

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE VALPARAÍSO**  
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y EDUCACIÓN  
INSTITUTO DE LITERATURA Y CIENCIAS DEL LENGUAJE



**ANÁLISIS COMPARATIVO DE TÉCNICAS DE TRADUCCIÓN UTILIZADAS  
PARA LA LOCALIZACIÓN LATINOAMERICANA Y ESPAÑOLA DEL  
VIDEOJUEGO WORLD OF WARCRAFT**

Proyecto de Titulación para optar al Grado Académico de  
Licenciado en Lengua Inglesa y al Título  
Profesional de Traductor Inglés-Español

**Estudiante:** Sebastián Erasmy Vergara  
**Profesora Guía:** Alejandro Torres Vergara  
2018

*“Captain: What happen?*

*Mechanic: Somebody set us up the bomb.*

*Operator: We get signal.*

*Captain: What !*

*Operator: Main screen turn on.*

*Captain: It's you !!*

*CATS: How are you gentlemen !!*

*CATS: All your base are belong to us.*

*CATS: You are on the way to destruction*

*Captain: What you say !!*

*CATS: You have no chance to survive make your time.”*

(Diálogo de *Zero Wing*, el videojuego de 1989 de Toaplan/Taito para *arcade* y Sega Mega Drive.)

## **AGRADECIMIENTOS**

Le agradezco a mi compañera de vida durante estos casi 12 años por apoyarme en mi decisión de estudiar lo que me da vida y por estar siempre dispuesta a darme ánimos para lograr este trabajo. También agradezco a mis amigas y colegas por las risas, por su apoyo, por su ayuda en todo momento y por su incondicional amistad. Además, le agradezco a mi profesor guía por su paciencia, por su infaltable apoyo, por su sabiduría y por su buena voluntad para sacar adelante este trabajo de la mejor manera. A todos ustedes, gracias, desde el fondo de mi corazón. Igualmente, le agradezco a todos los desarrolladores de videojuegos por darnos tanta alegría y entretenimiento al transportarnos a otros mundos y hacernos protagonistas de sus historias. Por último, no podría dejar de agradecerle a todos los traductores que trabajan en esta hermosa profesión que toca todos los ámbitos del quehacer humano. Sin ellos, el mundo no podría funcionar. Gracias a todos nuestros colegas que trabajan desde las sombras para borrar las fronteras del lenguaje que nos separan.

## Resumen

La localización de videojuegos es un campo de la traducción cada vez más relevante en un mundo globalizado donde los videojuegos se han convertido en una industria multimillonaria. El objetivo de este trabajo fue hacer un análisis comparativo de las técnicas de traducción utilizadas para la localización para Latinoamérica (LATAM) y para España (ESP) de los nombres del equipo (armadura y armas) del videojuego MMORPG *World of Warcraft*. Para lograr esto, se eligió al azar un corpus de 100 partes de equipo, el cual se analizó en profundidad. Los resultados determinaron que tanto la localización LATAM como la localización ESP utilizan mayoritariamente la técnica de la traducción literal. Sin embargo, la localización LATAM también tiende a utilizar la técnica de traducción de la transcreación para crear localizaciones creativas que capturen el sentido original del nombre en inglés; por otro lado, la localización ESP también la utiliza, pero en menor medida. También se encontraron errores de traducción graves. Adicionalmente, se quiso determinar qué localización prefieren los jugadores LATAM, por lo que se creó una encuesta de selección múltiple en la que se agregaron 16 partes de equipo con sus respectivas localizaciones y cinco preguntas de escala Likert sobre lo que opinaban de la localización de *World of Warcraft*. Los resultados reflejaron que los sujetos encuestados aprueban la localización del videojuego, pero son críticos con los errores y falencias presentes en algunas localizaciones.

**Palabras claves:** traducción, localización de videojuegos, técnicas de traducción, *World of Warcraft*

Video game localization is one of the fields of translation which is becoming more and more relevant in a globalized world where video games have become a multi-million industry. The aim of this study was to make a comparative analysis between the translation techniques utilized in the Latin American and Spanish localizations of the the equipment (armor and weapons) of the MMORPG video game *World of Warcraft*. To do this, a corpus of 100 pieces of equipment was chosen randomly and analyzed thoroughly. The results determined that both the LATAM localization as well as the ESP localization predominantly utilize the literal translation technique. However, the LATAM localization also shows a tendency towards using the transcreation translation technique in order to achieve creative localizations which capture the original meaning of the name in English; on the other hand, the ESP localization also utilizes it, but not as often. Furthermore, serious translation errors were found. Additionally, this study aimed at ascertaining which localization is preferred by LATAM players, so a multiple-choice survey was created in which 16 equipment parts were included with their respective localizations and five Likert scale questions about what the players thought of *World of Warcraft*'s localization were added. The results showed that the players surveyed approve of the game's localization, but they are critical of the errors and flaws which can be seen in some localizations.

**Keywords:** translation, video game localization, translation techniques, *World of Warcraft*

## ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>8</b>
<b>2. MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>10</b>
2.1 <i>Los RPG y World of Warcraft.....</i>	10
2.2 <i>Localización y localización de videojuegos.....</i>	14
2.3 <i>Enfoque y técnicas de traducción utilizadas para la localización de videojuegos.....</i>	18
2.3.1 <i>Enfoque utilizado para la localización de videojuegos .....</i>	18
2.3.2 <i>Técnicas de traducción utilizadas para la localización de videojuegos .....</i>	21
2.4 <i>La variación lingüística del español.....</i>	25
<b>3. MARCO METODOLÓGICO.....</b>	<b>28</b>
3.1 <i>Tipo de investigación .....</i>	28
3.2 <i>Preguntas y objetivo de investigación .....</i>	29
3.3 <i>Selección del corpus de análisis .....</i>	30
3.4 <i>Análisis comparativo de técnicas de traducción de localización LATAM y ESP.....</i>	31
3.5 <i>Encuesta sobre localización para LATAM y ESP .....</i>	36
<b>4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....</b>	<b>39</b>
4.1 <i>Análisis de resultados globales de la primera parte de la encuesta (preguntas 1-16) ...</i>	39
4.1.1 <i>Análisis de respuestas de la primera parte de la encuesta (preguntas 1-16) .....</i>	41
4.2 <i>Análisis de resultados globales de la segunda parte parte de la encuesta.....</i>	43
4.2.1 <i>Análisis de respuestas de la segunda parte de la encuesta.....</i>	44
<b>5. CONCLUSIÓN.....</b>	<b>45</b>
<b>6. BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>48</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>51</b>
<b>1. Ejemplos de World of Warcraft.....</b>	<b>51</b>
<b>2. Ejemplo de localización de Ys VIII.....</b>	<b>56</b>
<b>3. Partes de equipo seleccionadas para el análisis .....</b>	<b>57</b>
<b>4. Encuesta .....</b>	<b>64</b>
4.1 <i>Ejemplos de preguntas de la encuesta .....</i>	64
4.1.1 <i>Ejemplo de pregunta de la primera parte de la encuesta .....</i>	64
4.1.2 <i>Ejemplo de pregunta de la segunda parte de la encuesta.....</i>	64
4.2.1 <i>Preguntas de la primera parte de la encuesta (1-16).....</i>	65
4.2.2 <i>Preguntas de la segunda parte de la encuesta (1-6) .....</i>	66
<b>5. Respuestas de la encuesta.....</b>	<b>68</b>

<i>5.1 Respuestas primera parte de la encuesta (preguntas 1-8).....</i>	<i>68</i>
<i>5.1.1 Resultados tabulados primera parte de la encuesta (preguntas 1-8) .....</i>	<i>80</i>
<i>5.2 Respuestas primera parte de la encuesta (preguntas 9-16).....</i>	<i>84</i>
<i>5.2.1 Resultados tabulados primera parte de la encuesta (preguntas 9-16) .....</i>	<i>98</i>
<i>5.3 Respuestas segunda parte de la encuesta (preguntas 1-6) .....</i>	<i>103</i>
<i>5.3.1 Resultados tabulados segunda parte de la encuesta (preguntas 1-6).....</i>	<i>113</i>

## **Glosario de siglas**

**LATAM** – Latinoamérica

**ESP** – Español de España

**DLE** – Diccionario de la lengua española

## 1. INTRODUCCIÓN

En las últimas décadas, los videojuegos se han convertido en una parte importante del entretenimiento de millones de personas. Desde el clásico *Atari*, pasando por el *Super Nintendo* y más recientemente la consola *Playstation 4*, los computadores personales (PC y Mac) e incluso los *smartphones*, los videojuegos han sufrido una evolución y transformación radical que los convirtió en una industria mundial gracias a la globalización. De la mano de este proceso de expansión a nivel global se creó una necesidad de traducir y adecuar los videojuegos a diferentes idiomas y culturas, lo cual dio nacimiento a la localización de videojuegos. Sin embargo, el largo proceso hasta llegar a los estándares de localización actuales se dio lentamente con una serie de traducciones fallidas que quedaron en el inconsciente colectivo muchos años después del lanzamiento del videojuego donde aparecieron. Al respecto, Muñoz (2017) comenta que “por ejemplo, el caso más conocido es el de la introducción de *Zero Wing* (1989), cuya frase más célebre es *All your base are belong to us*, cuya traducción al español sería algo como “todas sus base son nos pertenecen” (p. 14). Otro ejemplo clásico es del primer *The Legend of Zelda* (1986), donde un anciano le dice al jugador la frase *Eastmost penninsula is the secret* (“la península que se encuentra más al este es el secreto”). Mandelin (2015) menciona que la frase en inglés tiene errores de ortografía (*penninsula* en vez de *peninsula*), y además que la estructura sintáctica es poco común. Agrega que la frase original en japonés decía “no puedes usar flechas si no tienes dinero” (p. 6). Hoy en día la localización se toma con mucha seriedad y esa una prioridad de la mayoría de las empresas de videojuegos, a tal punto que, según Mike Fahey (2017) del blog especializado en videojuegos Kotaku, cuando se lanzó el videojuego *Ys VII* el año 2017 y se descubrió que la localización era de una calidad paupérrima (Imagen 1 y 2 del punto 2 de los Anexos), Takuro Yamashita, CEO de NIS America (la empresa desarrolladora



del videojuego) pidió disculpas públicas y aseguró que se haría una nueva localización y que se efectuaría una investigación interna para descubrir qué paso y así garantizar que nunca más ocurriera algo similar. En general lo que ocurrió con *Ys VIII* no es normal y las grandes empresas desarrolladoras de videojuegos se encargan de contratar traductores expertos en localización para crear productos de excelente calidad. El videojuego *World of Warcraft* de Blizzard Entertainment cuenta con dos localizaciones al español, una para Latinoamérica y otra para España. El objetivo de este trabajo de investigación es hacer un análisis comparativo de la localización para LATAM y para España (de aquí en adelante “ESP”) para determinar las técnicas de traducción utilizadas para localizar los nombres del equipo de ese juego. Además, se determinará lo que opinan los jugadores latinoamericanos sobre la localización del *World of Warcraft*. Para llevar a cabo los objetivos de esta investigación, se analizarán en profundidad los nombres de 100 partes de equipo para determinar patrones y tendencias en la localización. Por otro lado, se creará una encuesta con ejemplos de la localización LATAM y ESP para que los sujetos encuestados puedan seleccionar la que prefieran.

Este trabajo se estructura de la siguiente manera, a continuación de la introducción está el marco teórico con los antecedentes y estudios esenciales para el desarrollo del análisis de la localización de videojuegos. Luego, en el marco metodológico se expone el procedimiento que se siguió para realizar el análisis de la localización. Además, se menciona cómo se creó la encuesta de opinión sobre la localización de *World of Warcraft*. Posteriormente, se presentan el análisis y los resultados de este trabajo de investigación. Finalmente, en la conclusión se evalúan los resultados, se mencionan las limitantes de este trabajo, se mencionan las proyecciones a futuro de este trabajo y se presentan las conclusiones finales.

## 2. MARCO TEÓRICO

A continuación, se definirán los conceptos y antecedentes teóricos en lo que se basa este trabajo de investigación. En primer lugar, se mencionarán algunos aspectos teóricos sobre los videojuegos y su efecto sobre los jugadores. Luego, se definirá el concepto de localización de videojuegos y su creciente importancia dentro de los estudios de traducción, el cual es el objeto de estudio de esta investigación. Posteriormente, se mencionarán las técnicas de traducción más utilizadas para la localización de videojuegos. Finalmente, se definirá la variación lingüística del español, la cual es esencial para entender esta investigación y su desarrollo.

### 2.1 *Los RPG y World of Warcraft*

El RPG (*Role-Playing Game*) o juego de rol, es un género de videojuegos que tienen como característica que el jugador se convierte en el protagonista de la historia. Muchas veces se puede elegir la apariencia y raza del protagonista e incluso existen múltiples RPGs donde se puede bautizar al héroe con el nombre que se desee para así reforzar la fantasía de que el jugador es realmente el que está dentro del juego. Según Bostan y Ögüt (2009) los juegos de rol son mundos interactivos donde los jugadores asumen el rol de personajes ficticios y determinan sus propias acciones dependiendo del personaje que estén jugando (p.2). Agregan que los jugadores usualmente deben seguir una trama en un mundo ficticio e interactuar con otros jugadores (PCs; *player characters* en inglés) o personajes que no son jugadores (NPCs; *non-player characters* en inglés) para completar misiones y lograr varios objetivos (p.2). Estos videojuegos suelen tener un sistema donde se eliminan enemigos para ganar puntos de experiencia, los cuales se acumulan para subir de nivel y aumentar el poder de los personajes. Bostan y Ögüt (2009) mencionan que los jugadores suelen ser recompensados por su eficiencia en jugar su personaje virtual. A medida que el jugador complete misiones y supera conflictos, su personaje avanza en

nivel y se vuelve más poderoso. Comentan además que estas acciones e interacciones deberían afectar su mundo virtual y modificar la historia en forma acorde (p.2).

Estos juegos solían ser exclusivamente de un solo jugador y tenían un final claro, pero con la llegada de la internet, el concepto evolucionó y nació una nueva modalidad de RPG, el MMORPG. Los MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*), son RPG que comparten todos los elementos de los RPG de un solo jugador, como la creación de personajes de diversas razas y apariencias (Imagen 1 y 2 del punto 1 de los Anexos) o el acumular puntos de experiencia para subir de nivel (Imagen 3 del punto 1 de los Anexos) con la diferencia de que se juegan en línea y en vez de tener aliados controlados por una computadora, el jugador debe luchar con otros jugadores para lograr los objetivos y derrotar enemigos. O sea, son juegos inherentemente sociales, donde se crean grupos de amigos e incluso *guilds* o hermandades, donde grupos de personas se juntan en grupos cohesionados y organizados para lograr diferentes objetivos y ayudarse mutuamente. Estos juegos generalmente no tienen fin, ya que el nivel máximo aumenta periódicamente con la llegada de nuevos paquetes de contenido llamados “expansiones”, los cuales agregan nuevos enemigos y objetivos al juego, para así mantener entretenidos a los jugadores a lo largo de los años. *World of Warcraft* es un MMORPG y fue lanzado en 2004 por Blizzard Entertainment. Esta empresa fue fundada en 1994 por su actual presidente, Michael Morhaime y su jefe de desarrollo, Frank Pearce, en Irvine, California, en los Estados Unidos. En un principio se dedicaron a hacer videojuegos para otras empresas, como Microsoft o Nintendo, pero luego lanzaron su primer juego en forma independiente, *Warcraft: Orcs and Humans*, y desde entonces se convirtieron en una empresa desarrolladora de videojuegos de renombre mundial, con múltiples franquicias muy exitosas como *Warcraft*, *Starcraft*, *Diablo* y más recientemente, *Overwatch*. Los datos más recientes de ganancias de Activision Blizzard (el gran conglomerado digital al que pertenece Blizzard Entertainment),

muestran que el año 2017 generaron ganancias de 7.160 millones de dólares, comparado con 6.600 millones de dólares el año 2016. No se sabe cuántas de esas ganancias son de qué juegos respectivamente porque esa información no está disponible para el público, pero se sabe que una buena parte viene de *World of Warcraft*. Actualmente este MMORPG es el más exitoso del mundo, lleva 14 años de funcionamiento ininterrumpido y según Blizzard Entertainment, a lo largo de su historia ha tenido más de 100 millones de jugadores que pagan 15 dólares mensuales de suscripción para jugarlo, lo cual se traduce en cifras millonarias de ganancias. Actualmente, *World of Warcraft* cuenta con seis expansiones y la séptima será lanzada en agosto de 2018.

Este tipo de videojuegos hacen que los jugadores se identifiquen mucho con el personaje que utilizan, especialmente en un MMORPG donde interactúan con otras personas muchas veces revelando su nombre real pero sin interactuar nunca fuera del juego, por lo que cada jugador relaciona a sus conocidos en el juego con la imagen virtual que conocen de ellos. Esto aumenta la inmersión y hace que la experiencia sea casi como la vida real pero en un mundo totalmente virtual. Según Klimmt et al. (2009), los jugadores no perciben al personaje principal del juego (en este caso, el mismo personaje creado por jugador) como una entidad diferente a sí mismos, sino que experimentan una fusión de sí mismo con el protagonista (p.3). Cohen (2001), por su parte, menciona algo similar y explica que los jugadores se imaginen a sí mismos como si fueran el personaje en el juego y reemplazan su identidad y rol de espectador por la del protagonista de la historia y adoptan la perspectiva del personaje con el que están jugando (p. 251). Esto se ve mucho en *World of Warcraft* y es un punto esencial para este trabajo, puesto que la manera en la que el jugador se identifica con su personaje es muy profunda y todos los aspectos del juego influyen la imagen que tiene el jugador de sí mismo y en cómo interactúa con el mundo virtual que lo rodea. Todo esto confluye en lo que se llama la experiencia de juego, la cual, según Poels et al. (2007), se define como las emociones y experiencias que tienen las personas

al jugar juegos digitales (p.1), la cual se puede ver entorpecida si el jugador no entiende la localización de elementos tan importantes para su personaje como la armadura y las armas que utiliza. Es común que los juegos RPG tengan el aspecto de luchar contra monstruos y obtener riquezas y armaduras y armas que se pueden equipar para aumentar el poder del personaje. El llamado “equipo” o *gear* en inglés suele componerse de diferentes partes, cuya cantidad difiere dependiendo del juego; en *World of Warcraft*, el equipo se compone de las siguientes 19 partes: casco, hombreras, amuleto, pechera, capa, guantes, tabardo, camisa, muñequeras, guantes, cinturón, pantalones, botas, dos anillos diferentes, dos abalorios diferentes y hasta dos armas al mismo tiempo (Imagen 8 del punto 1 de los Anexos). De aquí en adelante se les llamará equipo a estos objetos. Este aspecto de los RPG tiene tanta relevancia para los jugadores que *World of Warcraft* incluye una opción de “guardarropas” para sus jugadores, donde se pueden crear diferentes atuendos para cada personaje y guardar apariencias específicas que se pueden intercambiar (Imagen 4 del punto 1 de los Anexos). Esto es muy importante para la identificación de cada jugador con su personaje, puesto que al igual que en el mundo real, los jugadores utilizan su atuendo para expresar su individualidad y para destacarse dentro de la comunidad con una apariencia única y llamativa (Imagen 5, 6 y 7 del punto 1 de los Anexos). Un jugador que tenga que vestir a su personaje con un “túnel” (como se ve en una localización defectuosa descrita en el análisis de este trabajo de investigación), probablemente quedará confundido y se preguntará qué es exactamente lo que su personaje está utilizando para equiparse. Es por esto que es fundamental que la localización de los nombres del equipo se haga de la mejor forma posible para así garantizar que este aspecto del juego contribuya a una mejor inmersión e identificación con los personajes.

## 2.2 Localización y localización de videojuegos

Según Muñoz (2017) “el término ‘localización’ proviene del inglés *localization*, que a su vez deriva de *locale*, es decir, el conjunto de parámetros relacionados con una región, idioma y cultura.” (p. 12). Esselink (2000), por su parte, menciona que la localización consiste en llevar un producto y hacerlo lingüística y culturalmente adecuado al lugar donde se utilizará y comercializará (p. 3). De esta manera, según Muñoz (2017), “la ‘localización de videojuegos’ se definirá como el proceso de adaptar el contenido de un videojuego para una determinada región de forma lingüística y cultural con el fin de que los usuarios de las versiones localizadas disfruten de la misma experiencia que aquellos para los que fue concebido originalmente” (p. 12).

La localización ha tenido un desarrollo exponencial en las últimas décadas debido a la globalización y el crecimiento de la industria de la computación, de los videojuegos y del cine. Al respecto, Esselink (2003) menciona que la localización comenzó a adquirir importancia mundial a principios de los años 80, cuando los computadores de escritorio fueron lanzados al mercado y la industria de la computación comenzó a exportar equipos y programas computacionales fuera de los Estados Unidos, lo cual generó la necesidad de adaptar el hardware y el software a un público internacional. Agrega que, por ejemplo, se adaptaron los procesadores de texto para que incluyeran los caracteres de entrada y salida en otros idiomas, las características específicas de cada idioma como la ortografía y la silabación y la interfaz en el idioma del usuario; lo mismo se aplicó para el hardware y ya en 1985 el gobierno español decretó que todos los teclados que se vendieran en España tenían que incluir la tecla con la letra ñ (p. 2). La localización continuó adquiriendo más relevancia, tal como confirman O’Hagan y Ashworth (2002), quienes mencionan que, durante los años 90, el negocio de la localización

creció rápidamente debido al creciente proceso de globalización que fue potenciado por los avances en computación y especialmente en la internet, por lo que se convirtió en una industria internacional (p. 16). Es más, el proceso de globalización generó múltiples instancias en donde fue necesario aplicar la localización. Respecto de esto, Fry (2008) comenta que las fronteras del negocio de la localización se extendieron a campos más allá de los programas computacionales, como el equipamiento médico, los productos de multimedia y las comunicaciones.

De la mano del desarrollo de la computación se crearon los primeros videojuegos en llegar al mercado. Wolf (2008) menciona que en 1972 los estadounidenses Ted Dabney y Al Alcorn crearon *Pong*, el primer videojuego éxito de ventas, y formaron la compañía Atari (p. 36). Según Donovan (2012), en 1974 *Pong* ya generaba ganancias por 250 millones de dólares anuales con 100.000 máquinas a lo largo de todo Estados Unidos, algo nunca antes visto (p. 74). Con este éxito rotundo, *Pong* dio inicio a la industria de los videojuegos a nivel mundial y a la necesidad de localizar videojuegos a otros mercados. O'Hagan y Mangiron (2013) mencionan que hay muy pocas fuentes disponibles que hayan estudiado el desarrollo de la localización de videojuegos a cabalidad (p. 46). Es por eso que ellas proponen una breve línea de tiempo que engloba la historia del desarrollo de la localización de videojuegos en las siguientes fases: (1) Fase temprana (antes de mediados de los 80); (2) Fase de crecimiento (mediados de los 80 a mediados de los 90); (3) Fase de desarrollo (mediados de los 90 a finales de los 90); (4) Fase de maduración (año 2000 a 2005), y (5) Fase de Avance (2005 a la fecha) (p. 46). En la fase temprana aparecieron exitosos videojuegos japoneses como *Space Invaders* (1978) y *Pac-Man* (1980), los cuales fueron los primeros juegos en comercializarse internacionalmente. De hecho, según Donovan (2006) *Space Invaders* fue un éxito rotundo en Japón y rápidamente fue llevado a los Estados Unidos y Europa. En 1978 se vendieron 60.000 máquinas de *Space Invaders* en los Estados Unidos y se dispararon las ganancias. El impacto de este título se vio reflejado

inmediatamente en las cifras de ventas de las máquinas de videojuegos que funcionaban con monedas. En 1978 la industria generó 472 millones de dólares, mientras que, en 1979, luego de que *Space Invaders* llegara a fines de 1978 a los Estados Unidos, la cifra ya se había triplicado a 1.333 millones de dólares, donde la mayoría de las ganancias fueron generadas por *Space Invaders* (p. 200).

Sin embargo, *Space Invaders* y *Pac-Man* fueron juegos que no necesitaron de localización, puesto que, según O'Hagan y Mangiron (2013), en comparación con los videojuegos actuales, tenían pocos elementos que requirieran traducción, ya que eran juegos que no dependían de un recurso lingüístico para jugarse, sino que destreza. Además, sus reglas eran simples y no tenían personajes característicos de su cultura ni diálogos a traducir. Es más, a pesar de ser juegos de origen japonés, *Space Invaders* usaba frases en inglés como “*High Score*” y “*Game Over*”, por lo que no necesitó traducción para ser vendido en el mercado estadounidense (p. 49). El desarrollo tecnológico de la computación trajo consigo una evolución de las consolas de videojuegos y sus títulos, con videojuegos mucho más complejos que el clásico *Pong*, con historias y tramas más profundas y con cantidades de texto que debía ser localizado. Este desarrollo se mantuvo a lo largo de las décadas hasta hoy en día, donde la industria de los videojuegos se convirtió en una de las más lucrativas del mundo. De hecho, según Marcha y Hennig-Thurau (2013), en el año 2012, las ganancias a nivel mundial generadas por las consolas no portátiles, las consolas portátiles y los juegos para dispositivos móviles (*tablets* y *smartphones*) fueron de \$67. 000 millones de dólares (p. 1). A modo de comparación, la industria cinematográfica estadounidense generó 10.800 millones de dólares en el año 2012 según *Box Office Mojo*, el sitio web más importante de análisis de estadísticas de la industria cinematográfica. La industria de los videojuegos creció a semejante nivel porque se expandió a todos los mercados posibles por medio de la localización. Hoy en día las empresas de



videojuegos buscan producir localizaciones de la más alta calidad para todas las regiones del mundo y así mantener el crecimiento de la industria. Esto lo confirman O'Hagan y Mangiron (2013), quienes afirman que la localización se ha convertido en una práctica establecida que emergió de un pequeño sector muy especializado que fue desarrollado en respuesta a la globalización de la industria de la computación. Agregan que, en muy poco tiempo, la localización fue reconocida como un proceso industrial esencial, necesario para que las empresas puedan globalizar sus productos en forma eficiente (p. 87).

Tal como se mencionó anteriormente, la necesidad de desarrollar y profesionalizar la localización de videojuegos se produjo porque esta es muy lucrativa, pero además porque es un proceso de alta complejidad que consta de múltiples etapas, las cuales, según Muñoz (2017), son las siguientes:

1. Internacionalización del código y la interfaz (separación del texto traducible del código fuente, uso de fuentes adecuadas para distintos idiomas, uso de la codificación adecuada para distintos idiomas, etc.)
2. Preparación del kit de localización (archivos de texto traducibles (*assets*), archivos de referencia, instrucciones del kit y del proyecto en general, etc.)
3. Creación de glosarios (extracción terminológica, gestión de glosarios anteriores y posibles modificaciones, glosarios de *first parties*, etc.)
4. Traducción de cadenas de texto o audio (¿cuándo debería empezar la fase de traducción?, ¿desde qué y a qué idiomas se suele traducir?, traducciones en “español neutro” y otras variedades del español, etc.)
5. Revisión del contenido traducido (¿cuándo debería empezar la fase de revisión?, sistemas de revisión para realizar cambios, tipos de revisión, etc.)

6. Doblaje o subtitulación del contenido localizado (doblaje, subtitulación)
7. Implementación de los recursos localizados (implementación de recursos gráficos (*art assets*), implementación de recursos de audio (*audio assets*), implementación de recursos de texto (*text assets*))
8. Control de calidad lingüístico
9. Localización del manual y materiales de *marketing*
10. Reunión *post mortem* de evaluación final del proyecto
11. Actualizaciones y contenido descargable (DLC) (p. 1)

Muñoz (2017) menciona que “aunque pueda parecer que “localización” es simplemente un sinónimo de “traducción”, hay que tener muy presente que el proceso de localización es mucho más amplio, y de hecho la traducción es uno de sus pasos más importantes” (p. 17). Agrega que “esto se debe a que, la localización incluye diversas fases de preparación, adaptación y corrección del contenido antes de llegar al usuario final. Por lo tanto, es muy importante no confundir el término “localización” con el proceso exclusivo de traducción” (p.17).

### 2.3 Enfoque y técnicas de traducción utilizadas para la localización de videojuegos

#### 2.3.1 Enfoque utilizado para la localización de videojuegos

Según Hurtado (2001), la traducción es “un proceso interpretativo y comunicativo consistente en la reformulación de un texto con los medios de otra lengua que se desarrolla en un contexto social y con una finalidad determinada” (p. 41). Respecto de la labor traductora, Hurtado (2001) plantea que “para desarrollar esta actividad, el traductor ha de poseer ciertos conocimientos y habilidades (la competencia traductora) y ha de efectuar un proceso mental complejísimo, en el que intervienen múltiples operaciones cerebrales, y cuyos procesos básicos son la comprensión

y la reexpresión” (p. 37). De esta manera, el traductor sigue ciertos métodos de traducción, los cuales Hurtado (2001) clasifica de la siguiente manera:

1. Método interpretativo-comunicativo: Método traductor que se centra en la comprensión y reexpresión del texto original conservando la traducción la misma finalidad que el original y produciendo el mismo efecto en el destinatario; se mantiene la función y el género textual)
2. Método literal: Método traductor que se centra en la reconversión de los elementos lingüísticos del texto original, traduciendo palabra por palabra, sintagma por sintagma o frase por frase, la morfología, la sintaxis y/o la significación del texto original
3. Método libre: Método traductor que no persigue transmitir el mismo sentido que el texto original, aunque mantiene funciones similares y la misma información.
4. Método filológico (o traducción erudita, traducción crítica, traducción anotada): Método traductor que se caracteriza porque se añaden a la traducción notas con comentarios filológicos, históricos, etc. (p. 252)

En el caso de la localización de videojuegos, la traducción debe tener especial énfasis en el usuario objetivo, puesto que se debe adaptar el contenido del videojuego no solo pensando en la cultura meta, sino que también en intentar evocar una experiencia de juego lo más similar a la original. Es por esto que no siempre se pueden utilizar métodos de traducción como el método interpretativo-comunicativo o el método literal, puesto que es precisamente la fidelidad al texto original lo que es imposible de mantener en el proceso de localización de videojuegos. Es decir, se debe utilizar el método libre. Al respecto, O’Hagan y Mangiron (2006) mencionan que la localización de videojuegos le da un nuevo sentido a la fidelidad, en donde el traductor no debe

ser fiel al texto original, sino que a la experiencia de juego en general (p. 3). Muñoz (2017) agrega que el enfoque que suele utilizarse para traducir videojuegos es la teoría de *skopos* planteada por Reiss y Vermeer (1996) (p. 125). Según Pym (2012), la teoría del *skopos* plantea que “el acto de traducir, considerado como una acción, obedece en última instancia a las razones por las cuales alguien ha encargado la traducción. Más concretamente, las decisiones del traductor no tienen por qué estar dominadas por el texto de partida o por los criterios de la equivalencia, a no ser que tales factores aparezcan estipulados en la finalidad (*skopos*) de la traducción” (p. 59). Schäffner (1998), por su parte, agrega la finalidad del texto está restringida por el usuario meta (lector oyente), su situación y su bagaje cultural (p. 2). Muñoz (2017) corrobora lo anterior y menciona que “dicha teoría se fundamenta en que toda traducción debe tener una función determinada, y este fin, que incluye sustancialmente al público objetivo, influirá notablemente en ella [...]” (p. 126). Agrega que “es el propio traductor quien debe asumir no lo que espera el cliente, que puede ser una agencia o un desarrollador, sino lo que espera el usuario final –el jugador– de un juego localizado en su idioma” (p. 126). En consecuencia, Muñoz (2017) menciona que “un traductor especializado en videojuegos debería ser o haber sido jugador precisamente para saber qué es lo que le gustaría encontrarse al jugar” (p. 126). Para corroborar esta información se contactó a Andrés Ureta, un traductor profesional dedicado a la localización de videojuegos en Blizzard Entertainment, la empresa creadora de *World of Warcraft*, quien confirmó que la transcreación suele ser el método utilizado para lidiar con la localización de nombres de equipo que muchas veces no pueden ser traducidos de forma literal. También mencionó que se les dan ciertas pautas de registro y caracteres, pero que dentro de esos límites pueden idear soluciones creativas para estos casos (A. Ureta, comunicación personal, 14 de Mayo de 2018). La transcreación se analiza en detalle en el presente trabajo de investigación.

### 2.3.2 Técnicas de traducción utilizadas para la localización de videojuegos

El objeto de este trabajo de investigación comparar la localización latinoamericana y española del equipo del juego *World of Warcraft* y determinar cuál prefiere el público latinoamericano para ver si efectivamente la localización que se creó para LATAM cumple con solucionar el problema generado por la localización española que se implementó originalmente. Según Andrés Ureta, el ya mencionado experto consultado, cuando se lanzó *World of Warcraft* en Latinoamérica en el año 2008, se decidió implementar la localización que ya se había creado para el público español, todo esto sin que se evaluara la idoneidad de dicha traducción para el público de la región (A. Ureta, comunicación personal, 14 de Mayo de 2018). Por ejemplo, no se tomó en cuenta que dicha localización pudiera causar problemas de comprensión para los jugadores de LATAM. Esta situación se mantuvo hasta el año 2014, cuando la expansión *Warlords of Draenor* fue lanzada y se implementó por primera vez una localización para LATAM. La encuesta efectuada para este trabajo de investigación, explicada en detalle en el punto 3.5, consultó a los jugadores precisamente sobre lo que pensaban de la localización española con la que tienen que lidiar a diario en el contenido original del juego y en las tres primeras expansiones del juego que aún mantienen la localización española original.

Los videojuegos, al igual que la literatura, incluyen una gran variedad de géneros, y tal como pasa al traducir una novela, al traducir un videojuego el traductor debe recurrir a variadas técnicas de traducción para lidiar con los problemas de traducción que se encuentre en determinado contexto. Esto no quiere decir que no se utilicen técnicas de traducción como las utilizadas en otros ámbitos de la traducción; para el análisis comparativo efectuado en este trabajo se utilizaron los procedimientos de traducción descritos originalmente por Vinay y Darbelnet (1958) y a los cuales se sumaron otros procedimientos ideados por otros teóricos a lo

largo de los años. Para efectos de este trabajo solo se describirán aquellos que se utilizaron para el análisis:

- **Transposición:** ocurre "cuando se substituye una parte del discurso por otra sin cambiar el sentido del mensaje" (Vinay y Darbelnet en Gil, 2008, p. 139). En este caso el traductor cambia la categoría gramatical de una palabra sin modificar el significado. Esta puede ser opcional u obligatoria dependiendo del caso.
- La ya mencionada traducción literal, propuesta por Vinay y Darbelnet originalmente en 1958: "traducir palabra por palabra mientras sea correcta e idiomática" (Vinay y Darbelnet en Gil, 2008, p. 139). Por ejemplo, "What's your name?" se suele traducir como "¿Cómo te llamas?". Este es uno de los procedimientos de traducción más habituales, especialmente para frases simples.
- **Omisión:** ideada por Vázquez Aroya (1977), es un "procedimiento por el cual no traducimos un segmento del texto de origen" (Gil, 2008, p. 142), es un cambio que puede ser necesario u opcional dependiendo de la situación. Por ejemplo, en el caso de la traducción del nombre de partes de equipo, es posible que sea necesario optar por omitir alguna palabra por las restricciones de caracteres que suelen tener los videojuegos.
- **Adición:** planteada por Eugene Nida (1964), "sirve para completar una expresión elíptica, para evitar ambigüedad, para efectuar una reestructuración gramatical, para amplificar elementos implícitos, etc." (Gil, 2008, p. 140). Por ejemplo, "He was beaten to death" por "Él fue golpeado hasta caer muerto".

Estos procedimientos se utilizan para traducir elementos más convencionales de los videojuegos, como frases simples en diálogos, por ejemplo.

Por otro lado, los videojuegos suelen incluir toda clase de elementos con nombres que no existen afuera del juego, como pociones mágicas, armas con poderes mágicos, monstruos, animales fantásticos, razas de personas, etc. Es muy difícil localizar estos elementos porque como ya se indicó, no tienen equivalentes en la vida real. En la sección anterior se mencionó que en estos casos se utiliza el método libre, ya que es el más adecuado para lidiar con problemas de traducción que tienen que ver con elementos de una determinada cultura o de un determinado idioma que no se pueden traducir en forma literal. Por ejemplo, con el método libre se puede transformar un juego de palabras que aparece en un videojuego japonés en un juego de palabras similar con el que se pueda identificar el público meta que hable otro idioma. Otras técnicas de traducción no sirven para transformar un elemento en algo totalmente diferente pero que sea similar al original. Es por esto que en la localización de videojuegos el traductor debe recurrir a su creatividad para buscar soluciones que evoquen un sentimiento similar al juego original en los usuarios objetivo. O'Hagan y Mangiron (2006) plantean que en la localización de videojuegos no solo se efectúa una traducción, sino que más bien una transcreación (p. 3). Como ya se dijo en la sección anterior, en estos casos se Al respecto, Muñoz (2017) indica que “en el ámbito de la localización de videojuegos, la transcreación podría definirse como la adaptación de un mensaje de una cultura a otra en la que hay total libertad para añadir o eliminar contenido con el objetivo de enriquecer la experiencia de juego” (p. 129). Es más, O'Hagan y Mangiron (2006) mencionan que a los traductores se les da la libertad de modificar, adaptar y quitar cualquier referencia cultural, juegos de palabras y chistes que no funcionen en la lengua meta, e incluso pueden agregar nuevas referencias culturales, chistes o cualquier otro elemento que consideren necesario para preservar la experiencia de juego y lograr una traducción adecuada para el público meta. Sin embargo, el traductor debe tener especial cuidado con las libertades

que se toma al transcribir, puesto que la experiencia de juego del público meta se puede ver afectada (p. 15).

Como ya fue mencionado en el punto 2.1, un elemento clásico de la mayoría de los juegos RPG es el llamado equipo; en estos juegos el jugador puede derrotar monstruos y obtener tesoros por dichas victorias, los cual incluyen toda clase de armaduras y armas con las que se puede equipar a los personajes para incrementar su poder. El nombre del equipo en videojuegos RPG se traduce siguiendo ciertas técnicas de traducción específicas para ese contexto.

Generalmente, una traducción literal es factible porque el nombre en el original no deja de tener un sentido figurado, como podrían ser las armas *Devil's Maw* (Fauces del Demonio) o *Warriors' Eclat* (Esplendor del Guerrero) de algunos juegos de la saga *Dynasty Warriors*. Una estrategia habitual para este tipo de nombres es combinar dos palabras en español (sin espacios) para formar una nueva (el uso de verbo + sustantivo suele funcionar bien). Por ejemplo, *Sky Splitter* podría ser 'Cortacielos', al igual que *Dragon Slayer* sería 'Matadragones' (Muñoz, 2017, p.133).

El uso de mayúsculas y minúsculas también sigue reglas especiales en este contexto específico.

En cuanto a la escritura de mayúsculas y minúsculas, el criterio es parecido al de los nombres de lugares. Si se trata de objetos que podrían clasificarse como comunes dentro del juego, porque hay muchos, como es el caso de *Life Potion* ("poción vital/de vida") o *Iron Sword* ("espada de hierro"), no hay motivo para replicar las mayúsculas del inglés en español [...]. En un videojuego puede haber muchas espadas, y todas ellas se escribirían en minúscula en medio de una frase ("espada de hierro", "espada de plata", "espada ancha", etc.). Sin embargo, si existen en el videojuego armas especiales únicas,



como “Espada del Maná” y “Espada del Paladín”, entonces se escribirán con mayúsculas. Aunque hay quien prefiere poner en mayúscula solo la primera palabra, sería raro encontrar un mensaje del tipo “Solo la Espada del maná puede salvarnos”, ya que parece que solo “Espada” estaría destacado (cuanto más largo sea el mensaje, más se nota este problema). (Muñoz, 2017, p.133)

Estas técnicas son fundamentales para este trabajo de investigación, puesto que se analizarán los nombres de 100 partes de equipo del juego *World of Warcraft* tomando en consideración estas recomendaciones.

#### *2.4 La variación lingüística del español*

En LATAM existen diferentes dialectos del español, lo cual tiene como consecuencia que cada país denomine ciertas cosas de una manera que es particular a su cultura. Esto se denomina variación lingüística. Según Hualde, Olarrea y Escobar (2001), "cuando hacemos referencia a las variedades del español según la región geográfica, decimos que estamos hablando de los dialectos de la lengua española. El dialecto es, entonces, una variedad lingüística definida por las características regionales de sus hablantes" (p.330). Moreno (1998), por su parte, menciona que "hay ocasiones en que el uso de un elemento en lugar de otro del mismo nivel no supone ningún tipo de alteración semántica (en el significado): tanto si se usa uno como si se usa otro, se está diciendo lo mismo. Esto es lo que los sociolingüistas denominan variación lingüística" (p.17). Por ejemplo, en Chile, la palabra “guagua”, adoptada del quechua (Villalobos, 2006), es sinónimo de “bebé”, pero, por otro lado, en Cuba, “guagua” significa autobús (Goetz, 2007). Un ejemplo en la localización española de *World of Warcraft* se ve en la palabra *tunic*, del inglés, la cual hace referencia a una chaqueta de uniforme militar. Para este caso, la localización española utilizó la palabra “guerrera”, la cual es interpretada por la mayoría de las personas de

LATAM como el femenino de “guerrero”, con las correspondientes imágenes bélicas que evoca esa palabra. Sin embargo, al revisar la sexta acepción de “guerrera” en el Diccionario de la Real Academia Española, aparece definida como “chaqueta ajustada y abrochada desde el cuello, que forma parte de ciertos uniformes del Ejército”. Para el público español esta localización funciona y seguramente entenderán a qué se refiere en el contexto de una parte de equipo que pueden utilizar en *World of Warcraft*, mientras que el público latinoamericano probablemente quedó bastante confundido y sin entender realmente qué clase de vestimenta estaban utilizando con su personaje.

Tal como hay palabras que tienen diferentes significados dependiendo del país hispanohablante, existen otras que se utilizan mucho más frecuentemente dentro de determinado país. Al respecto, Palacios (2006) menciona que “existen además factores históricos que permiten explicar la diversificación dialectal del español americano, como la procedencia de los contingentes de población que colonizaron el continente americano y su distribución regional” (p.2). Es entonces evidente que hay diferencias entre el español de España y el español que se habla en los países latinoamericanos. Este es un punto esencial para el análisis de este trabajo, puesto que *World of Warcraft* recibió una localización para LATAM solamente hace cuatro años, seis años después de que fuera localizado originalmente en España. Es decir, los jugadores latinoamericanos tuvieron que experimentar el juego con una localización hecha en España por seis años, con todas las dificultades de comprensión que implica la variación lingüística del español. Eso puede haber afectado la experiencia de juego, como en el ya mencionado ejemplo donde la incapacidad de entender a qué hace referencia una pieza de equipo puede estropear la inmersión en un juego de rol, donde el jugador se identifica profundamente con su personaje y donde su capacidad de imaginarse todos los aspectos de su personaje es de vital importancia para hacerlo. Andrés Ureta, el experto mencionado anteriormente, mencionó que entre muchos desarrolladores de

videojuegos hay mucha ignorancia sobre el español y su variación lingüística y que se piensa que el español de España se entiende perfectamente en todos los países de habla hispana, lo cual claramente no es el caso. Incluso mencionó un caso de un desarrollador de videojuegos que hace localización en LATAM y luego hace la revisión de la misma en España, lo cual es contraproducente y totalmente errado (A. Ureta, comunicación personal, 14 de Mayo de 2018). Para analizar si esta situación ha mejorado en *World of Warcraft*, se encuestó a jugadores bilingües del juego para determinar si prefieren la localización latinoamericana o la española.

### 3. MARCO METODOLÓGICO

En esta sección se describirán los métodos utilizados para realizar este trabajo de investigación. En primer lugar, se mencionarán las preguntas que guiaron el análisis realizado y los objetivos del trabajo de investigación. Luego, se explicará el corpus de análisis y el análisis mismo que se efectuó. Por último, se describe la encuesta creada para validar el análisis y obtener la opinión de los jugadores de *World of Warcraft* y de otros juegos de fantasía.

#### 3.1 Tipo de investigación

Esta investigación analizará la localización para LATAM y para España de los nombres de 100 partes de equipo del juego *World of Warcraft* para determinar las técnicas de traducción que se utilizaron para ese efecto. Además, se encuestaron 130 personas de países latinoamericanos con el fin de determinar la percepción acerca de las localizaciones LATAM y ESP. El trabajo se hizo por medio de un estudio de alcance exploratorio, puesto que no existen investigaciones sobre el tema. Además, es un estudio descriptivo puesto que se describirá en profundidad un fenómeno al analizar de una muestra amplia. Para lograr esto, se adoptó un enfoque cualitativo, puesto que analizará la localización de 100 partes de equipo del juego *World of Warcraft* las cuales serán analizadas en detalle para identificar las técnicas de traducción utilizadas al momento de lidiar con dicha localización. Este trabajo no pretende analizar todo el equipo de *World of Warcraft* ya que un estudio de esa envergadura supera la extensión y alcance de este análisis.

### 3.2 Preguntas y objetivo de investigación

Las preguntas que se pretende responder con este trabajo son las siguientes:

1. ¿Qué técnicas de traducción fueron utilizadas para la localización para LATAM y España del juego *World of Warcraft*?

1.2 En base a la pregunta anterior se buscará responder a las siguientes interrogantes:

- ¿Se observan diferencias en el resultado final de ambas localizaciones?
- ¿Cuál es la percepción de los jugadores con respecto a estas localizaciones?

#### 2. Objetivo del trabajo de investigación

El objetivo del trabajo de investigación es determinar las técnicas de traducción utilizadas para la localización LATAM y española del equipo en el juego *World of Warcraft* y El objetivo del trabajo de investigación es determinar las técnicas de traducción utilizadas para la localización LATAM y española del equipo en el juego *World of Warcraft* y además determinar cuál de las dos localizaciones es preferida por los jugadores latinoamericanos.

Para llevar a cabo el objetivo de esta investigación, se desarrollarán los siguientes puntos:

- 1) Describir las técnicas de traducción utilizadas en la localización para LATAM y España de 100 partes de equipo de *World of Warcraft*
- 2) Describir las diferencias y similitudes de técnicas de traducción que se utilizaron en la localización ya mencionada
- 3) Realizar una encuesta para determinar cuál localización prefieren los jugadores latinoamericanos.

### 3.3 Selección del corpus de análisis

El corpus se seleccionó por medio de páginas webs con bases de datos del equipo de *World of Warcraft*. El sitio web Wowhead es la base de datos de *World of Warcraft* más completa que existe y es un afiliado oficial de Blizzard Entertainment. Como tal, la página web incluye una versión en español, donde se incluyen todos los elementos del juego con su localización ESP. La localización LATAM no está presente en dicha página. Por lo tanto, para acceder a la localización LATAM del equipo del juego, se recurrió a la página oficial de *World of Warcraft* en español para LATAM, en donde se puede buscar partes de equipo o revisar el equipo de todos los personajes de los jugadores. De estos dos sitios se recopilaron las partes de equipo y se buscó el equivalente correspondiente en el sitio que correspondiera. Se seleccionaron 100 ejemplos revisando diferentes perfiles de personajes y eligiendo equipo al azar. De estas 100 partes de equipo se tomaron 16 para crear la encuesta que se envió a jugadores de LATAM.

A continuación, se presentan 10 de los 100 ejemplos elegidos con su nombre en inglés y sus respectivas localizaciones para LATAM y ESP:

1. Enhanced Worldscorcher Cinch	Cincha del agostamundos mejorada	Cincho de abrasamundos mejorado
2. Wristbands of Magnificent Splendor	Muñequeras de magnífico esplendor	Braciles de esplendor magnífico
3. Tranquil Bough Pants	Pantalones de la rama tranquila	Pantalones de rama sosegada
4. Moonshatter Pauldrons	Espaldares quiebrelunar	Espaldares de fragmento lunar
5. Nightmare Bloom	Flor de pesadilla	Corola de la pesadilla

6. Rumblestone Gauntlets	Guanteletes de piedra tonante	Guanteletes de fragorroca
7. Cosmos-Culling Legplates	Quijotes de némesis cósmica	Quijotes de sacrificio cósmico
8. Charskin Mantle	Manto de pielquemada	Manto de antracito
9. Fiendish Logistician's Wristwraps	Cubremuñecas del logístico maligno	Cubremuñecas de logista maligno
10. Lessons of Space-Time	Lecciones sobre lo espaciotemporal	Lecciones de espacio-tiempo

Los 100 casos seleccionados en su totalidad se pueden encontrar en el punto 3 de los Anexos.

#### *3.4 Análisis comparativo de técnicas de traducción de localización LATAM y ESP*

Para analizar las 100 partes de equipo se revisó cada caso en forma individual y se determinó qué técnica de traducción se utilizó para la localización LATAM en comparación a la localización ESP. Tal como ya mencionado anteriormente, el método más común para traducir los nombres de equipo es la traducción literal, lo cual efectivamente se vio reflejado en este análisis. En 61 de los 100 casos analizados se dio que tanto la localización LATAM como la localización ESP utilizaron precisamente este método de traducción para una misma parte de equipo. La técnica de la transcreación, por otro lado, fue utilizada en 31 casos. Se debe destacar que, de estos 31 casos, en 14 ocasiones tanto la localización LATAM como la localización ESP utilizaron la transcreación para una misma parte de equipo, mientras que en 12 ocasiones solo la localización LATAM utilizó esta técnica de traducción en comparación a la localización española que utilizó la traducción literal en esos casos. De la misma manera, cinco casos individuales en la localización ESP utilizaron la transcreación mientras que la localización

LATAM prefirió utilizar la traducción literal en esos casos. Es decir, la localización LATAM muestra una tendencia hacia la transcreación, mientras que la localización ESP tiende a preferir la traducción literal. A continuación, se presentan tres ejemplos de transcreación encontrados en el análisis:

#### 1. Stormheart Headdress

- Localización LATAM: Ornato cuoretormenta
- Localización ESP: Ornato de corazón tormentoso

En este caso se ve como el traductor de la localización LATAM encontró una forma creativa de solucionar esta traducción al crear un nuevo término por medio de la transcreación. Llama la atención que el traductor recurriera al italiano para obtener la palabra *cuore* (corazón en español) y así crear una palabra con muchos menos caracteres pero con la misma carga semántica. Por otro lado, la localización ESP simplemente recurrió a una traducción literal, lo cual tuvo como resultado una traducción adecuada, aunque con un nombre más largo, lo cual suele ser problemático en localización de videojuegos por las restricciones de caracteres que muchas veces tienen estos juegos.

#### 2. Seeping Scourgewing

- Localización LATAM: Alazote Penetrante
- Localización ESP: Plaga alada impregnante

En este caso, la localización LATAM una vez más utilizó la transcreación. Esta parte de equipo se obtiene al eliminar un demonio alado perteneciente a un grupo de enemigos llamados *the Scourge*. Este grupo fue localizado originalmente como “el Azote”. Así, el traductor utilizó el término a su disposición para crear un equivalente localizado para *Scourgewing* que denota creatividad y un interés por lograr un efecto similar al nombre original. Para la localización ESP,



por otro lado, no se consideró esta información y simplemente se utilizó la traducción literal, con un resultado correcto pero que no tiene la misma consideración por la historia y personajes del juego.

### 3. Bonespeaker Cowl

- Localización LATAM: Capucha parlahuesos
- Localización ESP: Capucha de orador de huesos

Aquí, una vez más, la localización LATAM utilizó la transcreación para intentar replicar el nombre original de una manera similar al original, mientras que la localización ESP utilizó la traducción literal. Ambas localizaciones funcionan a nivel semántico, aunque es posible que cada una cause confusión. Si el jugador no maneja el significado del verbo “parlar”, probablemente no entienda a qué se refiera el nombre. Por otro lado, orador tiene diferentes acepciones en DLE, entre ellas “Persona que habla en público, pronuncia discursos o imparte conferencias de forma elocuente y con estilo elevado.”, o incluso “pastor evangélico” lo cual no tiene sentido en el contexto de “huesos” como indica el nombre. Por lo tanto, quizás una traducción como “Capucha del hablahuesos” hubiera sido una opción más neutral que pudiera ser comprendida sin causar confusiones.

También se encontraron algunas técnicas de traducción menos frecuentes en la localización ESP, como tres casos donde se utilizó la técnica de la omisión y otro donde se utilizó la técnica de la adición, mientras que en cada uno de esos casos la localización LATAM no omitió ni agregó elementos a la localización. Además, se encontraron unos casos emblemáticos donde posiblemente se utilizó traducción automática o donde el traductor cometió errores garrafales.

A continuación, se presentan tres ejemplos que grafican estos hallazgos:

#### 4. Girdle of Lidless Sight

- Localización LATAM: “Faja de suspiro ilimitado”
- Localización ESP: “Faja de vista sin párpados”

En este caso es muy probable que el traductor que hizo la traducción para LATAM no entendió el nombre y tradujo “lidless” como si fuera “limitless” y “sight” como si fuera “sigh”, lo cual tuvo como resultado “suspiro ilimitado”. Por otro lado, la localización ESP utilizó una traducción literal con un resultado óptimo.

#### 5. Tunnel Trudger Footguards

- Localización LATAM: Túnel de chapines Guardapiés
- Localización ESP: “Guardapiés de recorretúneles”

En este caso la localización LATAM está completamente errada, puesto que *Tunnel Trudger* son sustantivos que funcionan como adjetivos para modificar a *Footguards*, la parte de equipo en cuestión. La localización tradujo este nombre como si se refiriera a un túnel, lo cual no tiene sentido lógico en este contexto específico. Se podría entonces considerar que posiblemente se aplicó traducción automática, puesto que un error clásico de los traductores automáticos es errar en la comprensión de la sintaxis, tal como lo corroboran Daems et al. (2017), quienes mencionan que las categorías de la gramática y la sintaxis son las categorías con mayor cantidad de errores en los textos traducidos con traducción automática, donde se presentan problemas de orden de palabras, problemas estructurales y uso incorrecto de verbos (p. 4).

#### 6. Terminus Signaling Beacon

- Localización LATAM: Faro de señalización de Terminus
- Localización ESP: Terminal de baliza de señalización

En inglés la palabra *terminus* efectivamente es una terminal, pero en este caso, Terminus es un lugar dentro de *World of Warcraft*. La localización ESP no solo falló en investigar al respecto de este punto, sino que, al igual que en el ejemplo 4, el sustantivo del nombre fue intercambiado, lo que creó una localización completamente errada. Una vez más, es posible que en este caso también se utilizara traducción automática.

Estos tres ejemplos llaman poderosamente la atención porque denotan que no hubo una revisión de las traducciones una vez que fueron hechas y se lanzaron al juego de esta manera, lo cual probablemente causa mucha confusión y frustración en los jugadores.

Además de los resultados ya descritos, el análisis también reveló que hay una tendencia clara tanto en la localización LATAM como en la localización ESP a no respetar las mayúsculas en todas las palabras que componen el nombre como se hace en inglés y en la mayoría de los casos se prefirió dejar la mayúscula solamente en la primera palabra. Esto contrasta con lo descrito anteriormente sobre cómo se debe lidiar con las mayúsculas y minúsculas en la localización de nombres de armas y armaduras, puesto que precisamente las partes de equipo que son únicas deberían mantener las mayúsculas para graficar su relevancia. Este fenómeno se puede observar en todos los ejemplos en esta sección.

En resumen, dentro del corpus de análisis, las técnicas de traducción preferidas son la traducción literal y la transcreación, con una clara tendencia de la localización LATAM a preferir la transcreación en más ocasiones que su contraparte ESP. Además, hay falencias graves en algunas localizaciones y una desprolijidad al momento de considerar decisiones estéticas como el uso de mayúsculas y minúsculas.

### 3.5 Encuesta sobre localización para LATAM y ESP

Uno de los objetivos de esta investigación fue determinar si los jugadores latinoamericanos de *World of Warcraft* prefieren la localización LATAM o la localización ESP. Para resolver esta interrogante, se creó una encuesta en la plataforma Google Forms, disponible en <http://forms.google.com>, la cual permite crear encuestas en forma gratuita con una variedad de opciones predeterminadas, como preguntas cerradas de selección múltiple en el caso de esta encuesta. Se tomó en consideración que el cuestionario sería respondido en forma gratuita y voluntaria, por lo que se optó por incluir solamente 21 preguntas y así asegurar que más gente respondiera todas las preguntas. Se tomaron 16 ejemplos de la localización de equipo de los 100 mencionados anteriormente y se preparó el cuestionario con ellas. Para la primera parte de la encuesta se optó por preguntas cerradas de selección múltiple y se agregó cada una de las partes de equipo seleccionadas para la encuesta con la foto correspondiente, el nombre en inglés, la parte del cuerpo donde se utiliza dicha parte de equipo y la respectiva localización LATAM o ESP, sin especificar cuál correspondía a cada caso, y la opción “Ninguna de las dos” (Imagen 1 del punto 4.1.1 de los Anexos). Se decidió no especificar el origen de cada localización para no condicionar las respuestas. Además, se agregó un espacio para que los jugadores pudieran justificar sus respuestas, pero luego de consultar con el profesor guía, se decidió omitir esa parte por razones de tiempo y limitaciones para analizar esa clase de respuestas.

La segunda parte de la encuesta originalmente incluía preguntas abiertas donde los jugadores podía opinar sobre lo que pensaban de la localización de *World of Warcraft*, pero luego de consultar con uno de los tres docentes del departamento de Traducción e Interpretación de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso que validaron la encuesta, se optó por seguir su recomendación y aplicar preguntas cerradas de escala Likert para determinar la opinión de los jugadores. Un ejemplo de una de estas preguntas se puede ver en el punto 4.1.2 de los Anexos.

La ya mencionada docente también agregó que las instrucciones de la encuesta deberían incluir que la investigación se realiza en el marco de un trabajo de titulación de la carrera de Traducción inglés-español de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, el nombre del alumno y la supervisión del profesor guía. Se aceptaron sus recomendaciones y la versión final de las instrucciones de la encuesta fue la siguiente:

“Esta investigación se realiza en el marco de un trabajo de titulación de la carrera de Traducción inglés-español, de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, Chile, realizada por el alumno Sebastián Erasmy Vergara y supervisada por el profesor Alejandro Torres Vergara. El objetivo de este cuestionario es analizar la traducción española y latinoamericana de ítemes del juego World of Warcraft.

Instrucciones:

Para responder este cuestionario, usted debe cumplir con los siguientes requisitos:

1. Saber inglés y español
2. Tener entre 20 a 45 años
2. Ser jugador habitual de World of Warcraft o de videojuegos RPG (juegos de rol) de fantasía.

Este cuestionario es totalmente voluntario y no debería tomar más de 10 minutos. El cuestionario es anónimo y confidencial, los resultados solo se utilizarán para el análisis de esta tesis.

Simplemente elija la traducción que más le guste.

Al final hay una pregunta sobre lo que usted piensa de la traducción del juego World of Warcraft.

La pregunta 10 no contiene un error, la diferencia es precisamente el uso de mayúsculas.”

La encuesta se aplicó a partir del día 4.6.2018 hasta el día 15.6.2018 y se recopilaron 131 respuestas. Para hacer que llegara a la mayor cantidad de personas posibles, se difundió en la red social *Facebook* en grupos latinoamericanos de *World of Warcraft*, además del foro LATAM oficial de *World of Warcraft*.

Todas las preguntas de la encuesta se adjuntan en el punto 4.2.1 de los Anexos y las respuestas de los encuestados se pueden ver en el punto 5 de los Anexos.

#### 4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En esta sección se analizarán los resultados de la encuesta efectuada para determinar qué localización prefieren los jugadores latinoamericanos. Primero se analizarán las preguntas de la primera parte de la encuesta; se presentarán los resultados a nivel global y se analizarán los mismos por medio de ejemplos emblemáticos. Luego se seguirá el mismo procedimiento para analizar la segunda parte de la encuesta.

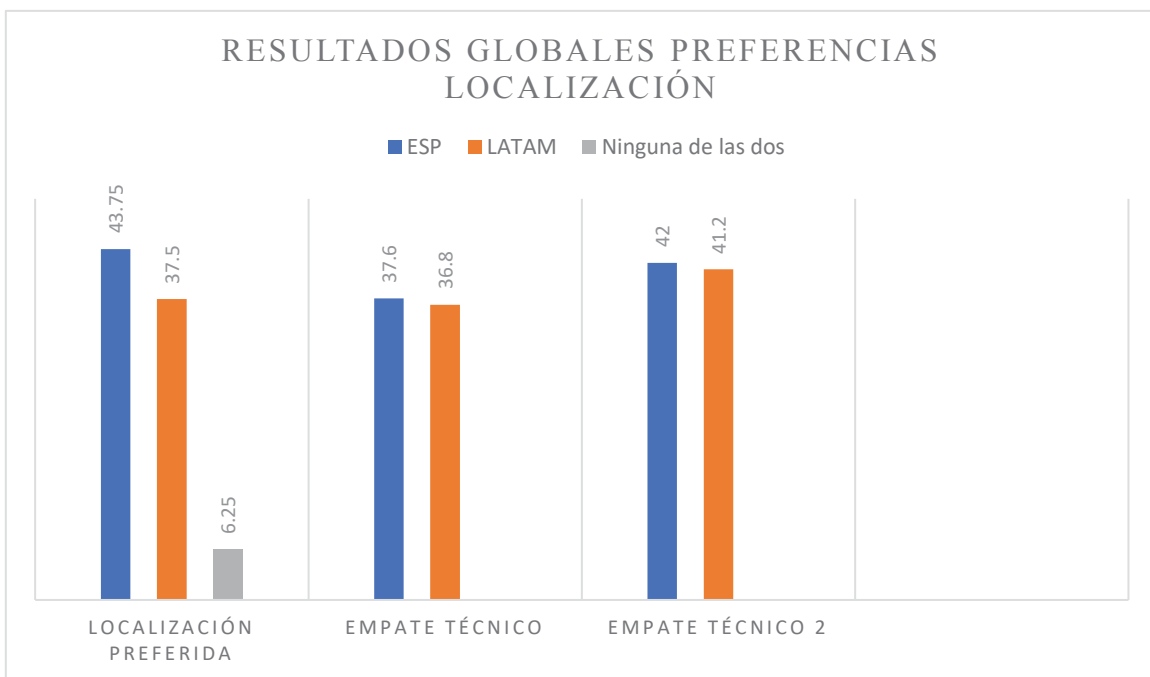
##### *4.1 Análisis de resultados globales de la primera parte de la encuesta (preguntas 1-16)*

Los resultados por pregunta con sus respectivos porcentajes son los siguientes:

Pregunta	Localización ESP	Localización LATAM	Ninguna de las dos
1.	42.7%	21.4%	35.9%
2.	54.2%	24.4%	21.4%
3.	49.6%	42.7%	7.6%
4.	18.3%	55%	26.7%
5.	27.5%	53.4%	19.1%
6.	25.2%	58%	16.8%
7.	55.7%	37.4%	6.9%
8.	38.9%	16%	45%
9.	61.8%	19.8%	18.3%
10.	44.3%	23.7%	32.1%
11.	26.7%	55%	18.3%
12.	42%	41.2%	16.8%

13.	32.8%	50.4%	16.8%
14.	88.5%	9.2%	2.3%
15.	29.3%	51.1%	19.5%
16.	36.8%	37.6%	25.6%

Los resultados globales de las primeras 16 preguntas son los siguientes:



- Localización ESP: opción seleccionada 43.75% de las veces (7 casos)
- Localización LATAM: opción seleccionada 37.5% de las veces (6 casos)
- Ninguna de las dos: opción seleccionada un 6.25% de las veces (1 caso)
- Hubo dos empates técnicos (LATAM: 37.6%, ESP: 36.8%) y (LATAM: 41.2%, ESP: 42%)



#### 4.1.1 Análisis de respuestas de la primera parte de la encuesta (preguntas 1-16)

Las respuestas muestran una tendencia a elegir la localización española por sobre la LATAM, aunque hay ejemplos puntuales que están virtualmente empatados y otros ejemplos emblemáticos que hay que analizar con detención, los cuales se mencionarán a continuación:

##### 1. Girdle of Lidless Sight

- Localización LATAM: “Faja de suspiro ilimitado” (21.4%)
- Localización ESP: “Faja de vista sin párpados” (42.7%)
- Ninguna de las dos (35.9%)

En este caso es probable que el traductor que hizo la traducción para LATAM no haya entendido el nombre y tradujo “lidless” como si fuera “limitless” y “sight” como si fuera “sigh”, lo cual tuvo como resultado “suspiro ilimitado”. En este caso era muy poco probable que la opción preferida fuera la localización LATAM por las claras falencias en su traducción, lo cual se ve reforzado por el hecho de que incluso la opción “ninguna de las dos” tuvo un mayor porcentaje. Por otro lado, para la localización ESP se hizo una traducción literal con un resultado aceptable, lo cual le dio la preferencia de los encuestados.

##### 2. Ulthalesh, the Deadwind Harvester

- Localización LATAM: Ulthalesh, la Cosechadora Vientomuerto (18.3%)
- Localización ESP: Ulthalesh, la Falce del Paso de la Muerte (55%)
- Ninguna de las dos (26.7%)

En este ejemplo la clara preferencia fue para la localización LATAM. Este resultado probablemente tiene que ver con la variación lingüística del español. La palabra “falce” no se utiliza mucho en Latinoamérica y no es una palabra que entregue una carga semántica al leerla. Por otro lado, mientras que “cosechadora” no se suele utilizar mucho en el lenguaje cotidiano,

sí es una palabra que claramente indica que es un elemento que se puede utilizar para cosechar. Es más, la fotografía del arma que se proporcionó con la pregunta incluye unas líneas de texto sobre la historia del arma, la cual se conoce como “*flavour text*” y es parte de la información de algunas partes de equipo para hacerlas más interesantes. En este caso, el texto menciona que el arma es una *scythe*, lo cual es literalmente una hoz en español. Es probable que los jugadores hayan asociado la palabra “cosechadora” con *scythe* y hayan elegido la localización LATAM por esa razón.

### 3. Convergence of Fates

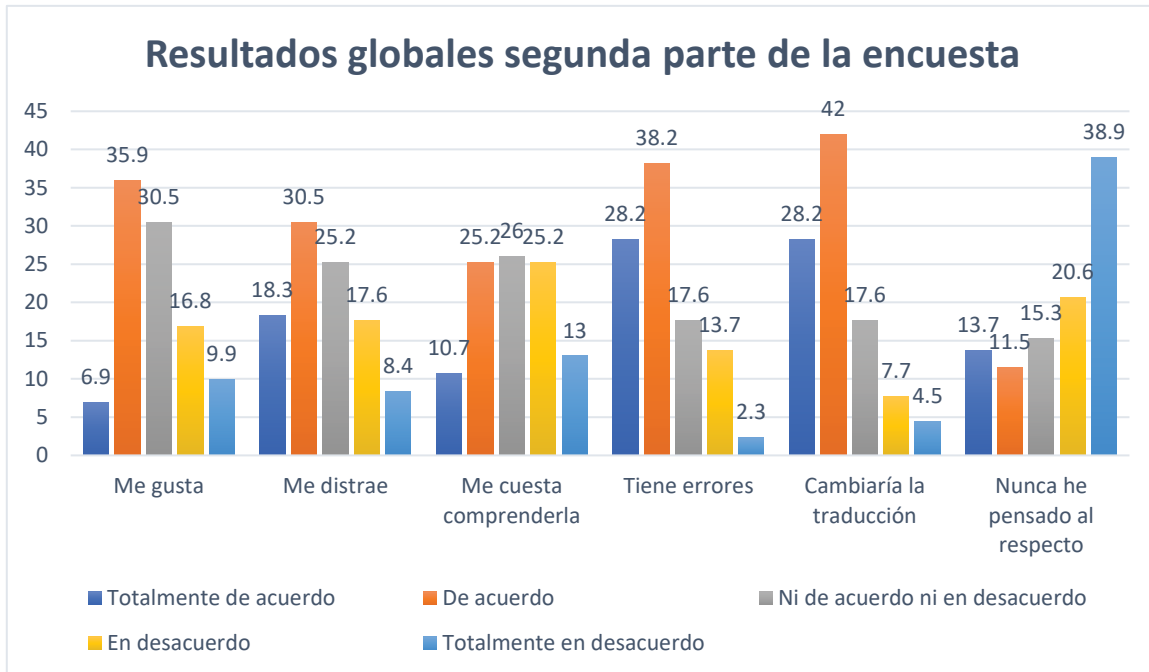
- Localización LATAM: Convergencia de fortunas (9.2%)
- Localización ESP: Convergencia de destinos (88.5%)
- Ninguna de las dos (2.3%)

Este es el ejemplo con la opción con mayor porcentaje de preferencia entre todas las preguntas. En este caso la localización ESP hizo una traducción literal muy precisa, mientras que la localización LATAM no llegó a un resultado de la misma calidad. Por otro lado, la fotografía proporcionada con la pregunta muestra que la parte de equipo en cuestión es un reloj de arena mágico y el juego *World of Warcraft* tiene una raza de dragones, los dragones de bronce, que pueden alterar el tiempo, y el destino de las personas. El lugar donde residen estos dragones, las Cavernas del Tiempo, tiene un reloj de arena gigante en su centro. Es muy posible que los jugadores que respondieron la encuesta hayan relacionado el reloj de arena de la fotografía y con lo que saben de los dragones de bronce para elegir con tanta frecuencia la localización ESP.

#### 4.2 Análisis de resultados globales de la segunda parte de la encuesta

Los resultados por pregunta con sus respectivos porcentajes son los siguientes:

Elige las aseveraciones que más te identifiquen. La traducción de World of Warcraft:					
	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
Me gusta	6.9%	35.9%	30.5%	16.8%	9.9%
Me distrae	18.3%	30.5%	25.2%	17.6%	8.4%
Me cuesta comprenderla	10.7%	25.2%	26%	25.2%	13%
Tiene errores	28.2%	38.2%	17.6%	13.7%	2.3%
Cambiaría la traducción	28.2%	42%	17.6%	7.7%	4.5%
Nunca he pensado al respecto	13.7%	11.5%	15.3%	20.6%	38.9%



#### 4.2.1 Análisis de respuestas de la segunda parte de la encuesta

Los resultados de esta parte de la encuesta reflejan que al menos a un tercio de los jugadores les gusta la localización de *World of Warcraft*, pero a la vez son críticos con ella y consideran que a veces es confusa, que tiene errores y que podría mejorarse. Incluso un 42% considera que la cambiarían completamente. Además, casi un 40% ha pensado sobre la calidad de la localización en *World of Warcraft*. Estos resultados ponen de manifiesto que efectivamente el público objetivo de la localización aprecia que se traduzcan videojuegos pensando en ellos y a la vez esperan que los traductores y las empresas hagan un trabajo de primer nivel. Esto no hace más que reflejar la relevancia que tiene la localización en el mercado actual de los videojuegos.

## 5. CONCLUSIÓN

El objetivo principal de este trabajo fue determinar las técnicas de traducción utilizadas en la localización LATAM y ESP del equipo del videojuego *World of Warcraft* y además el dilucidar qué localización prefieren los jugadores. Para lograr lo primero, se analizó la escasa bibliografía disponible sobre la localización de videojuegos y su teoría además de diversas fuentes bibliográficas sobre las principales técnicas de traducción que se utilizan. Así, se adquirió el conocimiento necesario para hacer un análisis exhaustivo y se pudieron identificar claramente diferencias en la forma en que ambas localizaciones se enfrentan a la localización del equipo. La localización LATAM tiene una clara tendencia hacia preferir la transcreación por sobre la traducción literal, mientras que la localización ESP, al contrario, prefiere la traducción literal por sobre la transcreación, a pesar de que también la utiliza en menor medida. Los casos donde se utilizó la transcreación proporcionaron soluciones creativas para la localización y muchas veces permitieron crear nombres con un significado mucho más profundo y acertado para el contexto del juego. La transcreación, entonces, es un vehículo que le permite al traductor dar rienda suelta a su creatividad y lograr verdaderos aciertos que capturan la esencia del juego y mantienen el espíritu original de nombre en inglés.

Dadas las limitaciones de esta investigación, no fue posible analizar un corpus de mayor volumen, por lo que es posible que los patrones de utilización de técnicas de traducción observados en este trabajo quizás sean diferentes al revisar una muestra más grande. Por otro lado, el no saber cómo opera una empresa como Blizzard Entertainment en cuanto a la localización de sus juegos no permite sacar conclusiones sobre los hallazgos de este trabajo, como por ejemplo el haber encontrado errores gravísimos en ciertas traducciones que fueron publicados sin ser corregidos. No obstante, estos resultados son decisivos y podrían ser enviados

a Blizzard Entertainment para alertar a la empresa sobre estos problemas para que puedan darles solución.

Por otro lado, para determinar si los jugadores de *World of Warcraft* preferían la localización LATAM o la localización ESP, se creó una encuesta que arrojó que la localización ESP fue la preferida, aunque por muy poco margen. Esto podría deberse a que las preferencias por una u otra localización estaban muy condicionadas por los ejemplos que fueron elegidos al azar. En aquellos donde se encontraron errores de traducción muy evidentes, los jugadores eligieron la localización que era más aceptable. También es probable que la variación lingüística del español influyera en sus decisiones, puesto que hubo una tendencia a elegir las localizaciones que incluían palabras de uso más común en LATAM. Las limitantes de este estudio no permitían hacer una encuesta que incluyera un corpus más grande por las restricciones de tiempo para la recolección de la muestra y de análisis de los resultados, por lo que se optó por hacer una encuesta de corta extensión para lograr la mayor cantidad de respuestas posibles. Una encuesta que incluyera al menos 100 partes de equipo es posible que entregue resultados radicalmente diferentes a los obtenidos.

Sin embargo, esta encuesta sí arrojó resultados decisivos sobre la opinión de los jugadores sobre la localización de *World of Warcraft* y ellos claramente la consideran un tema muy importante sobre el cual han meditado. Los jugadores consideran buenas las localizaciones LATAM y ESP, aunque también admiten que a veces les parece confusa y que se podría mejorar. Esta información es muy importante para la industria de los videojuegos que cada vez pone más énfasis en lograr localizaciones de la más alta calidad para poder expandirse cada vez más y llegar a nuevos mercados.

Este trabajo de investigación se puede proyectar a futuro con análisis de otras partes del juego. Por ejemplo, el analizar la localización de los nombres de los logros que tiene *World of Warcraft*,

los cuales están llenos de referencias a la cultura pop. Este videojuego ya tiene 14 años de historia y contiene un sinfín de elementos que han sido localizados y que podrían ser investigados. Por otro lado, este estudio puede determinar que hay diferencias de paradigmas en cómo se hace una localización en LATAM y en España, lo cual podría llevar a estudios similares que determinen las técnicas de traducción que se utilizan para localizar en otros países y así contribuir a mejorar la calidad de la localización de videojuegos a nivel global. También se podrían hacer nuevos estudios sobre videojuegos que reflejen la cultura de otro país y el cómo se pueden localizar esos elementos a otros países. Las opciones son infinitas en un campo muy fecundo que los estudios de traducción están explorando hace muy poco tiempo y que puede aportar mucho conocimiento nuevo a este campo.

## 6. BIBLIOGRAFÍA

- Activision Blizzard Announces Fourth-Quarter and 2017 Financial Results. (2018). Estados Unidos: Activision Blizzard, Inc. Recuperado de <https://investor.activision.com/news-releases/news-release-details/activision-blizzard-announces-fourth-quarter-and-2017-financial?ReleaseID=1056935>.
- Blizzard Entertainment. (2018). Estados Unidos: Company Profile. Recuperado de <http://us.blizzard.com/en-us/company/about/profile.html>.
- Bostan, B., & Ögüt, S. (2009). Game challenges and difficulty levels: lessons learned From RPGs. Delft: *International simulation and gaming association conference*. Recuperado de [http://www.silentblade.com/presentations/Bostan\\_Ogut\\_Full\\_Paper.pdf](http://www.silentblade.com/presentations/Bostan_Ogut_Full_Paper.pdf)
- Cohen, J. (2001). Defining identification: A theoretical look at the identification of audiences with media characters. *Mass Communication and Society*, 4(3), 245–264. Recuperado de <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.469.63&rep=rep1&type=pdf>
- Daems, J., Vandepitte, S., Hartsuiker, R. J., & Macken, L. (2017). *Identifying the Machine Translation Error Types with the Greatest Impact on Post-editing Effort*. Bélgica: *Frontiers in psychology*, 8, 1282.
- Donovan, T., & Garriott, R. (2010). *Replay: The history of video games* (p. 1). Lewes: Yellow Ant.
- Esselink, B. (2003). The evolution of localization. *The Guide from Multilingual Computing & Technology: Localization*, 14(5), 4-7. Recuperado de [http://www.intercultural.urv.cat/media/upload/domain\\_317/arxius/Technology/Esselink\\_Evolution.pdf](http://www.intercultural.urv.cat/media/upload/domain_317/arxius/Technology/Esselink_Evolution.pdf)
- Fahey, M. (10. de Octubre de 2017). NIS America Is Redoing *Ys VIII's* Shoddy Localization. [Mensaje en un blog]. Recuperado de <https://kotaku.com/nis-america-is-redoing-ys-viiiis-shoddy-localization-1819332350>
- Gil, A. (2008). Procedimientos, técnicas, estrategias: operadores del proceso traductor. (Tesis de Licenciatura) Universitat Autònoma de Barcelona. Facultat de Traducció i Interpretació; Presas, Marisa.
- Goetz, R. (2007) *La lengua española: panorama sociohistórico*. North Carolina: McFarland & Company Inc, Publishers
- Hurtado, A., (2001). *Traducción y Traductología — Introducción a la Traductología*. 2001. 695 pp. Madrid: Ediciones Cátedra (Grupo Anaya)
- Klimmt, C., Hefner, D., & Vorderer, P. (2009). The video game experience as “true” identification: A theory of enjoyable alterations of players’ self-perception. *Communication theory*, 19(4), 351-373. Recuperado de [http://net-workingworlds.weebly.com/uploads/1/5/1/5/15155460/videogames\\_identity.pdf](http://net-workingworlds.weebly.com/uploads/1/5/1/5/15155460/videogames_identity.pdf)



- Mandelin, C. (2015): "The Legend of Zelda: First Quest". *Legends of Localization*. Tucson: Fangamer
- Mangiron, C., & O'Hagan, M. (2006). *Game Localisation: unleashing imagination with 'restricted' translation*. Londres: The Journal of Specialised Translation: 6(11).
- Marchand, A., & Hennig-Thurau, T. (2013). Value creation in the video game industry: Industry economics, consumer benefits, and research opportunities. *Journal of Interactive Marketing*, 27(3), 141-157. Recuperado de [https://www.marketingcenter.de/sites/mcm/files/downloads/research/lmm/literature/marchand\\_hennig-thurau\\_2013\\_jim\\_value\\_creation\\_in\\_the\\_video\\_game\\_industry\\_industry\\_economics\\_consumer\\_benefits\\_and\\_research\\_opportunities.pdf](https://www.marketingcenter.de/sites/mcm/files/downloads/research/lmm/literature/marchand_hennig-thurau_2013_jim_value_creation_in_the_video_game_industry_industry_economics_consumer_benefits_and_research_opportunities.pdf)
- Moreno, F., (1998). *Principios de sociolingüística y sociología del lenguaje*. Barcelona: Editorial Ariel, S.A.
- Muñoz, P., (2017). *Localización de videojuegos*. Madrid: Editorial Síntesis
- O'Hagan, M., & Ashworth, D. (2002). *Translation-mediated communication in a digital world: Facing the challenges of globalization and localization* (Vol. 23). Multilingual Matters. Londres: Cromwell Press Ltd.
- O'Hagan, M., & Mangiron, C. (2013). *Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry* (Vol. 106). Amsterdam: John Benjamins Publishing.
- Palacios, A. (2006). *Variedades del español hablado en América: una aproximación educativa*. En M. Cruz y J. Blas, *Las lenguas españolas: un enfoque filológico*, p. 175-196. Madrid, MEC.
- Poels, K., De Kort, Y., & Ijsselsteijn, W. (2007). It is always a lot of fun!: exploring dimensions of digital game experience using focus group methodology. En *Proceedings of the 2007 conference on Future Play* (pp. 83-89). Toronto: ACM.
- Pym, A. (2012). *Teorías contemporáneas de la traducción*. Materiales para un curso universitario. *Traduire*, 186, 41-49. Tarragona: Intercultural Studies Group
- Schäffner, C. (1998). Skopos theory. *Routledge encyclopedia of translation studies*, 17. Londres: Routledge.
- Sitio oficial World of Warcraft para Latinoamérica. (2018). Estados Unidos: World of Warcraft. Recuperado de: <https://worldofwarcraft.com/es-mx/>.
- Villalobos, S., (2006). *Historia de los chilenos*. Santiago: Ediciones Taurus.
- Vinay, J. & Darbelnet, J. (1995). *Stylistique comparée du français et de l'anglais*. Amsterdam; Filadelfia: John Benjamin's Publishing.

Wolf, M. J. (Ed.). (2008). *The video game explosion: a history from PONG to Playstation and beyond*. London: Greenwood Press.

World of Warcraft First Official Infographic. (2018). Estados Unidos: Blizzard Entertainment. Recuperado de <http://media.wow-europe.com/infographic/en/world-of-warcraft-infographic.html>.

Wowhead. (2018). Estados Unidos: World of Warcraft: Battle for Azeroth News. <http://www.wowhead.com/>.

# ANEXOS

## 1. Ejemplos de World of Warcraft



Imagen 1



Imagen 2



Imagen 3



Imagen 4



Imagen 5



Imagen 6



Imagen 7



Imagen 8

## 2. Ejemplo de localización de Ys VIII



Imagen 1

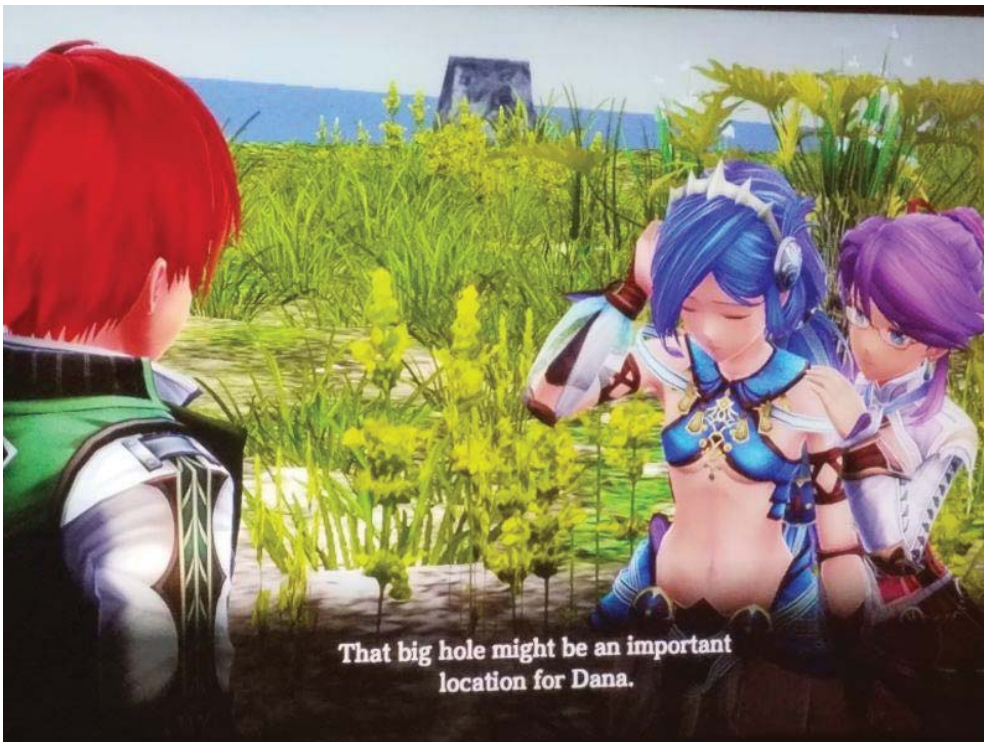


Imagen 2



### 3. Partes de equipo seleccionadas para el análisis

Nombre en inglés	Localización LATAM	Localización ESP
1. Girdle of Lidless Sight	Faja de suspiro ilimitado	Faja de vista sin párpados
2. Vest of Unfathomable Anguish	Jubón de angustia insondable	Jubón de angustia inconmensurable
3. Ulthalesh, the Deadwind Harvester	Ulthalesh, la Cosechadora Vientomuerto	Ulthalesh, la Falce del Paso de la Muerte
4. Twinblades of the Deceiver	Espadas Gemelas del Falsario	Hojas Gemelas del Impostor
5. Titanstrike	Titánica	Furia Titánica
6. The Wind Blows	Viento Incesante	Sopla el Viento
7. Stormcharged Choker	Gargantilla tormentosa	Gargantilla cargada de tormenta
8. Spontaneous Appendages	Extremidades espontáneas	Apéndices espontáneos
9. Soul Crushing Stompers	Apisonadoras trituralmas	Apisonadoras aplastaalmas
10. Shard of the Exodar	Esquirla del Exodar	Fragmento de El Exodar
11. Shadow Stalker Vest	Jubón de Acechador de las Sombras	Jubón de acechador de las Sombras
12. Serpentstalker Grips	Mandiletes de acechaserpientes	Mandiletes de acechador de serpientes
13. Riverrider Legwraps	Ataduras de navegarríos	Ataduras de cabalgarríos
14. The Dreadblades	Los Filos del Terror	Hojas Pérfidas
15. Doomhammer	Martillo maldito	Martillo Maldito
16. Convergence of Fates	Convergencia de fortunas	Convergencia de destinos

17. Collar of Null-Flame	Collar de llamas inertes	Collar de la llama vacua
18. Cord of Blossoming Petals	Cordón de pétalos en ciernes	Cordón de pétalos florescipientes
19. The Master Harvester	Cosechador maestro	Maestro cosechador
20. Ebonchill	Frío del ébano	Ébano Glacial
21. Enhanced Worldscorcher Cinch	Cincha del agostamundos mejorada	Cincho de abrasamundos mejorado
22. Wristbands of Magnificent Splendor	Muñequeras de magnífico esplendor	Braciles de esplendor magnífico
23. Tranquil Bough Pants	Pantalones de la rama tranquila	Pantalones de rama sosegada
24. Moonshatter Pauldrons	Espaldares quiebrelunar	Espaldares de fragmento lunar
25. Nightmare Bloom	Flor de pesadilla	Corola de la pesadilla
26. Rumblestone Gauntlets	Guanteletes de piedra tonante	Guanteletes de fragorroca
27. Cosmos-Culling Legplates	Quijotes de némesis cósmica	Quijotes de sacrificio cósmico
28. Charskin Mantle	Manto de pielquemada	Manto de antracito
29. Fiendish Logistician's Wristwraps	Cubremanos del logístico maligno	Cubremanos de logista maligno
30. Lessons of Space-Time	Lecciones sobre lo espaciotemporal	Lecciones de espacio-tiempo
31. Loop of Vitriolic Intent	Aro de propósito vitriólico	Aro de propósito virulento

32. Maw of the Damned	Fauces de los Malditos	Fauce del Maldito
33. Fu Zan, the Wanderer's Companion	Fu Zan, el Compañero del Vagabundo	Fu Zan, el Compañero del Errante
34. Gai Plin's Soothing Sash	Fajín calmante de Gai Plin	Fajín reconfortante de Gai Plin
35. The Kingslayers	Las Matarreyes	Matarreyes
36. Doomblade Tunic	Túnica de Espada apocalíptica	Guerrera de la hoja funesta
37. Heathcliff's Immortality	Inmortalidad del rico del páramo	Inmortalidad de Riscopáramo
38. Vambraces of Life's Assurance	Avambrazos de garantía de vida	Avambrazos de garantía vital
39. Prototype Personnel Decimator	Prototipo de exterminador de personal	Prototipo de exterminador personal
40. Drape of the Spirited Hunt	Mantón de la caza frenética	Mantón de cacería animada
41. Terminus Signaling Beacon	Faro de señalización de Terminus	Terminal de baliza de señalización
42. Strand of the Stars	Mechón de las estrellas	Hebra de las estrellas
43. Bonespeaker Cowl	Capucha parlahuesos	Capucha de orador de huesos
44. Doomwalker Boots	Botas de guerra de caminante del destino	Botas de guerra del Caminante del Destino
45. Toravon's Whiteout Bindings	Ataduras de tormenta de nieve de Toravon	Ataduras de nieve de Toravon
46. Dreadwake Helm	Yelmo de Medrana	Yelmo de Rastro del Pavor

47. Ullr's Feather Snowshoes	Zuecos de nieve de plumas de Ullr	Zapatos para la nieve con plumas de Ullr
48. Chain of the Unmaker	Cadena del Asolador	Cadena del Aniquilador
49. Wildstalker Helmet	Casco acechafieras	Yelmo de acechador salvaje
50. Strom'kar, the Warbreaker	Strom'kar, la Belicista	Strom'kar, la Belígera
51. Gloves of Barbarous Feats	Guantes de proezas barbáricas	Gautes de hitos bárbaros
52. Spirebreaker Harness	Arnés quiebraespira	Arnés de rompeagujas
52. Dripping Arcfin Shoulderpads	Hombreras rebosantes rondaletas	Hombreras de arcoaletas empapadas
53. Stormheart Headdress	Ornato cuoretormenta	Ornato de corazón tormentoso
54. Crown of Relentless Annihilation	Corona de aniquilación incesante	Corona de aniquilación implacable
55. Manastalker Choker	Collar acechamaná	Collera de Acechamaná
56. Soul-Siphon Mantle	Manto de succión de alma	Manto de absorción de almas
57. Tome of Unraveling Sanity	Tomo de cordura quebrantada	Tomo de cordura desenredada
58. Anund's Seared Shackles	Grilletes abrasados de Anund	Grilletes chamuscados de Anund
59. Pauldrons of the Engulfing Tide	Espaldares de la marea devoradora	Espaldares de la marea envolvente
60. Biornskin Belt	Cinturón de pielbiorn	Cinturón de piel Biorn

61. Corpse Feast Headwrap	Turbante de festín cadavérico	Turbante de festín de cadáveres
62. Vest of Rupturing Diamonds	Chaleco de diamantes rotos	Jubón de diamantes desintegradores
63. Vicious Flamepaws	Zarpallamas sañosas	Zarpas de fuego sañosas
64. Celumbra, the Night's Dichotomy	Celumbra, la Dicotomía nocturna	Celumbra, la dicotomía de la noche
65. Sunfrost Slippers	Zapatillas Solfrío	Zapatillas Solescarcha
66. Raven's Veil Gloves	Guantes de velo de cuervo	Guantes velados de cuervo
67. Reap and Sow	Cosechar y sembrar	La Siembra
68. Woflstride Pendant	Medallón de tranco de lobo	Colgante de zancalobo
69. Spine of Thal'kiel	Espina de Thal'kiel	Espinazo de Thal'kiel
70. Ravencourt Formal Mantle	Manto formal del Jardín del Cuervo	Manto formal de Corte del Cuervo
71. Bloom of New Growth	Flor del nuevo brote	Flor de nuevo crecimiento
72. Wristwraps of the Unified Castaways	Guardamuñecas de los náufragos unificados	Cubremuñecas de los náufragos unidos
73. Fluxflow Robes	Togas de flujo constante	Togas de flujo
74. Seeping Scourgewing	Alazote Penetrante	Plaga alada impregnante
75. Justice Gaze	Mirada justiciera	Mirada de la justicia
76. Zealous Tormentor's Ring	Anillo del atormentador fanático	Anillo del torturador entusiasta

77. Terrorbound Nexus	Nexo de vinculación terrorífica	Nexo del terror
78. Loop of the Life-Binder	Aro de la Protectora	Aro de la Patrona de la Vida
79. Harness of Oppressing Dark	Arnés de oscuridad opresiva	Arnés de oscuridad opresora
80. Fanged Slayer's Helm	Yelmo dentado del destripador	Yelmo de destripador voraz
81. Chain of Scorched Bones	Cadena de huesos chamuscados	Cadena de huesos agostados
82. Ring of Twisted Webbing	Anillo de red retorcida	Anillo de tela de araña retorcida
83. Nightmare Egg Shell	Cáscara de huevo de pesadilla	Cáscara de huevo de la Pesadilla
84. Bramblemail Greaves	Grebas de cota de zarzas	Grebas de mallazarza
85. Unblemished Sigil of Argus	Sigilo inmaculado de Argus	Sigilo de Argus inmaculado
86. Hood of the Blind Executioner	Capucha del verdugo ciego	Caperuza del verdugo ciego
87. Choker of Barbed Reins	Gargantilla de riendas espinosas	Gargantilla de correa con púas
88. Shoulder pads of the Demonic Blitz	Hombreras del embate demoníaco	Hombreras de masacre demoníaca
89. Belt of Fractured Sanity	Cinturón de cordura perdida	Cinturón de cordura fracturada
90. Life-Bearing Footpads	Escarpines portavida	Escarpines portadores de vida
91. Breach-Blocker Legguards	Musleras antinfiltración	Musleras bloqueagrietas

92. Soul of the Slayer	Alma del Destripador	Alma del Asesino
93. The Shadow Hunter's Voodoo Mask	Máscara de vudú del Cazador de las Sombras	Máscara vudú de cazador de las Sombras
94. Venerable Triad Statuette	Estatuilla de la tríada venerable	Estatuilla de tríada venerable
95. Talonclaw	Garfa Corva	Garra Feroz
96. Mana-Lanced Gloves	Guantes de maná de lanza	Guantes sajados de maná
97. Sash of the Twilight Princess	Fajín de la princesa del ocaso	Fajín de la princesa crepuscular
98. Tunnel Trudger Footguards	Túnel de chapines Guardapiés	Guardapiés de recorretúneles
99. Raddon's Cascading Eyes	Cascada de ojos de Raddon	Ojos torrenciales de Raddon
100. Understone Gorget	Gorjal infrapétreo	Gorjal Sotopiedra

## 4. Encuesta

### 4.1 Ejemplos de preguntas de la encuesta

#### 4.1.1 Ejemplo de pregunta de la primera parte de la encuesta

### 3. Spontaneous Appendages (abalorio) \*



- Apéndices espontáneos
- Extremidades espontáneas
- Ninguna de las dos

Imagen 1

#### 4.1.2 Ejemplo de pregunta de la segunda parte de la encuesta

Me gusta \*

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo



Imagen 2

3.2 Preguntas de la encuesta

4.2.1 Preguntas de la primera parte de la encuesta (1-16)

Nº	Nombre en inglés	Localización LATAM	Localización España
1	Girdle of Lidless Sight	Faja de suspiro ilimitado	Faja de vista sin párpados
2	Vest of Unfathomable Anguish	Jubón de angustia insondable	Jubón de angustia inconmensurable
3	Spontaneous Appendages	Extremidades espontáneas	Apéndices espontáneos
4	Ulthalesh, the Deadwind Harvester	Ulthalesh, la Cosechadora Vientomuerto	Ulthalesh, la Falce del Paso de la Muerte
5	The Dreadblades	Los Filos del Terror	Hojas Pérfidas
6	Serpentstalker Grips	Mandiletes de acechaserpientes	Mandiletes de acechador de serpientes
7	Shard of the Exodar	Esquirla del Exodar	Fragmento de El Exodar
8	Titanstrike	Titánica	Furia Titánica
9	Twinblades of the Deceiver	Espadas Gemelas del Falsario	Hojas Gemelas del Impostor
10	Doomhammer	Martillo maldito	Martillo Maldito

11	Soul Crushing Stompers	Apisonadoras trituralmas	Apisonadoras aplastaalmas
12	Riverrider Legwraps	Ataduras de navegarríos	Ataduras de cabalgarríos
13	Stormcharged Choker	Gargantilla tormentosa	Gargantilla cargada de tormenta
14	Convergence of Fates	Convergencia de fortunas	Convergencia de destinos
15	Collar of Null-Flame	Collar de llamas inertes	Collar de la llama vacua
16	The Wind Blows	Viento Incesante	Sopla el Viento

#### 4.2.2 Preguntas de la segunda parte de la encuesta (1-6)

Nº	Selección	Opción 1	Opción 2	Opción 3	Opción 4	Opción 5
1	Me gusta	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
2	Me distrae	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo

3	Me cuesta comprenderla	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
4	Tiene errores	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
5	Cambiaría la traducción	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
6	Nunca he pensado al respecto	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo

## 5. Respuestas de la encuesta

### 5.1 Respuestas primera parte de la encuesta (preguntas 1-8)

Girdle of Lidless Sight	Vest of Unfathomable Anguish	Spontaneous Appendages	Ulthalesh, the Deadwind Harvester	The Dreadblades	Serpentstalker Grips	Shard of the Exodar	Titanstrike
Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Apéndices espontáneos	Ninguna de las dos	Los Filos del Terror	Ninguna de las dos	Fragmento de El Exodar	Titánica
Faja de suspiro ilimitado	Ninguna de las dos	Extremidades espontáneas	Ninguna de las dos	Los Filos del Terror	Ninguna de las dos	Fragmento de El Exodar	Ninguna de las dos
Faja de vista sin párpados	Jubón de angustia inconmensurable	Apéndices espontáneos	Ninguna de las dos	Los Filos del Terror	Mandiletas acechaserpientes	Fragmento de El Exodar	Ninguna de las dos
Faja de suspiro ilimitado	Jubón de angustia inconmensurable	Apéndices espontáneos	Ulthalesh, la Cosechadora Vientomuerto	Los Filos del Terror	Mandiletas acechaserpientes	Fragmento de El Exodar	Furia Titánica
Faja de vista sin párpados	Jubón de angustia insondable	Apéndices espontáneos	Ulthalesh, la Cosechadora Vientomuerto	Los Filos del Terror	Mandiletas acechaserpientes	Esquirla del Exodar	Furia Titánica
Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Ulthalesh, la Cosechadora Vientomuerto	Los Filos del Terror	Ninguna de las dos	Fragmento de El Exodar	Furia Titánica
Faja de vista sin párpados	Jubón de angustia inconmensurable	Extremidades espontáneas	Ulthalesh, la Cosechadora Vientomuerto	Ninguna de las dos	Mandiletas acechaserpientes	Fragmento de El Exodar	Ninguna de las dos
Faja de vista sin párpados	Jubón de angustia insondable	Apéndices espontáneos	Ulthalesh, la Cosechadora Vientomuerto	Los Filos del Terror	Mandiletas acechaserpientes	Esquirla del Exodar	Furia Titánica
Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Extremidades espontáneas	Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Fragmento de El Exodar	Titánica
Faja de vista sin párpados	Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Hojas Pérfidas	Ninguna de las dos	Fragmento de El Exodar	Titánica
Faja de vista sin párpados	Jubón de angustia inconmensurable	Extremidades espontáneas	Ninguna de las dos	Hojas Pérfidas	Mandiletas acechaserpientes	Esquirla del Exodar	Titánica

Ninguna de las dos	Jubón de angustia inconmensurable	Extremidades espontáneas	Ninguna de las dos	Los Filos del Terror	Mandiletes acechaserpientes	Fragmento de El Exodar	Furia Titánica
Faja de suspiro ilimitado	Ninguna de las dos	Extremidades espontáneas	Ninguna de las dos	Los Filos del Terror	Mandiletes de acechador de serpientes	Fragmento de El Exodar	Ninguna de las dos
Faja de suspiro ilimitado	Jubón de angustia inconmensurable	Apéndices espontáneos	Ninguna de las dos	Los Filos del Terror	Ninguna de las dos	Esquirla del Exodar	Furia Titánica
Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Ninguna de las dos
Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Extremidades espontáneas	Ulthalesh, la Falce del Paso de la Muerte	Los Filos del Terror	Ninguna de las dos	Esquirla del Exodar	Ninguna de las dos
Faja de vista sin párpados	Jubón de angustia inconmensurable	Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Los Filos del Terror	Mandiletes de acechador de serpientes	Fragmento de El Exodar	Ninguna de las dos
Faja de vista sin párpados	Jubón de angustia inconmensurable	Extremidades espontáneas	Ulthalesh, la Falce del Paso de la Muerte	Hojas Pérfidas	Ninguna de las dos	Fragmento de El Exodar	Ninguna de las dos
Faja de vista sin párpados	Jubón de angustia insondable	Apéndices espontáneos	Ulthalesh, la Cosechadora Vientomuerto	Los Filos del Terror	Mandiletes acechaserpientes	Esquirla del Exodar	Ninguna de las dos
Ninguna de las dos	Jubón de angustia insondable	Extremidades espontáneas	Ulthalesh, la Cosechadora Vientomuerto	Hojas Pérfidas	Mandiletes de acechador de serpientes	Fragmento de El Exodar	Furia Titánica
Faja de suspiro ilimitado	Jubón de angustia inconmensurable	Extremidades espontáneas	Ulthalesh, la Falce del Paso de la Muerte	Los Filos del Terror	Mandiletes de acechador de serpientes	Fragmento de El Exodar	Furia Titánica
Faja de suspiro ilimitado	Jubón de angustia inconmensurable	Extremidades espontáneas	Ulthalesh, la Cosechadora Vientomuerto	Los Filos del Terror	Mandiletes acechaserpientes	Fragmento de El Exodar	Furia Titánica

Faja de vista sin párpados	Jubón de angustia inconmensurable	Apéndices espontáneos	Ulthalesh, la Falce del Paso de la Muerte	Los Filos del Terror	Mandiletas de acechador de serpientes	Esquirla del Exodar	Furia Titánica
Faja de vista sin párpados	Jubón de angustia insondable	Extremidades espontáneas	Ulthalesh, la Falce del Paso de la Muerte	Los Filos del Terror	Mandiletas acechaserpientes	Fragmento de El Exodar	Titánica
Faja de suspiro ilimitado	Ninguna de las dos	Extremidades espontáneas	Ninguna de las dos	Los Filos del Terror	Mandiletas de acechador de serpientes	Esquirla del Exodar	Titánica
Faja de suspiro ilimitado	Jubón de angustia inconmensurable	Ninguna de las dos	Ulthalesh, la Falce del Paso de la Muerte	Los Filos del Terror	Mandiletas acechaserpientes	Esquirla del Exodar	Furia Titánica
Faja de suspiro ilimitado	Jubón de angustia inconmensurable	Apéndices espontáneos	Ulthalesh, la Cosechadora Vientomuerto	Ninguna de las dos	Mandiletas acechaserpientes	Ninguna de las dos	Furia Titánica
Ninguna de las dos	Jubón de angustia insondable	Extremidades espontáneas	Ninguna de las dos	Hojas Pérfidas	Mandiletas acechaserpientes	Fragmento de El Exodar	Ninguna de las dos
Faja de vista sin párpados	Jubón de angustia insondable	Extremidades espontáneas	Ulthalesh, la Cosechadora Vientomuerto	Hojas Pérfidas	Mandiletas acechaserpientes	Fragmento de El Exodar	Furia Titánica
Faja de suspiro ilimitado	Jubón de angustia inconmensurable	Apéndices espontáneos	Ulthalesh, la Cosechadora Vientomuerto	Ninguna de las dos	Mandiletas acechaserpientes	Esquirla del Exodar	Furia Titánica
Ninguna de las dos	Jubón de angustia insondable	Extremidades espontáneas	Ulthalesh, la Cosechadora Vientomuerto	Los Filos del Terror	Mandiletas acechaserpientes	Esquirla del Exodar	Furia Titánica
Faja de suspiro ilimitado	Ninguna de las dos	Extremidades espontáneas	Ulthalesh, la Cosechadora Vientomuerto	Los Filos del Terror	Mandiletas de acechador de serpientes	Fragmento de El Exodar	Furia Titánica
Ninguna de las dos	Jubón de angustia inconmensurable	Ninguna de las dos	Ulthalesh, la Cosechadora Vientomuerto	Los Filos del Terror	Mandiletas de acechador de serpientes	Esquirla del Exodar	Furia Titánica

Faja de vista sin párpados	Jubón de angustia inconmensurable	Apéndices espontáneos	Ulthalesh, la Cosechadora Vientomuerto	Los Filos del Terror	Mandiletes acechaserpientes	Fragmento de El Exodar	Ninguna de las dos
Ninguna de las dos	Jubón de angustia insondable	Apéndices espontáneos	Ulthalesh, la Falce del Paso de la Muerte	Hojas Pérfidas	Mandiletes acechaserpientes	Fragmento de El Exodar	Ninguna de las dos
Faja de vista sin párpados	Jubón de angustia insondable	Extremidades espontáneas	Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Esquirla del Exodar	Ninguna de las dos
Faja de vista sin párpados	Jubón de angustia inconmensurable	Apéndices espontáneos	Ulthalesh, la Cosechadora Vientomuerto	Los Filos del Terror	Mandiletes acechaserpientes	Fragmento de El Exodar	Furia Titánica
Faja de vista sin párpados	Jubón de angustia insondable	Extremidades espontáneas	Ninguna de las dos	Hojas Pérfidas	Mandiletes acechaserpientes	Esquirla del Exodar	Furia Titánica
Ninguna de las dos	Jubón de angustia insondable	Apéndices espontáneos	Ulthalesh, la Falce del Paso de la Muerte	Ninguna de las dos	Mandiletes acechaserpientes	Esquirla del Exodar	Ninguna de las dos
Faja de vista sin párpados	Jubón de angustia inconmensurable	Apéndices espontáneos	Ulthalesh, la Cosechadora Vientomuerto	Ninguna de las dos	Mandiletes acechaserpientes	Fragmento de El Exodar	Ninguna de las dos
Ninguna de las dos	Jubón de angustia inconmensurable	Extremidades espontáneas	Ulthalesh, la Cosechadora Vientomuerto	Ninguna de las dos	Mandiletes acechaserpientes	Ninguna de las dos	Ninguna de las dos
Faja de vista sin párpados	Jubón de angustia inconmensurable	Apéndices espontáneos	Ulthalesh, la Falce del Paso de la Muerte	Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Fragmento de El Exodar	Ninguna de las dos
Ninguna de las dos	Jubón de angustia insondable	Extremidades espontáneas	Ulthalesh, la Cosechadora Vientomuerto	Los Filos del Terror	Mandiletes acechaserpientes	Esquirla del Exodar	Ninguna de las dos
Faja de suspiro ilimitado	Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Ulthalesh, la Cosechadora Vientomuerto	Los Filos del Terror	Mandiletes acechaserpientes	Fragmento de El Exodar	Furia Titánica
Ninguna de las dos	Jubón de angustia insondable	Apéndices espontáneos	Ninguna de las dos	Los Filos del Terror	Ninguna de las dos	Fragmento de El Exodar	Ninguna de las dos
Ninguna de las dos	Jubón de angustia insondable	Apéndices espontáneos	Ulthalesh, la Cosechadora Vientomuerto	Los Filos del Terror	Mandiletes acechaserpientes	Esquirla del Exodar	Ninguna de las dos

Ninguna de las dos	Jubón de angustia inconmensurable	Extremidades espontáneas	Ulthalesh, la Cosechadora Vientomuerto	Hojas Pérfidas	Mandiletes acechaserpientes	Esquirla del Exodar	Furia Titánica
Faja de vista sin párpados	Jubón de angustia inconmensurable	Extremidades espontáneas	Ulthalesh, la Cosechadora Vientomuerto	Los Filos del Terror	Mandiletes acechaserpientes	Esquirla del Exodar	Furia Titánica
Faja de vista sin párpados	Jubón de angustia inconmensurable	Extremidades espontáneas	Ulthalesh, la Cosechadora Vientomuerto	Los Filos del Terror	Mandiletes acechaserpientes	Esquirla del Exodar	Furia Titánica
Ninguna de las dos	Jubón de angustia inconmensurable	Apéndices espontáneos	Ulthalesh, la Cosechadora Vientomuerto	Los Filos del Terror	Mandiletes acechaserpientes	Esquirla del Exodar	Ninguna de las dos
Faja de vista sin párpados	Jubón de angustia inconmensurable	Extremidades espontáneas	Ulthalesh, la Cosechadora Vientomuerto	Hojas Pérfidas	Mandiletes de acechador de serpientes	Esquirla del Exodar	Ninguna de las dos
Faja de vista sin párpados	Jubón de angustia inconmensurable	Apéndices espontáneos	Ninguna de las dos	Hojas Pérfidas	Mandiletes de acechador de serpientes	Ninguna de las dos	Ninguna de las dos
Faja de vista sin párpados	Jubón de angustia inconmensurable	Apéndices espontáneos	Ninguna de las dos	Los Filos del Terror	Mandiletes de acechador de serpientes	Fragmento de El Exodar	Ninguna de las dos
Ninguna de las dos	Jubón de angustia inconmensurable	Apéndices espontáneos	Ulthalesh, la Falce del Paso de la Muerte	Ninguna de las dos	Mandiletes de acechador de serpientes	Fragmento de El Exodar	Ninguna de las dos
Ninguna de las dos	Jubón de angustia inconmensurable	Extremidades espontáneas	Ulthalesh, la Cosechadora Vientomuerto	Hojas Pérfidas	Mandiletes de acechador de serpientes	Fragmento de El Exodar	Titánica
Faja de suspiro ilimitado	Jubón de angustia inconmensurable	Apéndices espontáneos	Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Mandiletes de acechador de serpientes	Fragmento de El Exodar	Ninguna de las dos



Faja de vista sin párpados	Jubón de angustia inconmensurable	Extremidades espontáneas	Ulthalesh, la Falce del Paso de la Muerte	Los Filos del Terror	Ninguna de las dos	Fragmento de El Exodar	Ninguna de las dos
Ninguna de las dos	Jubón de angustia insondable	Apéndices espontáneos	Ulthalesh, la Cosechadora Vientomuerto	Los Filos del Terror	Mandiletes acechaserpientes	Fragmento de El Exodar	Titánica
Faja de suspiro ilimitado	Ninguna de las dos	Apéndices espontáneos	Ulthalesh, la Falce del Paso de la Muerte	Los Filos del Terror	Ninguna de las dos	Fragmento de El Exodar	Ninguna de las dos
Ninguna de las dos	Jubón de angustia inconmensurable	Extremidades espontáneas	Ulthalesh, la Falce del Paso de la Muerte	Los Filos del Terror	Mandiletes acechaserpientes	Esquirla del Exodar	Ninguna de las dos
Faja de vista sin párpados	Jubón de angustia inconmensurable	Apéndices espontáneos	Ulthalesh, la Cosechadora Vientomuerto	Los Filos del Terror	Mandiletes acechaserpientes	Fragmento de El Exodar	Titánica
Faja de suspiro ilimitado	Ninguna de las dos	Apéndices espontáneos	Ninguna de las dos	Los Filos del Terror	Mandiletes acechaserpientes	Fragmento de El Exodar	Titánica
Ninguna de las dos	Jubón de angustia insondable	Extremidades espontáneas	Ulthalesh, la Cosechadora Vientomuerto	Los Filos del Terror	Mandiletes acechaserpientes	Fragmento de El Exodar	Furia Titánica
Faja de suspiro ilimitado	Jubón de angustia insondable	Apéndices espontáneos	Ulthalesh, la Cosechadora Vientomuerto	Los Filos del Terror	Mandiletes acechaserpientes	Fragmento de El Exodar	Furia Titánica
Faja de vista sin párpados	Jubón de angustia insondable	Apéndices espontáneos	Ulthalesh, la Cosechadora Vientomuerto	Ninguna de las dos	Mandiletes acechaserpientes	Esquirla del Exodar	Titánica
Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Extremidades espontáneas	Ulthalesh, la Falce del Paso de la Muerte	Hojas Pérfidas	Ninguna de las dos	Fragmento de El Exodar	Ninguna de las dos
Faja de vista sin párpados	Jubón de angustia inconmensurable	Extremidades espontáneas	Ninguna de las dos	Hojas Pérfidas	Mandiletes acechaserpientes	Fragmento de El Exodar	Furia Titánica
Ninguna de las dos	Jubón de angustia inconmensurable	Extremidades espontáneas	Ulthalesh, la Cosechadora Vientomuerto	Los Filos del Terror	Mandiletes acechaserpientes	Fragmento de El Exodar	Furia Titánica
Faja de vista sin párpados	Jubón de angustia inconmensurable	Apéndices espontáneos	Ulthalesh, la Cosechadora Vientomuerto	Los Filos del Terror	Mandiletes acechaserpientes	Esquirla del Exodar	Ninguna de las dos

Faja de vista sin párpados	Jubón de angustia inconmensurable	Apéndices espontáneos	Ulthalesh, la Cosechadora Vientomuerto	Ninguna de las dos	Mandiletes acechaserpientes	Esquirra del Exodar	Ninguna de las dos
Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Apéndices espontáneos	Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Esquirra del Exodar	Ninguna de las dos
Faja de vista sin párpados	Ninguna de las dos	Apéndices espontáneos	Ulthalesh, la Cosechadora Vientomuerto	Hojas Pérfidas	Mandiletes acechaserpientes	Ninguna de las dos	Ninguna de las dos
Faja de vista sin párpados	Jubón de angustia inconmensurable	Apéndices espontáneos	Ninguna de las dos	Los Filos del Terror	Mandiletes acechaserpientes	Fragmento de El Exodar	Ninguna de las dos
Faja de vista sin párpados	Ninguna de las dos	Apéndices espontáneos	Ulthalesh, la Cosechadora Vientomuerto	Los Filos del Terror	Mandiletes acechaserpientes	Fragmento de El Exodar	Ninguna de las dos
Faja de vista sin párpados	Ninguna de las dos	Extremidades espontáneas	Ulthalesh, la Cosechadora Vientomuerto	Ninguna de las dos	Mandiletes acechaserpientes	Fragmento de El Exodar	Ninguna de las dos
Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Extremidades espontáneas	Ulthalesh, la Falce del Paso de la Muerte	Hojas Pérfidas	Mandiletes acechaserpientes	Fragmento de El Exodar	Titánica
Faja de vista sin párpados	Jubón de angustia inconmensurable	Extremidades espontáneas	Ulthalesh, la Cosechadora Vientomuerto	Ninguna de las dos	Mandiletes acechaserpientes	Fragmento de El Exodar	Furia Titánica
Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Apéndices espontáneos	Ulthalesh, la Cosechadora Vientomuerto	Ninguna de las dos	Mandiletes de acechador de serpientes	Ninguna de las dos	Ninguna de las dos
Faja de vista sin párpados	Jubón de angustia inconmensurable	Apéndices espontáneos	Ulthalesh, la Cosechadora Vientomuerto	Los Filos del Terror	Mandiletes acechaserpientes	Fragmento de El Exodar	Titánica
Faja de suspiro ilimitado	Jubón de angustia inconmensurable	Extremidades espontáneas	Ulthalesh, la Cosechadora Vientomuerto	Los Filos del Terror	Ninguna de las dos	Fragmento de El Exodar	Furia Titánica
Faja de vista sin párpados	Jubón de angustia inconmensurable	Apéndices espontáneos	Ulthalesh, la Cosechadora Vientomuerto	Los Filos del Terror	Mandiletes de acechador de serpientes	Esquirra del Exodar	Furia Titánica

Faja de vista sin párpados	Jubón de angustia inconmensurable	Apéndices espontáneos	Ulthalesh, la Cosechadora Vientomuerto	Los Filos del Terror	Mandiletes acechaserpientes	Esquirra del Exodar	Furia Titánica
Faja de vista sin párpados	Jubón de angustia insondable	Apéndices espontáneos	Ulthalesh, la Cosechadora Vientomuerto	Los Filos del Terror	Mandiletes de acechador de serpientes	Fragmento de El Exodar	Furia Titánica
Faja de suspiro ilimitado	Jubón de angustia inconmensurable	Extremidades espontáneas	Ulthalesh, la Falce del Paso de la Muerte	Los Filos del Terror	Mandiletes acechaserpientes	Esquirra del Exodar	Furia Titánica
Faja de suspiro ilimitado	Jubón de angustia inconmensurable	Apéndices espontáneos	Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Mandiletes de acechador de serpientes	Fragmento de El Exodar	Furia Titánica
Ninguna de las dos	Jubón de angustia insondable	Apéndices espontáneos	Ulthalesh, la Cosechadora Vientomuerto	Ninguna de las dos	Mandiletes de acechador de serpientes	Fragmento de El Exodar	Ninguna de las dos
Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Extremidades espontáneas	Ulthalesh, la Cosechadora Vientomuerto	Los Filos del Terror	Mandiletes acechaserpientes	Fragmento de El Exodar	Furia Titánica
Faja de vista sin párpados	Jubón de angustia inconmensurable	Apéndices espontáneos	Ulthalesh, la Falce del Paso de la Muerte	Los Filos del Terror	Mandiletes de acechador de serpientes	Fragmento de El Exodar	Ninguna de las dos
Ninguna de las dos	Jubón de angustia insondable	Extremidades espontáneas	Ulthalesh, la Cosechadora Vientomuerto	Hojas Pérfidas	Ninguna de las dos	Esquirra del Exodar	Furia Titánica
Faja de vista sin párpados	Jubón de angustia inconmensurable	Apéndices espontáneos	Ulthalesh, la Cosechadora Vientomuerto	Hojas Pérfidas	Mandiletes acechaserpientes	Fragmento de El Exodar	Ninguna de las dos
Ninguna de las dos	Jubón de angustia inconmensurable	Apéndices espontáneos	Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Esquirra del Exodar	Ninguna de las dos
Faja de vista sin párpados	Jubón de angustia insondable	Extremidades espontáneas	Ulthalesh, la Falce del Paso de la Muerte	Los Filos del Terror	Mandiletes acechaserpientes	Fragmento de El Exodar	Ninguna de las dos

Faja de vista sin párpados	Jubón de angustia inconmensurable	Extremidades espontáneas	Ulthalesh, la Cosechadora Vientomuerto	Hojas Pérfidas	Mandiletes de acechador de serpientes	Fragmento de El Exodar	Ninguna de las dos
Faja de vista sin párpados	Jubón de angustia inconmensurable	Apéndices espontáneos	Ulthalesh, la Cosechadora Vientomuerto	Los Filos del Terror	Mandiletes de acechador de serpientes	Fragmento de El Exodar	Ninguna de las dos
Faja de vista sin párpados	Jubón de angustia inconmensurable	Extremidades espontáneas	Ulthalesh, la Falce del Paso de la Muerte	Ninguna de las dos	Mandiletes acechaserpientes	Fragmento de El Exodar	Furia Titánica
Faja de vista sin párpados	Jubón de angustia inconmensurable	Apéndices espontáneos	Ulthalesh, la Cosechadora Vientomuerto	Los Filos del Terror	Mandiletes acechaserpientes	Fragmento de El Exodar	Ninguna de las dos
Ninguna de las dos	Jubón de angustia inconmensurable	Apéndices espontáneos	Ulthalesh, la Cosechadora Vientomuerto	Hojas Pérfidas	Mandiletes acechaserpientes	Esquirla del Exodar	Ninguna de las dos
Ninguna de las dos	Jubón de angustia insondable	Extremidades espontáneas	Ulthalesh, la Cosechadora Vientomuerto	Hojas Pérfidas	Mandiletes acechaserpientes	Esquirla del Exodar	Titánica
Ninguna de las dos	Jubón de angustia insondable	Apéndices espontáneos	Ninguna de las dos	Hojas Pérfidas	Mandiletes de acechador de serpientes	Esquirla del Exodar	Ninguna de las dos
Faja de suspiro ilimitado	Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Hojas Pérfidas	Ninguna de las dos	Esquirla del Exodar	Furia Titánica
Faja de vista sin párpados	Jubón de angustia insondable	Extremidades espontáneas	Ninguna de las dos	Los Filos del Terror	Mandiletes de acechador de serpientes	Esquirla del Exodar	Ninguna de las dos
Faja de vista sin párpados	Jubón de angustia insondable	Apéndices espontáneos	Ulthalesh, la Cosechadora Vientomuerto	Hojas Pérfidas	Mandiletes acechaserpientes	Esquirla del Exodar	Furia Titánica
Faja de vista sin párpados	Jubón de angustia inconmensurable	Extremidades espontáneas	Ulthalesh, la Cosechadora Vientomuerto	Hojas Pérfidas	Mandiletes acechaserpientes	Fragmento de El Exodar	Titánica

Faja de suspiro ilimitado	Jubón de angustia inconmensurable	Apéndices espontáneos	Ninguna de las dos	Los Filos del Terror	Mandiletas acechaserpientes	Esquirla del Exodar	Furia Titánica
Faja de suspiro ilimitado	Jubón de angustia inconmensurable	Apéndices espontáneos	Ulthalesh, la Cosechadora Vientomuerto	Hojas Pérfidas	Mandiletas acechaserpientes	Fragmento de El Exodar	Titánica
Ninguna de las dos	Jubón de angustia inconmensurable	Ninguna de las dos	Ulthalesh, la Falce del Paso de la Muerte	Los Filos del Terror	Mandiletas acechaserpientes	Esquirla del Exodar	Furia Titánica
Faja de suspiro ilimitado	Jubón de angustia inconmensurable	Extremidades espontáneas	Ninguna de las dos	Los Filos del Terror	Mandiletas acechaserpientes	Ninguna de las dos	Furia Titánica
Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Extremidades espontáneas	Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Ninguna de las dos
Ninguna de las dos	Jubón de angustia inconmensurable	Extremidades espontáneas	Ulthalesh, la Cosechadora Vientomuerto	Ninguna de las dos	Mandiletas acechaserpientes	Esquirla del Exodar	Ninguna de las dos
Faja de vista sin párpados	Jubón de angustia inconmensurable	Apéndices espontáneos	Ulthalesh, la Cosechadora Vientomuerto	Los Filos del Terror	Mandiletas acechaserpientes	Ninguna de las dos	Furia Titánica
Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Apéndices espontáneos	Ninguna de las dos	Los Filos del Terror	Mandiletas de acechador de serpientes	Fragmento de El Exodar	Titánica
Ninguna de las dos	Jubón de angustia inconmensurable	Apéndices espontáneos	Ulthalesh, la Falce del Paso de la Muerte	Hojas Pérfidas	Mandiletas acechaserpientes	Esquirla del Exodar	Furia Titánica
Ninguna de las dos	Jubón de angustia inconmensurable	Extremidades espontáneas	Ninguna de las dos	Los Filos del Terror	Mandiletas de acechador de serpientes	Fragmento de El Exodar	Ninguna de las dos
Faja de suspiro ilimitado	Jubón de angustia insondable	Apéndices espontáneos	Ulthalesh, la Cosechadora Vientomuerto	Los Filos del Terror	Mandiletas de acechador de serpientes	Esquirla del Exodar	Furia Titánica

Ninguna de las dos	Jubón de angustia insondable	Apéndices espontáneos	Ulthalesh, la Cosechadora Vientomuerto	Hojas Pérfidas	Mandiletos acechaserpientes	Esquirra del Exodar	Ninguna de las dos
Faja de suspiro ilimitado	Jubón de angustia inconmensurable	Extremidades espontáneas	Ulthalesh, la Cosechadora Vientomuerto	Los Filos del Terror	Mandiletos acechaserpientes	Esquirra del Exodar	Titánica
Ninguna de las dos	Jubón de angustia insondable	Ninguna de las dos	Ulthalesh, la Cosechadora Vientomuerto	Hojas Pérfidas	Mandiletos acechaserpientes	Fragmento de El Exodar	Titánica
Faja de suspiro ilimitado	Jubón de angustia insondable	Apéndices espontáneos	Ninguna de las dos	Hojas Pérfidas	Mandiletos acechaserpientes	Fragmento de El Exodar	Furia Titánica
Faja de vista sin párpados	Jubón de angustia inconmensurable	Apéndices espontáneos	Ulthalesh, la Falce del Paso de la Muerte	Hojas Pérfidas	Mandiletos de acechador de serpientes	Fragmento de El Exodar	Furia Titánica
Faja de vista sin párpados	Ninguna de las dos	Apéndices espontáneos	Ulthalesh, la Cosechadora Vientomuerto	Hojas Pérfidas	Mandiletos de acechador de serpientes	Fragmento de El Exodar	Ninguna de las dos
Ninguna de las dos	Jubón de angustia insondable	Extremidades espontáneas	Ulthalesh, la Cosechadora Vientomuerto	Hojas Pérfidas	Ninguna de las dos	Fragmento de El Exodar	Titánica
Faja de suspiro ilimitado	Jubón de angustia inconmensurable	Apéndices espontáneos	Ulthalesh, la Cosechadora Vientomuerto	Hojas Pérfidas	Mandiletos acechaserpientes	Esquirra del Exodar	Titánica
Faja de vista sin párpados	Ninguna de las dos	Apéndices espontáneos	Ulthalesh, la Cosechadora Vientomuerto	Ninguna de las dos	Mandiletos acechaserpientes	Fragmento de El Exodar	Ninguna de las dos
Faja de suspiro ilimitado	Jubón de angustia inconmensurable	Extremidades espontáneas	Ninguna de las dos	Hojas Pérfidas	Mandiletos de acechador de serpientes	Esquirra del Exodar	Furia Titánica
Faja de vista sin párpados	Jubón de angustia inconmensurable	Extremidades espontáneas	Ulthalesh, la Cosechadora Vientomuerto	Los Filos del Terror	Mandiletos de acechador de serpientes	Fragmento de El Exodar	Ninguna de las dos
Faja de vista sin párpados	Jubón de angustia	Apéndices espontáneos	Ulthalesh, la Falce del Paso de la Muerte	Hojas Pérfidas	Mandiletos acechaserpientes	Fragmento de El Exodar	Ninguna de las dos

	inconmensurable						
Ninguna de las dos	Jubón de angustia inconmensurable	Apéndices espontáneos	Ulthalesh, la Falce del Paso de la Muerte	Los Filos del Terror	Mandiletes de acechador de serpientes	Fragmento de El Exodar	Ninguna de las dos
Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Extremidades espontáneas	Ulthalesh, la Cosechadora Vientomuerto	Los Filos del Terror	Mandiletes acechaserpientes	Fragmento de El Exodar	Ninguna de las dos
Faja de vista sin párpados	Jubón de angustia inconmensurable	Extremidades espontáneas	Ulthalesh, la Cosechadora Vientomuerto	Los Filos del Terror	Mandiletes acechaserpientes	Esquirla del Exodar	Furia Titánica
Faja de vista sin párpados	Jubón de angustia inconmensurable	Extremidades espontáneas	Ulthalesh, la Cosechadora Vientomuerto	Los Filos del Terror	Mandiletes acechaserpientes	Esquirla del Exodar	Furia Titánica
Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Apéndices espontáneos	Ulthalesh, la Cosechadora Vientomuerto	Los Filos del Terror	Mandiletes de acechador de serpientes	Fragmento de El Exodar	Furia Titánica
Faja de suspiro ilimitado	Jubón de angustia inconmensurable	Ninguna de las dos	Ulthalesh, la Cosechadora Vientomuerto	Los Filos del Terror	Mandiletes acechaserpientes	Esquirla del Exodar	Furia Titánica

5.1.1 Resultados tabulados primera parte de la encuesta (preguntas 1-8)

1. Girdle of Lidless Sight (cintura)

131 responses

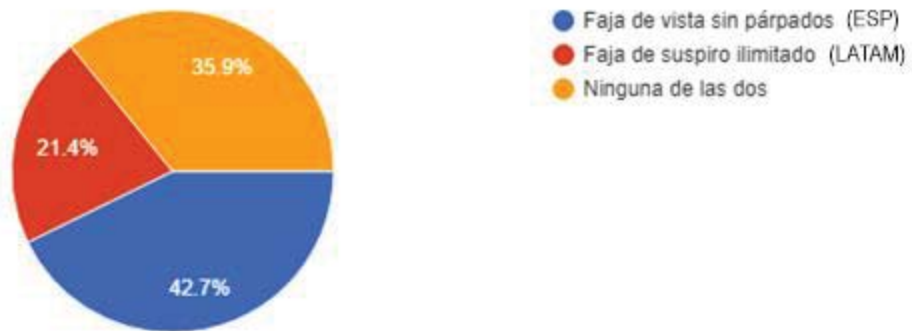


Imagen 1

2. Vest of Unfathomable Anguish (pecho)

131 responses



Imagen 2



### 3. Spontaneous Appendages (abalorio)

131 responses

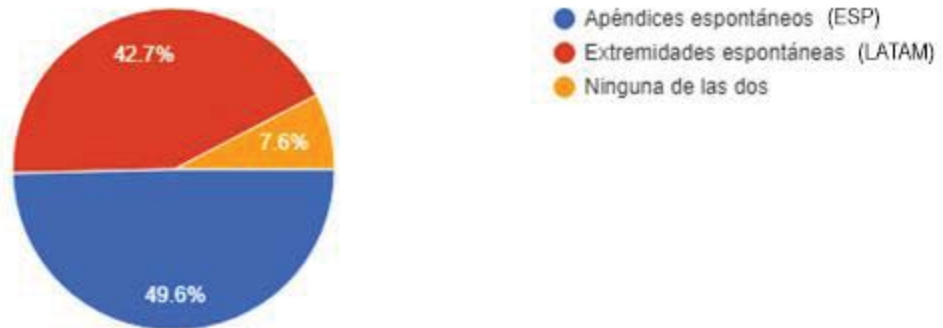


Imagen 3

### 4. Ulthalesh, the Deadwind Harvester (bastón)

131 responses

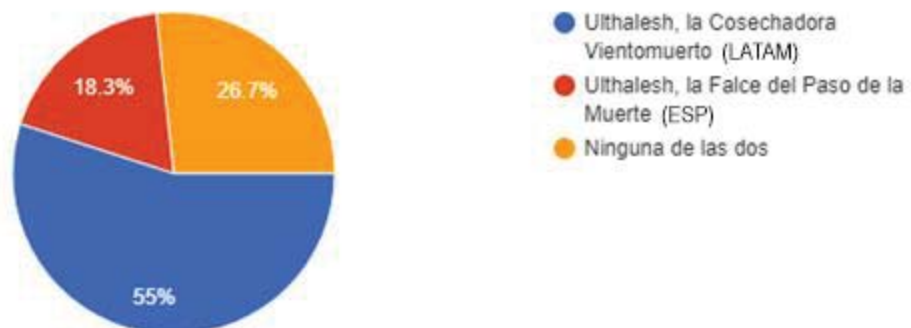


Imagen 4

## 5. The Dreadblades (espadas)

131 responses

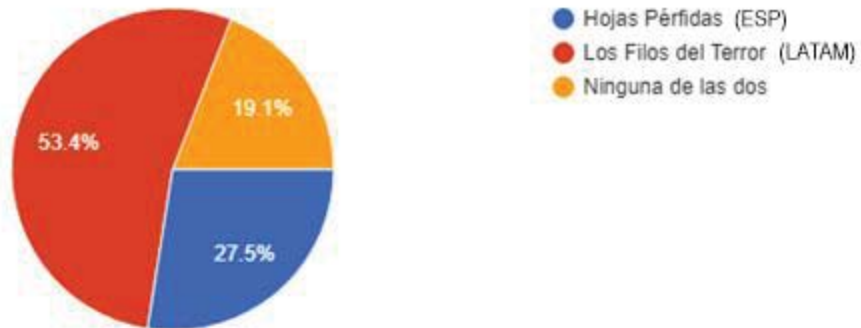


Imagen 5

## 6. Serpentstalker Grips (manos)

131 responses

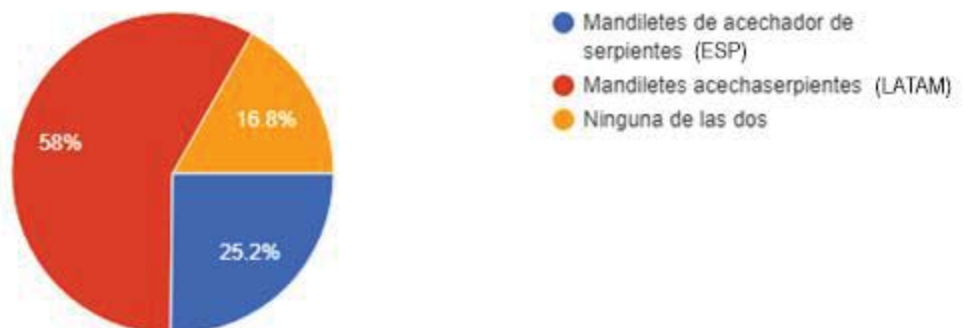


Imagen 6

## 7. Shard of the Exodar (anillo)

131 responses

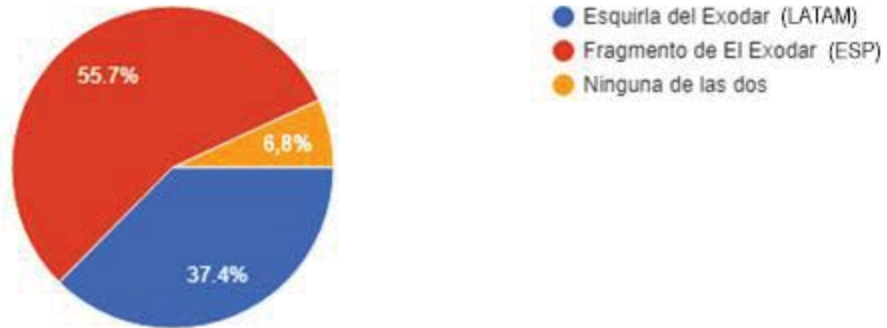


Imagen 7

## 8. Titanstrike (arma de fuego)

131 responses

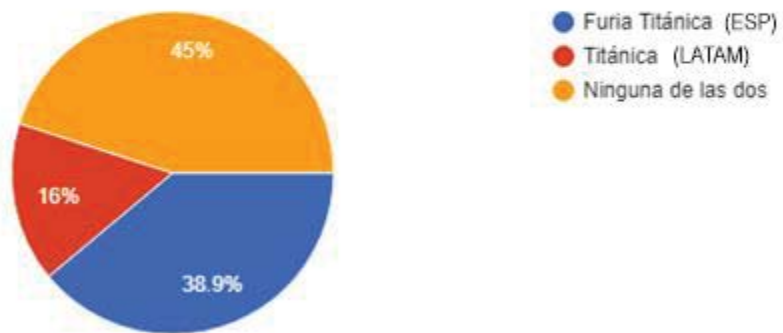


Imagen 8

5.2 Respuestas primera parte de la encuesta (preguntas 9-16)

Twin Blades of the Deceiver	Doomhammer	Soul Crushing Stompers	Riverrider Legwraps	Stormcharged choker	Convergence of Fates	Collar of Null-Flame	The Wind Blows
Hojas Gemelas del Impostor	Martillo Maldito	Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Gargantilla tormentosa	Convergencia de destinos	Ninguna de las dos	Viento incesante
Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Gargantilla tormentosa	Convergencia de destinos	Ninguna de las dos	Ninguna de las dos
Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Apisonadoras aplastalmas	Ataduras de cabalgarríos	Gargantilla tormentosa	Convergencia de destinos	Ninguna de las dos	Viento incesante
Hojas Gemelas del Impostor	Martillo Maldito	Apisonadoras trituralmas	Ataduras de navegarríos	Gargantilla tormentosa	Convergencia de destinos	Collar de llamas inertes	Viento incesante
Hojas Gemelas del Impostor	Martillo Maldito	Apisonadoras aplastalmas	Ataduras de navegarríos	Gargantilla tormentosa	Convergencia de destinos	Collar de la llama vacua	Viento incesante
Hojas Gemelas del Impostor	Martillo Maldito	Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Gargantilla tormentosa	Convergencia de destinos	Collar de llamas inertes	Viento incesante
Hojas Gemelas del Impostor	Ninguna de las dos	Apisonadoras trituralmas	Ataduras de navegarríos	Gargantilla tormentosa	Convergencia de destinos	Ninguna de las dos	Ninguna de las dos
Hojas Gemelas del Impostor	Ninguna de las dos	Apisonadoras trituralmas	Ataduras de navegarríos	Gargantilla tormentosa	Convergencia de destinos	Collar de la llama vacua	Ninguna de las dos

Ninguna de las dos	Martillo Maldito	Ninguna de las dos	Ataduras de cabalgarríos	Gargantilla tormentosa	Convergencia de destinos	Ninguna de las dos	Sopla el viento
Hojas Gemelas del Impostor	Martillo Maldito	Apisonadoras trituradoras	Ataduras de navegarríos	Ninguna de las dos	Convergencia de destinos	Collar de llamas inertes	Ninguna de las dos
Espadas Gemelas del Falsario	Martillo maldito	Apisonadoras trituradoras	Ataduras de navegarríos	Gargantilla tormentosa	Convergencia de destinos	Collar de llamas inertes	Sopla el viento
Hojas Gemelas del Impostor	Martillo maldito	Apisonadoras trituradoras	Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Collar de la llama vacua	Ninguna de las dos
Hojas Gemelas del Impostor	Ninguna de las dos	Apisonadoras trituradoras	Ataduras de navegarríos	Gargantilla cargada de tormenta	Convergencia de destinos	Ninguna de las dos	Viento incesante
Espadas Gemelas del Falsario	Martillo maldito	Apisonadoras trituradoras	Ataduras de cabalgarríos	Ninguna de las dos	Convergencia de destinos	Collar de llamas inertes	Ninguna de las dos
Hojas Gemelas del Impostor	Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Ataduras de cabalgarríos	Ninguna de las dos	Convergencia de destinos	Ninguna de las dos	Ninguna de las dos
Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Gargantilla tormentosa	Convergencia de destinos	Collar de llamas inertes	Viento incesante
Hojas Gemelas del Impostor	Martillo Maldito	Ninguna de las dos	Ataduras de cabalgarríos	Ninguna de las dos	Convergencia de destinos	Collar de la llama vacua	Sopla el viento
Hojas Gemelas del Impostor	Martillo Maldito	Apisonadoras trituradoras	Ataduras de navegarríos	Gargantilla tormentosa	Convergencia de destinos	Collar de llamas inertes	Viento incesante

Hojas Gemelas del Impostor	Ninguna de las dos	Apisonadoras aplastalmas	Ataduras de cabalgarríos	Gargantilla cargada de tormenta	Convergencia de destinos	Collar de la llama vacua	Ninguna de las dos
Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Ataduras de navegarríos	Gargantilla cargada de tormenta	Convergencia de destinos	Ninguna de las dos	Sopla el viento
Hojas Gemelas del Impostor	Martillo maldito	Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Gargantilla tormentosa	Convergencia de destinos	Collar de llamas inertes	Viento incesante
Hojas Gemelas del Impostor	Martillo maldito	Apisonadoras trituralm as	Ataduras de navegarríos	Gargantilla tormentosa	Convergencia de destinos	Collar de la llama vacua	Sopla el viento
Hojas Gemelas del Impostor	Martillo maldito	Apisonadoras trituralm as	Ataduras de cabalgarríos	Gargantilla cargada de tormenta	Convergencia de destinos	Collar de la llama vacua	Viento incesante
Hojas Gemelas del Impostor	Ninguna de las dos	Apisonadoras trituralm as	Ataduras de cabalgarríos	Gargantilla cargada de tormenta	Convergencia de destinos	Collar de llamas inertes	Viento incesante
Ninguna de las dos	Martillo Maldito	Apisonadoras trituralm as	Ninguna de las dos	Gargantilla tormentosa	Convergencia de destinos	Collar de llamas inertes	Viento incesante
Hojas Gemelas del Impostor	Martillo maldito	Apisonadoras trituralm as	Ataduras de navegarríos	Gargantilla tormentosa	Convergencia de destinos	Collar de la llama vacua	Ninguna de las dos
Hojas Gemelas del Impostor	Martillo maldito	Apisonadoras trituralm as	Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Convergencia de fortunas	Collar de llamas inertes	Ninguna de las dos
Hojas Gemelas del	Martillo maldito	Apisonadoras	Ataduras de	Gargantilla cargada de tormenta	Convergencia de destinos	Collar de	Viento incesante

Impostor		trituralmas	navegarrios			llamas inertes	
Hojas Gemelas del Impostor	Martillo Maldito	Apisonadoras trituralmas	Ataduras de navegarrios	Gargantilla tormentosa	Convergencia de destinos	Collar de la llama vacua	Sopla el viento
Hojas Gemelas del Impostor	Martillo maldito	Apisonadoras trituralmas	Ataduras de navegarrios	Gargantilla tormentosa	Convergencia de destinos	Collar de llamas inertes	Viento incesante
Hojas Gemelas del Impostor	Ninguna de las dos	Apisonadoras trituralmas	Ninguna de las dos	Gargantilla tormentosa	Convergencia de destinos	Collar de llamas inertes	Viento incesante
Hojas Gemelas del Impostor	Martillo Maldito	Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Gargantilla cargada de tormenta	Convergencia de destinos	Collar de llamas inertes	Viento incesante
Hojas Gemelas del Impostor	Martillo Maldito	Apisonadoras trituralmas	Ataduras de navegarrios	Gargantilla tormentosa	Convergencia de destinos	Collar de la llama vacua	Viento incesante
Hojas Gemelas del Impostor	Martillo Maldito	Apisonadoras trituralmas	Ataduras de cabalgarríos	Gargantilla cargada de tormenta	Convergencia de fortunas	Ninguna de las dos	Sopla el viento
Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Apisonadoras trituralmas	Ataduras de cabalgarríos	Ninguna de las dos	Convergencia de destinos	Collar de llamas inertes	Viento incesante
Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Convergencia de destinos	Ninguna de las dos	Sopla el viento
Espadas Gemelas del Falsario	Martillo Maldito	Apisonadoras aplastamas	Ataduras de cabalgarríos	Gargantilla cargada de tormenta	Convergencia de destinos	Collar de llamas inertes	Viento incesante
Ninguna de las dos	Martillo Maldito	Apisonadoras	Ataduras de	Ninguna de las dos	Convergencia de destinos	Collar de	Sopla el viento

		trituralmas	navegarrios			llamas inertes	
Espadas Gemelas del Falsario	Ninguna de las dos	Apisonadoras trituralmas	Ataduras de cabalgarríos	Gargantilla cargada de tormenta	Convergencia de destinos	Collar de la llama vacua	Sopla el viento
Hojas Gemelas del Impostor	Ninguna de las dos	Apisonadoras trituralmas	Ataduras de navegarrios	Ninguna de las dos	Convergencia de destinos	Collar de llamas inertes	Ninguna de las dos
Ninguna de las dos	Martillo Maldito	Apisonadoras aplastaalmas	Ninguna de las dos	Gargantilla tormentosa	Convergencia de destinos	Collar de llamas inertes	Sopla el viento
Hojas Gemelas del Impostor	Ninguna de las dos	Apisonadoras aplastaalmas	Ataduras de navegarrios	Ninguna de las dos	Convergencia de fortunas	Collar de la llama vacua	Ninguna de las dos
Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Apisonadoras trituralmas	Ataduras de navegarrios	Gargantilla tormentosa	Convergencia de destinos	Collar de la llama vacua	Sopla el viento
Hojas Gemelas del Impostor	Ninguna de las dos	Apisonadoras aplastaalmas	Ataduras de cabalgarríos	Gargantilla tormentosa	Convergencia de destinos	Collar de llamas inertes	Ninguna de las dos
Hojas Gemelas del Impostor	Ninguna de las dos	Apisonadoras trituralmas	Ataduras de cabalgarríos	Gargantilla tormentosa	Convergencia de destinos	Collar de llamas inertes	Viento incesante
Espadas Gemelas del Falsario	Martillo Maldito	Apisonadoras aplastaalmas	Ataduras de navegarrios	Gargantilla tormentosa	Convergencia de destinos	Collar de la llama vacua	Ninguna de las dos
Hojas Gemelas del Impostor	Martillo maldito	Apisonadoras trituralmas	Ataduras de navegarrios	Gargantilla tormentosa	Convergencia de destinos	Collar de llamas inertes	Viento incesante
Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Apisonadoras	Ataduras de	Gargantilla cargada de tormenta	Convergencia de destinos	Ninguna de las dos	Ninguna de las dos



		trituralmas	cabalgarrios				
Hojas Gemelas del Impostor	Martillo maldito	Apisonadoras aplastamas	Ataduras de cabalgarrios	Gargantilla tormentosa	Convergen- cia de destinos	Collar de la llama vacua	Ninguna de las dos
Hojas Gemelas del Impostor	Martillo Maldito	Apisonadoras trituralmas	Ataduras de cabalgarrios	Gargantilla cargada de tormenta	Convergen- cia de destinos	Collar de la llama vacua	Sopla el viento
Hojas Gemelas del Impostor	Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Ataduras de navegarríos	Gargantilla tormentosa	Convergen- cia de destinos	Collar de la llama vacua	Sopla el viento
Hojas Gemelas del Impostor	Martillo Maldito	Apisonadoras trituralmas	Ataduras de cabalgarrios	Ninguna de las dos	Convergen- cia de destinos	Collar de la llama vacua	Sopla el viento
Hojas Gemelas del Impostor	Ninguna de las dos	Apisonadoras aplastamas	Ataduras de cabalgarrios	Gargantilla cargada de tormenta	Convergen- cia de destinos	Collar de la llama vacua	Sopla el viento
Ninguna de las dos	Martillo Maldito	Apisonadoras trituralmas	Ataduras de navegarríos	Gargantilla cargada de tormenta	Convergen- cia de destinos	Collar de llamas inertes	Sopla el viento
Hojas Gemelas del Impostor	Martillo Maldito	Apisonadoras trituralmas	Ataduras de navegarríos	Ninguna de las dos	Convergen- cia de destinos	Collar de la llama vacua	Sopla el viento
Ninguna de las dos	Martillo maldito	Ninguna de las dos	Ataduras de cabalgarrios	Ninguna de las dos	Convergen- cia de destinos	Collar de llamas inertes	Sopla el viento
Hojas Gemelas del Impostor	Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Convergen- cia de destinos	Collar de llamas inertes	Ninguna de las dos

Ninguna de las dos	Martillo Maldito	Apisonadoras aplastalmas	Ataduras de cabalgarríos	Gargantilla tormentosa	Convergencia de destinos	Collar de llamas inertes	Sopla el viento
Hojas Gemelas del Impostor	Ninguna de las dos	Apisonadoras aplastalmas	Ataduras de cabalgarríos	Gargantilla tormentosa	Convergencia de destinos	Collar de llamas inertes	Viento incesante
Espadas Gemelas del Falsario	Martillo Maldito	Ninguna de las dos	Ataduras de navegarríos	Gargantilla tormentosa	Convergencia de destinos	Collar de llamas inertes	Viento incesante
Espadas Gemelas del Falsario	Ninguna de las dos	Apisonadoras aplastalmas	Ataduras de navegarríos	Gargantilla cargada de tormenta	Convergencia de destinos	Collar de llamas inertes	Sopla el viento
Hojas Gemelas del Impostor	Ninguna de las dos	Apisonadoras trituralm	Ataduras de cabalgarríos	Gargantilla tormentosa	Convergencia de destinos	Collar de llamas inertes	Viento incesante
Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Apisonadoras trituralm	Ataduras de cabalgarríos	Ninguna de las dos	Convergencia de destinos	Ninguna de las dos	Viento incesante
Hojas Gemelas del Impostor	Martillo Maldito	Apisonadoras trituralm	Ataduras de navegarríos	Gargantilla tormentosa	Convergencia de destinos	Collar de llamas inertes	Viento incesante
Hojas Gemelas del Impostor	Martillo maldito	Apisonadoras trituralm	Ataduras de cabalgarríos	Gargantilla cargada de tormenta	Convergencia de destinos	Collar de la llama vacua	Sopla el viento
Hojas Gemelas del Impostor	Ninguna de las dos	Apisonadoras aplastalmas	Ataduras de navegarríos	Gargantilla cargada de tormenta	Convergencia de destinos	Collar de llamas inertes	Ninguna de las dos
Espadas Gemelas del Falsario	Martillo Maldito	Apisonadoras trituralm	Ataduras de navegarríos	Gargantilla tormentosa	Convergencia de destinos	Ninguna de las dos	Sopla el viento

Espadas Gemelas del Falsario	Martillo Maldito	Apisonadoras trituradoras	Ataduras de cabalgarríos	Gargantilla tormentosa	Convergencia de destinos	Collar de llamas inertes	Sopla el viento
Espadas Gemelas del Falsario	Martillo maldito	Apisonadoras trituradoras	Ataduras de cabalgarríos	Gargantilla cargada de tormenta	Convergencia de destinos	Ninguna de las dos	Sopla el viento
Espadas Gemelas del Falsario	Martillo Maldito	Apisonadoras trituradoras	Ninguna de las dos	Gargantilla cargada de tormenta	Convergencia de destinos	Collar de llamas inertes	Sopla el viento
Hojas Gemelas del Impostor	Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Gargantilla cargada de tormenta	Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Ninguna de las dos
Hojas Gemelas del Impostor	Ninguna de las dos	Apisonadoras trituradoras	Ataduras de navegarríos	Gargantilla cargada de tormenta	Convergencia de destinos	Ninguna de las dos	Ninguna de las dos
Ninguna de las dos	Martillo Maldito	Apisonadoras trituradoras	Ataduras de cabalgarríos	Gargantilla cargada de tormenta	Convergencia de destinos	Collar de llamas inertes	Sopla el viento
Hojas Gemelas del Impostor	Martillo Maldito	Apisonadoras aplastadoras	Ataduras de cabalgarríos	Gargantilla cargada de tormenta	Convergencia de destinos	Collar de la llama vacua	Sopla el viento
Ninguna de las dos	Martillo maldito	Apisonadoras trituradoras	Ataduras de navegarríos	Gargantilla tormentosa	Convergencia de destinos	Collar de llamas inertes	Ninguna de las dos
Espadas Gemelas del Falsario	Martillo Maldito	Apisonadoras trituradoras	Ninguna de las dos	Gargantilla tormentosa	Convergencia de destinos	Collar de llamas inertes	Viento incesante
Hojas Gemelas del Impostor	Martillo Maldito	Apisonadoras trituradoras	Ataduras de navegarríos	Gargantilla tormentosa	Convergencia de destinos	Collar de llamas inertes	Viento incesante

Hojas Gemelas del Impostor	Ninguna de las dos	Apisonadoras trituradoras	Ataduras de cabalgarríos	Gargantilla cargada de tormenta	Convergencia de destinos	Collar de llamas inertes	Sopla el viento
Hojas Gemelas del Impostor	Martillo Maldito	Apisonadoras trituradoras	Ataduras de cabalgarríos	Gargantilla tormentosa	Convergencia de destinos	Collar de llamas inertes	Sopla el viento
Ninguna de las dos	Martillo maldito	Apisonadoras trituradoras	Ataduras de navegarríos	Gargantilla cargada de tormenta	Convergencia de destinos	Ninguna de las dos	Ninguna de las dos
Espadas Gemelas del Falsario	Martillo Maldito	Apisonadoras aplastadoras	Ataduras de navegarríos	Gargantilla cargada de tormenta	Convergencia de fortunas	Collar de llamas inertes	Sopla el viento
Hojas Gemelas del Impostor	Ninguna de las dos	Apisonadoras aplastadoras	Ataduras de navegarríos	Gargantilla cargada de tormenta	Convergencia de destinos	Collar de la llama vacua	Viento incesante
Hojas Gemelas del Impostor	Martillo Maldito	Apisonadoras trituradoras	Ataduras de navegarríos	Gargantilla cargada de tormenta	Convergencia de destinos	Ninguna de las dos	Viento incesante
Hojas Gemelas del Impostor	Ninguna de las dos	Apisonadoras trituradoras	Ataduras de cabalgarríos	Gargantilla cargada de tormenta	Convergencia de destinos	Collar de llamas inertes	Viento incesante
Espadas Gemelas del Falsario	Martillo Maldito	Apisonadoras aplastadoras	Ataduras de navegarríos	Ninguna de las dos	Convergencia de destinos	Collar de la llama vacua	Viento incesante
Hojas Gemelas del Impostor	Martillo maldito	Apisonadoras aplastadoras	Ataduras de cabalgarríos	Gargantilla cargada de tormenta	Convergencia de destinos	Ninguna de las dos	Ninguna de las dos
Hojas Gemelas del	Martillo maldito	Apisonadoras trituradoras	Ataduras de navegarríos	Ninguna de las dos	Convergencia de fortunas	Collar de llamas inertes	Viento incesante

Impostor							
Hojas Gemelas del Impostor	Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Ataduras de cabalgarríos	Gargantilla tormentosa	Convergencia de destinos	Collar de llamas inertes	Viento incesante
Espadas Gemelas del Falsario	Martillo Maldito	Apisonadoras aplastaalmas	Ataduras de cabalgarríos	Gargantilla tormentosa	Convergencia de destinos	Collar de llamas inertes	Viento incesante
Ninguna de las dos	Martillo Maldito	Apisonadoras aplastaalmas	Ataduras de cabalgarríos	Gargantilla tormentosa	Convergencia de destinos	Collar de llamas inertes	Viento incesante
Hojas Gemelas del Impostor	Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Convergencia de destinos	Collar de la llama vacua	Sopla el viento
Espadas Gemelas del Falsario	Martillo Maldito	Apisonadoras trituralmas	Ataduras de navegarríos	Gargantilla cargada de tormenta	Convergencia de destinos	Collar de llamas inertes	Sopla el viento
Hojas Gemelas del Impostor	Ninguna de las dos	Apisonadoras aplastaalmas	Ataduras de cabalgarríos	Gargantilla cargada de tormenta	Convergencia de destinos	Ninguna de las dos	Sopla el viento
Hojas Gemelas del Impostor	Martillo maldito	Apisonadoras aplastaalmas	Ataduras de navegarríos	Gargantilla cargada de tormenta	Convergencia de destinos	Collar de llamas inertes	Viento incesante
Espadas Gemelas del Falsario	Martillo maldito	Apisonadoras aplastaalmas	Ataduras de cabalgarríos	Gargantilla tormentosa	Convergencia de fortunas	Collar de llamas inertes	Sopla el viento
Espadas Gemelas del Falsario	Martillo Maldito	Apisonadoras aplastaalmas	Ataduras de cabalgarríos	Gargantilla cargada de tormenta	Convergencia de destinos	Collar de llamas inertes	Ninguna de las dos
Hojas Gemelas del	Ninguna de las dos	Apisonadoras trituralmas	Ninguna de las dos	Gargantilla cargada de tormenta	Convergencia de destinos	Collar de llamas inertes	Sopla el viento

Impostor							
Espadas Gemelas del Falsario	Martillo Maldito	Apisonadoras trituradoras	Ataduras de cabalgarríos	Ninguna de las dos	Convergencia de fortunas	Collar de la llama vacua	Ninguna de las dos
Hojas Gemelas del Impostor	Martillo Maldito	Apisonadoras aplastadoras	Ataduras de cabalgarríos	Gargantilla tormentosa	Convergencia de destinos	Collar de la llama vacua	Sopla el viento
Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Ataduras de navegarríos	Gargantilla tormentosa	Ninguna de las dos	Collar de la llama vacua	Ninguna de las dos
Hojas Gemelas del Impostor	Martillo Maldito	Apisonadoras trituradoras	Ataduras de cabalgarríos	Gargantilla tormentosa	Convergencia de destinos	Collar de la llama vacua	Viento incesante
Hojas Gemelas del Impostor	Martillo Maldito	Apisonadoras trituradoras	Ataduras de cabalgarríos	Gargantilla cargada de tormenta	Convergencia de destinos	Collar de llamas inertes	Sopla el viento
Espadas Gemelas del Falsario	Martillo Maldito	Apisonadoras aplastadoras	Ataduras de navegarríos	Gargantilla tormentosa	Convergencia de destinos	Collar de llamas inertes	Sopla el viento
Hojas Gemelas del Impostor	Martillo Maldito	Apisonadoras aplastadoras	Ataduras de cabalgarríos	Ninguna de las dos	Convergencia de destinos	Collar de la llama vacua	Viento incesante
Espadas Gemelas del Falsario	Martillo maldito	Apisonadoras trituradoras	Ninguna de las dos	Gargantilla tormentosa	Convergencia de fortunas	Collar de la llama vacua	Viento incesante
Hojas Gemelas del Impostor	Ninguna de las dos	Apisonadoras aplastadoras	Ataduras de cabalgarríos	Gargantilla tormentosa	Convergencia de destinos	Ninguna de las dos	Viento incesante
Ninguna de las dos	Martillo maldito	Apisonadoras	Ataduras de	Gargantilla tormentosa	Convergencia de destinos	Ninguna de las dos	Viento incesante

		trituralmas	navegarrios				
Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Apisonadoras trituralmas	Ninguna de las dos	Ninguna de las dos	Convergencia de destinos	Ninguna de las dos	Sopla el viento
Hojas Gemelas del Impostor	Ninguna de las dos	Apisonadoras trituralmas	Ataduras de cabalgarríos	Gargantilla cargada de tormenta	Convergencia de destinos	Ninguna de las dos	Ninguna de las dos
Hojas Gemelas del Impostor	Martillo Maldito	Ninguna de las dos	Ataduras de navegarrios	Gargantilla tormentosa	Convergencia de destinos	Collar de llamas inertes	Sopla el viento
Hojas Gemelas del Impostor	Martillo Maldito	Ninguna de las dos	Ataduras de cabalgarríos	Gargantilla tormentosa	Convergencia de destinos	Collar de llamas inertes	Viento incesante
Hojas Gemelas del Impostor	Martillo maldito	Apisonadoras trituralmas	Ataduras de cabalgarríos	Gargantilla tormentosa	Convergencia de destinos	Collar de llamas inertes	Viento incesante
Hojas Gemelas del Impostor	Ninguna de las dos	Apisonadoras aplastamas	Ataduras de navegarrios	Gargantilla tormentosa	Convergencia de destinos	Collar de llamas inertes	Ninguna de las dos
Hojas Gemelas del Impostor	Martillo maldito	Apisonadoras aplastamas	Ataduras de cabalgarríos	Gargantilla cargada de tormenta	Convergencia de destinos	Collar de la llama vacua	Ninguna de las dos
Hojas Gemelas del Impostor	Martillo maldito	Apisonadoras trituralmas	Ataduras de cabalgarríos	Gargantilla tormentosa	Convergencia de fortunas	Collar de la llama vacua	Ninguna de las dos
Hojas Gemelas del Impostor	Martillo Maldito	Apisonadoras trituralmas	Ataduras de navegarrios	Gargantilla tormentosa	Convergencia de destinos	Collar de llamas inertes	Viento incesante

Hojas Gemelas del Impostor	Martillo Maldito	Apisonadoras trituradoras	Ninguna de las dos	Gargantilla tormentosa	Convergencia de destinos	Collar de la llama vacua	Sopla el viento
Hojas Gemelas del Impostor	Martillo Maldito	Apisonadoras trituradoras	Ninguna de las dos	Gargantilla tormentosa	Convergencia de destinos	Collar de llamas inertes	Sopla el viento
Hojas Gemelas del Impostor	Martillo Maldito	Apisonadoras aplastadoras	Ataduras de cabalgarríos	Gargantilla cargada de tormenta	Convergencia de destinos	Collar de la llama vacua	Sopla el viento
Espadas Gemelas del Falsario	Martillo Maldito	Apisonadoras trituradoras	Ataduras de cabalgarríos	Gargantilla cargada de tormenta	Convergencia de destinos	Collar de llamas inertes	Sopla el viento
Hojas Gemelas del Impostor	Martillo Maldito	Apisonadoras trituradoras	Ataduras de navegarríos	Gargantilla tormentosa	Convergencia de fortunas	Collar de llamas inertes	Sopla el viento
Hojas Gemelas del Impostor	Martillo Maldito	Apisonadoras aplastadoras	Ataduras de cabalgarríos	Gargantilla tormentosa	Convergencia de destinos	Collar de la llama vacua	Viento incesante
Ninguna de las dos	Martillo Maldito	Ninguna de las dos	Ataduras de navegarríos	Gargantilla cargada de tormenta	Convergencia de destinos	Ninguna de las dos	Sopla el viento
Hojas Gemelas del Impostor	Martillo maldito	Apisonadoras trituradoras	Ataduras de navegarríos	Gargantilla tormentosa	Convergencia de destinos	Collar de llamas inertes	Viento incesante
Hojas Gemelas del Impostor	Martillo maldito	Apisonadoras trituradoras	Ataduras de navegarríos	Gargantilla tormentosa	Convergencia de destinos	Collar de llamas inertes	Ninguna de las dos
Espadas Gemelas	Martillo maldito	Apisonadoras	Ataduras de	Gargantilla cargada de tormenta	Convergencia de destinos	Collar de	Ninguna de las dos



s del Falsario		aplastaalmas	cabalgarrios			llamas inertes	
Espadas Gemelas del Falsario	Martillo Maldito	Ninguna de las dos	Ataduras de navegarrios	Gargantilla tormentosa	Convergencia de destinos	Collar de la llama vacua	Viento incesante
Hojas Gemelas del Impostor	Martillo maldito	Ninguna de las dos	Ataduras de navegarrios	Gargantilla tormentosa	Convergencia de destinos	Collar de llamas inertes	Ninguna de las dos
Espadas Gemelas del Falsario	Martillo Maldito	Apisonadoras trituralm as	Ataduras de navegarrios	Gargantilla cargada de tormenta	Convergencia de fortunas	Collar de llamas inertes	Sopla el viento
Espadas Gemelas del Falsario	Martillo maldito	Apisonadoras trituralm as	Ataduras de navegarrios	Gargantilla tormentosa	Convergencia de destinos	Collar de la llama vacua	Sopla el viento
Hojas Gemelas del Impostor	Martillo Maldito	Apisonadoras aplastaalmas	Ataduras de cabalgarrios	Gargantilla tormentosa	Convergencia de fortunas	Collar de la llama vacua	Ninguna de las dos
Hojas Gemelas del Impostor	Martillo maldito	Ninguna de las dos	Ataduras de cabalgarrios	Gargantilla tormentosa	Convergencia de destinos	Ninguna de las dos	Viento incesante

5.2.1 Resultados tabulados primera parte de la encuesta (preguntas 9-16)

9. Twin Blades of the Deceiver (guja de guerra)

131 responses

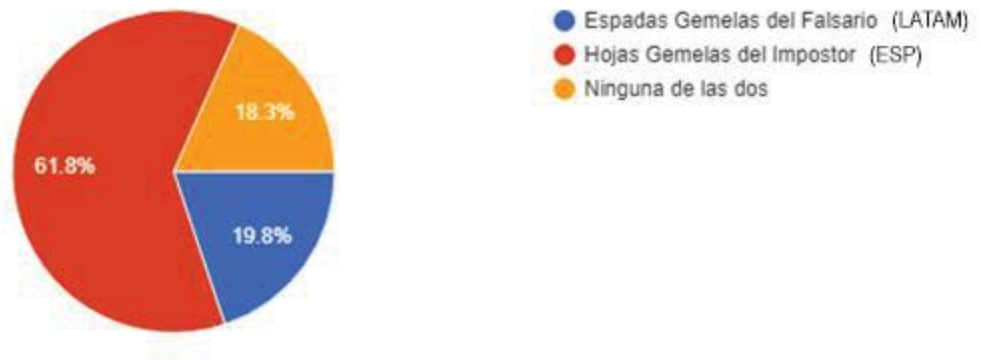


Imagen 9

## 10. Doomhammer (maza)

131 responses

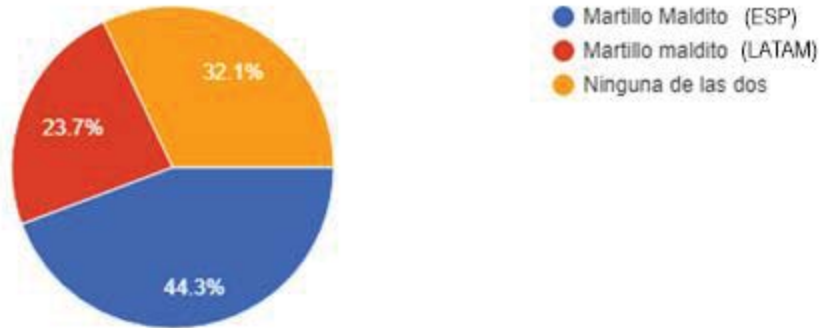


Imagen 10

## 11. Soul Crushing Stompers (pies)

131 responses

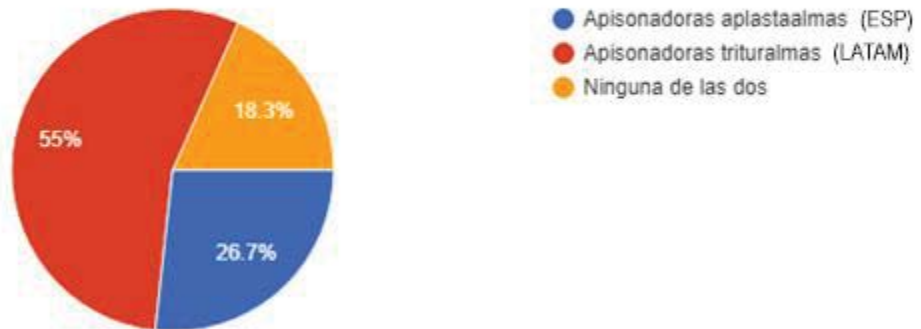


Imagen 11

## 12. Riverrider Legwraps (piernas)

131 responses

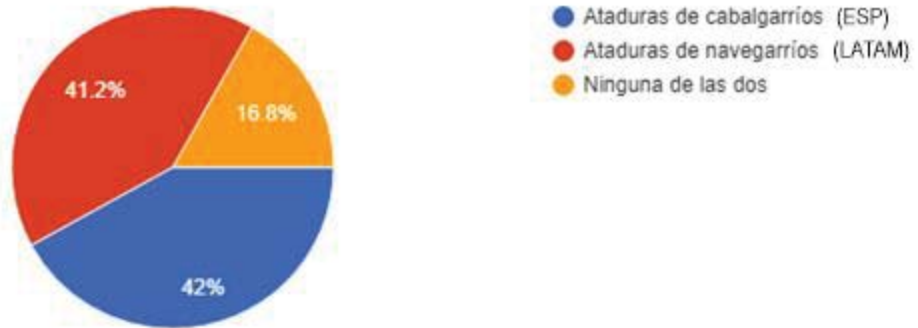


Imagen 12

## 13. Stormcharged choker (cuello)

131 responses

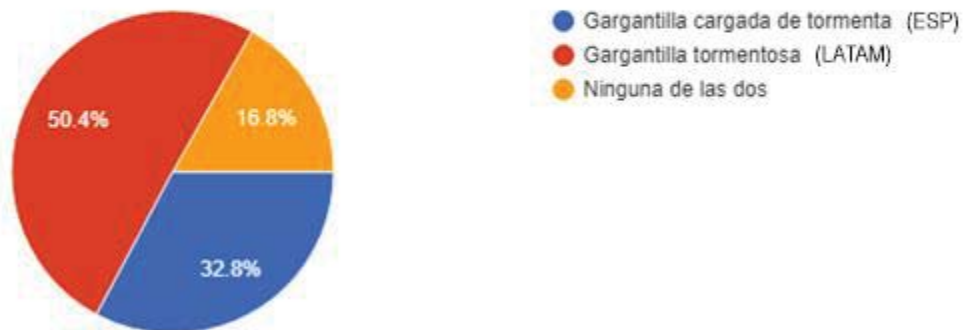


Imagen 13

## 14. Convergence of Fates (abalorio)

131 responses

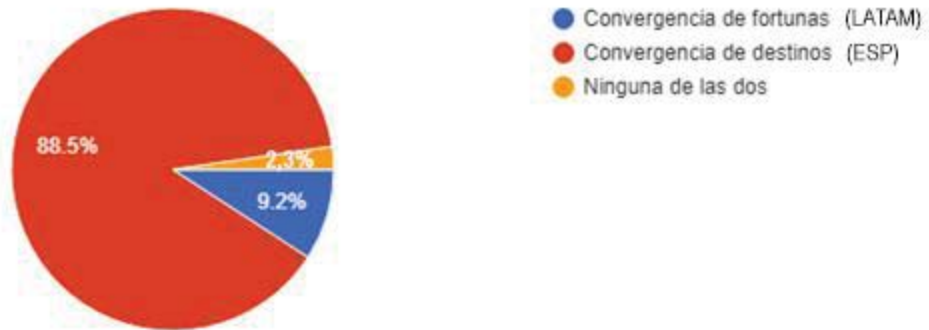


Imagen 14

## 15. Collar of Null-Flame (cuello)

131 responses

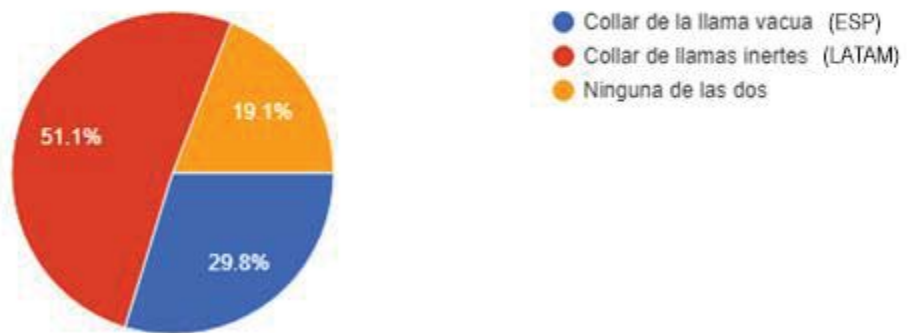


Imagen 15

## 16. The Wind Blows (cabeza)

131 responses

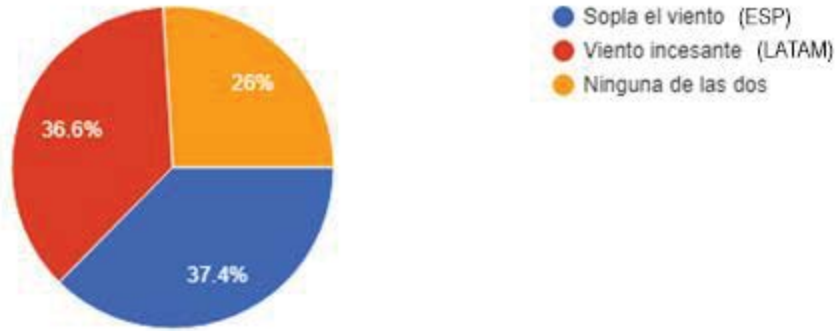


Imagen 16

5.3 Respuestas segunda parte de la encuesta (preguntas 1-6)

Me gusta	Me distrae	Me cuesta comprenderla	Tiene errores	Cambiaría la traducción	Nunca he pensado al respecto
En desacuerdo	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente de acuerdo	En desacuerdo
En desacuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente en desacuerdo
Totalmente en desacuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo
De acuerdo	En desacuerdo	En desacuerdo	De acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo
Totalmente de acuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
En desacuerdo	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente en desacuerdo
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo
Totalmente de acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente en desacuerdo
En desacuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente en desacuerdo
De acuerdo	En desacuerdo	En desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	En desacuerdo
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	En desacuerdo	De acuerdo	De acuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
De acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Totalmente en desacuerdo

En desacuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente en desacuerdo
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente de acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	En desacuerdo
Totalmente en desacuerdo	Totalmente de acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente en desacuerdo
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo
En desacuerdo	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	De acuerdo	De acuerdo	Totalmente en desacuerdo
En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente en desacuerdo
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente de acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo
De acuerdo	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Totalmente de acuerdo
En desacuerdo	De acuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente en desacuerdo
De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	En desacuerdo
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Totalmente en desacuerdo	De acuerdo	De acuerdo	Totalmente en desacuerdo
En desacuerdo	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	En desacuerdo
En desacuerdo	De acuerdo	De acuerdo	De acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo



Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente en desacuerdo
Totalmente de acuerdo	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Totalmente de acuerdo
De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	De acuerdo	Totalmente en desacuerdo
De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
Totalmente de acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Totalmente de acuerdo
De acuerdo	En desacuerdo	En desacuerdo	En desacuerdo	De acuerdo	De acuerdo
De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	En desacuerdo
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	De acuerdo	De acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo
En desacuerdo	De acuerdo	De acuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente en desacuerdo
Totalmente en desacuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente de acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente en desacuerdo
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	En desacuerdo	En desacuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente de acuerdo	En desacuerdo
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	De acuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	En desacuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Totalmente en desacuerdo

Ni de acuerdo ni en desacuerdo	En desacuerdo	De acuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo
En desacuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	De acuerdo	De acuerdo	Totalmente en desacuerdo
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Totalmente en desacuerdo
En desacuerdo	De acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	En desacuerdo
De acuerdo	De acuerdo	De acuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	En desacuerdo
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo
De acuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	De acuerdo	De acuerdo
De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Totalmente en desacuerdo	De acuerdo	De acuerdo	De acuerdo
En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo
De acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo
Totalmente de acuerdo	Totalmente en desacuerdo	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo	De acuerdo
De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	En desacuerdo	De acuerdo	De acuerdo	De acuerdo
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	De acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo

De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	En desacuerdo	En desacuerdo	De acuerdo
De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Totalmente en desacuerdo	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo
De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Totalmente de acuerdo	En desacuerdo	En desacuerdo	Totalmente de acuerdo
De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente en desacuerdo
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente en desacuerdo
De acuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo
De acuerdo	Totalmente en desacuerdo	Totalmente en desacuerdo	De acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo
De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente en desacuerdo
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Totalmente en desacuerdo
En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Totalmente en desacuerdo
En desacuerdo	De acuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente en desacuerdo
De acuerdo	En desacuerdo	En desacuerdo	De acuerdo	De acuerdo	Totalmente en desacuerdo

De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo
Totalmente en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente en desacuerdo
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
Totalmente en desacuerdo	Totalmente en desacuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo
Totalmente en desacuerdo	Totalmente de acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo
Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente en desacuerdo
En desacuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente de acuerdo	En desacuerdo
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	En desacuerdo	De acuerdo	De acuerdo	De acuerdo	Totalmente en desacuerdo
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Totalmente en desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	De acuerdo
De acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	De acuerdo	De acuerdo

Totalmente de acuerdo	Totalmente en desacuerdo	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente de acuerdo
Totalmente en desacuerdo	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	En desacuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente en desacuerdo
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	De acuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	En desacuerdo
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	En desacuerdo	En desacuerdo	De acuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	En desacuerdo	En desacuerdo
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Totalmente en desacuerdo
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	En desacuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente en desacuerdo
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Totalmente en desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
De acuerdo	Totalmente en desacuerdo	Totalmente en desacuerdo	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
En desacuerdo	Totalmente de acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	De acuerdo	Totalmente en desacuerdo

De acuerdo	Totalmente de acuerdo	En desacuerdo	En desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo
Totalmente en desacuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente en desacuerdo	Totalmente en desacuerdo	Totalmente en desacuerdo	Totalmente de acuerdo
Totalmente en desacuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente en desacuerdo
De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	En desacuerdo	Totalmente de acuerdo	En desacuerdo	Totalmente de acuerdo
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo
De acuerdo	Totalmente de acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Totalmente en desacuerdo
De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo
De acuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente en desacuerdo
De acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
De acuerdo	En desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente de acuerdo	En desacuerdo
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Totalmente de acuerdo	En desacuerdo	En desacuerdo	Totalmente de acuerdo	De acuerdo
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Totalmente de acuerdo

Totalmente de acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Totalmente de acuerdo
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	De acuerdo	Totalmente en desacuerdo
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	De acuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
De acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo
De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	En desacuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	De acuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo
Totalmente en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente en desacuerdo
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	De acuerdo	De acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Totalmente de acuerdo	En desacuerdo	En desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
Totalmente en desacuerdo	Totalmente de acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	En desacuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente en desacuerdo
Totalmente de acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Totalmente de acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	En desacuerdo	Totalmente de acuerdo
Totalmente en desacuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente en desacuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente en desacuerdo

De acuerdo	De acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
En desacuerdo	Totalmente de acuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente en desacuerdo
De acuerdo	En desacuerdo	En desacuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	En desacuerdo
De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	De acuerdo
De acuerdo	Totalmente en desacuerdo	Totalmente en desacuerdo	De acuerdo	De acuerdo	Totalmente en desacuerdo
En desacuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente de acuerdo	En desacuerdo
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo
De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	En desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo
De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Totalmente en desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	De acuerdo	De acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo
De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo
De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	En desacuerdo



De acuerdo	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Totalmente en desacuerdo
En desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente en desacuerdo
De acuerdo	En desacuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo	Totalmente en desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	De acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo
De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	En desacuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Totalmente de acuerdo
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	De acuerdo	De acuerdo	Totalmente en desacuerdo

5.3.1 Resultados tabulados segunda parte de la encuesta (preguntas 1-6)

Me gusta

131 respuestas



Imagen 1

## Me distrae

131 responses

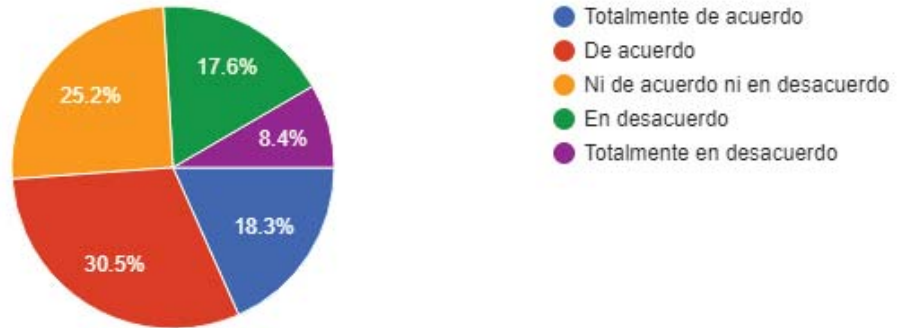


Imagen 2

## Me cuesta comprenderla

131 responses

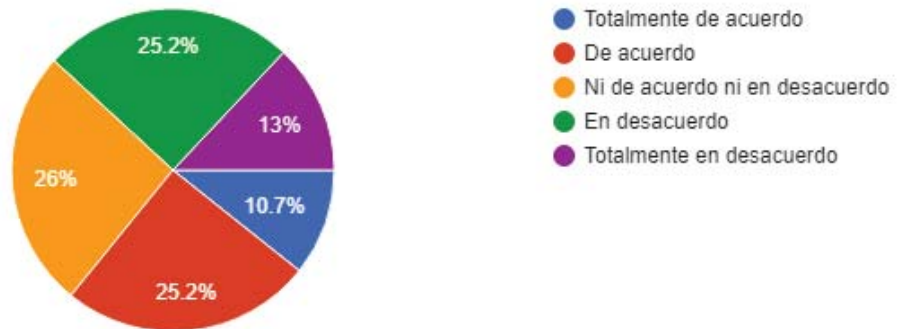


Imagen 3

## Tiene errores

131 responses

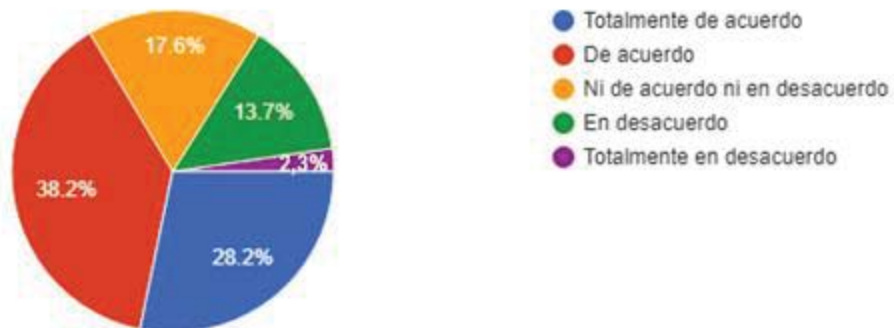


Imagen 4

## Cambiaría la traducción

131 responses

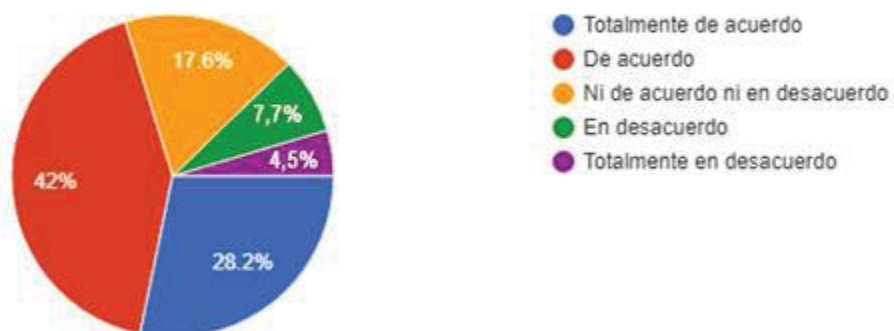


Imagen 5

## Nunca he pensado al respecto

131 responses

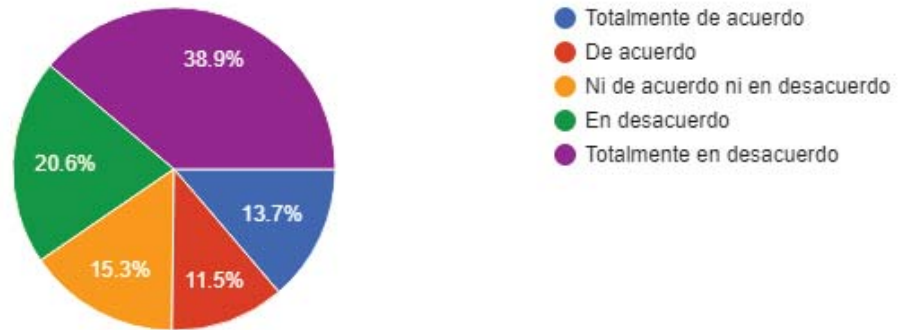


Imagen 6