="center">Inquisidor Draklorn</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal	X	
Sinonimia		
Adaptación Cultural		

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>No posee.</p>	<p>No posee.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 058

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Draven's Biggest Fan</p>		<p align="center">Superfan de Draven</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
Traducción Literal Sinonimia Adaptación Cultural	 X		
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
En la transcreación, se pierde el sentido de que este personaje es el admirador más grande de Draven. En español, superfan hace referencia a que el personaje tiene una gran admiración por Draven, pero no es el admirador número uno.		No posee.	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 059

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Dreg Dredgers</p>		<p align="center">Comesobras</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
Traducción Literal Sinonimia Adaptación Cultural	 X		
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
En la transcreación, se omitió la naturaleza del personaje, <i>dredger</i> hace referencia a un bote y al mar donde este personaje aparece en la imagen. Además, se perdió el juego de palabras (dreg – dred). En la carta original, el personaje no solo come las sobras y la basura, sino también las colecciona.		No posee.	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 060

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Eclipse Dragon</p>		<p align="center">Dragón del Eclipse</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p> <p align="center">Sinonimia</p> <p align="center">Adaptación Cultural</p>		<p align="center">X</p>	
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 061

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	Egghead Researcher		Ovólogo
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p>Traducción Literal</p> <p>Sinonimia</p> <p>Adaptación Cultural</p>		<p>X</p>	
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>Se perdió el juego de palabras de <i>egghead</i> que significa una persona altamente inteligente y con logros académicos, y en este caso, la de una persona interesada en los huevos de dragón.</p>		<p>Se hace referencia a la historia e imagen de esta carta donde aparece un investigador analizando un huevo de dragón.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 062

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Entomb</p>		<p align="center">Entierro</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p>		X	
<p align="center">Sinonimia</p>			
<p align="center">Adaptación Cultural</p>			
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 063

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Equinox</p>		<p align="center">Equinoccio</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p> <p align="center">Sinonimia</p> <p align="center">Adaptación Cultural</p>		<p align="center">X</p>	
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 064

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Esteemed Hierophant</p>		<p align="center">Hierofante Venerado</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal	X	
Sinonimia		
Adaptación Cultural		

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>No posee.</p>	<p>No posee.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 065

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Eye of the Dragon</p>		<p align="center">Ojo del Dragón</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p>		X	
<p align="center">Sinonimia</p>			
<p align="center">Adaptación Cultural</p>			
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 066

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Eye of the Ra-Horak</p>		<p align="center">Ojo del Ra-Horak</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p> <p align="center">Sinonimia</p> <p align="center">Adaptación Cultural</p>	X		
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 067

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p>Fading Icon</p>		<p>Ícono Borroso</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p>Traducción Literal</p> <p>Sinonimia</p> <p>Adaptación Cultural</p>			X
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA		
<p>En este caso, <i>fading</i> hace referencia a la historia de este personaje quien está siendo olvidado lentamente.</p>	<p>No posee.</p>		

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 068

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Fading Memories</p>		<p align="center">Recuerdos Borrosos</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal		
Sinonimia	X	
Adaptación Cultural		

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>Se pierde la referencia a la historia e imagen de esta carta, donde aparece el fantasma de una chica que poco a poco va olvidando los recuerdos que tiene sobre su vida.</p>	<p>No posee.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 069

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Fae Bladetwirlor</p>		<p align="center">Blandefilos Féérica</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal		
Sinonimia	X	
Adaptación Cultural		

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>Se pierde la referencia de la historia de esta criatura. Este personaje pertenece a la región de Jonia que es conocida por sus danzas y es referenciada porque este personaje no solo utiliza el arma, sino danza con ella.</p>	<p>No posee.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 070

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Fallen Feline</p>		<p align="center">Felino Fallido</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
Traducción Literal Sinonimia Adaptación Cultural	 X 		
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
Se pierde la referencia a la imagen, donde aparece un gato que se está cayendo.		Se hace referencia a la historia de esta carta, donde aparece un gato extremadamente inteligente llamado Von Yipp y cómo su plan falló nuevamente.	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 071

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Field Promotion</p>		<p align="center">Promoción de Campo</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal	X	
Sinonimia		
Adaptación Cultural		

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>No posee.</p>	<p>No posee.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 072

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
 <p>FLASH OF BRILLIANCE  BURST Create in hand a 6+ cost spell from your regions. Refill your spell mana.</p>	Flash of Brilliance	 <p>CHISPA DE GENIO  RÁFAGA Creo en la mano un hechizo de una de tus regiones con costo de 6+. Restablezco tu maná de hechizos.</p>	Chispa de Genio
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
Traducción Literal Sinonimia Adaptación Cultural	 X 		
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
No posee.		En la traducción, se hizo referencia a la imagen de la carta. Debido a que es una esfera mecánica, la emisión de luz es causada por circuitos que crean chispas. También, se utilizó la palabra “genio” porque esta carta está relacionada con Heimerdinger, un inventor genio de la región de Piltóver.	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 073

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Fledgling Stellacorn</p>		<p align="center">Estelacornio Bebé</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p>			
<p align="center">Sinonimia</p>		X	
<p align="center">Adaptación Cultural</p>			
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>Se pierde la referencia de la criatura que aparece en la carta. La palabra <i>fledge</i> es una cría de ave, y esta criatura es un unicornio estelar que posee alas.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 074

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p>Fresh Offerings</p>		<p>Ofrendas Frescas</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p>Traducción Literal</p> <p>Sinonimia</p> <p>Adaptación Cultural</p>		<p>X</p>	
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 075

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Flower Child</p>		<p align="center">Niña de las Flores</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p> <p align="center">Sinonimia</p> <p align="center">Adaptación Cultural</p>		<p align="center">X</p>	
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 076

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Fortune Croaker</p>		<p align="center">Croadora de la Fortuna</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p>			
<p align="center">Sinonimia</p>			
<p align="center">Adaptación Cultural</p>		X	
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 077

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Frightened Ibex</p>		<p align="center">Íbice Asustado</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p>		X	
<p align="center">Sinonimia</p>			
<p align="center">Adaptación Cultural</p>			
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 078

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Funsmith</p>		<p align="center">Herrisueña</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal		
Sinonimia	X	
Adaptación Cultural		

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>Este personaje se encarga de incrementar el daño de los hechizos y habilidades de otros personajes. Esta carta está relacionada con Jinx, un personaje que encuentra diversión en la destrucción y desorden, y por ende esta carta encuentra divertido ayudar a los demás a hacer más daño.</p>	<p>Se hace referencia a la imagen donde este personaje está sonriendo mientras construye un arma nueva.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 079

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Furious Faefolk</p>		<p align="center">Hadosos Furiosos</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal		
Sinonimia		
Adaptación Cultural	X	

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>No posee.</p>	<p>Se hace una modificación de la palabra “hada” con el sufijo -oso que expresa abundancia. En este caso, el personaje es un tipo de hada de gran tamaño corporal, haciendo referencia a la imagen de la carta.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 080

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Genevieve Elmheart</p>		<p align="center">Genevieve Corazón del Olmo</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p> <p align="center">Sinonimia</p> <p align="center">Adaptación Cultural</p>		<p align="center">X</p>	
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 081

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Giddy Sparkleologist</p>		<p align="center">Chispóloga Atolondrada</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p>		X	
<p align="center">Sinonimia</p>			
<p align="center">Adaptación Cultural</p>			
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 082

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	Glimpse Beyond		Visión del Más Allá

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal	X	
Sinonimia		
Adaptación Cultural		

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
Se pierde la referencia de la habilidad de esta carta, la cual es robar dos cartas más del mazo del jugador, haciendo una similitud al ver el futuro.	No posee.

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 083

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p>Gluttony</p>		<p>Gula</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p>Traducción Literal</p> <p>Sinonimia</p> <p>Adaptación Cultural</p>		<p>X</p>	
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 084

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Golden Crushbot</p>		<p align="center">Triturabot Dorado</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal		
Sinonimia	X	
Adaptación Cultural		

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>En el nombre original, hacen referencia a la imagen donde el personaje aplasta cosas con su inmenso pie. En la traducción, se cambió la acción de aplastar por triturar, pero en la imagen no se puede visualizar tal acción en ningún momento.</p>	<p>No posee.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 085

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p>Gotcha!</p>		<p>¡Te Tengo!</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
	Traducción Literal		
	Sinonimia		
	Adaptación Cultural	X	
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA		
<p>La palabra <i>gotcha</i> es una palabra informal utilizada para expresar por haber capturado o derrotado a alguien o descubierto sus faltas.</p>	<p>Se hace referencia a la imagen de la carta donde aparece un policía con esposas.</p>		

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 086

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Group Shot</p>		<p align="center">Foto Grupal</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal	X	
Sinonimia		
Adaptación Cultural		

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>Se pierde la referencia a la habilidad de esta carta. Este hechizo hace daño a una criatura del enemigo, pero si se ha invocado una cantidad determinada de aliados, el daño se duplicará. La palabra <i>shot</i> tiene doble sentido, una es de foto y la otra de disparo.</p>	<p>No posee.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 087

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Heart of the Fluff</p>		<p align="center">Corazón de la Nube</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
Traducción Literal Sinonimia Adaptación Cultural	 X		
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA		
Según la información del videojuego, Fluff es la combinación de muchos poros. Al utilizar esta carta, los poros se unen y crean un Fluff en forma de nube. En la adaptación, se omitió el nombre único para esta combinación y solo se mantuvo la referencia a la nube.	No posee.		

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 088

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Herald of Dragons</p>		<p align="center">Heraldo de Dragones</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
	<p align="center">Traducción Literal</p>	<p align="center">X</p>	
	<p align="center">Sinonimia</p>		
	<p align="center">Adaptación Cultural</p>		
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 089

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Hibernating Rockbear</p>		<p align="center">Rocoso en Hibernación</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal		
Sinonimia	X	
Adaptación Cultural		


ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>Se pierde la referencia a la imagen. En esta carta, aparece una criatura similar a un oso con cuerpo hecho de rocas.</p>	<p>No posee.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 090

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Homecoming</p>		<p align="center">Regreso a Casa</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
Traducción Literal Sinonimia Adaptación Cultural	X 		
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
Se pierde la referencia a la historia de esta carta y al doble sentido de la palabra <i>homecoming</i> , una es la acción de regresar a casa y la otra es de la criatura que aparece en la imagen con forma de casa que regresa a su dueño por su propia cuenta.		No posee.	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 091

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Horns of the Dragon</p>		<p align="center">Cuernos del Dragón</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal	X	
Sinonimia		
Adaptación Cultural		

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>No posee.</p>	<p>No posee.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 092

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	Ice Shard		Fragmento de Hielo
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
Traducción Literal		X	
Sinonimia			
Adaptación Cultural			
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
No posee.		No posee.	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 093

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Intimidating Roar</p>		<p align="center">Rugido Intimidante</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal	X	
Sinonimia		
Adaptación Cultural		

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>No posee.</p>	<p>No posee.</p>



FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 094

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Inviolus Vox</p>		<p align="center">Inviolus Vox</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p> <p align="center">Sinonimia</p> <p align="center">Adaptación Cultural</p>		<p align="center">X</p>	
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 095

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Judgment</p>		<p align="center">Juicio</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p>		X	
<p align="center">Sinonimia</p>			
<p align="center">Adaptación Cultural</p>			
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 096

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Keeper of Masks</p>		<p align="center">Guardiana de Máscaras</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p> <p align="center">Sinonimia</p> <p align="center">Adaptación Cultural</p>		<p align="center">X</p>	
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 097

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p>Ki Guardian</p>		<p>Guardián del Ki</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p>Traducción Literal</p> <p>Sinonimia</p> <p>Adaptación Cultural</p>		<p>X</p>	
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 098

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Kinkou Lifeblade</p>		<p align="center">Espadachín Kinkou</p>


TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal		
Sinonimia	X	
Adaptación Cultural		

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>En la transcreación, se pierde la referencia a la habilidad de esta carta. En el juego, esta carta tiene la capacidad de recuperar vida al jugador cada vez que ataca. En su historia, este personaje busca vengar las vidas perdidas en la masacre que hubo de su pueblo.</p>	<p>Se hace referencia a la imagen y a la historia de la carta, este personaje porta una espada. En su tribu utilizan varias armas de filo, pero hay algunos que solo usan las espadas.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 099

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Laurent Bladekeeper</p>		<p align="center">Guardaespadas Laurent</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal		
Sinonimia	X	
Adaptación Cultural		

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>No posee.</p>	<p>Se hace referencia a la historia de esta carta. El personaje tiene como trabajo guardar las espadas del ejército de Demacia. Esta región está caracterizada por usar las espadas como su arma de filo principal.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 100

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Legion Drummer</p>		<p align="center">Tamborilera Legionaria</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p>		X	
<p align="center">Sinonimia</p>			
<p align="center">Adaptación Cultural</p>			
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 101

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Legion Grenadier</p>		<p align="center">Granadero Legionario</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p> <p align="center">Sinonimia</p> <p align="center">Adaptación Cultural</p>		<p align="center">X</p>	
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 102

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Line 'em Up</p>		<p align="center">En Fila</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal		
Sinonimia		
Adaptación Cultural	X	



ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>Se pierde la referencia a la región de Aguasturbias y su población. Esta región está habitada mayormente por piratas. En la transcreación, se omite la forma característica de hablar de los piratas.</p>	<p>No posee.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 103

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Living Legends</p>		<p align="center">Leyendas Vivientes</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p>		X	
<p align="center">Sinonimia</p>			
<p align="center">Adaptación Cultural</p>			
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 104

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Loyal Badgerbear</p>		<p align="center">Ursotejón Leal</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal		
Sinonimia	X	
Adaptación Cultural		

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>No posee.</p>	<p>No posee.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 105

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Lure of the Depths</p>		<p align="center">Carnada para Monstruos</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal		
Sinonimia	X	
Adaptación Cultural		

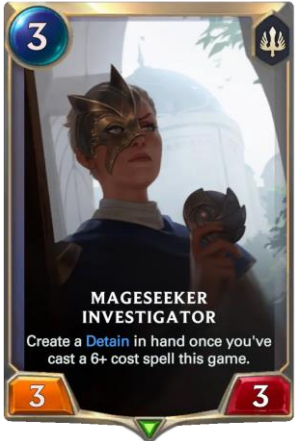

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>Se pierde la referencia a la región de Aguasturbias y la profundidad de sus aguas.</p>	<p>Se hace referencia a la historia de esta carta. Esta carta pertenece a la región de Aguasturbias donde está habitada por una gran cantidad de monstruos marinos.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 106

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p>Mageseeker Conservator</p>		<p>Cazamagos Conservador</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p>Traducción Literal</p> <p>Sinonimia</p> <p>Adaptación Cultural</p>	<p></p> <p>X</p> <p></p>		
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>Este personaje pertenece a la región de Demacia, una región que está en contra de los magos y por ende los cazan y los encarcelan.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 107

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Mageseeker Investigator</p>		<p align="center">Cazamagos Investigadora</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal		
Sinonimia	X	
Adaptación Cultural		

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>No posee.</p>	<p>Este personaje pertenece a la región de Demacia, una región que está en contra de los magos y por ende los cazan y los encarcelan.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 108

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
 <p>MAKE IT RAIN FAST Deal 1 three times among different randomly targeted enemies and the enemy Nexus.</p>	<p align="center">Make it Rain</p>	 <p>LLUVIA DE PLOMO RÁPIDO Inflige 1 de daño a tres objetivos seleccionados de forma aleatoria, incluso al nexo enemigo.</p>	<p align="center">Lluvia de Plomo</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal		
Sinonimia		
Adaptación Cultural	X	

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>La expresión <i>make it rain</i> se utiliza para alguien que despilfarra el dinero o cuando se tira billetes en el aire para que caigan lentamente. En la transcreación, se perdió la referencia a la cultura de origen.</p>	<p>Se hace referencia a la imagen donde aparecen balas.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 109

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Marai Greatmother</p>		<p align="center">Venerable Abuela Marai</p>



TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal	X	
Sinonimia		
Adaptación Cultural		

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>No posee.</p>	<p>En la transcreación, se le agregó una característica especial que no aparece en la carta original, esta característica hace referencia a la historia de la carta y la cultura de los Marai.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 110

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Marai Songstress</p>		<p align="center">Cantante Marai</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal	X	
Sinonimia		
Adaptación Cultural		

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>No posee.</p>	<p>No posee.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 111

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Meteor Shower</p>		<p align="center">Lluvia de Meteoros</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p>		X	
<p align="center">Sinonimia</p>			
<p align="center">Adaptación Cultural</p>			
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 112

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Mighty Poro</p>		<p align="center">Poro Majestuoso</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal		
Sinonimia	X	
Adaptación Cultural		

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>En la traducción, se pierde la referencia de que el poro tiene una personalidad valiente, está dispuesto a luchar y posee gran fuerza física, no solo que su apariencia es imponente. En el juego, este poro se encarga de defender a los poros más débiles.</p>	<p>En la traducción, hacen más referencia a la apariencia del poro que infunde admiración y respeto por su grandeza y solemnidad. Este poro es mucho más grade que los demás de su clase.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 113

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Minotaur Reckoner</p>		<p align="center">Duelista Minotauro</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal		
Sinonimia	X	
Adaptación Cultural		



ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>No posee.</p>	<p>Se hace referencia a la historia de este personaje. Esta criatura lucha en duelos en la arena de Noxus.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 114

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Mist's Call</p>		<p align="center">Llamado de la Niebla</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p>		X	
<p align="center">Sinonimia</p>			
<p align="center">Adaptación Cultural</p>			
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 115

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Mobilize</p>		<p align="center">Movilizar</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
	<p align="center">Traducción Literal</p>	<p align="center">X</p>	
	<p align="center">Sinonimia</p>		
	<p align="center">Adaptación Cultural</p>		
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 116

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Monkey Business</p>		<p align="center">Monada o Nada</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal		
Sinonimia		
Adaptación Cultural	X	

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>El anglicismo <i>Monkey Business</i> se define como un comportamiento malicioso y engañoso. En la adaptación, se pierde la referencia a que estos animales intentan hacer daño al jugador enemigo.</p>	<p>Una monada se define como una acción hecha por un personaje gracioso y juguetón, haciendo referencia al mono que aparece en la imagen. Además, se hizo una rima que no existía en la carta original (monada-nada).</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 117

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Moondreamer</p>		<p align="center">Soñadora Lunar</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal	X	
Sinonimia		
Adaptación Cultural		

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>No posee.</p>	<p>No posee.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 118

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Mystifying Magician</p>		<p align="center">Mago Misterioso</p>



TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal		
Sinonimia	X	
Adaptación Cultural		

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>En la carta original, el mago tiene la característica de hacer trucos que desconciertan al público.</p>	<p>En la transcreación, se le cambió la característica de la habilidad y los trucos del mago por una característica a su personalidad, un mago desconocido.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 119

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Navori Bladescout</p>		<p align="center">Filoveloz de Navori</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p> <p align="center">Sinonimia</p> <p align="center">Adaptación Cultural</p>			
	X		
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA		
<p>Se pierde la referencia a la historia de este personaje y su rol en el videojuego. Este personaje es de costo bajo y se usa al iniciar la partida, cumpliendo la función de <i>scout</i> o explorador.</p>	<p>Se hace referencia a su habilidad de evasión y la velocidad en que este personaje puede atacar al enemigo sin que pueda responder.</p>		

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 120

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Neverglade Collector</p>		<p align="center">Barquero de Clarojamás</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p>			
<p align="center">Sinonimia</p>		X	
<p align="center">Adaptación Cultural</p>			
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>En la transcreación, se pierde la referencia a la habilidad de esta carta en el videojuego. Este personaje se encarga de recolectar el alma de otros personajes.</p>		<p>Se hace referencia a la imagen y la historia de este personaje. Este personaje trabaja como barquero en la región de las Islas de la Sombra.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 121

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p>Nopeify!</p>		<p>¡Refutizar!</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p>Traducción Literal</p> <p>Sinonimia</p> <p>Adaptación Cultural</p>	<p></p> <p></p> <p>X</p>		
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA		
<p>Esta carta hizo una combinación del argot <i>nope</i> y el sufijo <i>-ify</i> que significa hacer o causar algo. En la transcreación, se perdió la expresión cultural que posee esta carta.</p>	<p>No posee.</p>		

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 122

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
 <p>The original card features a green cat-like character with glowing blue energy. The name 'NYANDROID' is at the bottom. It has a cost of 3 (blue circle), 1 (orange triangle), and 3 (red triangle).</p>	<p align="center">Nyandroid</p>	 <p>The translated card features the same character and energy. The name 'MIAUDROIDE' is at the bottom. It has a cost of 3 (blue circle), 1 (orange triangle), and 3 (red triangle).</p>	<p align="center">Miaudroide</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p>			
<p align="center">Sinonimia</p>			
<p align="center">Adaptación Cultural</p>		X	
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 123

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p>Oblivious Islander</p>		<p>Isleño Despistado</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p>Traducción Literal</p> <p>Sinonimia</p> <p>Adaptación Cultural</p>		<p>X</p>	
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 124

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Omen Hawk</p>		<p align="center">Halcón del Augurio</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p> <p align="center">Sinonimia</p> <p align="center">Adaptación Cultural</p>		<p align="center">X</p>	
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 125

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Onslaught of Shadows</p>		<p align="center">Avalancha de Sombras</p>


TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal		
Sinonimia	X	
Adaptación Cultural		

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>En la traducción, se pierde la referencia a que los personajes invocados por esta carta, los cuales atacan feroz y violentamente al enemigo.</p>	<p>En la traducción, se utilizó la palabra “avalancha” para crear un sentimiento de que el ataque es inevitable, destructivo y de gran tamaño o cantidad. Esta carta está relacionada con Hecarim, comandante de un ejército y en el juego él invoca a dicho ejército.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 126

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Overgrown Snapvine</p>		<p align="center">Planta Sobrealimentada</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal		
Sinonimia	X	
Adaptación Cultural		

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>Se perdió la referencia a la habilidad de esta carta de reproducirse y hacer copias de sí misma. Además, en la transcreación se perdió la referencia al nombre original, ya que esta es una criatura de un arbusto trepador.</p>	<p>Se hace referencia a la historia de esta criatura la cual es un tipo de planta carnívora.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 127

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Paddle Star</p>		<p align="center">Estrella Saltarina</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal		
Sinonimia	X	
Adaptación Cultural		

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>Esta es una carta relacionada al personaje Zoe quien utiliza una paleta de ping pong para lanzar estrellas a sus enemigos.</p>	<p>En la transcreación, se le agrega una característica al objeto que aparece y la acción que realiza.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 128

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Parrrley</p>		<p align="center">Parrrlamentar</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

<p align="center">Traducción Literal</p>	<p align="center">X</p>	
<p align="center">Sinonimia</p>		
<p align="center">Adaptación Cultural</p>		

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>No posee.</p>	<p>No posee.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 129

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Petty Officer</p>		<p align="center">Suboficial</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p>			
<p align="center">Sinonimia</p>		X	
<p align="center">Adaptación Cultural</p>			
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>Este personaje está relacionado con ser parte de una tripulación en un navío ya que <i>petty officer</i> es un cargo en las fuerzas marinas además de la historia de este personaje y al pertenecer a la región de Aguasturbias.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 130

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Piltover Peacemaker</p>		<p align="center">Pacificadora de Piltóver</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p>		X	
<p align="center">Sinonimia</p>			
<p align="center">Adaptación Cultural</p>			
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 131

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Plunder Poro</p>		<p align="center">Porata Saqueador</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
	<p align="center">Traducción Literal</p>	<p align="center">X</p>	
	<p align="center">Sinonimia</p>		
	<p align="center">Adaptación Cultural</p>		
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>Se hizo un juego de palabras combinando “poro” y “pirata” que no aparece en la carta original, haciendo referencia a la clase de poro que aparece en la imagen.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 132

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p>Pocket Aces</p>		<p>Ases de la Victoria</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
	Traducción Literal		
	Sinonimia		
	Adaptación Cultural	X	
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>La expresión <i>pocket aces</i> hace referencia al juego de cartas <i>Blackjack</i>, donde conseguir dos ases hace que el jugador gane inmediatamente. En la transcreación, se pierde la referencia a esta expresión cultural.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 133

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Pool Shark</p>		<p align="center">Tahúr del Billar</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p>			
<p align="center">Sinonimia</p>			
<p align="center">Adaptación Cultural</p>		X	
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>En la carta original, se hace un juego de palabras con el significado de “Pool Shark” de una persona que hace trampa en el billar, y su significado literal de un tiburón que juega billar. En la adaptación, se omite la referencia al tiburón que aparece en la imagen.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 134

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Poro Sled</p>		<p align="center">Trineo Poro</p>



TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal	X	
Sinonimia		
Adaptación Cultural		

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>No posee.</p>	<p>No posee.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 135

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p>Poro Snax</p>		<p>Porogalletas</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p>Traducción Literal</p> <p>Sinonimia</p> <p>Adaptación Cultural</p>	<p></p> <p></p> <p>X</p>		
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>Al adaptarse, se pierde el nombre único “Snax” que es una comida específica de los poros en el videojuego.</p>		<p>“Snax” hace referencia a la palabra inglesa <i>snacks</i>. En la adaptación, se hace referencia a la imagen en la carta que es específicamente una galleta y no otra clase de comida o bocadillo.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 136

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Porofly</p>		<p align="center">Poróptero</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal		
Sinonimia	X	
Adaptación Cultural		

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>En la traducción, se pierde la referencia a la imagen y al nombre original, donde aparece un poro con alas de mariposa (poro-butterfly).</p>	<p>Se hace referencia a su historia, este es el único poro que tiene la habilidad de volar. Se combinaron las palabras “poro” y “helicóptero” para enfatizar su habilidad única de volar.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 137

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Precious Pet</p>		<p align="center">Mi Preciosa</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal		
Sinonimia		
Adaptación Cultural	X	

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>Al ser traducido, se pierde la palabra “pet”, haciendo referencia a que esta araña es una de las mascotas más preciadas de Elise, la Reina de las Arañas. En la adaptación, es incierto si Elise considera a esta araña específicamente como una mascota.</p>	<p>En la adaptación cultural, el nombre de la carta hace referencia a que el jugador mismo es Elise, la Reina de las Arañas, y está invocando a una de sus preciadas mascotas.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 138

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Progress Day!</p>		<p align="center">¡Día del Progreso!</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

<p align="center">Traducción Literal</p>	<p align="center">X</p>	
<p align="center">Sinonimia</p>		
<p align="center">Adaptación Cultural</p>		

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>No posee.</p>	<p>No posee.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 139

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p>Puffcap Peddler</p>		<p>Vendedor de Hongos</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p>Traducción Literal</p> <p>Sinonimia</p> <p>Adaptación Cultural</p>	<p></p> <p></p> <p>X</p>		
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>La palabra <i>peddler</i> hace referencia a que el personaje está vendiendo hongos alucinógenos considerados una droga. Al ser adaptada a “vendedor”, se pierde el sentido de ilegalidad. Además, <i>puffcap</i> es un hongo nocivo y peligroso específico de la región de Zaun y no un hongo normal.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 140

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p>Puffcap Pup</p>		<p>Cachorrhongo</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p>Traducción Literal</p> <p>Sinonimia</p> <p>Adaptación Cultural</p>	<p></p> <p></p> <p>X</p>		
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA		
<p>Se pierde la referencia a <i>puffcap</i>, un hongo nocivo y peligroso específico de la región de Zaun y no un hongo normal.</p>	<p>Se hizo una combinación de palabras (cachorro–hongo).</p>		

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 141

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p>Purrsuit of Perfection</p>		<p>Prrfección Miaucánica</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p>Traducción Literal</p> <p>Sinonimia</p> <p>Adaptación Cultural</p>	<p></p> <p></p> <p>X</p>		
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>En la adaptación, se pierde la referencia de <i>purrsuit</i>. Una combinación de la onomatopeya de un gato <i>prrr</i> y la palabra <i>pursuit</i> o búsqueda en español. En la carta original se hace referencia a que un gato que posee gran inteligencia llamado Von Yipp está en la búsqueda de un cuerpo perfecto.</p>		<p>En la adaptación, se agregó una onomatopeya adicional “miau” haciendo referencia al gato que aparece en la carta. Además, se hizo referencia a la imagen de la carta donde el gato posee un cuerpo mecánico.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 142

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Reckoning</p>		<p align="center">El Duelo</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal		
Sinonimia	X	
Adaptación Cultural		

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>No posee.</p>	<p>Se hace referencia a la imagen de la carta donde aparece una persona a punto de iniciar un duelo en la arena de la región de Noxus.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 143

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Redfin Hammersnout</p>		<p align="center">Nariz de Martillo Aletarreja</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p>			
<p align="center">Sinonimia</p>		X	
<p align="center">Adaptación Cultural</p>			
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 144

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p>Reinforcements</p>		<p>Refuerzos</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
Traducción Literal Sinonimia Adaptación Cultural	X 		
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
No posee.		No posee.	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 145

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Ren Shadowblade</p>		<p align="center">Ren, la Daga Sombría</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
Traducción Literal Sinonimia Adaptación Cultural	 X 		
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
Se pierde la referencia a la imagen, este personaje utiliza dos espadas para atacar a sus enemigos desde las sombras.		En la traducción, se utilizó una aposición explicativa dándole un título llamativo a este personaje para hacerlo más intimidante, ya que este personaje no utiliza dagas para atacar, usa dos espadas.	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 146

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p>Renekton</p>		<p>Renekton</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p>Traducción Literal</p> <p>Sinonimia</p> <p>Adaptación Cultural</p>	<p>X</p>		
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 147

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p>Rimefang Denmother</p>		<p>Matriarca Dientescarcha</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p>Traducción Literal</p> <p>Sinonimia</p> <p>Adaptación Cultural</p>		<p>X</p>	
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 148

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Rimefang Wolf</p>		<p align="center">Lobo Dientescarchado</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal		
Sinonimia	X	
Adaptación Cultural		

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>No posee.</p>	<p>No posee.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 149

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	Riposte		Estocada

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal		
Sinonimia	X	
Adaptación Cultural		

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>La palabra <i>riposte</i> está relacionado con el deporte de la esgrima. Este es un ataque ofensivo luego de haber rechazado el ataque enemigo. Se pierde la referencia a la habilidad de esta carta en el videojuego que cumple la misma función que en la esgrima, usualmente se usa de manera defensiva ya que es un hechizo que otorga una barrera a otra carta.</p>	<p>No posee.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 150

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Riptide Rex</p>		<p align="center">Revoltoso Rex</p>


TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal		
Sinonimia	X	
Adaptación Cultural		

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>Se pierde la referencia a la región de Aguasturbias a la que pertenece esta criatura la cual está relacionada con los mares.</p>	<p>Se le otorga la característica de revoltoso a la personalidad de este personaje que no posee en la carta original.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 151

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Risen Mists</p>		<p align="center">Nieblas Etéreas</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal		
Sinonimia	X	
Adaptación Cultural		

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>Se pierde la referencia de la función de esta carta en el videojuego y su historia. Esta carta pertenece a la región de la Islas de la Sombra, donde los espíritus de los muertos resucitan. Esta carta invoca a uno de esos espíritus en forma de criaturas de niebla.</p>	<p>Hace referencia a la característica etérea de la criatura que es invocada cuando se utiliza esta carta.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 152

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Rite of Dominance</p>		<p align="center">Rito del Dominio</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p>		X	
<p align="center">Sinonimia</p>			
<p align="center">Adaptación Cultural</p>			
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 153

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p>Rite of Negation</p>		<p>Rito de Negación</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p>Traducción Literal</p> <p>Sinonimia</p> <p>Adaptación Cultural</p>		<p>X</p>	
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 154

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Ruinous Acolyte</p>		<p align="center">Acólito Ruinoso</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p> <p align="center">Sinonimia</p> <p align="center">Adaptación Cultural</p>		<p align="center">X</p>	
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 155

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Runeweaver</p>		<p align="center">Chamán Rúnico</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p>			
<p align="center">Sinonimia</p>		X	
<p align="center">Adaptación Cultural</p>			
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>Se hace referencia a la historia de este personaje, el cual tiene como trabajo imbuir las armas del ejército con magia y runas.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 156

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Sacred Protector</p>		<p align="center">Protector Sagrado</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal	X	
Sinonimia		
Adaptación Cultural		

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>No posee.</p>	<p>No posee.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 157

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Sandseer</p>		<p align="center">Vidente de la Arena</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal	X	
Sinonimia		
Adaptación Cultural		

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>No posee.</p>	<p>No posee.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 158

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Sap Magic</p>		<p align="center">Extracción de Magia</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal	X	
Sinonimia		
Adaptación Cultural		

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>En la transcreación, se perdió la referencia a la historia de esta carta que está relacionada con Maokai, un ser con apariencia de árbol que habita en un bosque de las Islas de la Sombra. Se pierde también el doble significado de la palabra <i>sap</i>, como verbo, esta palabra significa extraer, pero como sustantivo significa savia.</p>	<p>No posee.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 159

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Savage Reckoner</p>		<p align="center">Duelista Salvaje</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p>			
<p align="center">Sinonimia</p>		X	
<p align="center">Adaptación Cultural</p>			
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>Se hace referencia a la historia de este personaje, el cual es un duelista en la arena en la región de Noxus.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 160

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p>Scaled Snapper</p>		<p>Mordelón Escamoso</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p>Traducción Literal</p> <p>Sinonimia</p> <p>Adaptación Cultural</p>	<p></p> <p></p> <p>X</p>		
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p><i>Snapper</i> viene de la acción <i>to snap</i> o romper una cosa haciendo un sonido crujiente, haciendo referencia a que este animal es un tipo de dinosaurio que rompe y consume huesos.</p>		<p>“Mordelón” hace referencia a que a este animal tiene una tendencia a morder, no solo por necesidad al momento de alimentarse sino también por entretenimiento.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 161

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Scarthane Steffen</p>		<p align="center">Steffen Noble Pielmarcada</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal		
Sinonimia	X	
Adaptación Cultural		

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>Se pierde la referencia a <i>scar</i>, una tribu de la región de Frérljord que pertenece a Sejuani. Esta tribu se caracteriza por poseer cicatrices y marcas de guerra de las cuales están orgullosos. Los habitantes de esta tribu no poseen marcas como tatuajes o dibujos.</p>	<p>No posee.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 162

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Scrapdash Assembly</p>		<p align="center">Ensamblaje de Chatarra</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal	X	
Sinonimia		
Adaptación Cultural		

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>En la traducción, se omitió la palabra <i>dash</i> que hace referencia a la imagen donde aparece la chatarra siendo ensamblada en un tablero electrónico.</p>	<p>No posee.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 163

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Scrying Sands</p>		<p align="center">Arenas Agoreras</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
Traducción Literal Sinonimia Adaptación Cultural	 X 		
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
No posee.		Se le agregó una característica nueva a esta carta de predicción específicamente de males y desdichas.	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 164

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Scuttlegeist</p>		<p align="center">Acorazado Fantasmal</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal		
Sinonimia	X	
Adaptación Cultural		

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>La palabra <i>scuttle</i> hace referencia a la acción motriz de los cangrejos. En la transcreación, se perdió la referencia a esta acción y la imagen donde aparece una criatura con la apariencia de un cangrejo.</p>	<p>Se hizo énfasis en la característica física de la criatura con forma de cangrejo que aparece en la imagen.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 165

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Shark Chariot</p>		<p align="center">Carro de Tiburones</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p>		X	
<p align="center">Sinonimia</p>			
<p align="center">Adaptación Cultural</p>			
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 166

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Sharkling</p>		<p align="center">Tiburoncito</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal		
Sinonimia		
Adaptación Cultural	X	

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>No posee.</p>	<p>Se agregó el sufijo -cito para indicar que el tamaño del animal representado en la imagen no es considerable. Además, se le agrega un sentido cómico debido a que la carta en sí tiene una intención de ser intimidante. Esta carta es de muy bajo poder en el videojuego y por ende no es una gran amenaza.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 167

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Shiraza the Blade</p>		<p align="center">Shiraza, la Daga</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal		
Sinonimia	X	
Adaptación Cultural		

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>No posee.</p>	<p>En la traducción, se utilizó una aposición explicativa dándole un título llamativo a este personaje para hacerlo más intimidante, ya que este personaje no utiliza dagas para atacar, usa dos cuchillas.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 168

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Shyvana</p>		<p align="center">Shyvana</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p> <p align="center">Sinonimia</p> <p align="center">Adaptación Cultural</p>		<p align="center">X</p>	
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 169

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Silent Shadowseer</p>		<p align="center">Umbramante Silenciosa</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p>			
<p align="center">Sinonimia</p>		X	
<p align="center">Adaptación Cultural</p>			
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>En la traducción, se utilizó palabras más sofisticadas como “umbra” que proviene del latín y hace referencia a las sombras; se usó también el sufijo -mante, una persona que practica la adivinación. Esta combinación de palabras imbuye a este personaje con más misticismo e intimidación.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 170

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Single Combat</p>		<p align="center">Combate Singular</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p>		X	
<p align="center">Sinonimia</p>			
<p align="center">Adaptación Cultural</p>			
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 171

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Singular Will</p>		<p align="center">Voluntad Singular</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p>		X	
<p align="center">Sinonimia</p>			
<p align="center">Adaptación Cultural</p>			
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 172

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Slotbot</p>		<p align="center">Bot Tragamonedas</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p> <p align="center">Sinonimia</p> <p align="center">Adaptación Cultural</p>		<p align="center">X</p>	
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>En la transcreación, se pierde la rima que aparece en el nombre original, donde ambas palabras tienen la terminación -ot.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 173

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Sneaky Zeebles</p>		<p align="center">FurrITOS Sigilosos</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal		
Sinonimia		
Adaptación Cultural	X	

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>Los Zeebles son hurones alados de la región de Targón. En la adaptación, se omitió el nombre único de estos animales.</p>	<p>Se crea una nueva palabra “furrITOS”, una combinación del anglicismo <i>furry</i> que hace referencia a que los animales representados en la imagen son peludos, y el sufijo -ito, referenciando a su pequeño tamaño.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 174

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Solari Priestess</p>		<p align="center">Sacerdotisa Solari</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p> <p align="center">Sinonimia</p> <p align="center">Adaptación Cultural</p>		<p align="center">X</p>	
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 175

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p>Solari Sunforger</p>		<p>Forjador Solar Solari</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p>Traducción Literal</p> <p>Sinonimia</p> <p>Adaptación Cultural</p>		<p>X</p>	
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 176

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
 <p>The image shows the original Soraka card from League of Legends. It features the character Soraka and her ally. The card has a blue and purple color scheme. The top left corner has a blue circle with the number 3. The bottom left corner has an orange circle with the number 1, and the bottom right corner has a red circle with the number 6. The text on the card reads: SORAKA, Support: Heal me and my supported ally 4., LEVEL UP, You've healed damaged allies 4+ times.</p>	<p align="center">Soraka</p>	 <p>The image shows the translated Soraka card. It is identical to the original card but with the text translated into Spanish. The text on the card reads: SORAKA, Al apoyar: Me curo 4 a mí y al aliado que apoyo., SUBO DE NIVEL, Si curaste 4+ veces a los aliados heridos.</p>	<p align="center">Soraka</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
	Traducción Literal	X	
	Sinonimia		
	Adaptación Cultural		
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA		
<p>No posee.</p>	<p>No posee.</p>		

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 177

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Soul Shepherd</p>		<p align="center">Pastora de Almas</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p> <p align="center">Sinonimia</p> <p align="center">Adaptación Cultural</p>		<p align="center">X</p>	
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 178

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p>Sown Seeds</p>		<p>Semillas Sembradas</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
Traducción Literal Sinonimia Adaptación Cultural	X 		
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
No posee.		No posee.	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 179

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Spacey Sketcher</p>		<p align="center">Artista Soñadora</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p>			
<p align="center">Sinonimia</p>		X	
<p align="center">Adaptación Cultural</p>			
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>Se pierde el juego de palabras de <i>spacey</i>, que hace referencia tanto a la característica de la personalidad soñadora del personaje y a la región de Targón a la que pertenece la cual está relacionada con el espacio. Además, este personaje no es cualquier tipo de artista, es una dibujante.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 180

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Sparklefly</p>		<p align="center">Chispiérnaga</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal		
Sinonimia	X	
Adaptación Cultural		

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>Se pierde la referencia a la imagen de la carta donde aparece una criatura con forma de mariposa.</p>	<p>Se le agrega una característica nueva a la carta. A pesar de que en la carta aparece una mariposa, esta criatura tiene la misma característica de brillar como una luciérnaga.</p>



FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 181

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Spirit Fire</p>		<p align="center">Fuego Espiritual</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p> <p align="center">Sinonimia</p> <p align="center">Adaptación Cultural</p>	X		
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 182

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Spring Guardian</p>		<p align="center">Guardián del Manantial</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p> <p align="center">Sinonimia</p> <p align="center">Adaptación Cultural</p>		<p align="center">X</p>	
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 183

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Stalking Broodmother</p>		<p align="center">Mamá Dragón al Acecho</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal		
Sinonimia	X	
Adaptación Cultural		

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>No posee.</p>	<p>En la transcreación, se hace referencia a la imagen de esta carta donde aparece un dragón.</p>


FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 184

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Starlit Seer</p>		<p align="center">Vidente Astral</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p>			
<p align="center">Sinonimia</p>		X	
<p align="center">Adaptación Cultural</p>			
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>En la traducción, se pierde la referencia del nombre original donde el personaje no solo puede descubrir cosas en los astros, sino que también es iluminado por estos.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 185

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Starry Scamp</p>		<p align="center">Granuja Estelar</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
Traducción Literal Sinonimia Adaptación Cultural	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	X		
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA		
<p><i>Scamp</i> es una palabra informal para describir a una persona, especialmente un niño, que es travieso de una manera agradable o divertida. En la transcreación, se perdió parte de la característica de la personalidad de este personaje.</p>	<p>Se le agregó una característica a la personalidad del personaje de astuto y taimado, y que utiliza artimañas para engañar o cometer delitos menores.</p>		

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 186

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Startled Stomper</p>		<p align="center">Pisador Sobresaltado</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal	X	
Sinonimia		
Adaptación Cultural		



ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>No posee.</p>	<p>No posee.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 187

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Statikk Shock</p>		<p align="center">Impacto de Statikk</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p>			
<p align="center">Sinonimia</p>		X	
<p align="center">Adaptación Cultural</p>			
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>En la transcreación, se perdió la referencia a la habilidad e historia de esta carta. Esta carta invoca rayos eléctricos para dañar al enemigo causando un choque eléctrico.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 188

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Stilted Robemaker</p>		<p align="center">Alto Modisto</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal		
Sinonimia	X	
Adaptación Cultural		

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>Se pierde la referencia a la imagen donde el personaje</p>	<p>Se hace referencia a la historia de este personaje usando la expresión de “alta costura” que se conoce en el mundo de la moda.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 189

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Stinky Whump</p>		<p align="center">Womp Hediondo</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal		
Sinonimia		
Adaptación Cultural	X	

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>No posee.</p>	<p>No posee.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 190

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p>Stirred Spirits</p>		<p>Espíritus Agitados</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p>Traducción Literal</p> <p>Sinonimia</p> <p>Adaptación Cultural</p>	<p></p> <p>X</p> <p></p>		
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>En la traducción, se pierde la referencia a la imagen que se hace en el nombre original. Debido a que el personaje tiene cuerpo de hombre y cabeza de jarra y está bebiendo un líquido, se utilizó la palabra <i>stirred</i>, una acción de combinar líquidos, usualmente bebidas alcohólicas moviéndolas con un cubierto o agitándolas rápidamente.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 191

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Stony Suppressor</p>		<p align="center">Protector Pétreo</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal		
Sinonimia	X	
Adaptación Cultural		

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>Se perdió la referencia de la habilidad de esta carta en el videojuego de suprimir los hechizos del jugador enemigo. Este efecto está relacionado con la historia de Demacia y la erradicación de los magos en esa región.</p>	<p>Se le agregó una característica nueva a este personaje de una estatua protectora en la región de Demacia.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 192

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Strong-Arm</p>		<p align="center">Toma de Rehenes</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal		
Sinonimia	X	
Adaptación Cultural		

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>La expresión <i>strong-arm</i> significa forzar a alguien a hacer algo. En la transcreación, se perdió la referencia de la habilidad de esta carta de quitarle un seguidor al jugador enemigo y ponerlo en la mano del jugador para usarlo en su contra.</p>	<p>No posee.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 193

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Subpursible</p>		<p align="center">Submiaurino</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal		
Sinonimia		
Adaptación Cultural	X	

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>Esta carta hace referencia a un sumergible que es utilizado para exploración o como una cápsula de escape. En la adaptación, el sumergible se cambió por submarino, un navío utilizado más comúnmente como un arma militar.</p>	<p>En la adaptación, se hizo referencia a un submarino y se hizo un juego de palabras con el sonido onomatopéyico del gato que aparece en la imagen (sub-miau-rino). La adaptación no hubiese funcionado si se hubiese mantenido la traducción literal de sumergible.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 194

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p>Sumpworks Map</p>		<p>Mapa del Sumidero</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p>Traducción Literal</p> <p>Sinonimia</p> <p>Adaptación Cultural</p>	<p>X</p>		
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>En la traducción literal, se omitió la palabra <i>works</i> que hace referencia a la historia de la carta, ya que en el sumidero de Zaun existen pasadizos secretos que los habitantes de la región de Piltóver no conocen. No es solo el mapa de los sumideros sino también sus escondites y pasadizos secretos, lo que lo hace a uno sigiloso, lo mismo que hace el efecto de la carta al otorgarle evasión a un aliado.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 195

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Supercool Starchart</p>		<p align="center">Mapa Estelar Retechévere</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p>			
<p align="center">Sinonimia</p>			
<p align="center">Adaptación Cultural</p>		X	
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 196

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p>Swiftwing Flight</p>		<p>Vuelo de los Aliveloces</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p>Traducción Literal</p> <p>Sinonimia</p> <p>Adaptación Cultural</p>	<p>X</p>		
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 197

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Swole Scout</p>		<p align="center">Explorador Fortachón</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p> <p align="center">Sinonimia</p> <p align="center">Adaptación Cultural</p>			
	<p align="center">X</p>		
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA		
<p>La palabra <i>swole</i> es un argot que se utiliza en las redes sociales para personas de gran físico muscular. En la transcreación, se pierde esta referencia cultural.</p>	<p>No posee.</p>		

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 198

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Swole Squirrel</p>		<p align="center">Ardilla Musculosa</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p> <p align="center">Sinonimia</p> <p align="center">Adaptación Cultural</p>			
	X		
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA		
<p>La palabra <i>swole</i> es un argot que se utiliza en las redes sociales para personas de gran físico muscular. En la transcreación, se pierde esta referencia cultural.</p>	<p>No posee.</p>		

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 199

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p>Tahm Kench</p>		<p>Tahm Kench</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
Traducción Literal Sinonimia Adaptación Cultural	X 		
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
No posee.		No posee.	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 200

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p>Tall Tales</p>		<p>Cuentos Increíbles</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p>Traducción Literal</p> <p>Sinonimia</p> <p>Adaptación Cultural</p>	<p>X</p>		
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA		
<p>La expresión <i>tall tales</i> tiene dos significados en este caso, la primera de cuentos increíbles y la segunda hace referencia a los personajes de gran tamaño que aparecen en los cuentos.</p>	<p>Se le otorga una característica especial a esta carta de increíble. Se hace referencia a que en la región de Frérljord, existen yetis y la población no cree en ellos.</p>		

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 201

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
 <p>The image shows the original English version of the Taric card. It features a blue and purple color scheme with the character Taric. The card number '4' is in a blue circle at the top left, and '3' and '5' are in orange and red circles at the bottom. The text includes the name 'TARIC', a support effect, a level-up effect, and a level-up icon.</p>	<p>Taric</p>	 <p>The image shows the translated Spanish version of the Taric card. It features the same character and layout as the original. The card number '4' is in a blue circle at the top left, and '3' and '4' are in orange and red circles at the bottom. The text is in Spanish, including the name 'TARIC', a support effect, a level-up effect, and a level-up icon.</p>	<p>Taric</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
	Traducción Literal	X	
	Sinonimia		
	Adaptación Cultural		
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA		
<p>No posee.</p>	<p>No posee.</p>		

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 202

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Tasty Faefolk</p>		<p align="center">Hadosos Sabrosos</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
	Traducción Literal		
	Sinonimia		
	Adaptación Cultural	X	
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA		
<p>No posee.</p>	<p>Se hace una modificación de la palabra “hada” con el sufijo -oso que expresa abundancia. En este caso, el personaje es un tipo de hada de gran tamaño corporal, haciendo referencia a la imagen de la carta.</p>		

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 203

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">The Charger</p>		<p align="center">El Astado</p>



TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal		
Sinonimia	X	
Adaptación Cultural		

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>Se pierde la referencia a la habilidad de este personaje en el videojuego, debido a que esta carta tiene la habilidad de arrollar, se usa esta carta principalmente para atacar y no para defender.</p>	<p>Se hace referencia a la imagen donde aparece una criatura estelar con apariencia de un toro con grandes astas.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 204

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">The Empyrean</p>		<p align="center">El Empíreo</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p> <p align="center">Sinonimia</p> <p align="center">Adaptación Cultural</p>		<p align="center">X</p>	
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 205

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">The Howling Abyss</p>		<p align="center">El Abismo de los Lamentos</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal		
Sinonimia	X	
Adaptación Cultural		

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>No posee.</p>	<p>En la transcreación, se hace referencia a la historia que tiene este lugar. Ahí ocurrió una gran guerra entre las tres tribus de Frélfjord donde fallecieron muchas personas, por ende, se dice que aún se pueden escuchar los lamentos de los fallecidos.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 206

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">The Messenger</p>		<p align="center">El Mensajero</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p> <p align="center">Sinonimia</p> <p align="center">Adaptación Cultural</p>		<p align="center">X</p>	
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 207

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">The Rekindler</p>		<p align="center">El Prendevalas</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal		
Sinonimia	X	
Adaptación Cultural		

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>En el juego, la habilidad de este personaje es de revivir o reanimar a sus aliados “prendiendo” sus almas. En la traducción, solo se hizo referencia a la imagen y no a la habilidad que posee el personaje.</p>	<p>En la traducción, se hizo referencia a la imagen y a la historia de este personaje en el juego, siendo su trabajo el de específicamente prender las velas.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 208

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p>The Scargrounds</p>		<p>Tierras Pielmarcadas</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
Traducción Literal Sinonimia Adaptación Cultural	 X 		
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
Se pierde la referencia a <i>scar</i> , una tribu de la región de Fréljord que pertenece a Sejuani. Esta tribu se caracteriza por poseer cicatrices y marcas de guerra de las cuales están orgullosos. Los habitantes de esta tribu no poseen marcas como tatuajes o dibujos.		No posee.	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 209

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">The Slaughter Docks</p>		<p align="center">Los Muelles del Matadero</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
Traducción Literal Sinonimia Adaptación Cultural	X 		
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
No posee.		No posee.	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 210

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p>The Trickster</p>		<p>El Bromista</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p>Traducción Literal</p> <p>Sinonimia</p> <p>Adaptación Cultural</p>		<p>X</p>	
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	



FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 211

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p>The Twisted Treeline</p>		<p>El Bosque Retorcido</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
Traducción Literal Sinonimia Adaptación Cultural	 X 		
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
Se pierde la referencia a <i>treeline</i> , un área donde los árboles son incapaces de crecer. Además, se pierde la referencia a la historia de este lugar, un bosque maldito donde todos los seres vivos perecen.			

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 212

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p>The Undying</p>		<p>El Perpetuo</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p>Traducción Literal</p> <p>Sinonimia</p> <p>Adaptación Cultural</p>		<p>X</p>	
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 213

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">The Wings and the Wave</p>		<p align="center">Las Alas y la Ola</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal	X	
Sinonimia		
Adaptación Cultural		

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>No posee.</p>	<p>No posee.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 214

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">They Who Endure</p>		<p align="center">Ellos los Eternos</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal		
Sinonimia	X	
Adaptación Cultural		

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>En el juego, la habilidad de este personaje es volverse más fuerte a más aliados hayan muerto durante el juego. Esta carta se basa en una estrategia de resistir los constantes ataques del enemigo, sacrificando aliados para ganar de un solo gran ataque final. En la traducción, no se expresó la necesidad de aguantar los ataques enemigos por un bien mayor.</p>	<p>Se hace referencia a la historia de estas criaturas, ya que son seres que han vivido una eternidad en la región de Freljord.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 215

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p>Three Sisters</p>		<p>Tres Hermanas</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p>Traducción Literal</p> <p>Sinonimia</p> <p>Adaptación Cultural</p>		<p>X</p>	
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 216

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Treasure Seeker</p>		<p align="center">Buscatesoros</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p> <p align="center">Sinonimia</p> <p align="center">Adaptación Cultural</p>		<p align="center">X</p>	
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 217

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	Trevor Snoozebottom		Trevor Sueño Profundo
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p>Traducción Literal</p> <p>Sinonimia</p> <p>Adaptación Cultural</p>	<p></p> <p>X</p> <p></p>		
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA		
<p>La palabra <i>snooze</i> hace referencia a que este personaje le gusta tomar pequeñas siestas, pero siempre alguien lo despierta poco después de que empieza a deambular. También, se perdió la referencia al juego de palabras de <i>snooze botoom</i> con <i>snooze button</i>, el botón que uno presiona para aplazar la alarma del celular.</p>	<p>En la transcreación, se hace énfasis en la característica especial de este personaje que es la costumbre de dormir mucho y ser reconocido por ello.</p>		



FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 218

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Trifarian Gloryseeker</p>		<p align="center">Buscaglorias Trifariana</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p> <p align="center">Sinonimia</p> <p align="center">Adaptación Cultural</p>		<p align="center">X</p>	
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 219

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Trinket Trade</p>		<p align="center">Intercambio de Baratijas</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p>		X	
<p align="center">Sinonimia</p>			
<p align="center">Adaptación Cultural</p>			
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 220

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	Troop of Elnuks		Tropa de Elnuks
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
Traducción Literal		X	
Sinonimia			
Adaptación Cultural			
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
No posee.		No posee.	


FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 221

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Trueshot Barrage</p>		<p align="center">Descarga Certera</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
Traducción Literal Sinonimia Adaptación Cultural	<input type="checkbox"/> X <input type="checkbox"/>		
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
Se pierde la referencia a la habilidad de esta carta. Al utilizar este hechizo, se puede atacar a tres unidades distintas a la vez con ataques continuos.		Se hace referencia a las características del hechizo de esta carta. Esta carta está relacionada con Ezreal y sus habilidades tienen una naturaleza similar a las descargas eléctricas.	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 222

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p>Ursine Spiritwalker</p>		<p>Cambiapielos Ursino</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p>Traducción Literal</p> <p>Sinonimia</p> <p>Adaptación Cultural</p>	<p></p> <p></p> <p>X</p>		
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA		
<p>En la transcreación, se pierde la referencia a la tribu de chamanes que habitan en Frérljord, los <i>Spiritwalkers</i>, que se caracterizan por poseer y dominar los espíritus animales.</p>	<p>Se hace una referencia a la imagen y al personaje que lleva consigo una piel de oso. El efecto de esta carta es que cuando se activa su efecto, el personaje se transforma o cambia de pieles a un oso.</p>		

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 223

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Vanguard Firstblade</p>		<p align="center">Noblespada de la Vanguardia</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal		
Sinonimia	X	
Adaptación Cultural		

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>En la traducción, se ignoró el nombre original donde aparece <i>first</i> o el guerrero que va primero o adelante en una guerra.</p>	<p>En la traducción, se le atribuyó una característica adicional que no aparecía en el nombre original: la nobleza, haciendo referencia a la valentía de este personaje. Además, este personaje porta específicamente una espada y no otra arma de filo.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 224

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p>Vault Breaker</p>		<p>Rompebóvedas</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p>Traducción Literal</p> <p>Sinonimia</p> <p>Adaptación Cultural</p>	<p>X</p>		
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 225

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Vekauran Safecracker</p>		<p align="center">Asaltabóvedas Vekaurana</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p> <p align="center">Sinonimia</p> <p align="center">Adaptación Cultural</p>		<p align="center">X</p>	
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 226

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Voice of the Risen</p>		<p align="center">Voz de los Resucitados</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p> <p align="center">Sinonimia</p> <p align="center">Adaptación Cultural</p>		<p align="center">X</p>	
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 227

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Weight of Judgment</p>		<p align="center">El Peso del Juicio</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p> <p align="center">Sinonimia</p> <p align="center">Adaptación Cultural</p>		<p align="center">X</p>	
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 228

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Whiteflame Protector</p>		<p align="center">Protector Albíneo</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal		
Sinonimia	X	
Adaptación Cultural		

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>No posee.</p>	<p>Se utilizó palabras más sofisticadas para darle características especiales a esta criatura y además se hizo referencia a la imagen. En la imagen, esta criatura aparece en una montaña a la hora del alba, que es similar a un color claro y brillante. Se utilizó la palabra “ígneo” como sinónimo de llama haciendo una combinación de palabras para darle un nombre único.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 229

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Wiggly Burplefish</p>		<p align="center">Pez Burbujeante</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal		
Sinonimia	X	
Adaptación Cultural		

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>Se pierde la referencia a la personalidad y actitud de esta criatura, por su característica de <i>wiggly</i> o un movimiento ondulante a la hora de nadar.</p>	<p>No posee.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 230

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Will of Ionia</p>		<p align="center">Voluntad de Jonia</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p>			
<p align="center">Sinonimia</p>			
<p align="center">Adaptación Cultural</p>		X	
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 231

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Windfarer Hatchling</p>		<p align="center">Cría de los Vientos</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal		
Sinonimia		
Adaptación Cultural	X	

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>El Windfarer es un ave con rasgos felinos nativos de la región de Jonia. En la transcreación, se omitió el nombre único que poseen estas aves y se cambió por un nombre genérico haciendo referencia a su hábitat natural.</p>	<p>No posee.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 232

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Wish</p>		<p align="center">Deseo</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p> <p align="center">Sinonimia</p> <p align="center">Adaptación Cultural</p>	X		
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 233

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Withering Mist</p>		<p align="center">Niebla Devastadora</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal		
Sinonimia	X	
Adaptación Cultural		

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>Se pierde la referencia a la historia de esta carta. Esta carta está relacionada a la Islas de la Sombra y la Ruina, donde se esparce una niebla que deteriora y marchita todo ser viviente que esté a su paso.</p>	<p>No posee.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 234

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Wyrding Stones</p>		<p align="center">Piedras Wírdicas</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p>			
<p align="center">Sinonimia</p>			
<p align="center">Adaptación Cultural</p>		<p align="center">X</p>	
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>La palabra <i>Wyrd</i> es de origen ancestral de la cultura anglosajona y su significado corresponde al destino de una persona o del mundo. La palabra fue adaptada al español sin que exista un equivalente. El concepto de destino se perdió en la adaptación.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 235

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Ye Been Warned</p>		<p align="center">Están Advertidos</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal		
Sinonimia		
Adaptación Cultural	X	

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>Esta carta pertenece a la región de Aguasturbias, donde su población consiste en su mayoría de piratas. En la transcreación, se omitió la forma característica de hablar de estos piratas.</p>	<p>No posee.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 236

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p>Yordle Squire</p>		<p>Escudera Yordle</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p>Traducción Literal</p> <p>Sinonimia</p> <p>Adaptación Cultural</p>		<p>X</p>	
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 237

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Zap Sprayfin</p>		<p align="center">Manta Rayita</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal		
Sinonimia		
Adaptación Cultural	X	

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>Se perdió la referencia a la historia de la carta. Esta criatura tiene un nombre propio, Zap, que se omitió en la transcreación.</p>	<p>Se hizo una referencia a la imagen de la carta donde aparece una criatura con apariencia de mantarraya y se hizo un juego de palabras separando esta palabra (manta-rama).</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 238

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Zenith Blade</p>		<p align="center">Espada del Cénit</p>

TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN

Traducción Literal		
Sinonimia	X	
Adaptación Cultural		

ANÁLISIS

INFORMACIÓN PERDIDA	INFORMACIÓN GANADA
<p>No posee.</p>	<p>Hace referencia a que el arma que aparece en la imagen es una espada y no otro tipo de arma de filo.</p>

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 239

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
	<p align="center">Zephyr Sage</p>		<p align="center">Sabio del Céfiro</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p> <p align="center">Sinonimia</p> <p align="center">Adaptación Cultural</p>		<p align="center">X</p>	
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS – CARTA N.º 240

CARTA ORIGINAL	NOMBRE ORIGINAL	CARTA TRADUCIDA	NOMBRE TRADUCIDO
 <p>ZILEAN Play: Create 4 Time Bombs in your deck, then Predict. LEVEL UP I've seen you destroy 2 allied Time Bombs.</p>	<p align="center">Zilean</p>	 <p>ZILEAN Al jugar: Creo 4 Bombas de Tiempo en tu mazo. Luego, lanzo Predecir. SUBO DE NIVEL Si te he visto destruir 2 Bombas de Tiempo aliadas.</p>	<p align="center">Zilean</p>
TÉCNICAS DE TRANSCREACIÓN			
<p align="center">Traducción Literal</p> <p align="center">Sinonimia</p> <p align="center">Adaptación Cultural</p>	X		
ANÁLISIS			
INFORMACIÓN PERDIDA		INFORMACIÓN GANADA	
<p>No posee.</p>		<p>No posee.</p>	