



**Universidad de Concepción**

Facultad de Humanidades y Arte

Departamento de Idiomas Extranjeros

Traducción e Interpretación en Idiomas Extranjeros

**TRADUCCIÓN DE FENÓMENOS LINGÜÍSTICO  
TRADUCTOLÓGICOS EN LÍNEAS DE VOZ *EASTER EGG*  
EN EL VIDEOJUEGO *HEROES OF THE STORM***



Por

Mario Sebastián Alarcón Pinto

Tesina presentada a la Facultad de Humanidades y Arte de la Universidad de Concepción para optar al grado académico de Licenciado en Traductología

Profesor Guía

Cristina González Riquelme

Junio, 2020

Concepción, Chile

Se autoriza la reproducción total o parcial, con fines académicos, por cualquier medio o procedimiento incluyendo la cita bibliográfica del documento

## Tabla de Contenido

1. Introducción.....	1
2. Marco teórico.....	6
1. Traducción Audiovisual.....	6
1.1. Traducción para el Doblaje.....	8
2. Localización de Videojuegos.....	9
3. Fenómenos Lingüístico Traductológicos.....	11
3.1. Traducción del Humor.....	11
3.1.1. Chistes.....	12
3.1.2. Juegos de Palabras.....	13
3.2 Intertextualidad, Intertexto y Alusión.....	14
3.2.1 Intertexto Marcado.....	17
3.2.2 Intertexto no Marcado.....	17
3.2.3 Referencias Directas.....	18
3.2.4 Referencias Indirectas.....	18
4. Procedimientos Técnicos de Traducción.....	20
4.1. Formulación Establecida.....	20
4.2. Formulación Funcional.....	20
4.3. Préstamo.....	21
4.4. Paráfrasis.....	21
4.5. Combinación.....	21
4.6. Omisión.....	22
4.7. Creación.....	22
4.7.1. Calco.....	22
4.7.2. Cognado.....	22
4.7.3. Nueva Creación.....	23
3. Pregunta de investigación.....	24
4. Metodología.....	25
5. Análisis y discusión de los resultados.....	29
1. Recurrencia de los Fenómenos.....	29
2. Recurrencia de los Procedimientos.....	39

<b>3. Pérdidas .....</b>	<b>57</b>
<b>4. Ganancias .....</b>	<b>66</b>
<b>5. Problemas Técnicos de Localización.....</b>	<b>68</b>
<b>6. Conclusiones.....</b>	<b>74</b>
<b>7. Bibliografía .....</b>	<b>80</b>
<b>8. Anexos.....</b>	<b>83</b>
<b>8.1. Anexo 1 – Corpus.....</b>	<b>83</b>
<b>8.2. Anexo 2 – Resumen de Fenómenos.....</b>	<b>426</b>



## Índice de Tablas

<b>Tabla 1: Recurrencia de Fenómenos Encontrados en LO.....</b>	<b>30</b>
<b>Tabla 2: Recurrencia de procedimientos de traducción utilizados.....</b>	<b>40</b>
<b>Tabla 3: Recurrencia de Combinaciones.....</b>	<b>54</b>
<b>Tabla 4: Porcentaje de Pérdidas por Fenómeno Lingüístico Traductológico..</b>	<b>57</b>



## Resumen

El presente estudio es una investigación descriptiva de carácter cualitativo en torno a la traducción de inglés a español de fenómenos lingüístico traductológicos (chistes, juegos de palabras, referencias intertextuales y alusiones) encontrados en líneas de voz *easter egg* del videojuego *Heroes of the Storm* de Blizzard Entertainment con el propósito de determinar si estos fenómenos se mantienen en la traducción.

Para ello, se recopilaron las líneas de voz en inglés en base a las transcripciones encontradas en la página <https://heroesofthestorm.gamepedia.com>, se transcribieron las líneas de voz en español a partir del juego y de canales de YouTube en los que se recopilaron, se filtraron en base a la aparición de dichos fenómenos y se registraron en fichas. Estas incluyen los fenómenos encontrados y los procedimientos de traducción observados en base a la propuesta de Mayoral (1998) para el tratamiento de términos con carga cultural en la traducción audiovisual, e información sobre la traducción de los fenómenos observados. Se analizan posteriormente la recurrencia de los fenómenos y los procedimientos y se presenta un resumen de las pérdidas de los fenómenos en términos porcentuales.

Los resultados indican una tasa de pérdida de 31,2% en base al total de los fenómenos y una alta recurrencia del procedimiento de formulación funcional. Este procedimiento se ha relacionado con la traducción literal y se ha concluido que aunque sea una traducción aceptable, esta es altamente perfectible.

**Palabras clave:** traducción audiovisual, chiste, juego de palabras, referencia intertextual, alusión, localización, procedimiento de traducción

## **Abstract**

The following is a descriptive qualitative research on the English to Spanish translation of linguistic traductological phenomena (jokes, wordplay, intertextual references and allusions) in easter egg voice lines in the videogame Heroes of the Storm by Blizzard Entertainment. Its objective is to determine whether or not such phenomena are maintained in this translation.

For this purpose, the voice lines in English were gathered from the transcriptions found in the website <https://heroesofthestorm.gamepedia.com>, the voice lines in Spanish were transcribed from the videogame itself and several YouTube channels where they were uploaded. These were then filtered depending on the appearance of these phenomena and written in datasheets. These include these phenomena, their translation procedure based on Mayoral (1998), who describes the treatment of terms with cultural content in audiovisual translation, and information regarding the translation of such phenomena. The recurrence of phenomena and translation procedures is analyzed afterwards, followed by a summary on the loss of phenomena in percentage terms.

The results show a 31.2% loss percentage based on the total of phenomena and a high recurrence of the Functional Formulation (*formulación funcional*) procedure, which has been linked to literal translation. The research concludes that though acceptable and appropriate, the translation of these voice lines is highly perfectible.

**Keywords:** audiovisual translation, jokes, wordplay, intertextual reference, allusion, localization, translation procedures

## 1. Introducción

En los primeros años de la industria del videojuego, la producción era dominada por Estados Unidos y Japón. Durante el transcurso de la década de los noventa, la exportación de ellos se comenzó a masificar hacia el mercado europeo y, finalmente, solo hasta hace unos 15 años hacia Latinoamérica. Debido a este avance, la traducción de videojuegos en este mercado es un esfuerzo que ha crecido exponencialmente en los últimos años, pues América Latina se ha convertido en una zona atractiva para su desarrollo. Prueba de ello son los comentarios de desarrolladores japoneses en el marco del seminario Chile-Japón que se llevó a cabo en enero del presente (Suazo, 2020).

La traducción audiovisual, entendida como el procedimiento para la traducción de contenidos multimediales como programas de televisión o filmes en los que interactúan señales auditivas y visuales, presenta al traductor una serie de desafíos tales como la prioridad que tienen los elementos visuales por sobre los auditivos y que exigen al traductor considerar el concepto de sincronismo (Mayoral, 1997), o la traducción del humor (Mayoral, 1998) que se presenta constantemente debido a la naturaleza del producto audiovisual. Al considerar la traducción como una interacción comunicativa textual que facilita la comunicación entre miembros de distintos grupos lingüístico-culturales, en términos de un enfoque funcionalista (Nord, 2009), aparece un énfasis en la figura del receptor del mensaje. Y bajo ese punto de vista, los videojuegos en particular posan en

ocasiones un desafío adicional debido a la naturaleza del público al que están dirigidos.

A diferencia de otras producciones audiovisuales, los videojuegos requieren de la participación activa de uno o varios jugadores, producto de ello, han generado desde su nacimiento un fuerte sentido de comunidad. Esto sumado a ciertos prejuicios asociados a sus fanáticos, del mismo modo que a los fanáticos de cómics o juegos de rol, solo ha servido para fortalecer este sentimiento. Ejemplos de estos estereotipos datan desde la época de los 80, como la película *Revenge of the Nerds* (1984), y se preservan incluso hasta el día de hoy (Burnett, 2014), como en la serie *The Big Bang Theory* (2007-2019), aunque no necesariamente por las mismas razones (Kendall, 2011; Wright, 2018). Durante el desarrollo de los videojuegos como fenómeno cultural, este sentido de comunidad no ha pasado desapercibido por los desarrolladores y en su avidez de aprovechar esto para las ventas han buscado apelar a este sentimiento de comunidad en los jugadores, especialmente en los videojuegos multijugador en línea (Wera, 2008). De este modo se han valido de distintas estrategias, sacando partido de herramientas como las redes sociales, memes o referencias a otros juegos o elementos culturales propios de estas comunidades.

Un buen ejemplo del uso de este tipo de referencias reside en el videojuego *Heroes of the Storm* (HotS). Estrenado por Blizzard Entertainment durante el año 2015 como respuesta a la creciente popularidad del género *Multiplayer Online*

*Battle Arena* (MOBA). *HotS* es un *crossover*, es decir un juego que reúne a personajes de diversas franquicias de esta misma empresa: *Warcraft*, *Diablo*, *StarCraft*, *Overwatch* y *Lost Vikings*; además de dos personajes totalmente originales (a la fecha de redacción). La creación de este videojuego le ha dado a Blizzard la oportunidad de satisfacer a sus fanáticos y otorgarles la oportunidad de disfrutar de lo más atractivo de sus distintas sagas. No sólo en términos de jugabilidad, sino también a través de *fanservice*, definido como la aparición, chiste interno o referencia opaca incluida en el rubro del entretenimiento principalmente para satisfacer a un grupo central de fanáticos (Barret, 2006). Y uno de los recursos de *fanservice* que la compañía ha puesto en este juego son los denominados *poke jokes*.

Estos *poke jokes* son *easter eggs*, es decir, de acuerdo al diccionario Cambridge (2013), contenido adicional escondido dentro una producción audiovisual por sus creadores para el goce de los fanáticos. Estos *poke jokes* son líneas de voz que se gatillan al hacer click repetidamente sobre los personajes y ha sido tradición por parte de Blizzard incluirlos en la mayoría de sus juegos (especialmente *Warcraft* y *StarCraft*, los dos más populares). En estas líneas de voz, los personajes se vuelven conscientes respecto de su condición como personajes dentro de un videojuego, de la presencia del jugador y de otros aspectos fuera del mundo representado en el videojuego y en base a ello realizan comentarios cómicos (en algunos casos por medio de referencias o alusiones a otras obras de la cultura popular o bien deliberadamente en forma de chistes o juegos de

palabras). Estos *easter eggs* también fueron incluidos en HotS en donde además muchas de estas referencias guardan relación con los universos de procedencia de los distintos personajes. Debido a la naturaleza global del videojuego en cuestión, existen versiones oficiales en diversos idiomas. Y estas líneas de voz *easter egg* también han sido traspasadas en los distintos doblajes.

Junto al subtítulo y al *voice over*, el doblaje corresponde a una de las categorías de traducción audiovisual propuestas por Mayoral (1997), en ella, se traducen el guion a lengua meta y es grabado en ella. Esta categoría es la que mejor describe el proceso realizado en la traducción de HotS.

Como hemos mencionado anteriormente, en la traducción audiovisual, la traducción del humor es uno de los fenómenos más complejos, sin embargo, en palabras de Delabastita (1997:19, citado en Attardo, 2014): “*the production, the reception, and the translation of wordplay is never just a question of language structure alone*”. Bajo un punto de vista similar, Low (2011) señala que, si bien traducir humor puede suponer un dolor de cabeza, no es necesario traspasar las mismas estructuras, sino que, más bien, contar el mismo chiste en otra lengua. Es decir, que si bien supone un cierto grado de dificultad, la traducción del humor no es, bajo ningún concepto, imposible.

Producto de las referencias incluidas en algunos de estos *poke jokes*, otro fenómeno a considerar es el de la intertextualidad, es decir la manifestación en un texto de fragmentos textuales ajenos (Álvarez, 2001). Lo que se observa

específicamente en instancias de intertexto o alusión, los cuales en este caso en particular cumplen la función de establecer una relación de complicidad con los receptores del texto meta.

Como traductores, el tratamiento de estos diversos fenómenos lingüístico-traductológicos, entendidos como fenómenos lingüísticos que supongan dificultades en su traducción como intertextualidad, alusiones, chistes y juegos de palabras, es sumamente interesante, pues además de su función cómica en este videojuego en particular, requieren de un conocimiento profundo de las distintas obras involucradas y de las características del receptor del texto; lo que presenta distintas dificultades y problemas de traducción, respectivamente (Nord, 2009). En el caso de este videojuego en particular se ha de considerar que las comunidades origen y meta, el público del juego, además de estar separadas por barreras lingüísticas, no necesariamente comparten los mismos referentes culturales, lo que a su vez presenta nuevos problemas. Analizar de esta forma una obra con estas características y de relativa popularidad nos permitirá determinar cuál tiende a ser la respuesta traductológica ante estos fenómenos, si se traspasan efectivamente y de qué modo. Este análisis será realizado a través del foco propuesto por las técnicas recopiladas por Mayoral (1998) para la traducción de elementos con carga cultural en traducción audiovisual (formulación funcional y establecida, préstamos, paráfrasis, combinación, omisión y creación).

## 2. Marco teórico

### 1. Traducción Audiovisual

La traducción audiovisual es una práctica que ha ido adquiriendo mayor relevancia conforme al paso del tiempo debido a la extensa interconectividad global de nuestra época y al acceso abierto a la producción de registros audiovisuales. Años en los cuales diversas obras destinadas a la información, instrucción y, principalmente, al entretenimiento encuentran público más allá de fronteras políticas e idiomáticas. Producto del gran flujo audiovisual, esta modalidad de traducción ha sido campo de diversas investigaciones y definiciones durante los últimos años (Mayoral, 1997 y 1998; Hurtado, 2001; Chaume, 2013, entre otros).

De acuerdo con Mayoral (1997, 1998), la traducción audiovisual se refiere al procedimiento de traducción empleado en el tratamiento de contenido audiovisual tales como obras de cine o televisión, es decir, contenido compuesto por señales auditivas como el diálogo y la narración, y señales visuales como imágenes y secuencias de estas. En su obra de 1997, Mayoral describe tres tipos principales de traducción audiovisual: subtulado, doblaje y *voice-over*.

Hurtado (2001), por su parte, caracteriza los textos audiovisuales a través de su confluencia de códigos visuales y lingüísticos, destacando también la aparición ocasional de códigos musicales; se desconoce si elementos sonoros u

onomatopéyicos recaen dentro de esta descripción. También señala que en esta modalidad de traducción los elementos visuales permanecen inalterados mientras que los lingüísticos son modificados y esta modificación, a su vez, se ve condicionada por distintos elementos dentro del material. En este libro, Hurtado reconoce un tipo adicional de traducción audiovisual en la interpretación simultánea de películas.

Según Chaume (2013) este modo de traducción se caracteriza por la transferencia extra o intralingüística de un texto audiovisual. En estos textos, describe, existen canales visuales y auditivos que transmiten información codificada lingüística y paralingüísticamente. Y es labor del traductor *“creating dialogues that emulate a prefabricated spontaneous mode of discourse”* (2013: 105) a través del lenguaje hablado y escrito, pero también considerando la información no verbal y las distintas condiciones de sincronía que los textos originales impongan. Un elemento importante a destacar en el trabajo de Chaume tiene que ver con la modalidad intralingüística de la traducción audiovisual, en donde incluye la subtitulación para accesibilidad (subtitulación para personas con audición reducida, descripción auditiva para personas con visibilidad reducida, entre otras).

La traducción audiovisual presenta una serie de dificultades exclusivas a esta modalidad. Las principales consideraciones a tener en cuenta según Bernal-Merino (2002: 50, citado en Palacios, 2014) son: la necesidad de una sincronía

entre las acciones en pantalla y el diálogo (véase Mayoral, 1998; y Chaume, 2013), registros a menudo informales por la naturaleza de los actos de habla traducidos, el uso de humor (véase Mayoral, 1998; y abordado en las próximas secciones), el tratamiento de acentos, dialectos, etc. junto a otros elementos con carga cultural (véase Mayoral, 1998) y otros elementos asociados en el caso de la traducción de elementos multimedia.

### **1.1. Traducción para el Doblaje**

El doblaje, de acuerdo a Mayoral (1998), sustituye el texto hablado del producto original por líneas de voz traducidas a la lengua meta. En este caso, el espectador puede determinar incongruencias entre los movimientos de los órganos fónicos en pantalla con los sonidos percibidos. Según Mayoral, ciertas personas opinan que una actuación convincente por parte de los actores de doblaje puede disminuir el impacto de esta incongruencia.

De acuerdo a Agost (1999:16, citada en Hurtado, 2001) el doblaje consiste en la “sustitución de una banda sonora original por otra” y pone especial atención a la necesidad de sincronismo en esta modalidad, no sólo desde una perspectiva temporal. Agost indica que es necesario mantener una sincronía de caracterización, otra de contenido y una visual. Hurtado (2001: 79) señala ciertas fases que sigue el trabajo de doblaje y que es bueno que el traductor considere a la hora de trabajar en esta modalidad. Estas son: “visionado y lectura del guion, traducción y ajuste, dirección, asesoramiento lingüístico e interpretación final”. Es

en la fase de ajuste la que, según Hurtado, plantea una serie de condicionantes para el trabajo del traductor, pues en ella se adecua la traducción del diálogo con el contenido visual.

## **2. Localización de Videojuegos**

Si bien el proceso de localización de videojuegos tiende a concebirse en torno a la traducción de los contenidos lingüísticos de este, es un trabajo mucho más amplio que puede abarcar una serie de modificaciones adicionales en su traspaso hacia otra cultura; es decir, es un proceso que va más allá de la mera traducción. Según la revisión terminológica presentada por Bernal-Merino (2006: en línea) sería más efectivo utilizar el término “localización lingüística” para así evitar caer en confusiones con otras fases del proceso de localización. De este modo, para propósitos de este estudio se mantendrá esta distinción entre localización de videojuegos con la localización lingüística, entendida como la traducción del contenido textual de este.

Dependiendo del tipo de contenido lingüístico de origen dentro y en torno al videojuego, podríamos encontrarnos con la necesidad de traducir manuales, publicidad, diálogos para subtitulación o doblaje, texto de interfaz, entre otros (Bernal-Merino, 2007b). Por ende, muchas de las consideraciones específicas para la traducción audiovisual son importantes a la hora de enfrentar este trabajo.

Bernal-Merino (2007a) presenta también ciertos aspectos técnicos respecto al trabajo de traducción, particularmente en el sentido de que el traductor en la mayoría de los casos no trabaja con el texto directamente en el videojuego, sino que es más bien extraído por un ingeniero de localización para el traductor, quien realiza su trabajo en procesadores de texto externos. Un traductor podría incluso encontrarse en la posición de no traducir un producto terminado debido a la necesidad de cumplir con fechas límite para un estreno simultáneo en diversas partes del mundo (Bernal-Merino, 2007b).

Más allá de estas consideraciones prácticas, Vázquez-Rodríguez (2014) propone tres niveles de problemas traductológicos que pueden encontrarse en la localización de un videojuego: lingüísticos, culturales y técnicos. Esta última categoría es la más importante de destacar pues se aleja de los problemas comunes asociados a la traducción audiovisual. Los problemas técnicos que presenta Vázquez-Rodríguez tienen que ver con la interacción de múltiples modalidades, tipos y formatos de texto, la edición de las fuentes dentro del juego al incluir caracteres fuera del idioma original, restos de código en el texto origen y datos variables dentro del texto de juego.

### 3. Fenómenos Lingüístico-Traductológicos

Entenderemos como fenómenos lingüístico-traductológicos a los distintos fenómenos lingüísticos relevantes para los objetivos de este estudio y que supongan una dificultad o problema en su traducción. De acuerdo a Nord (2009), las dificultades de traducción tienen que ver con las capacidades del propio traductor para enfrentarse al texto, mientras que los problemas guardan mayor relación con la intersubjetividad de la traducción, es decir, a cómo el texto meta ha de relacionarse con su receptor.



#### 3.1. Traducción del Humor

La traducción del humor se presenta como uno de los grandes problemas de la traducción audiovisual (Mayoral, 1998). Este problema guarda relación con las diferencias entre las distintas culturas de origen y meta, y a su vez, con las estructuras lingüísticas utilizadas para expresar humor que muchas veces son distintas en los distintos idiomas. Sin embargo, en palabras de Delabastita (1997:19, citado en Attardo, 2014): “*the production, the reception, and the translation of wordplay is never just a question of language structure alone*”. Bajo un punto de vista similar, Low (2011) señala que, si bien traducir humor puede suponer un dolor de cabeza, no es necesario traspasar las mismas estructuras, sino que, más bien, contar el mismo chiste. Es Low también quien ofrece dos

definiciones bastante prácticas para el desarrollo de este trabajo que serán abordadas a continuación.

### **3.1.1. Chistes**

En palabras de Low (2011), los chistes son unidades breves de humor expresadas verbalmente y pueden ser parte de un texto de mayor tamaño, o bien, funcionar como unidades independientes. En su artículo solo se refiere a los chistes en un plano enteramente lingüístico y reconoce que los chistes no verbales y los que se valen de elementos visuales y verbales pueden suponer ciertos problemas en la traducción audiovisual.

Low indica que la traducción de chistes no requiere el traspaso de las estructuras lingüísticas de la lengua de origen a la lengua de término. Por ello el mismo chiste podría tomar múltiples formas siempre y cuando este sea comprendido como humor en la lengua de término. Ciertos tipos de chistes siguen cierta lógica que está más allá de barreras lingüísticas como los absurdos, los chistes que hacen mofa de algún grupo social (como los chistes de gallegos en castellano) o chistes que ponen a una figura pública en un pedestal y hacen burlas de ella bajo esta lógica.

### 3.1.2. Juegos de Palabras

Low (2011) señala que los juegos de palabras (o *puns* en inglés) son unidades funcionales que explotan las ambigüedades presentes en palabras o frases, la mayoría de las veces con un propósito humorístico. Estos pueden considerarse a su vez como una subcategoría de los chistes. Estas unidades en particular presentan un desafío para los traductores, pues se valen de características específicas de un lenguaje, lo que dificulta su traspaso a otro.

*“The translation of puns is of marginal importance and of irresistible interest”* (Newmark, 1998: 217, citado en Low, 2011) por esta razón han sido cubiertos en diversos trabajos. Según Low, todos ellos coinciden en que la omisión es solo uno de múltiples mecanismos para el tratamiento de juegos de palabras. Incluso indica que dependiendo de la relación de distancia entre las lenguas con las que se trabaja se pueden encontrar ciertos juegos de palabras compartidos (no idénticos) a los que se puede llegar en un par de saltos lógicos. Low sugiere que el método para su traducción debe apegarse al propósito del enunciado en que se encuentra: si tiene un propósito humorístico debe buscarse la forma de traspasar este contenido pragmático, pero si su sentido está por sobre lo cómico es ahí donde hay que poner el énfasis en la traducción; incluso explicándolo de ser necesario.

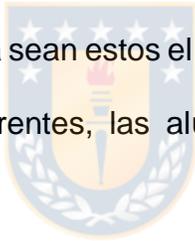
### 3.2 Intertextualidad, Intertexto y Alusión

La intertextualidad se refiere a la interacción que existe entre dos o más textos. Esto parte de la base de que ningún texto existe de manera aislada (Álvarez, 2001), pues si así fuera, sería necesario presentar una serie de definiciones cada vez que nos comunicamos. Calsamiglia y Tusón (1999) y Barrada (2007) coinciden en que cuando producimos un discurso entendemos que nuestro receptor cuenta con una serie de conocimientos y experiencias que le permiten descifrar, entender e inferir el significado de él. Barrada indica además que esto se produce al activar códigos en el lector.

Sin embargo, la delimitación del concepto de intertextualidad es un tanto nebulosa producto de la gran cantidad de términos involucrados. Por ejemplo, Reyes (1990) habla del valor evocativo de algunos tiempos verbales bajo el término de “citación”, Álvarez (2001) y Barrada (2007) traen a colación el concepto de “dialogismo” propuesto por Batjín, que según Álvarez, coincide con el concepto de “polifonía” propuesto por Ducrot que se refiere a la interacción de los distintos discursos previos que surgen como voces en un discurso. Irwin (2002), en un contexto artístico, habla también del concepto de “alusión” como una referencia indirecta a información compartida o no por un grupo lingüístico o cultural.

Ante toda esta confusión terminológica, la definición propuesta por Álvarez (2001) resulta bastante útil. Pues si bien propone el concepto de “intertexto”, tiene el

cuidado de separarlo de la polifonía. De este modo el intertexto es una referencia a un decir previo. Pero va más allá de cualquier acto de habla efectuado con anterioridad, el discurso al que se hace referencia tiene un cierto grado de reconocimiento. Bajo esta definición, el uso de clichés, proverbios o fragmentos textuales, entre otros, en medio de otro discurso son ejemplos de intertextualidad. Esta definición coincide con la propuesta de Bamman y Crane (2008) quienes bajo el concepto de alusión textual imitativa se refieren a la presencia de fragmentos textuales que hacen referencia a pasajes de otro texto. Además, Irwin (2002) propone en el caso de la alusión, que si bien pareciera girar siempre en torno a los textos literarios, ya sean estos el lugar en que se presenten referencias, o bien, sean a su vez referentes, las alusiones pueden ir más allá de esta delimitación.



La diferencia entonces entre la alusión y el intertexto radica en la manera en que se presenta la información, pues la información a la que se hace referencia en el caso de la alusión tiene un carácter implícito. Sin embargo, más allá de eso, comparten varias funciones. Según Álvarez (2001), algunas de las funciones de las referencias intertextuales tienen que ver con conferir una cierta autoridad a un texto, separar ciertos fragmentos textuales del enunciador, establecer una relación de complicidad entre enunciador y receptor, entre otras. Irwin (2002), coincide en muchas de ellas y añade también la posibilidad de generar con las referencias una disposición positiva a la recepción del discurso e involucrar a la audiencia por medio del establecimiento de intimidad y comunidad. Barrada

(2007) propone algunas funciones prácticas para el análisis literario, pues indica que el intertexto permite la correcta interpretación del significado del texto.

Álvarez (2001) también señala que todo sujeto productor o receptor de un discurso posee un comportamiento intertextual, que puede entenderse desde dos puntos de vista. En términos de producción, se expresa en el uso de palabras ajenas en un discurso por parte de un sujeto enunciador con el propósito de hacerlas funcionar dentro de él. Por otro lado, en términos de recepción, se refiere a la capacidad del receptor de reconocer un fragmento de texto externo dentro de un discurso y que ha sido empleado con un cierto propósito por su enunciador.

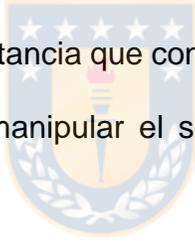
Además, Álvarez (2001) pone énfasis en el carácter cultural del intertexto. Los distintos textos que adquieren este grado de reconocimiento están vinculados inequívocamente con la cultura a la que pertenecen, por ende, “penetrar en una cultura extranjera es, en parte, penetrar en su intertextualidad cotidiana” (Álvarez, 2001: en línea). Bajo este punto de vista, el grado de reconocimiento de ciertos fragmentos textuales dependerá del grupo cultural con el que se utilice y así, podrían existir referencias intertextuales que no sirvan a su propósito, es decir, que no funcionen. Puede desprenderse que esta característica es también propio de la alusión, pues Irwin (2002) señala que la información implícita a la que se hace referencia podría no ser comprendida por todos los receptores.

Finalmente, Álvarez (2001) señala dos tipos de intertexto, basados en el grado de explicitud respecto a su naturaleza intertextual.

### **3.2.1 Intertexto Marcado**

Álvarez (2001) define el intertexto marcado como fragmentos ajenos de texto que se presentan de manera clara en un discurso por medio de marcas lingüísticas como comillas, ciertos verbos (como señalar, decir, etc.) o expresiones semejantes a “según Fulano”. Si bien estas marcas son perfectamente observables en textos escritos, el autor no hace mención de otras posibilidades existentes en los casos del discurso oral.

Según Álvarez, dependiendo del uso que se les dé, se pueden hacer diversas interpretaciones de la distancia que conserva el emisor del enunciado con su referencia o se puede manipular el sentido real tras la información en el fragmento intertextual.



### **3.2.2 Intertexto no Marcado**

El intertexto no marcado hace referencia a palabras emitidas por algún autor ajeno al texto que se está produciendo (Álvarez, 2001). Con la diferencia de que en este caso, la referencia no aparece marcada de ningún modo. Producto de esto, el emisor basa su comprensión en la experiencia del receptor y varía según sus experiencias, conocimientos y memorias.

Sin embargo, esta categorización no resulta muy útil para el presente estudio, pues debido a la naturaleza cómica de muchos de los elementos del corpus, se pueden emular estructuras de intertexto marcado sin la necesidad de tener un

referente real. Ante esta necesidad, se han rescatado del estudio de Bamman y Crane (2008) categorías pertinentes. Su estudio se basa en la necesidad de crear programas computacionales para la búsqueda de alusiones intertextuales imitativas a textos clásicos. Para ello consideran aspectos como similitud y orden de palabras, y similitud sintáctica, métrica y semántica. Dichas categorías son:

### **3.2.3 Referencias Directas**

Bamman y Crane (2008) indican que las referencias directas (también denominadas “citas”) son aquellas en donde el enunciado no dista en lo absoluto del referente. Es decir, el referente se presenta de la misma forma en la que se presenta en el texto original. Al funcionar, permite evocar el contexto original en el que el enunciado fue realizado.

### **3.2.4 Referencias Indirectas**

Por otra parte, Bamman y Crane (2008) definen las referencias indirectas como aquellas alusiones textuales en las cuales el contenido del texto referente sufre alteración en algún nivel. Debido a los cambios que sufren, estas referencias son más difíciles de detectar y si bien de estas se puede desprender un sentido, es a veces necesario apoyarse de contrastar otras variables para descubrirlas.

Tras la discusión terminológica establecida, parece prudente establecer los siguientes como los términos que se utilizarán en el desarrollo del presente trabajo:

**a) Alusión**

Entenderemos alusión como referencias cuyo referente no se encuentre en textos externos. Por ejemplo, referencias a eventos específicos como torneos, situaciones históricas, políticas, sociales, culturales, etc. Para propósitos del estudio, consideraremos como texto los elementos netamente verbales de los videojuegos (diálogos, monólogos, historia, texto literario dentro del universo de juego e incluso dentro de la interfaz, etc), dejando de lado elementos visuales.

**b) Referencia intertextual directa**

Entenderemos como referencia intertextual directa a las referencias cuyo referente se encuentre dentro del contenido de otros textos y que no sufra modificaciones de ningún tipo en su uso dentro de la obra.

**c) Referencia intertextual indirecta**

Entenderemos como referencia intertextual indirecta a las referencias cuyo referente se encuentre dentro del contenido de otros textos. Estas pueden

ser segmentos textuales que hayan sido tomados de manera casi directa y que hayan sufrido una modificación en algún nivel, o bien, referencias al contenido general de un texto.

#### **4. Procedimientos Técnicos de Traducción**

Para el tratamiento de los distintos fenómenos lingüístico-traductológicos previamente mencionados se han considerado las propuestas de Mayoral (1998) para la traducción de elementos con carga cultural en traducción audiovisual.

##### **4.1. Formulación Establecida**

Se refiere a una traducción por defecto. Por medio de este procedimiento se le otorga una designación en la lengua de término (LT) a un elemento en la lengua de origen (LO). Puede coincidir con cualquiera de los siguientes procedimientos, sin embargo, se considera formulación establecida si existen amplios precedentes de su uso.

Ejemplo: World Health Organization → Organización Mundial de la Salud

##### **4.2. Formulación Funcional**

Este procedimiento genera una denominación en la LT para un elemento de LO que se remite a una función, entidad o efecto similar en la cultura de término (CT).

Ejemplo: Prueba de Selección Universitaria (PSU) → University Admission Test

#### **4.3. Préstamo**

En este procedimiento se utiliza exactamente el mismo término de la LO en la LT.

Ejemplo: Easter egg → *Easter egg*

#### **4.4. Paráfrasis**

También conocida como traducción explicativa. En este procedimiento se explica por medio de definiciones, comentarios, etc., algún término de la LO. En este caso queda a discreción del traductor el contenido de dicha explicación.

#### **4.5. Combinación**

Este procedimiento emplea el uso simultáneo de dos o más de los distintos procedimientos aquí listados.

Ejemplo: Easter egg → *Easter egg* (contenido adicional oculto por los creadores de contenido de entretenimiento para sus fanáticos)

#### **4.6. Omisión**

En este procedimiento se dejan deliberadamente de lado elementos presentes en el texto en LO en su traspaso a LT.

#### **4.7. Creación**

Se agrupan en este procedimiento, los siguientes tres recursos.

##### **4.7.1. Calco**

En este procedimiento se traspasa un término de la LO a una designación que corresponde con los significados más inmediatos de sus componentes en LT.



Ejemplo: Serial killer → Asesino en serie

##### **4.7.2. Cognado**

En este procedimiento se crea en LT una versión de un término en LO que lo imita morfológicamente.

Ejemplo: Make sense → Hacer sentido

### 4.7.3. Nueva Creación

En este procedimiento se crea una nueva designación en LT para un término en LO. Esta nueva designación se genera en base a nuevas posibilidades léxicas o por la nueva asociación semántica de dos elementos léxicos.

Ejemplo: App → Aplicación



### **3. Pregunta de investigación**

Considerando la presencia de fenómenos lingüístico-traductológicos (chistes, juegos de palabras, intertexto y alusiones) en las líneas de voz *easter egg* en el videojuego Heroes of the Storm, ¿se consiguen mantener en su traducción del inglés al español?

#### **Objetivo General**

Determinar si se mantienen fenómenos lingüístico-traductológicos (chistes, juegos de palabras, intertexto y alusiones) en la traducción del inglés al español de las líneas de voz *easter egg* en el videojuego Heroes of the Storm.

#### **Objetivos Específicos**

1. Identificar el tipo de fenómeno lingüístico-traductológico presente en las líneas de voz en ambos idiomas.
2. Determinar el tipo de procedimiento técnico empleado para la traducción de cada línea de voz.
3. Comparar el tipo de fenómeno lingüístico-traductológico presente en las líneas de voz en la lengua origen con las de la lengua meta y analizar su grado de correspondencia.

#### 4. Metodología

Este es un estudio cualitativo de alcance descriptivo. Para la construcción del corpus del estudio se utilizaron las líneas de voz *easter egg* presentes en el videojuego *Heroes of the Storm* (HotS), en sus versiones en inglés y español latinoamericano, gatilladas al hacer click izquierdo repetidas veces sobre el personaje en control. Este videojuego es un MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) y ha sido desarrollado por Blizzard Entertainment desde el 2013. En este tipo de juegos, la narrativa pasa a un segundo plano y hay un gran énfasis en los personajes presentes, quienes se expresan a través de líneas de voz, además de sus distintas habilidades en el juego. HotS es un crossover que reúne a personajes de distintas franquicias de la compañía en arenas de batalla de 5 contra 5 con el objetivo de destruir el núcleo oponente ubicado en el centro de la base enemiga. Los personajes del juego provienen de los universos de *Warcraft*, *StarCraft*, *Diablo*, *Overwatch* y *Lost Vikings*, pero también se incluyen personajes originales (dos al momento de la redacción).

Al comienzo de la investigación se constituyó el corpus, para ello se escucharon las líneas de voz *easter egg* en inglés y en español y se recopilaron en fichas (ver Ejemplo de Fichas, más abajo). Estas líneas de voz corresponden a las líneas gatilladas al hacer click izquierdo repetidas veces sobre el personaje en control del jugador dentro del campo de juego y que se reproducen en un orden predeterminado después de las primeras dos líneas de voz gatilladas por clicks.

Estas dos primeras líneas corresponden a las que los personajes emiten como señal para el jugador de que el personaje ha sido seleccionado. En algunos casos, estas líneas de retroalimentación también fueron incluidas dentro del corpus debido a la presencia de fenómenos lingüístico-traductológicos relevantes para el estudio, particularmente Referencias Intertextuales.

Las líneas de voz en inglés fueron extraídas a partir de la información recopilada en el sitio web <https://heroesofthestorm.gamepedia.com>. Las líneas de voz en español fueron transcritas a partir del mismo juego o de recopilaciones de las líneas de voz disponibles en formato de audio en diversos canales en YouTube (borjito3, Doblaje Blizzard Latino, entre otros). Se utilizaron las voces de los personajes básicos, es decir, sin considerar las líneas de voz adicionales de algunos aspectos para los héroes. Finalmente, se omitieron los personajes **The Butcher (El Carnicero)**, **Murky** y **Probius (Sondius)** debido a que no se expresan verbalmente y mantienen las mismas líneas de sonido tanto en inglés como en español.

## Ejemplo de Fichas

### 7) Artanis - StarCraft

<b>Línea Inglés - 1</b>	Dawn will come
<b>Línea Español - 1</b>	El alba llegará.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Referencia intertextual directa (en universo):</b> frase utilizada por Artanis cuando el jugador hace click sobre él en su aparición en <i>StarCraft II</i> .
<b>PTT</b>	<b>Formulación establecida</b>

Se señala el universo de origen de cada personaje junto a su nombre antes de dar paso a las fichas de sus líneas. Las fichas contienen las transcripciones de las distintas líneas de voz *easter egg* en inglés y en español latinoamericano. En el caso de las líneas de voz que utilizan efectos de sonidos adicionales o inflexiones relevantes para el efecto de la línea, estos se describieron en español por medio de paréntesis “[ ]”. Las fichas están ordenadas siguiendo la secuencia con la que las líneas de voz se reproducen en el juego, lo que se expresa en ellas por medio del número que sigue a la leyenda Línea Inglés y Línea Español.

Las fichas incluyen también los fenómenos lingüístico-traductológicos (bajo la leyenda “Fenómeno LT”) relevantes para el estudio (Chistes, Juegos de Palabras, Referencias Intertextuales y Alusiones) que se han observado en las líneas en inglés. Se ha utilizado la leyenda “(en universo)” en el caso de las Referencias Intertextuales a obras de los universos originales de cada personaje. Tras ello se incluye el registro del Procedimiento Técnico de Traducción (a través de la leyenda “PTT”) empleado para la traducción de cada línea de voz según la propuesta de Mayoral (1998) para la traducción de elementos audiovisuales con carga cultural.

El registro de estas fichas constituye el Anexo 1, conformado por un total de 1009 fichas, una por cada línea, separadas en 88 secciones para los 84 personajes que se revisaron. Dos de estos incluyen secciones adicionales debido a fenómenos particulares. El personaje “**28 – Greymane/Cringris**” que tiene dos

formas (28.1 – Forma Humana, y 28.2 – Forma Huargen), y el personaje “**43 – The Lost Vikings/Los Vikingos Perdidos**” que constituyen una unidad formada por 3 personajes que pueden separarse (43.1 – Baleog, 43.2 – Erik, y 43.3 – Olaf), sus líneas en conjunto se encuentran en el apartado “43.4 – Todos Juntos”.

De estas líneas se descontaron 7 líneas en las cuales se sospecha la presencia de algún fenómeno lingüístico-traductológico relevante para el estudio del que no se pudo encontrar referente. Además se quitó un total de 18 líneas en las que se sospecha un problema de localización en el videojuego debido a la falta de efectos de sonido. Finalmente, tampoco se consideraron 24 casos en los que no existe fenómeno lingüístico-traductológico en la línea en LO, pero que sirven como preparación, continuación o referente de otras líneas que si los poseen.

Los resultados obtenidos que conciernen a la cantidad de fenómenos lingüístico-traductológicos y procedimientos técnicos de traducción se registraron en un documento Excel (Anexo 2). Se determinó en cada ficha si los Fenómenos observados en la LO se mantuvieron o fueron reemplazados en LT. Para los propósitos del estudio, se considerará como pérdida cada caso en que el fenómeno no se mantenga en LT incluso si es reemplazado.

Una muestra de las fichas ha sido evaluada por un tercero para contrastar la revisión, análisis y evaluación del investigador.

## **5. Análisis y discusión de los resultados**

En esta sección se presentarán los resultados obtenidos tras el análisis y estudio del corpus constituido. A través de la sección se incluirán también comentarios y conjeturas relevantes respecto a la recurrencia de los fenómenos lingüístico-traductológicos y los procedimientos técnicos de traducción que han sido empleados. La presentación de estos resultados está conformada en torno a los objetivos específicos del estudio. Se incluyen adicionalmente durante este análisis ejemplos representativos que se han encontrado en el corpus que permiten ilustrar claramente los conceptos revisados.

### **1. Recurrencia de los Fenómenos**

Tras el análisis del corpus se registró la presencia de todos los fenómenos que se esperaban encontrar (Chistes, Juegos de Palabras, Referencias Intertextuales Directas e Indirectas, y Alusiones). El fenómeno que presentó más recurrencia en la LO fue el Chiste, del que se encontraron 822 casos y el de menor recurrencia fue la Referencia Intertextual Directa, del cual se encontraron 155 casos. La recurrencia de los fenómenos puede observarse en la siguiente tabla (Tabla 1):

**Tabla 1 - Recurrencia de Fenómenos Encontrados en LO**

<b>Fenómeno</b>	<b>Recurrencia</b>
Chiste	822
Juego de Palabras	159
Referencia Intertextual Directa	155
Referencia Intertextual Indirecta	195
Alusión	618

Se esperaba que los Chistes fueran el fenómeno lingüístico-traductológico más recurrente debido a que este es el propósito clave con el cuál estas líneas *easter egg* han sido incluidas al juego. Se ha observado durante la construcción del corpus que la mayoría de los Chistes emplean alguno de los otros fenómenos como recurso sobre los cuales construir el efecto cómico. Aunque del mismo modo, existen Chistes que funcionan por su cuenta o que emplean elementos explícitos dentro del mismo juego. Un ejemplo de esto es la siguiente línea:

**Ejemplo 1: 55) Nova – StarCraft**

<b>Línea Inglés – 16</b>	<b>Failure is never an option.</b> No, seriously. Go check the menu, I'll wait. Not there, huh?
<b>Línea Español - 16</b>	<b>El fracaso jamás es una opción.</b> En serio. Ve y fíjate en el menú. Yo te espero... No estaba, ¿no?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la interpretación literal de la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual directa (en universo):</b> referencia a la frase de Nova al ser construida como unidad en StarCraft II: Wings of Liberty. Esta es a su vez un giro en la frase “ <i>Failure is not an option</i> ”, asociada al ex director de la NASA durante la misión <i>Apollo 13</i> , Gene Kranz. Sin embargo, esta frase tiene su origen real como eslogan de la película <i>Apolo 13</i> (1995).

<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> se mantiene la referencia por medio de <b>formulación establecida</b> . El resto de la oración se mantiene por medio de <b>formulación funcional</b> . El chiste se mantiene.
------------	---

En este caso se emplea una Referencia Intertextual Directa a una frase de Nova, el mismo personaje, pero en otro videojuego (*StarCraft II*). Esta línea es a su vez referencia a una frase popular asociada con operaciones espaciales, que es también la temática de dicho videojuego. Y sobre dicha línea se construye un Chiste utilizando elementos explícitos del juego como las opciones de configuración.



Una de las dificultades del análisis del Chiste como fenómeno lingüístico-traductológico tiene que ver con que el impacto cómico de los Chistes varía con la cultura y también con el individuo (Low, 2011). Por ende, se ha hecho lo posible por mantener la objetividad en el análisis de dichos elementos y se han contado como Chistes algunas líneas que pudieran no parecer graciosas, pero que se hayan redactado con dicho propósito en mente, como por ejemplo la siguiente línea:

### **Ejemplo 2: 33) Jaina – Warcraft**

<b>Línea Inglés – 7</b>	Sure is nice to get outside once in a while. Feels like I've been cooped up in a tower for years.
<b>Línea Español - 7</b>	¡Ah, aire puro! Siento como si hubiera estado enclaustrada en una torre durante años.

<b>Fenómeno LT</b>	<p><b>Chiste:</b> basado en la ironía de la alusión.</p> <p><b>Alusión:</b> durante las primeras 2 expansiones de WoW, es decir, por un periodo de 4 años en términos de tiempo real (dentro del universo de juego son más), Jaina solo se encuentra dentro de una torre en Theramore. Solo tras la expansión <i>WoW: Wrath of the Lich King</i>, se le vuelve a ver en el exterior.</p>
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la alusión se mantienen.

En este caso, la línea en ambos idiomas no se percibiría como Chiste en un contexto cotidiano. Por lo mismo la Alusión de este caso es esencial para poder siquiera entender la línea como un Chiste, o al menos, para poder notar el efecto cómico con el cual fue escrita. Esto sin mencionar, como Low (2011) indica, que los Chistes se pueden adaptar según cómo sean contados. Por esto es que el formato escrito con el que se analizan las líneas de voz remueve un componente clave de la narración de Chistes en las distintas inflexiones de la actuación y los cambios de entonación.

Se han considerado también como Chistes, las líneas que tienen como objetivo hacer burla del jugador, ya que en estos casos las líneas tienen por objetivo hacer reír aunque sea a expensas del jugador. Es normal encontrar de este modo, burlas que funcionan sin necesidad de otro recurso más que la mención al jugador, por ejemplo:

### Ejemplo 3: Samuro – Warcraft

<b>Línea Inglés – 10</b>	A true master of combat enters a state of "no mind" in battle. To react with speed and power, you must first empty your mind of all thoughts. So... you are already halfway there.
<b>Línea Español - 10</b>	Un verdadero maestro del combate es capaz de poner la mente en blanco en la batalla. Para reaccionar con velocidad y potencia, primero debes vaciar la mente de todo pensamiento. Tú, por ejemplo, ya estás a mitad de camino.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> burla al jugador.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste se mantiene.

Retomando la recurrencia, y el uso que se les da a los otros fenómenos lingüístico-traductológicos como recursos para los Chistes, tiene sentido que las Referencias Intertextuales Directas sean el menos recurrente de los fenómenos observados, con 155 casos. Ya que, según se ha mencionado en el marco teórico, estas son referencias que no presentan cambios en su estructura. Se ha presentado ya un ejemplo de Referencia Directa sirviendo a un chiste en el Ejemplo 1, por lo que se presenta ahora un caso de una Referencia Intertextual Directa sirviendo a un propósito diferente:

### Ejemplo 4: Sylvanas – Warcraft

<b>Línea Inglés – 1</b>	What are we if not slaves to this torment?
<b>Línea Español - 1</b>	No somos más que esclavos de este tormento.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Referencia intertextual directa (en universo):</b> referencia a la misma frase de Sylvanas en <i>Warcraft III: The Frozen Throne</i> .
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> la referencia se mantiene.

Este tipo de línea, como se ha mencionado durante la metodología, corresponde a una línea que el personaje en cuestión emite al recibir un click izquierdo para avisarle al jugador de que el personaje (Sylvanas, en este caso) ha sido seleccionado. Esta es la misma línea que el personaje emite en uno de sus videojuegos de origen *Warcraft III: The Frozen Throne* y desde entonces se ha constituido como una de sus frases características. Por ende su uso en el juego es doble ya que además de servir al propósito práctico anteriormente descrito, sirve también para establecer un vínculo con el jugador por medio de la referencia a dicho juego.

Durante la composición del corpus, algunas de las líneas que servían a este mismo doble propósito fueron eliminadas debido a que su estructura no era lo suficientemente específica para poder distinguirlas de expresiones comunes. Se mantuvieron otras líneas que, si bien son coincidentes en esta característica en términos de significado, tienen elementos estructurales que las separan de expresiones cotidianas, como por ejemplo:

**Ejemplo 5: 65) Stitches/Puntos – Warcraft**

<b>Línea Inglés - 1</b>	What we do?
<b>Línea Español - 1</b>	¿Qué hagamos?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Referencia intertextual directa (en universo):</b> referencia a la misma frase de la unidad abominación, a la que Puntos representa, en <i>Warcraft III</i> .
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene la referencia.

El cambio en la sintaxis común de la oración es una marca que permite al receptor distinguir una expresión como Referencia Intertextual en este caso.

Este tipo de Referencia Intertextual Directa tiende a aparecer usualmente en las primeras líneas de los personajes dentro del corpus, pero solo en personajes que proceden de juegos de estrategia como *Warcraft* o *StarCraft* ya que en estos casos en sus juegos originales, estas líneas servían a la misma función de retroalimentación al jugador. Este tipo de líneas no están presentes en los universos de *Overwatch* o *Diablo*, ya que el jugador está casi siempre en control del mismo personaje.

Por otro lado, las Referencias Intertextuales Indirectas son más comunes que sus contrapartes con 40 casos adicionales. Esto era esperable debido a que al ser más maleables se pueden utilizar más libremente. De este modo se han encontrado muchos casos en que el efecto cómico de la línea de voz se basa en los giros sobre referentes establecidos.

### Ejemplo 6: 82) Zarya – Overwatch

<b>Línea Inglés – 10</b>	Who watches over Overwatch? Several regulations boards. Not everything is a silly joke. Deal with it.
<b>Línea Español - 10</b>	Si sigues molestando, me encargaré de que ningún héroe de Overwatch vuelva a pisar jamás el nexo. El boicot soviético parecerá un juego de niños.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la frase “ <i>Who watches the watchmen?</i> ” dicho proveniente del latín que adquirió popularidad con su uso en la novela gráfica <i>Watchmen</i> (1986) de Alan Moore.
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se reemplaza la línea original por un chiste que incluye una alusión al boicot soviético de los juegos olímpicos de 1984. Se mantiene el chiste, pero se pierde la referencia intertextual.

A diferencia de las Referencia Directas, es mucho más complejo encontrar ejemplos de líneas que solo presenten una Referencia Indirecta. Pues incluso los ejemplos que se han visto en el corpus finalmente sirven a un chiste (Véase 37 – Kel'Thuzad, líneas 14, 15 y 16). El único ejemplo que se ha observado fuera de un Chiste es el siguiente:

### Ejemplo 7: Greymane/Cringris – Forma huargen – Warcraft

<b>Línea Inglés - 8</b>	Keep it up and you'll be <b>crying wolf</b> .
<b>Línea Español - 8</b>	¿Acaso no conoces <b>el cuento de Pedrito y el lobo?</b>
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia al cuento <i>The Boy who Cried Wolf</i> . <b>Alusión:</b> como huargen, Cringris es también parte lobo.
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se reemplaza la línea original por una que incluye una referencia intertextual a la versión latinoamericana del mismo cuento. Se mantiene la alusión.

En este caso la Referencia Indirecta se vale de la Alusión para hacer una amenaza. Este caso es de por sí particular, pues aunque se lee una Referencia al cuento “*The Boy who Cried Wolf*”, la expresión “*cry wolf*” ya está aceptada fuera del cuento como parte de la lengua inglesa. No obstante, también se considera que dicha expresión siempre remitirá al cuento original.

En relación con los Juegos de palabras, se esperaba encontrar un mayor número de ellos dentro del análisis del corpus, lo que pareciera explicarse en el hecho de que son solo un recurso más para los Chistes y no Chistes en esencia. Se tiende a asociar actualmente dichos Juegos de Palabras con humor, pero el propósito humorístico no es necesariamente una característica intrínseca, sino que algo que se observa mayoritariamente en ellos como señala Low (2011). No obstante existen ejemplos de ellos como el siguiente:

**Ejemplo 8: 2) Alarak – StarCraft**

<b>Línea Inglés - 9</b>	The difference between the templar and the tal'darim is simple. Templar use long-winded speeches to <b>reach the hearts</b> of their warriors. We use a blade.
<b>Línea Español - 9</b>	La diferencia entre los templarios y los tal'darim es simple. Los templarios usan discursos largos y rebuscados para <b>llegar al corazón</b> de sus guerreros. Nosotros usamos una cuchilla.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Juego de palabras:</b> basado en los significados literal y figurativo de la expresión “ <i>reach the heart</i> ”.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> el término “ <i>tal'darim</i> ” se mantiene como <b>préstamo</b> . Se sostiene el juego de palabras y la oración por medio de <b>formulación funcional</b> .

En este ejemplo, la interpretación del Juego de Palabras es más bien una amenaza que un chiste, aun cuando el solo uso de la ironía presentada por él pueda causar gracia a ciertos receptores. Se hace importante destacar en estos casos la necesidad de analizar con detenimiento ya que una observación prematura de un investigador podría detenerse en la gracia de la primera impresión y ver un Chiste donde no lo hay.

El último segmento de esta sección se enfoca en las Alusiones. Así como muchos de los Chistes analizados se basan específicamente en solo el uso de una Alusión como recurso, existen ejemplos de líneas en que los personajes utilizan una Alusión en otros contextos.



**Ejemplo 9: 57) Qhira – Heroes of the Storm**

<b>Línea Inglés – 13</b>	Ahh... There is nothing more frustrating than being smarter, faster, and stronger than everyone else, and yet still being unable to change things. Or... save anyone.
<b>Línea Español - 13</b>	[Suspiro] No hay nada más frustrante que ser más inteligente, rápida y fuerte que el resto y aun así, no ser capaz de cambiar las cosas. O... salvar a alguien.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Alusión:</b> referencia a la historia de Qhira. Ella es proveniente de un reino del Nexo que fue destruido. En ese lugar, ella era considerada una de las mejores guerreras.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> la alusión se mantiene.

En este caso la Alusión se utiliza para expandir el mundo que presenta el videojuego por medio de su vínculo con el personaje en cuestión. Qhira es un caso particular al ser uno de los dos personajes originales de HotS y, a diferencia

de Orphea (el otro personaje original), no cuenta con material adicional a su historia como cómics. También es particular en el estudio en el sentido de que es el segundo personaje con menos líneas de voz en el corpus (después de Brightwing/Alasol).

Existen Alusiones a elementos físicos de los personajes, a algunas de sus habilidades en el juego, pero particularmente a la historia de los videojuegos desde los que provienen. En este caso, las Alusiones, se utilizan para reforzar el vínculo de dichos personajes con el jugador, lo que genera un grado de complicidad con el receptor que es una de las funciones que propone Irwin (2002) para ellas. Esto es especialmente efectivo en el caso de su uso en chistes, pues solo si el jugador conoce la historia del personaje, puede entender los chistes (como el Ejemplo 2, más arriba).

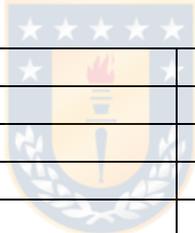
Esta sección se ha dedicado especialmente a enfatizar la función de los distintos fenómenos lingüístico-traductológicos observados en el contexto del videojuego. Si bien se pueden hacer mayores comentarios respecto de cómo se traducen o las dificultades que su traducción presenta, estos se reservarán para la sección 3 del análisis.

## **2. Recurrencia de los Procedimientos**

Con los fenómenos lingüístico-traductológicos registrados, se pasó al análisis de los distintos procedimientos técnicos de traducción empleados en cada una de

las líneas. La Formulación Funcional fue el procedimiento más recurrente, del cual se registraron 530 casos. Por otra parte, el menos recurrente fue el Préstamo con 4 casos observados. Esto sin contar procedimientos de los cuales no se pudo dar cuenta como la Paráfrasis, la Omisión y los Cognados, y también considerando los distintos procedimientos observados en las Combinaciones por cuenta aparte (más adelante). El resumen de la recurrencia de los procedimientos puede observarse en la siguiente tabla (Tabla 2):

**Tabla 2 - Recurrencia de procedimientos de traducción utilizados**



<b>Procedimientos</b>	<b>Recurrencia</b>
Formulación Establecida	35
Formulación Funcional	530
Préstamo	4
Paráfrasis	0
Combinación	255
Omisión	0
Calco	53
Cognado	0
Nueva creación	83

Al revisar los resultados se observa una clara tendencia a la Formulación Funcional. Este procedimiento consiste en traducir elementos culturales de la LO remitiendo a elementos similares de la LT. En este sentido resulta importante destacar que el análisis realizado no se concentró en términos específicos como los ejemplos propuestos en la teoría de Mayoral (1998), sino que se consideró cada línea como una unidad. Visto de este modo, el procedimiento de

Formulación Funcional es semejante a lo que se entiende como traducción literal con la salvedad de que existe una mayor libertad en la estructura de las oraciones traducidas de modo que se evitan, en la mayoría de los casos, errores; a diferencia de procedimientos como Calco o Cognados.

Para el propósito de la traducción de humor, la traducción literal que propone la Formulación Funcional muestra diversos ejemplos exitosos en los que los Fenómenos se traspasan sin problema de una lengua a otra. Se puede encontrar un ejemplo claro de ello en la siguiente línea:

#### Ejemplo 10: Alexstrasza – Warcraft

<b>Línea Inglés – 7</b>	My brood has told me I can be a <b>real queen</b> <sup>1</sup> sometimes. But it's a mother's right to be at least a little... <b>draconian</b> <sup>2</sup> .
<b>Línea Español - 7</b>	Mis hijos me dicen que a veces me creo <b>la reina del mundo</b> <sup>1</sup> . Pero toda madre tiene derecho a ser un poco... <b>draconiana</b> <sup>2</sup> .
<b>Fenómeno LT</b>	<p><b>Chiste:</b> línea cómica basada en los juegos de palabras y las alusiones.</p> <p><b>1. Juego de palabras:</b> basado en la alusión 1. En este caso se utiliza “<i>a real queen</i>” con la idea de señalar que puede ser muy caprichosa.</p> <p><b>1. Alusión:</b> Alexstrasza tiene el título de Reina de los Dragones, como líder de Acuerdo de Reposo de Dragones, una facción en WoW que une a todos los vuelos de dragones.</p> <p><b>2. Juego de palabras:</b> basado en la alusión 2. “<i>Draconian</i>” hace referencia a la severidad y utiliza la raíz “<i>drac-</i>” que es también raíz de la palabra “<i>dragon</i>”.</p> <p><b>2. Alusión:</b> el título de reina de los dragones de Alexstrasza en <i>Warcraft</i> no es figurativo. Ella es una dragona y dentro de HotS puede transformarse.</p>
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste, las alusiones y los juegos de palabras.

En este ejemplo se pueden observar múltiples Fenómenos que encuentran una traducción apropiada. Esto podría atribuirse a la cercanía entre ambos idiomas, lo que se refleja en el ejemplo en el uso de una palabra de raíz latina en “*draconian*” y en el hecho de que los referentes de las alusiones se encuentran en una obra que ya ha sido localizada. En este sentido, el hecho de que los personajes provengan de universos conocidos al jugador ofrece al traductor la facilidad de apoyarse en material previamente establecido para su trabajo.

Sin embargo, del mismo modo en que existen múltiples casos en los que la Formulación Funcional ofrece una opción rápida y fácil para una traducción exitosa, su dependencia puede provocar múltiples errores o, al menos, pérdidas importantes de los fenómenos observados en la LO; ejemplo de ello es la siguiente línea:

**Ejemplo 11: 52) Mephisto/Mefisto – Diablo**

<b>Línea Inglés – 5</b>	What's my biggest weakness? Hmm. Well, if anything I'd say I'm too passionate. <b>I really get into my work.</b>
<b>Línea Español - 5</b>	¿Cuál es mi mayor debilidad? Hmm. Bueno, si es que la tengo, diría que soy muy apasionado. Me tomo muy seriamente mi trabajo.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en juego de palabras. <b>Juego de palabras:</b> entre la interpretación figurativa y literal de “ <i>I really get into my work</i> ”. Esta interpretación tiene que ver con la alusión. <b>Alusión:</b> durante los eventos de <i>Diablo II</i> , Mefisto manipula al sacerdote Sankekur y se mete dentro de su cuerpo al ser liberado de la gema donde su alma era prisionera. Una vez dentro del cuerpo del mortal, Mefisto retuerce su recipiente para representar su apariencia.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se pierde el chiste, el juego de palabras y la alusión. Se sugiere haber mantenido un calco del juego de palabras, por

	ejemplo “Me meto mucho en mi trabajo” o una formulación funcional de dicha expresión “Me entierro profundamente en mi trabajo”.
--	---

En este caso, modificar la expresión original lleva a la pérdida de un Juego de palabras y, debido a la naturaleza interdependiente de muchos de estos Fenómenos, de la Alusión y el Chiste. Esto podría tener múltiples explicaciones. La primera que viene a la mente en base a la tendencia que hemos destacado sería la dependencia en la Formulación Funcional, ya que a causa de lo cotidiano de la expresión “*I really get into my work*” es fácil pasar por alto el posible doble entendido que forma el Juego de Palabras. Otra posible explicación podría encontrarse en que sencillamente el traductor desconocía la historia o naturaleza del personaje con el que estaba trabajando y, por lo mismo, fue incapaz de ver el Juego de Palabras para empezar. Este es uno de los problemas que se presentan al trabajar con las Alusiones pues su naturaleza indirecta puede provocar que pasen completamente desapercibidas.

Por otro lado, el procedimiento menos empleado fue el de Préstamo con solo cuatro casos que simbolizan menos del uno por ciento. En los casos en los que se emplean Préstamos se observa una referencia a una obra específica (59 – Raynor, línea 14) o el uso de un idioma ficticio (73 – Tyrande, línea 2). Los otros dos ejemplos son extremos y los revisaremos a continuación:

### Ejemplo 12: 6) Anub'arak – Warcraft

<b>Línea Inglés – 6</b>	Raiiid-s!?!
<b>Línea Español - 6</b>	¡¿Raid?!
<b>Fenómeno LT</b>	<p><b>Chiste:</b> línea cómica basada en la referencia y el juego de palabras.</p> <p><b>Juego de palabras:</b> basado en la interacción entre la referencia intertextual y alusión.</p> <p><b>Referencia intertextual directa:</b> referencia al grito emitido por los insectos en comerciales del insecticida Raid.</p> <p><b>Alusión:</b> “raid” es el nombre que reciben las bandas en WoW. Las bandas son instancias de contenido en que los jugadores se reúnen en bandas de entre 10 a 20 jugadores para derrotar grandes enemigos. Anub'arak era el jefe final de la instancia Prueba del Cruzado, añadida en el parche 3.2 de <i>WoW: Wrath of the Lich King</i>.</p>
<b>PTT</b>	<p><b>Préstamo:</b> se mantiene la referencia intertextual y con ello el chiste y el juego de palabras. Se puede establecer un argumento de que la alusión se mantiene ya que en las comunidades de usuarios latinoamericanos se tiende a usar la palabra “raid” de manera intercambiable con su traducción “banda”.</p>

En este caso existe la suerte de que el referente del Préstamo sea una compañía internacional cuyos comerciales han mantenido el nombre de la marca y además de que el término “raid” sea entendido por los usuarios del juego. Ahora bien, es cierto que un nuevo usuario podría no entender el significado de esto y con ello la Alusión se perdería, pero aun así el referente y el chiste se mantienen, asumiendo la universalidad del comercial referente. Se estima que esta conexión podría cambiar con el paso del tiempo y la pérdida de la popularidad de la televisión como medio de comunicación.

El siguiente es un caso en el que se utiliza el Préstamo en la traducción y en el que, aunque existen argumentos para emplear este procedimiento que

revisaremos tras el ejemplo, el resultado final de la traducción presenta serios problemas:

### Ejemplo 13: 20) Diablo – Diablo

<b>Línea Inglés – 8</b>	<i>Soy malefíco.</i>
<b>Línea Español - 8</b>	Soy maléfico.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la alusión. <b>Alusión:</b> en las sociedades tiende a dominar un miedo a lo desconocido. Lo cierto es que pareciera ser que una generación de adultos mira con malos ojos los idiomas desconocidos y ven en ellos influencias demoniacas. Se puede hacer otra alusión a que el nombre del juego coincide con el nombre que se le da a Satanás en español: el Diablo.
<b>PTT</b>	<b>Préstamo:</b> se considera que en base a que se tomó la misma línea original del inglés, el procedimiento seguido fue un préstamo. Esto conlleva a una pérdida de la alusión y el chiste. Como sugerencia se pudo haber hecho un calco y haber vuelto al inglés. Considerando la alusión, se puede entender la necesidad de mantener el español, de hecho la versión en alemán también realiza una nueva creación en español: “ <i>Me llamo Diablo. Vengo de los Infiernos Abrasadores. ¿Dónde está la biblioteca?</i> ”. Bajo ese punto de vista otra posibilidad sería basarse en la predominancia del español, como lo hace la línea 10 más adelante, para una nueva creación.

Este es un caso excepcional, partiendo de la base de que la línea original en la LO utiliza el español y debido a ello existen otras implicaciones. Como se describe en el segmento “Alusión” en el ejemplo, Diablo es una versión de Satanás y utiliza el nombre más popular en español, por ende su uso es parte del chiste. Bajo este punto de vista utilizar el Préstamo y mantener el idioma como español remueve el efecto cómico de la línea. Debido al significado que tiene el español con el nombre del personaje, no es lo óptimo utilizar otra lengua para

efectuar el juego que se hace en el inglés. La posibilidad que ofrece más opciones ante este tipo de casos es el procedimiento de Nueva Creación.

La Nueva Creación es el tercer procedimiento menos recurrente, ya que se han registrado 83 casos de él. Como se ha descrito anteriormente, existe una tendencia a la traducción literal y por esto el uso de la Nueva Creación está limitada a casos en los que los Fenómenos presentan características muy específicas que impiden una traducción literal que los mantenga en totalidad. Cabe destacar que la propuesta de Mayoral (1998) se basa en términos, es decir, unidades más reducidas que las líneas que conforman el corpus. Por ende la “nueva designación” que se menciona ha sido entendida como una creación original en remplazo a la línea en LO, aunque muchas de ellas parten de la misma base.

#### Ejemplo 14: 69) Thrall – Warcraft

<b>Línea Inglés – 9</b>	I am a lean, green, fighting machine.
<b>Línea Español - 9</b>	Déjame contarte un chiste verde. En eso soy especialista.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual basado en el color de piel de Thrall. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la frase de John Winger en la película <i>Stripes</i> (1981): “ <i>You’re a mean, lean, fighting machine!</i> ”
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se reemplaza la línea original por una que incluye un chiste basado en la alusión al color de la piel de Thrall.

En este caso la línea original es reemplazada porque su popularidad en LT no es tal como en LO y bajo este punto de vista se utiliza la base de dicha línea que

aparece como mención en la línea en inglés. Y se reemplaza en español por una Alusión sobre la que se construye un chiste basada en la idea de los “chistes verdes”.

En otros casos, las Nuevas Creaciones son empleadas para reemplazar referentes que no se mantienen en su traspaso de una lengua a otra. Un ejemplo claro de esto son las líneas que utilizan nombres o letras de canciones en inglés como base sobre las cuales hacer un Chiste.

### Ejemplo 15: 26) Gazlowe – Warcraft



<b>Línea Inglés – 16</b>	My minds on my money, and my money's on my mind.
<b>Línea Español - 16</b>	[Cantando] Con dinero o sin dinero, siempre hago lo que quiero.
<b>Fenómeno LT</b>	<p><b>Chiste:</b> línea cómica basada en la referencia y la alusión.</p> <p><b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la canción <i>Gin and Juice</i> de Snoop Dogg, específicamente las líneas: “<i>Rollin down the street, smokin indo, sippin on gin and juice / Laid back [with my mind on my money and my money on my mind]</i>”</p> <p><b>Alusión:</b> referencia a la naturaleza avara de la raza goblin en WoW.</p>
<b>PTT</b>	<p><b>Nueva creación:</b> se reemplaza la línea original con un chiste basado en la misma alusión y con una referencia intertextual indirecta a la canción “El Rey” de José Alfredo Jiménez. Específicamente a la frase: “Con dinero y sin dinero / hago siempre lo que quiero / y mi palabra es la ley”.</p>

En estos casos se utilizan los temas por los que los personajes son reconocidos como la Alusión base sobre la cual poder construir el efecto cómico en las líneas de voz. En este caso, la raza goblin a la que Gazlowe pertenece es reconocida

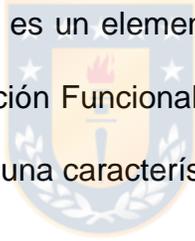
dentro de su universo por su naturaleza codiciosa y avara, especialmente en términos monetarios. Por ende, el tema 'dinero' es un buen punto de partida para optar por otras opciones en términos de procedimientos para este personaje. En un plano más general, esto da evidencia de la necesidad del traductor de tener un manejo importante de los contenidos del texto origen (en este caso, las características de los personajes) y también contar con un repertorio de referentes en su LT (dentro del corpus se han registrado el uso como referente de músicos latinoamericanos como José Alfredo Jiménez, Juanes, Maná, Nino Bravo, entre otros).

Otro de los procedimientos utilizados y que da muestra de la tendencia a la traducción literal es el Calco. Este procedimiento es muchísimo menos recurrente que la Formulación Funcional (con 53 casos). Esto se explica en base a cómo se realizó el análisis, ya que la definición de Mayoral (1998) señala que el Calco da a cada elemento del término la designación más cercana en LT y al analizar cada línea como unidad, ciertos elementos que podrían considerarse minúsculos marcan la diferencia entre uno y otro procedimiento. Los personajes que muestran este procedimiento de manera más recurrente son 1- Abathur y 52 – Mephisto con 4 casos cada uno.

### Ejemplo 16: 1) Abathur – StarCraft

<b>Línea Inglés - 4</b>	Pronouns. Unclear.
<b>Línea Español -4</b>	Pronombres. Poco Claros.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la alusión. Se explicita el absurdo de que Abathur no utilice pronombres. También se hace evidente el absurdo de que un ser aparentemente inteligente no comprenda la idea de los pronombres. <b>Alusión:</b> Abathur no utiliza pronombres.
<b>PTT</b>	<b>Calco:</b> el chiste y la alusión se mantienen.

Los casos de Calco en las líneas de Abathur eran esperables, ya que como muestra el Ejemplo 16, el personaje tiene un patrón de habla muy particular pues no utiliza pronombres lo que es un elemento cuya variación podría transformar este ejemplo a una Formulación Funcional. El caso de Mefisto es un poco más interesante ya que no posee una característica similar.



### Tabla 20 – Ejemplo 17: 52) Mephisto/Mefisto – Diablo

<b>Línea Inglés – 15</b>	I am Mephisto, Lord of Hatred! [Muy rápidamente] Any resemblance to other fictional demonic entities is entirely coincidental <sup>1</sup> .
<b>Línea Español - 15</b>	¡Soy Mefisto, Señor del Odio! [Muy rápidamente] Cualquier parecido con otra entidad demoníaca ficticia es pura coincidencia <sup>1</sup> .
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> ironía basada en la alusión. <b>Alusión:</b> referencia a Mefistófeles, demonio originado en la leyenda de Fausto. Esta leyenda se ha llevado al teatro primeramente por Christopher Marlow y más popularmente por Johann Wolfgang von Goethe. El nombre del Mefisto en Diablo y HotS tiene su origen en él.
<b>PTT</b>	<b>Calco:</b> se mantiene el chiste y la alusión.

En este caso podría discutirse la diferencia entre “*entirely coincidental*” y “pura coincidencia” como la raíz de la diferencia entre Calco y Formulación Funcional, pero es una diferencia mínima. También está el caso de la traducción del nombre “*Mephisto*” pero esta es solo una diferencia en términos de escritura ya que la pronunciación es casi la misma, por ende no se considera el procedimiento empleado en el Ejemplo 17 como una Combinación.

Otro de los procedimientos menos recurrentes tiene que ver con la Formulación Establecida, del cual se han registrado 35 casos. Esto guarda una estrecha relación con la recurrencia las Referencias Directas que se comentaron en el apartado anterior, ya que es el procedimiento más utilizado para traducir las líneas de voz utilizadas como retroalimentación al jugador. Esto considerando que en su mayoría ya existe una traducción determinada para ellas en videojuegos anteriores.

### **Ejemplo 18: 37) Kel’Thuzad – Warcraft**

<b>Línea Inglés – 2</b>	Is something amiss?
<b>Línea Español - 2</b>	¿Hay algún problema?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Referencia intertextual directa (en universo):</b> referencia a la misma línea de Kel’Thuzad en <i>Warcraft III</i> .
<b>PTT</b>	<b>Formulación establecida:</b> se mantiene la referencia.

En este caso la línea original encuentra su primer ejemplo de traducción en el doblaje español ibérico de *Warcraft III*. Puede parecer extraño que se haya

basado este análisis en una versión ibérica, sin embargo el juego se popularizó de esta manera en el mercado latinoamericano por lo que se ha considerado como referente de este juego y lo mismo con el doblaje ibérico del primer videojuego de *StarCraft*.

Más allá de estos ejemplos, son pocos los casos en que se utilizan debido al análisis de las líneas como unidad. Debido a ello, son más comunes como partes de las Combinaciones en las que nos detendremos más adelante.

Pero antes de eso cabe comentar brevemente el no uso de procedimientos como los Cognados o las Paráfrasis. El caso de los Cognados puede estar relacionado a que incluso dentro de la tendencia que se ha descrito a la traducción literal, existe una libertad para adaptar la oración adecuadamente. Los ejemplos que se observan de Cognados suelen no tener un uso muy aceptado en LT, a causa de ello, se sospecha que la Formulación Funcional y el Calco predominan sobre ella ya que permiten una mayor naturalidad en el uso de la lengua y esto a su vez influye en el habla del personaje. Esto es importante ya que en lo que se refiere a traducción para el doblaje se necesita una sincronía en la caracterización del personaje (Agost 1999:16, citada en Hurtado, 2001) y los sinsentidos pueden interrumpir dicha caracterización.

Por su parte, la Paráfrasis parece ser dejada de lado ya que la naturaleza de las líneas que se han traducido buscan un efecto cómico. Por ello, detener el flujo normal de la narración para explicar impacta directamente el efecto que la línea

pueda tener. Existen casos en el que la gracia de la línea justamente se basa en la explicación del Chiste.

### Ejemplo 19: 49) Malfurion – Warcraft

<b>Línea Inglés – 11</b>	Well, this is a thorny situation. [Risa] Get it? Thorny? It's because I'm a druid! [Risa] I am humorous.
<b>Línea Español - 11</b>	Bueno, tengo un problema... con muchas puntas. [Risa] ¿Se entiende?... ¡Puntas! Por mis cuernos. [Risa] ¿No soy gracioso?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> se construye un chiste sin mucha gracia basado en el juego de palabras. Se remata con la actitud satisfecha del personaje. <b>Juego de palabras:</b> entre “ <i>thorny</i> ” entendido como complejo o difícil y “ <i>thorn</i> ” espinas, debido a las habilidades que Malfurion posee con la naturaleza, como él mismo describe.
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se crea una nueva línea de voz que recrea el mismo chiste utilizando expresiones en español. Se pierde el juego de palabras.

No se puede hablar de Paráfrasis en estos casos por que técnicamente no se explica ni se ahonda en ningún término ni se hace un esfuerzo por explicar la línea. La explicación es parte del Chiste tanto en LT como LO.

Otra posible causa podría ser la necesidad de sincronía temporal entre las líneas, es decir la necesidad de que usen la misma cantidad de tiempo en LO y LT. Si bien esta sincronía es importante en la traducción para el doblaje como indican Mayoral (1998) y Chaume (2013), se sospecha que durante el desarrollo del trabajo de localización para este videojuego esta necesidad de sincronía no fue un factor decisivo, pues se han encontrado ejemplos de líneas más largas en su versión doblada (como por ejemplo: 22 – E.T.C., línea 12, o 29 – Gul’dan, línea

14, los ejemplos no se incluyen en esta parte debido a que este fenómeno se aprecia más claramente escuchando las líneas de voz que leyéndolas).

Antes de desglosar las Combinaciones, es importante destacar que ninguna línea sufre Omisión. En el caso de todos los personajes se observó que existían el mismo número de líneas tanto en inglés como en español. Se sospecha que esto guarda relación con el funcionamiento técnico de las líneas en el videojuego, ya que la falta de algún archivo en la secuencia podría producir un error en la ejecución del programa. Esto se conjetura en base a los escasos conocimientos de programación del investigador.

Se ha decidido dejar el procedimiento de Combinación para el final ya que al estar compuestas por el uso conjunto de los procedimientos mencionados anteriormente no es necesario adentrarse excesivamente en la descripción de ellos. Luego de la Formulación Funcional, la Combinación es el segundo procedimiento más recurrente, con presencia en 255 casos. Se ha recopilado la información respecto a las distintas composiciones de ellas en la siguiente tabla (Tabla 3):

**Tabla 3 - Recurrencia de Combinaciones**

<b>Combinación</b>	<b>Recurrencia</b>
Formulación Funcional + Formulación Establecida	111
Formulación Funcional + Préstamo	50
Formulación Funcional + Nueva Creación	44
Formulación Funcional + Cognado	1
Formulación Funcional + Omisión	5
Formulación Establecida + Calco	9
Calco + Préstamo	3
Calco + Omisión	1
Calco + Nueva Creación	5
F. Establecida + Préstamo + Nueva Creación	1
F. Funcional + Préstamo + Nueva Creación	1
F. Funcional + Préstamo + Omisión	1
F. Funcional + F. Establecida + Nueva Creación	11
F. Funcional + F. Establecida + Préstamo	10
F. Funcional + F. Establecida + Omisión	1
F. Funcional + F. Establecida + Combinación	1

La Combinación más recurrente es la conformada por el uso de la Formulación Funcional junto a la Formulación Establecida con 111 casos registrados. Esto se explica en el hecho de que la Formulación Establecida en estos casos se utiliza para traducir algún término o nombre que posee una traducción específica. Este es también el caso del uso del Préstamo en estas combinaciones, pues ciertos términos se mantienen de la manera en que son utilizados en LO.

## Ejemplo 20: 32) Imperius – Diablo

<b>Línea Inglés – 6</b>	I am the only angel in the Heavenly Host with blazing wings of valor. Pay no attention to the mortals who pre-ordered Reaper of Souls.
<b>Línea Español - 6</b>	Soy el único ángel en las Huestes Angelicales con flameantes alas de valor. No prestes atención a los mortales que reservaron Reaper of Souls.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la primera oración y la alusión de la segunda. <b>1. Alusión:</b> los jugadores que reservaron la expansión de Diablo III, <i>Reaper of Souls</i> obtuvieron un objeto cosmético que les permitía ponerse alas ardientes como Imperius.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la línea se traduce en forma de <b>formulación funcional</b> . El término “ <i>Heavenly Host</i> ” se traduce como <b>formulación establecida</b> . El nombre “ <i>Reaper of Souls</i> ” se traduce como <b>préstamo</b> . Se mantiene el chiste y la alusión.

En este caso se puede apreciar que el procedimiento con el que se aborda la línea a un nivel general es el de Formulación Funcional. Los otros procedimientos se emplean para la traducción de nombres específicos (“*Heavenly Host*” y “*Reaper of Souls*” en este caso). Esto guarda relación con los precedentes de traducción de estas unidades en videojuegos anteriores (*Diablo II* y *Diablo III*).

Nuevamente se aprecia en las Combinaciones la tendencia hacia la traducción literal, pues la Formulación Funcional se observa como parte de 236 casos y el Calco en otros 18, conformando un total de 254 de los 255 casos, es decir un 99,6%. En este sentido cabe destacar que algunos casos que podrían considerarse Combinación entre Calco y Formulación Funcional se han considerado finalmente como Formulación Funcional debido al análisis que se ha hecho de la línea como unidad.

### Ejemplo 21: 49) Malfurion - Warcraft

<b>Línea Inglés – 4</b>	I'm an Archdruid, not a prophet. Get your lore straight.
<b>Línea Español - 4</b>	Soy un archidruida, no un profeta. No confundas las cosas.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> referencia al Profeta de la Naturaleza de <i>Defense of the Ancients 2</i> (DOTA 2). DOTA comenzó como un mapa personalizado en Warcraft III, cuya popularidad alcanzó un punto tal que se desarrolló un juego en torno a él. Cuando este juego escapó de las manos de Blizzard, se reemplazó a Malfurion para evitar problemas legales. De este concepto nace el Profeta de la Naturaleza.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> La alusión y el chiste se mantienen.

En este ejemplo se puede hacer la separación entre las dos oraciones que componen la línea y desde ese punto de vista podemos decir que la primera de ellas se traduce en forma de Calco, pues sus componentes corresponden con las designaciones más inmediatas en LT. Por su parte, la segunda oración es traducida en forma de Formulación Funcional pues apunta a la misma idea con otras palabras.

La revisión de los procedimientos nos dice que la traducción literal es predominante, pero hay espacio para la creatividad del traductor en los casos que supongan una problemática importante. En el siguiente apartado revisaremos si estos procedimientos mantienen en general o no los Fenómenos Lingüístico Traductológicos que hemos mencionado anteriormente.

### 3. Pérdidas

Con el objetivo de responder la pregunta de investigación: “¿Se consiguen mantener los fenómenos lingüístico-traductológicos en la traducción de líneas de voz *easter egg* en el videojuego *Heroes of the Storm*?” se han revisado cada una de las líneas para registrar si los fenómenos presentes se han mantenido o no. Bajo este punto de vista y como se mencionó en la metodología, se considera como Pérdida cada fenómeno lingüístico-traductológico que no haya conseguido ser traspasado de LO a LT, incluyendo los casos en que se cuestione el traspaso de los fenómenos y los casos en que los fenómenos hayan sido remplazados por otros distintos. De este modo se han encontrado los resultados que se encuentran registrados en la siguiente tabla (Tabla 4):

**Tabla 4: Porcentaje de Pérdidas por Fenómeno Lingüístico Traductológico**

<b>Fenómeno</b>	<b>Recurrencia</b>	<b>Pérdidas</b>	<b>% de pérdida</b>
Chiste	822	70	8,5
Juego de Palabras	159	79	49,7
RI. Directa	155	32	20,6
RI. Indirecta	195	71	36,4
Alusión	618	41	6,6
<b>Total</b>	1949	293	31,2

El fenómeno lingüístico-traductológico que muestra mayor porcentaje de Pérdidas durante la traducción son los Juegos de Palabras con casi un 50%. Debido al carácter idiomático de los Juegos de Palabras y la distancia entre LO

y LT, este número refleja las expectativas antes de iniciar el estudio en cuanto a Pérdidas en la traducción. Otra posible explicación es la tendencia a la traducción literal, ya que por ella el traductor se ata a la estructura y palabras de la versión original de la línea en inglés y evita, de este modo, soluciones creativas ante la problemática que presentan los Juegos de Palabras.

Como Low (2011) destaca, los Juegos de Palabras se basan en una ambigüedad verbal y debido a que, como bien sabemos, las palabras en las distintas lenguas no siempre comparten la totalidad de sus acepciones, es extremadamente complejo encontrar casos en que un término encuentre un equivalente que sostenga dicha ambigüedad.



**Ejemplo 22: 54) Nazeebo – Diablo**

<b>Línea Inglés – 7</b>	I have to keep a head... What? What do you mean "of the game?" No, I just need to keep a head. See, right here. [Sonido de bolsa y carne golpeando el suelo] A head.
<b>Línea Español - 7</b>	Tengo que mantener la cabeza... ¿qué? ¿Qué quieres decir con “cabeza de ventaja”? No. Digo que tengo que mantener la cabeza. ¿Ves? Aquí [Sonido de bolsa y carne golpeando el suelo] La cabeza.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en el juego de palabras y apoyado por los efectos de sonido. <b>Juego de palabras:</b> entre la interpretación figurativa de la expresión “ <i>keep ahead of the game</i> ” y la literal de “ <i>keep a head</i> ”.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y el juego de palabras se mantienen.

En este ejemplo se observa cómo todos los fenómenos encuentran un equivalente en LT. Las expresiones se pueden relacionar entre ellas por

circunstancias fortuitas más que por alguna razón lógica. En este sentido la traducción de Juegos de Palabras es sumamente problemática ya que las posibilidades de la lengua son el mayor impedimento para la libertad creativa del traductor, sin considerar su experiencia en la lengua. De este modo, un procedimiento para abordar este fenómeno consiste en reemplazar el Juego de Palabras en LO por uno en LT.

### Ejemplo 23: 60) Rehgar – Warcraft

<b>Línea Inglés – 11</b>	Think of it – an all-shaman expansion to World of Warcraft! We'll call it: ShamWoW! The thing, it sells itself!
<b>Línea Español - 11</b>	¡Imagínate! ¡Una expansión solo con chamanes! ¡El nombre sería Chamigo! ¡Ja! ¡Es una idea que vale millones!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en el juego de palabras y la referencia intertextual. <b>Juego de palabras:</b> entre “Shaman”, la clase a la que Rehgar representa, “WoW” como acrónimo de <i>World of Warcraft</i> y “Shamwow” de la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia al popular infomercial de la toalla Shamwow. Una de las frases en el comercial es “ <i>it sells itself</i> ”.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la línea se traduce como <b>formulación funcional</b> . La segunda oración se reemplaza por una <b>nueva creación</b> que incluye un juego de palabras entre “chamán” y “amigo” con el concepto de “Chamigo” que podría referirse a una expresión argentino paraguaya construida para referirse a un amigo muy cercano y también es una marca de yerba mate. Se mantiene el chiste, el juego de palabras y la referencia.

En este caso, ambas líneas tienen un Juego de Palabras en base al mismo tema. Si bien los referentes y el Juego de Palabras cambian, los fenómenos lingüístico-traductológicos se mantienen, y más importante que eso, funcionan. Naturalmente existe en este caso la salvedad de que el término “Chamigo” no

funciona bien dentro de todo el territorio para el que el juego está destinado, lo que es también una limitante importante para el doblaje latinoamericano. Ahora bien, si el Juego de Palabras no puede traducirse y no se pueden encontrar equivalentes, el siguiente mejor paso es compensarlo (Low, 2011), sobre todo considerando en este caso particular el propósito cómico de los chistes.

#### Ejemplo 24: 53) Muradin – Warcraft

<b>Línea Inglés – 7</b>	Anyone got some gold I can borrow? I'm a bit short. Eh? Eh? Hello? Is this on?
<b>Línea Español - 7</b>	¿Cuántas veces tendré que decirlo? ¡No, no conozco a nadie que se llame Nieves Blancas!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la alusión y en el juego de palabras. Se presenta la línea en forma de una rutina de comedia <i>stand up</i> . <b>Alusión:</b> Muradin es un enano. <b>Juego de palabras:</b> entre la interpretación figurativa y literal de “ <i>I’m a bit short</i> ”
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> bajo la misma alusión, se reemplaza la línea original por una que presenta un nuevo chiste que incluye una referencia al personaje Blancanieves del popular cuento de hadas.

En este caso replicar el Juego de Palabras que presenta la expresión “*I’m a bit short*” es complicado ya que en el contexto monetario se puede utilizar la expresión “Ando corto”, pero esta no coincide completamente con las expresiones para altura. Se puede pensar en la expresión “corto de estatura”, sin embargo, es complejo encontrar una manera en que suene natural. En el caso del Ejemplo 24 se modifica la línea original y se introduce un nuevo Chiste basado en la Alusión original a la vez de que se hace una Referencia a un personaje

popular. Si bien este caso se ha considerado como Pérdida para propósitos del cálculo de resultados, la función de la línea se mantiene.

Luego de los Juegos de Palabras, las Referencias Intertextuales en conjunto son los fenómenos lingüístico-traductológicos que presentan un mayor porcentaje de Pérdida (Directas – 20,6%; Indirectas – 36,4%; En Conjunto - 29,4%). Para el cálculo de este resultado no se ha considerado el hecho de que una Referencia Directa pueda volverse Indirecta en el traspaso, es decir, si existe una Referencia en LO y una en LT se considera como traspasada efectivamente, aun cuando el referente cambie. En estos casos es importante destacar la tendencia a la traducción literal, ya que en algunos casos la falta de un referente en español pone en cuestionamiento el traspaso de la Referencia y esto sí ha sido considerado como pérdida.

### Ejemplo 25: 57) Qhira – Heroes of the Storm

<b>Línea Inglés – 8</b>	When a problem comes along, I tend to whip it. And I whip it good.
<b>Línea Español - 8</b>	Cuando se aproxima un problema, suelo azotarlo. Y soy buena en eso.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro de la referencia intertextual, basado en la alusión. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la letra de la canción Whip It de Devo. Específicamente a las líneas: “ <i>When a problem comes along / You must whip it</i> ” y “ <i>Whip it good</i> ”. <b>Alusión:</b> Qhira utiliza un látigo como arma.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se pierde la referencia intertextual y el chiste. Se discute que se mantenga la referencia en caso de que el receptor tenga conocimientos de inglés. Se mantiene la alusión. Se sugiere haber reemplazado la línea por una nueva creación que incluyera una alusión o referencia intertextual a Indiana Jones, pues es uno de los usuarios de látigo más prominentes en la cultura popular.

Este tiende a ser el caso con las líneas que utilizan de referente letras o nombres de canciones en inglés, aun cuando hay referentes en español sobre los mismos temas, tanto en películas como canciones. Una persona con conocimientos de inglés y que conozca la canción de referente en inglés puede llegar a ella deshaciendo la traducción, sin embargo, no podemos decir que esa sea una manera de mantener la Referencia ya que implica el uso de LO. Un caso interesante en este sentido es un ejemplo que en LT utiliza de referente la versión en español de la canción que se referencia en LO.

#### Ejemplo 26: 7) Artanis – StarCraft

<b>Línea Inglés – 15</b>	I've lived a life that's full. I've traveled each and every star array... And more, much more than this, I did it my way.
<b>Línea Español - 15</b>	Estoy mirando atrás y puedo ver muchas estrellas y sé que estoy en paz porque las veo... [Cantando] A mi manera.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la letra de la canción <i>My Way</i> de Frank Sinatra: “ <i>I've lived a life that's full / I traveled each and every highway / And more, much more than this /I did it my way</i> ”.
<b>PTT</b>	<b>Nueva Creación:</b> se remplaza la línea original para introducir un chiste en torno a la referencia intertextual a la canción “A Mi Modo” de Estela Raval, que es a su vez una traducción de “ <i>My Way</i> ”. Específicamente a las líneas: “Estoy mirando atrás / Y puedo ver mi vida entera / Y sé que estoy en paz / Pues la viví a mi manera...” El uso del canto al fin de la línea en español puede producir confusiones a la hora de analizar la referencia, considerando que la versión de Estela Raval parece no ser la traducción más popular de “ <i>My Way</i> ”.

Este es naturalmente un caso excepcional, ya que son pocos los casos en la actualidad de canciones que reciban versiones o covers en español y aún menos los que puedan servir de referentes para este tipo de casos. Por otro lado, se ha

notado también que los referentes de las Referencias Intertextuales son series o películas, o frases de ellas, es más sencillo mantenerlas ya que a diferencia de las canciones, este tipo de contenido audiovisual es traducido con muchísima más frecuencia y por ende, existen versiones dobladas de algunas líneas sobre las cuales apoyarse.

Se ha decidido abordar los Chistes y las Alusiones al final ya que son los fenómenos lingüístico-traductológicos con menor porcentaje de Pérdida (8,5% y 6,6%, respectivamente). Como se ha mencionado en el apartado 1 de esta sección, el objetivo principal de estas líneas es causar gracia en el receptor y por lo mismo, se entiende que ha habido un esfuerzo especial en mantener los Chistes. Aun con este punto de vista en mente, podría considerarse que 8,5% es un porcentaje alto de Pérdida. Se estima que esto se debe a la naturaleza interdependiente de los Chistes, es decir, que muchos de ellos se sustentan en alguno de los otros fenómenos y, de este modo, si algún fenómeno no se traspasa efectivamente, el Chiste se pierde.

### Ejemplo 27: 15) Cho'gall –Warcraft

Línea Inglés - 16		Línea Español - 16	
Cho: Prepare for trouble. Gall: And make it double!		Cho: Vuelven los problemas del pasado. Gall: Y esta vez por duplicado.	
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual directa:</b> referencia al lema del Equipo Rocket en la serie <i>Pokémon</i> , recitado por Jessie y James: <i>“Jessie: Prepare for trouble.  James: And make it double!”</i>		

<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se propone una nueva versión que mantiene el juego de palabras de la rima de la frase original. Sin embargo con esto se pierde la referencia intertextual y el chiste. Se sugiere haber utilizado la formulación funcional del lema del Equipo Rocket en el doblaje latino: “Jessie: prepárense para los problemas. James: Y más vale que teman!”
------------	--

En este ejemplo el Chiste se pierde a causa de que la Nueva Creación en español rompe la conexión con el referente intertextual. Y la gracia de la línea es justamente que las dos cabezas que componen el personaje de Cho'gall repitan esta popular frase. Esto reconociendo el mérito de la Nueva Creación de solucionar algunos problemas de la traducción original de dicho referente. De este modo, la naturaleza interdependiente que se describió en el apartado 1 de esta sección es quizás la problemática más importante que presentan los Chistes al traductor.

En el caso de las Alusiones, se estima que su bajo porcentaje de Pérdida está relacionado con el carácter indirecto e implícito de ellas y la tendencia a la traducción literal, ya que al mantener la mayor parte del contenido semántico de la oración original se traspasan también, en su mayoría, los distintos contenidos implícitos que conllevan. En este sentido, hay que tener en cuenta cuáles son las palabras que específicas que llevan la Alusión y asegurarse de que estas se traspasen de una lengua a otra.

### Ejemplo 28: 9) Auriel – Diablo

<b>Línea Inglés – 11</b>	Someday, <b>Imperius</b> <sup>1</sup> might actually calm down and think things through before he acts. He's always been such a <b>hothead</b> . <sup>2</sup>
<b>Línea Español - 11</b>	Quizá llegue el día en que <b>Imperius</b> <sup>1</sup> se tranquilice y piense antes de actuar. Siempre ha sido un tipo bastante <b>impulsivo</b> . <sup>2</sup>
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Juego de palabras:</b> burla a Imperius basada en las alusiones. “ <i>Hothead</i> ” hace referencia a su impulsividad y en un sentido más literal incluye el adjetivo “ <i>hot</i> ”, es decir, caliente. <b>1. Alusión:</b> referencia Imperius, otro personaje de <i>Diablo</i> que también está en HotS. Este personaje usa habilidades de fuego y se caracteriza por ser bastante impulsivo y orgulloso.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> Se pierde el juego de palabras. Se reemplaza “ <i>hothead</i> ” por “impulsivo” que pierde la alusión a los poderes de Imperius. Se propone utilizar la expresión “de sangre caliente” que mantiene la alusión.

En este caso, por ejemplo, se observa que basta con el cambio de una sola palabra para perder una Alusión. Se hace necesario tener presente que este tipo de líneas que podrían considerarse chistes internos, se basan fuertemente en el conocimiento del jugador sobre los universos de los personajes y en también en la cultura popular, por ende el traductor que se enfrenta a dicho encargo debería tener como prioridad adentrarse en esta subcultura, o idealmente ser parte de ella.

Finalmente es importante mencionar que, de la totalidad de fenómenos lingüístico-traductológicos observados, se ha determinado bajo los mismos parámetros un 31,2 % de Pérdidas. Esto sin contar las líneas que se han descontado durante la construcción del corpus y las líneas que se han descartado

por otras características que se han descrito en la metodología. Se considera que a un nivel general, este es un porcentaje relativamente alto de Pérdidas a pesar de que el efecto clave de los *poke jokes* se mantenga, como prueba el bajo porcentaje de Pérdidas en los Chistes. Ahondaremos más en las implicancias de esto en el apartado de conclusiones.

#### **4. Ganancias**

Con las Pérdidas contabilizadas y revisadas, se estima conveniente comentar de manera breve algunos fenómenos que no se esperaban encontrar. La razón de esto es que dichos fenómenos no forman parte de los objetivos de este estudio, pero presentan algunos antecedentes importantes que podrían impactar en cierto sentido las conclusiones.

Se encontraron durante la creación del corpus, líneas de voz en LT que incluyen la presencia de fenómenos lingüístico-traductológicos adicionales a los que se observan en sus contrapartes en LO. Estos en algunos casos se pueden observar Referencias Intertextuales o Alusiones a obras populares en el mercado latinoamericano. Se ha decidido denominar estos como Ganancias para oponerlos claramente a las Pérdidas que hemos descrito anteriormente.

### Ejemplo 29: 22) E.T.C. – Warcraft

<b>Línea Inglés – 5</b>	Hell yes, I'm a fan of Moo-tallica!
<b>Línea Español - 5</b>	¡Si, viejo! ¡Soy fanático de Vaca Blanca y Mu-tallica!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Juego de palabras:</b> basado en la alusión y el nombre de la banda Metallica. <b>Alusión:</b> E.T.C. representa a la raza tauren del universo de <i>Warcraft</i> , una raza de hombres toro, por ende no es extraño que mujan.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> se mantiene el juego de palabras y la oración por medio de <b>formulación funcional</b> , además se añade una <b>nueva creación</b> que incluye un juego de palabras con el nombre de la banda Rata Blanca.

En este caso aparece en la versión en español una Nueva Creación que hace un juego de palabras sobre el nombre de una banda latinoamericana que es apropiada con la naturaleza del personaje. El hecho de que este tipo de líneas puedan ser encontradas nos dice que existió en el proceso de traducción de las líneas de voz espacio para las libertades creativas. Se puede inferir de esto que la decisión de seguir una línea de traducción literal es entonces una decisión deliberada y no un acontecimiento fortuito en el trabajo de doblaje.

Más interesante aún es el hecho de que también se encontraron ejemplos de ganancias en lo que se refiere a efectos de sonido. Estos casos son en extremo excepcionales, pero informan también del espacio que el equipo de localización tuvo para implementar cambios adicionales en lo ya establecido.

### Ejemplo 30: 54) Nazeebo – Diablo

<b>Línea Inglés - 8</b>	Unless you are on a Sanctuary, Heaven, or Hell approved HMO or PPO, I cannot make house calls. Though I can give you this.
<b>Línea Español - 8</b>	Si no tienes un plan de salud aprobado por Santuario, el Cielo o el Infierno, no puedo hacerte visitas a domicilio. Lo lamento. Pero te puedo recetar esto. [Croar de ranas]
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la salida de contexto.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> se mantiene el chiste por medio de <b>formulación funcional</b> . El nombre “ <i>Sanctuary</i> ” se traduce por <b>formulación establecida</b> . Se añade un efecto de sonido en la versión en español que potencia el efecto cómico del chiste.

En este sentido se puede interpretar que el equipo de doblaje tuvo espacio para añadir efectos de sonido adicionales y de procesar el audio de las líneas antes de que fuesen implementadas en el juego. Bajo ese punto de vista resulta entonces interesante la aparición de tantos casos en que los efectos de sonido sean un problema que repercute en diversas líneas de juego. Comentaremos esto en el siguiente apartado.

## 5. Problemas Técnicos de Localización

Como se comentó en la metodología, 18 líneas han sido removidas por problemas causados por la falta de efectos o filtros de sonido. Muchas de las líneas *easter egg* que se han revisado se apoyan en efectos de sonido para presentar una situación cómica completa y la omisión de ellas presenta

problemas en las líneas en LT. Esta omisión no se ha considerado dentro del fenómeno lingüístico-traductológico de Omisión ya que escapa a problemas de traducción. Esto recae entonces en un problema técnico del proceso de localización (Vázquez-Rodríguez, 2014), que se comentó brevemente dentro del marco teórico.

### Ejemplo 31: 73) Tyrande - Warcraft

<b>Línea Inglés – 10</b>	[Sonido de timbre y de una puerta abriéndose] Greetings, my name is Tyrande, and this is sister Shandris. Do you have some spare time to talk about Elune? Here, take this pamphlet. [Sonido de portazo] Oh! Hello?
<b>Línea Español - 10</b>	Buenas tarde, mi nombre es Tyrande y esta es la hermana Shandris. Si tiene un poco de tiempo, me gustaría hablarle sobre la diosa Elune. Aquí tiene este folleto. ¡Ey! ¿Hola? ¿Hola?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> situación cómica basada en la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a los saludos y recepción de algunos misioneros religiosos como los mormones.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene la referencia intertextual, sin embargo se pierde parte de la gracia del chiste al omitirse los efectos de sonido. Esto podría ser problema de la localización más que de la traducción.

En este caso se puede observar que los efectos de sonido forman el contexto completo de la línea en LO. La omisión de ellos en LT puede causar que este contexto se amplíe y que la línea funcione de manera diferente. En el Ejemplo 31 se puede cuestionar que el chiste se mantiene en un contexto abierto, pero sigue sin ser el contexto puntual que los sonidos de la puerta presentan en LO. Esto es más claro en el siguiente ejemplo.

### Ejemplo 32: 74) Uther – Warcraft

<b>Línea Inglés – 10</b>	[Sonido de estornudo ajeno] Light bless you.
<b>Línea Español - 10</b>	Salús.
<b>Fenómeno LT</b>	<p><b>Chiste:</b> situación cómica apoyada por el juego de palabras y los efectos de sonido.</p> <p><b>Juego de palabras:</b> entre las referencias intertextuales, apoyado por el efecto de sonido.</p> <p><b>Referencia intertextual directa:</b> referencia a la frase utilizada tras un estornudo ajeno para dar buenos deseos: “<i>Bless you</i>”.</p> <p><b>Referencia intertextual directa (en universo):</b> referencia a la frase utilizada por algunos personajes en WoW asociados a las fuerzas de la luz: “<i>Light bless you</i>”.</p>
<b>PTT</b>	<p><b>Nueva creación:</b> se reemplaza la línea original por un juego de palabras en español entre las mismas ideas de las referencias originales, pero en español. El chiste se pierde debido a la falta de efectos de sonidos. Esto podría ser un problema de localización más que de traducción. Las referencias también se pierden.</p>

Aquí la falta de un efecto de sonido causa que la línea en español suene sin contexto alguno. Y más que causar un efecto cómico con el Juego de Palabras que se presenta en LT, la primera idea que viene a la mente del receptor es “¿Por qué dijo eso?”. Este fenómeno no se presenta solo con efectos de sonido sino que también con líneas superpuestas.

### Ejemplo 33: 55) Nova – StarCraft

<b>Línea Inglés – 8</b>	Nova: You ever heard the one about the– [Interrumpida por el narrador] Narrador: This joke has been indefinitely postponed.
<b>Línea Español - 8</b>	Oíste alguna vez el que dice-
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión, apoyada por la línea adicional.

	<b>Alusión:</b> Nova iba a ser la protagonista del juego <i>StarCraft: Ghost</i> , este juego estuvo en desarrollo durante doce años antes de ser finalmente cancelado.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se pierde el chiste debido a la omisión de la línea adicional. Esto puede ser producto de un problema de localización más que de traducción.

En el Ejemplo 33 la omisión de la línea del narrador remueve la Alusión y, peor aún, deja el chiste inconcluso. El hecho de que la línea se haya mantenido de este modo implica que se preparó la línea del narrador pero esta no fue implementada. Si uno se imaginara la traducción e implementación de la línea del narrador: “Este chiste ha sido pospuesto indefinidamente”, la línea de voz recupera los fenómenos lingüístico-traductológicos de manera automática. El último caso que revisaremos presenta la falta de un filtro de voz, estos pueden modular la voz del actor de doblaje, hacerla más grave o aguda, añadir eco, invertirla, entre otros cambios.

#### **Ejemplo 34: 20) Diablo – Diablo**

<b>Línea Inglés – 9</b>	[Al revés] Good children look both ways before crossing the street.
<b>Línea Español - 9</b>	Los niños buenos miran a un lado y al otro antes de cruzar.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> inversión lógica en base a la alusión. <b>Alusión:</b> referencia al fenómeno en que algunas personas encontraban mensajes satánicos al revertir las letras de canciones.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se pierde el chiste y la alusión. No se puede saber a ciencia cierta si esta pérdida es un problema de la traducción o de la localización. Se sugiere usar la versión revertida del calco: “Razurc ed setna orto la y odal nu a narim soneub soñin sol”.

En este caso la línea en LT no funciona de la misma manera que en LO. Se puede cuestionar que existe un Chiste en español a causa de la salida de contexto. Pero la Alusión que se presenta en inglés se ve completamente perdida.

Sorprende entonces esta inconsistencia en cuanto a la localización de algunos personajes pues en algunos casos pierden todos los efectos de sonido en las líneas (como 1 – Abathur, o 73 – Tyrande), otros mantienen algunos y pierden otros (26 – Gazlowe), otros ganan y pierden (54 – Nazeebo), y otros mantienen todos (como 13 – Cassia, o 61 – Rexxar). Esto no es necesariamente bueno tampoco, pues en algunos casos los efectos de sonido pueden presentar un obstáculo más que un apoyo al efecto cómico para la traducción.



### Ejemplo 35: 61) Rexxar – Warcraft

<b>Línea Inglés – 8</b>	[Tos] Ugh, my throat's getting a little <b>hoarse</b> <sup>1</sup> . [Relincho de caballo] Oh great, <b>not this bull again</b> <sup>2</sup> ... [Mugido de toro] Will you quit <b>monkeying</b> <sup>3</sup> around? [Chillidos de mono] Ugh, <b>swine</b> <sup>4</sup> . [Chirrido de cerdo].
<b>Línea Español - 8</b>	[Tos] Uh, tengo la garganta como lengua de bucéfalo [Relincho de caballo] Oh, veo que sabes de mitología, ¿sabes quién fue Apis? [Mugido de toro] ¿Y qué me dices de Hanuman? [Chillidos de mono] Maldito cerdo [Chirrido de cerdo].
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la referencia y los juegos de palabras apoyados por los efectos de sonido. <b>1. Juego de palabras:</b> entre “ <i>hoarse</i> ”, ronco, y “ <i>horse</i> ”, caballo. <b>2. Alusión:</b> referencia a una de las frases <i>easter egg</i> de Rexxar en <i>Warcraft III: The Frozen Throne</i> , en la que tal como en esta se hacen múltiples juegos de palabras acompañados por los sonidos de los animales. <b>2. Juego de palabras:</b> entre “ <i>bull</i> ” como tontería y como toro.

	<p><b>3. Juego de palabras:</b> entre “<i>monkeying</i>”, hacer tonterías, y “<i>monkey</i>”, mono.</p> <p><b>4. Juego de palabras:</b> entre “<i>swine</i>” como insulto y en su sentido literal.</p>
<b>PTT</b>	<p><b>Nueva creación:</b> se mantienen los efectos de sonido y sobre ellos se presenta una línea de voz que reemplaza los juegos de palabras por menciones a distintos personajes y criaturas mitológicas. Si bien se soluciona el problema presentado por los juegos de palabras, el chiste pareciera no funcionar bien. Ante eso se sugiere una nueva creación sin los efectos de sonido.</p>

La solución parece muy rebuscada y, subjetivamente hablando, no pareciera funcionar bien. Por lo mismo considerando las libertades creativas de las que se dispuso, ¿no habría resultado más sencillo omitir los efectos de sonido y producir una nueva creación? Lamentablemente, este no es el foco de este estudio y acceder a los antecedentes del trabajo traductológico de este videojuego no es sencillo, partiendo de la base de que trató de buscarse a los traductores responsables de ello en base a los créditos, pero solo se llegó a los responsables de la traducción y localización europeas.

## 6. Conclusiones

El objetivo principal de este estudio ha sido revisar si los fenómenos lingüístico-traductológicos (Chistes, Juegos de Palabras, Referencias Intertextuales y Alusiones) de las líneas de voz *easter egg* del videojuego Heroes of the Storm se mantienen durante su traducción de inglés a español y, en este sentido, se estima que ha sido exitoso. Se pudo analizar la totalidad del corpus conformado por las 1009 líneas, pese a su extensión y la cantidad de casos únicos. Las herramientas para ello presentaron dificultades menores y superables que trataremos más abajo. Y, finalmente, los resultados cayeron dentro de lo esperable para una traducción como la que se realizó para este videojuego.

Si se toma en cuenta el 31,2 % de Pérdida de los fenómenos lingüístico-traductológicos, se considera que, en un nivel general, esta es una localización lingüística apropiada y efectiva. Se entiende que esta perspectiva es discutible y que idealmente el porcentaje debiese ser menor al 10%, o incluso menos. Sin embargo, se ha considerar también que la traducción para el mercado latinoamericano siempre supone una dificultad enorme por la diversidad de los posibles receptores aún dentro del mismo mercado.

No obstante, se considera también que esta localización es altamente perfectible, pues algunos fenómenos lingüístico-traductológicos como los Juegos de Palabras y las Referencias Intertextuales en conjunto presentan un alto porcentaje de Pérdida. Además existen ciertos problemas técnicos a un nivel de

la localización en general que podrían ser solucionados por medio de arreglos rápidos en algún parche de actualización de este videojuego. De este mismo modo, los distintos problemas que pueden encontrarse, pueden repararse fácilmente, ya que a diferencia de un error en un libro no es necesario volver a lanzar una versión distinta del juego, solo modificar algunos archivos. Una posible explicación de por qué no se ha hecho reside en la misma naturaleza de las líneas de voz que se han analizado, pues al estar ocultas y no aportar mayor información de jugabilidad al receptor, no son un problema urgente para su equipo de desarrollo.



En cuanto al modelo de Mayoral (1998) empleado para la investigación, este ha sido útil, pues ha permitido calificar adecuadamente los fenómenos lingüístico-traductológicos observados en cada una de las líneas, incluso aquellas en las que se encontraron problemas de localización. Y además ha permitido dilucidar una tendencia en el tratamiento general de dichos fenómenos en los casos observados: la traducción literal. Se estima que la explicación de ello reside en que la mayor parte del contenido implícito en el que se fundamentan los Chistes y Alusiones es parte de un conocimiento común a los jugadores anglo e hispanoparlantes que se encuentra en los distintos videojuegos previos al título y también en los que han salido desde entonces – ya que por la naturaleza en línea de HotS el juego ha recibido actualizaciones constantes durante el transcurso del tiempo. Blizzard ha tenido desde siempre una visión global, lo que puede confirmarse con un vistazo a su misión empresarial, y es uno de los

desarrolladores que más tempranamente ha invertido en esfuerzos de localización e integración, y en este sentido la traducción literal puede entenderse como un esfuerzo por reducir la distancia entre las comunidades de ambas culturas. Cabe destacar que esta tendencia es más notoria para un receptor chileno que para uno centroamericano debido a la distancia geográfica y social con la lengua inglesa que esto conlleva.

Se puede hacer una crítica a este estudio en base a que el modelo de Mayoral (1998) emplea el término como unidad de estudio y, por ende, sus definiciones pueden ser limitantes para el estudio de segmentos más complejos. Durante el estudio, este modelo de análisis presentó efectivamente ciertas dificultades en su uso, como la delgada línea que separa en muchos de los ejemplos la Formulación Funcional del Calco. Sin embargo, se estima que pese a ello este modelo cubre adecuadamente todas las líneas observadas. Sería interesante confrontar los resultados y conclusiones obtenidas bajo otro tipo de análisis con los de este estudio, aunque se sospecha que las conclusiones generales no distarían ampliamente unas de otras.

Además, este estudio es de naturaleza netamente descriptiva, por lo que no se ha buscado establecer una relación causativa o correlativa en torno a los fenómenos lingüístico-traductológicos observados y los procedimientos utilizados para ello. Un estudio de esa naturaleza habría sido complejo de realizar en la cantidad de tiempo establecida para ello, considerando el número de líneas que

se han utilizado para la conformación del corpus y la cantidad de ejemplos únicos que se han encontrado. Sin embargo, sí se puede establecer que la traducción literal ha puesto trabas importantes en la traducción de ciertos fenómenos como los Juegos de Palabras o las Referencias Intertextuales, aun teniendo libertades creativas y referentes establecidos sobre los que apoyarse.

Respecto a la definición de los fenómenos lingüístico-traductológicos, la nebulosa terminológica que envuelve a las Referencias Intertextuales y las Alusiones resulta llamativa. Como hemos comprobado en el marco teórico, ambos Fenómenos coinciden en apoyarse en contenido más allá del enunciado y buscan establecer una relación de complicidad con el receptor. Si bien las Referencias Intertextuales son en sí más directas que las Alusiones, existen en la práctica maneras de ocultarlas, sino la distinción entre Referencias Directas e Indirectas, o marcadas o no marcadas, no sería necesaria. En este sentido la distinción más importante es el carácter explícito o implícito de ellas, que ha sido el factor decisivo por el cual se pudo llegar a una distinción útil para este estudio.

En cuanto a posibilidades de estudios complementarios, una propuesta atractiva sobre la cual examinar más detalladamente este mismo corpus reside en las propuestas de Attardo (2002) quien propone distintos mecanismos sobre los que funcionan los Chistes y observar cómo esto incide en los resultados aquí propuestos. Esto fue considerado en el desarrollo de este estudio, pero el tamaño del corpus habría hecho de esto una tarea inviable en el tiempo establecido.

Por otro lado se pueden comparar también los resultados obtenidos en este estudio con los estudios sobre contenido *easter egg* como Referencias Intertextuales y Alusiones en otras producciones audiovisuales, considerando que actualmente es común que muchas de estas obras busquen generar este sentimiento de comunidad para trascender en el tiempo. También puede analizarse este corpus bajo el concepto de uso y traducción de memes que fue una opción dejada deliberadamente de lado debido a que dicho término está aún en fases tempranas de análisis. Otro concepto con el que sería llamativo revisar este corpus son los 'culturemas', es decir unidades lingüísticas asociadas con su uso por una cultura en específico. Este concepto no fue abordado durante este estudio debido a que su estudio podría haber sido engorroso y complejo a causa de las posibles diferencias en la subcultura *geek* angloparlante y en la hispanoparlante latinoamericana.

A modo de comentario final, la traducción de estos fenómenos lingüístico-traductológicos es especialmente compleja ya que el gran recurso que posee el traductor para abordarlos es su propia creatividad. Cuando esta se ve limitada por causas externas o internas a él, el impacto de ello se puede apreciar en el producto final. Como se ha destacado en apartados anteriores, es necesario que el traductor cuente con un amplio repertorio bibliográfico en el que apoyarse en estos casos o, en su defecto y lo que se ha considerado como la capacidad más útil para un traductor dentro del desarrollo del estudio, con una capacidad de búsqueda minuciosa. La traducción es de por sí una labor creativa y la mayor

limitante es siempre la propia habilidad del traductor y, en ese sentido, siempre existen recursos sobre los que apoyarnos, solo hay que saber dónde encontrarlos.



## 7. Bibliografía

- Álvarez, G. (2001). *Textos y Discursos: Introducción a la Lingüística del Texto*. Universidad de Concepción, Facultad de Humanidades y Arte. Recuperado el 15 de enero de 2020 de: <http://www2.udec.cl/avirtual/lap/docts/gerardo3.doc>
- Attardo, S. (2002). *Translation and Humour*. *The Translator*, Vol. 8, N°2, 173-194. doi: [10.1080/13556509.2002.10799131](https://doi.org/10.1080/13556509.2002.10799131). Recuperado el 28 de enero de 2020 de: [https://www.researchgate.net/profile/Salvatore\\_Attardo/publication/261653423\\_Translation\\_and\\_Humour/links/5de466d792851c83645a07e8/Translation-and-Humour.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Salvatore_Attardo/publication/261653423_Translation_and_Humour/links/5de466d792851c83645a07e8/Translation-and-Humour.pdf)
- Bamman, D. & Crane, G. (2008). *The Logic and Discovery of Textual Allusion*. Recuperado el 25 de abril de 2020 de: <http://www.perseus.tufts.edu/~amahoney/latech2008.pdf>
- Barrada, A. (2007). *Intertextualidad y Traducción: la Alusión como Elemento Primordial en la Traducción de los Textos Literarios del Árabe al Español*. *Revista Electrónica de Estudios Filológicos*, N° 13. Recuperado el 28 de abril de 2020 de: [https://www.um.es/tonosdigital/znum13/secciones/estudios\\_C\\_barrada.htm](https://www.um.es/tonosdigital/znum13/secciones/estudios_C_barrada.htm)
- Barret, G. (2006). *The Official Dictionary of Unofficial English: A Crunk Omnibus for Thrillionaries and Bampots for the Ecozoic Age*. The McGraw-Hill Companies, Inc.
- Bernal-Merino, M. (2006) *On the Translation of Video Games*. *The Journal of Specialised Translation*, N°6. Recuperado el 7 de abril de 2020 de: [http://www.jostrans.org/issue06/art\\_bernal.php](http://www.jostrans.org/issue06/art_bernal.php)
- Bernal-Merino, M. (2007a, 11 de enero) *Localization and the Cultural Concept of Play*. *Game Career Guide*. Recuperado el 7 de abril de 2020 de: [https://www.gamecareerguide.com/features/454/localization\\_and\\_the\\_cultural\\_.php](https://www.gamecareerguide.com/features/454/localization_and_the_cultural_.php)
- Bernal-Merino, M. (2007b) *Challenges in the translation of video game*. *Revista Tradumàtica*, N°5. Recuperado el 7 de abril de 2020 de: <http://www.fti.uab.cat/tradumatica/revista/num5/articles/02/02art.htm>
- Burnett, D. (2014, 11 de septiembre). The brutal oppression of the Nerds and the Geeks. *The Guardian*. Recuperado el 15 de enero de 2020 de <https://www.theguardian.com/science/brain-flapping/2014/sep/11/brutal-oppression-nerds-geeks-david-harding-n-word>

- Calsamiglia, H. y Tusón, A. (1999). *Las Cosas del Decir: Manual de Análisis del Discurso*. Editorial Ariel. Barcelona, España.
- Cambridge University Press (2013). *Cambridge Advanced Learner's Dictionary and Thesaurus*. Recuperado de: <https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/easter-egg>
- Chaume, F. (2013). *The Turn of Audiovisual Translation*. Translation Spaces Vol. 2, N°1, 105-123. John Benjamins Publishing Company.
- Hurtado, A. (2001). *Traducción y traductología: introducción a la traductología*. Madrid, España: Cátedra.
- Irwin, W. (2002). *The Aesthetics of Allusion*. The Journal of Value Inquiry, N° 36. Recuperado el 26 de abril del 2020 de: [https://www.academia.edu/28515821/The\\_Aesthetics\\_of\\_Allusion](https://www.academia.edu/28515821/The_Aesthetics_of_Allusion)
- Kendall, L. (2011). "White and Nerdy": Computers, Race, and the Nerd Stereotype. *The Journal of Popular Culture* Vol. 44, N°3. doi: 10.1111/j.1540-5931.2011.00846.x
- Low, P. A. (2011). *Translating Jokes and Puns*. Perspectives: Studies in Translatology, Vol. 19, N°1, 59-70. Doi: 10.1080/0907676X.2010.493219
- Mayoral, R. (1997). *Sincronización y traducción subordinada: de la traducción audiovisual a la localización de software y su integración en la localización de productos multimedia*. Universidad de Granada. Recuperado el 15 de enero de 2020 de [https://www.ugr.es/~rasensio/docs/Multimedia\\_.pdf](https://www.ugr.es/~rasensio/docs/Multimedia_.pdf)
- Mayoral, R. (1998). *Traducción Audiovisual, Traducción Subordinada, Traducción Intercultural*. Universidad de Granada. Recuperado el 15 de enero de 2020 de [https://www.ugr.es/~rasensio/docs/TAV\\_Sevilla.pdf](https://www.ugr.es/~rasensio/docs/TAV_Sevilla.pdf)
- Nord, C. (2009). *El Funcionalismo en la Enseñanza de la Traducción*. Mutatis Mutandis, Vol. 2, N° 2. Recuperado el 15 de enero de 2020 de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3089531.pdf>
- Palacios, A. (2014). *La Traducción Audiovisual: el Proceso de Localización de Videojuegos*. Universidad de Murcia. Recuperado el 1 de abril de 2020 de [https://www.academia.edu/37820412/LA\\_TRADUCCI%C3%93N\\_AUDIOVISUAL\\_EL\\_PROCESO\\_DE\\_LOCALIZACI%C3%93N\\_DE\\_VIDEOJUEGOS.html](https://www.academia.edu/37820412/LA_TRADUCCI%C3%93N_AUDIOVISUAL_EL_PROCESO_DE_LOCALIZACI%C3%93N_DE_VIDEOJUEGOS.html)
- Reyes, G. (1990). *Tiempo, Modo, Aspecto e Intertextualidad*. Revista Española de Lingüística. Año N°20, N°1. Recuperado el 8 de abril de 2020 de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/41240.pdf>.
- Suazo, C. (2020, 12 de enero). Productor de Square Enix: "Chile es un país muy interesante para el desarrollo de videojuegos". *BioBíoChile*. Recuperado el 15 de enero de 2020 de

<https://www.biobiochile.cl/noticias/ciencia-y-tecnologia/videojuegos/2020/01/12/productor-de-square-enix-chile-es-un-pais-muy-interesante-para-el-desarrollo-de-videojuegos.shtml>

- Vázquez-Rodríguez, A. (2014). *El Error de Traducción en la Localización de Videojuegos: El Caso de Breath of Fire: Dragon Quarter*. Universidad de Valencia. Recuperado el 15 de enero de 2020 de <https://uv.academia.edu/ArturoV%C3%A1zquezRodr%C3%ADguez>
- Wera, J. (2008, 1 de abril). Online Community Management: Communication Through Gamers. *Gamasutra*. Recuperado el 3 de abril de 2020 de [https://www.gamasutra.com/view/feature/132004/online\\_community\\_management.php](https://www.gamasutra.com/view/feature/132004/online_community_management.php)
- Wright, J. (2018, 11 de agosto). Jocks Rule, Nerds Drool. *The New York Times*. Recuperado el 15 de enero de 2020 de <https://www.nytimes.com/2018/08/11/opinion/sunday/nerds-lebron-james-elon-musk.html>



## 8. Anexos

### 8.1. Anexo 1 – Corpus

#### 1) Abathur – StarCraft

<b>Línea Inglés – 2</b>	Swarm not good enough. Not.
<b>Línea Español - 2</b>	Enjambre. No suficiente bueno. No.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Referencia intertextual directa (en universo):</b> Frase de Abathur en <i>StarCraft II</i> .
<b>PTT</b>	<b>Formulacion establecida:</b> se mantiene el elemento intertextual.

<b>Línea Inglés - 4</b>	Pronouns. Unclear.
<b>Línea Español -4</b>	Pronombres. Poco Claros.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la alusión. Se explicita el absurdo de que Abathur no utilice pronombres. También se hace evidente el absurdo de que un ser aparentemente inteligente no comprenda la idea de los pronombres. <b>Alusión:</b> Abathur no utiliza pronombres.
<b>PTT</b>	<b>Calco:</b> el chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés - 5</b>	Teammates, much to improve. Reanimated tissue. Humanoid beast hybrids. Inefficient, unacceptable.
<b>Línea Español -5</b>	Compañeros de equipo. Mucho por mejorar. Tejido reanimado. Híbridos de bestias y humanoides. Ineficiente, inaceptable.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la alusión. Burla sobre el equipo aliado. <b>Alusión:</b> los equipos en <i>Heroes of the Storm</i> (HotS), son conformados por distintos seres de universos dispares. En este caso con “tejido reanimado” se refiere a personajes no muertos como Sylvanas o Puntos y con “Híbridos de bestia y humanoides” a E.T.C., Cringris, entre otros.
<b>PTT</b>	<b>Calco:</b> Se sostiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 6</b>	Work harder, better. Make faster, stronger... Evolution never over.
<b>Línea Español - 6</b>	Trabajar más duro, mejor. Hacer más rápido, más fuerte. Evolución, nunca termina.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> Referencia a la canción <i>Harder, Better, Faster, Stronger</i> de Daft Punk. Cambio de la letra: “ <i>Work it harder / Make it better /Do it faster /Makes us stronger</i> ”
<b>PTT</b>	<b>Calco:</b> se mantiene el chiste, sin embargo, se omite la referencia intertextual. Se puede cuestionar que si existen conocimientos de inglés por parte del lector la referencia podría mantenerse. Como posibilidad se pudo haber considerado una nueva creación con una referencia intertextual directa o indirecta basada en el tema de evolución que es uno de los temas importantes de este personaje, por ejemplo, la serie Pokémon.

<b>Línea Inglés – 7</b>	Perfection goal that always changes. Can pursue, cannot obtain. <b>Similar to Ashbringer.</b>
<b>Línea Español - 7</b>	Perfección, meta siempre cambiante. Posible perseguir, imposible obtener. <b>Similar a Crematoria</b>
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> Referencia a “ <i>Ashbringer</i> ” (Crematoria), arma legendaria del juego <i>World of Warcraft</i> (WoW), conocida por ser buscada y nunca obtenida durante los primeros años del juego. Fue añadida al juego con la expansión <i>WoW: Legion</i> como arma para la clase paladín.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la oración se traduce como <b>formulación funcional</b> . El nombre “Ashbringer” se traduce como <b>formulación establecida</b> . Se sostiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 8</b>	<b>Anger product of stress, adrenaline...</b> Clicking. No clicking, no anger
<b>Línea Español - 8</b>	<b>Furia, producto de estrés, adrenalina...</b> los clicks. No más clicks, no más furia.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual directa (en universo):</b> Frase usada por Abathur en <i>StarCraft II</i> para explicar el origen de la furia a Kerrigan.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la referencia se mantiene como <b>formulación establecida</b> . El resto de la oración como <b>formulación funcional</b> . Se mantiene el chiste y la referencia.

<b>Línea Inglés – 9</b>	Design must be simple, elegant. Implementation... less so.
<b>Línea Español - 9</b>	Diseño debe ser simple, elegante. Implementación, no tanto.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> bajo la base de la alusión. Se realiza una ironía entre el concepto en un nivel figurativo y un nivel práctico. <b>Alusión:</b> Abathur habla de la evolución de los zerg, seres semejantes a insectos y bestias que atacan desorganizadamente. También podría referirse a la popular estrategia “ <i>zerg rush</i> ” en partidas competitivas de <i>StarCraft</i> en donde se busca sobrecoger al oponente con avalanchas de unidades en las fases tempranas del juego.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se sostiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 12</b>	If evolution product of design, is evolution... evolution? Mmm... <b>Line of thought, not productive.</b>
<b>Línea Español - 12</b>	Si evolución, producto de diseño, ¿evolución... evolución? Mmm...
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> sin elementos culturales. Retórica absurda.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> se mantiene el chiste por medio de <b>calco</b> . Se produce una <b>omisión</b> de la expresión lingüística “ <i>line of thought</i> ” que es el remate. Se pudo haber reemplazado por una nueva creación con la expresión “cuestionamiento”.

<b>Línea Inglés – 13</b>	Hmm... Abilities of Organism Abathur well designed. Uncertain will not change. Entity Blizzard notorious for iteration.
<b>Línea Español - 13</b>	Mmm... Habilidades de organism Abathur bien diseñadas. No cambiará incertidumbre. Entidad Blizzard mala fama por iteración.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la alusión. Burla a Blizzard, creadores del juego. <b>Alusión:</b> los juegos online sufren constantes modificaciones para conseguir un balance más armónico entre los distintos estilos de juego. En este sentido el estilo de Blizzard ante el balance es reconocido por potenciar ciertos estilos de juego en algunos parches y reducir completamente su fuerza en los siguientes.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 14</b>	Symbiote. Not <b>bug hat</b> . ...Ugh.
<b>Línea Español - 14</b>	Simbionte. No <b>sombrero de bicho</b> . ... Ugh.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual directa:</b> referencia a una tira cómica en Penny Arcade por Mike Krahulik y Jerry Holkins.: <a href="https://www.penny-arcade.com/comic/2014/03/28/aberdasher">https://www.penny-arcade.com/comic/2014/03/28/aberdasher</a> .
<b>PTT</b>	<b>Calco:</b> se mantiene el chiste, pero se pierde la referencia intertextual. Debido a la naturaleza del referente intertextual, se estima que una nueva creación podría funcionar mejor. Esta debería incluir un referente intertextual basado en alguno de los dos elementos del original “symbiote” o “bug hat”. El autor propone el personaje Venom de Marvel Comics como un posible referente de “symbiote” o los <i>headcrabs</i> del videojuego Half-life como referente de “bug hat”.

<b>Línea Inglés – 15</b>	Hmm. Combine properties of hydralisk and roach. Hydraroach. Must investigate. [Sonidos de criatura alienígena, seguido de una explosion de carne] Oh... Not viable.
<b>Línea Español - 15</b>	Mmm. Propiedades combinadas de cucaracha e hidralisco. Cucalisco... se debe investigar. Oh... Inviabile.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en elemento intertextual. Se presenta una situación cómica. <b>Alusión:</b> referencia a idea presentada en el foro de Team Liquid. ( <a href="https://tl.net/forum/starcraft-2/153275-sick-new-unit-idea">https://tl.net/forum/starcraft-2/153275-sick-new-unit-idea</a> )
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> el término “hydralisk” se mantiene como <b>formulación establecida</b> . El término “hydraroach” se mantiene como <b>calco</b> . La oración se mantiene como <b>formulación funcional</b> . Sin embargo la omisión del efecto de sonido lleva a la pérdida del efecto cómico. Esto puede haberse debido a un problema de localización más que de traducción, ya que el chiste pudo haberse sostenido de esa forma, pese a la omisión de la alusión.

## 2) Alarak - StarCraft

<b>Línea Inglés - 1</b>	You address the Highlord?
<b>Línea Español - 1</b>	¿Te diriges al Señor Supremo?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Referencia intertextual directa (en universo):</b> frase de selección de Alarak en <i>StarCraft II: Legacy of the Void</i> .
<b>PTT</b>	<b>Formulación establecida:</b> la referencia intertextual se mantiene.

<b>Línea Inglés – 2</b>	How shall you serve me?
<b>Línea Español - 2</b>	¿De qué forma me servirás?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Referencia intertextual directa (en universo):</b> frase de selección de Alarak en <i>StarCraft II: Legacy of the Void</i> .
<b>PTT</b>	<b>Formulación establecida:</b> la referencia intertextual se mantiene.

<b>Línea Inglés – 3</b>	Have you come seeking wisdom? You certainly need it.
<b>Línea Español - 3</b>	¿Has venido en busca de sabiduría? Claramente la necesitas.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> sin elementos culturales. Burla al jugador.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> la burla se mantiene.

<b>Línea Inglés – 4</b>	Or is this a challenge? Ha, of course not. Your kind lacks the fortitude for such a thing.
<b>Línea Español - 4</b>	¿O esto es un desafío? Jaja, claro que no. Los de tu clase no tienen fortaleza para semejante tarea.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> sin elementos culturales. Burla al jugador.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> la burla se mantiene.

<b>Línea Inglés – 5</b>	I'd show more care when poking my armor if I were you. A <b>little prick</b> can be quite the annoyance.
<b>Línea Español - 5</b>	Si fuera tú, no tocaría mi armadura. Detesto las manchas.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Juego de palabras:</b> basado en la alusión. “ <i>Little prick</i> ” puede ser un insulto al jugador o referirse a un pinchazo. <b>Alusión:</b> la armadura de Alarak tiene muchos elementos puntiagudos más allá de sus armas.
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> bajo la base de la primera oración de la línea original, se crea un nuevo chiste basado en la alusión original. Se pierde el juego de palabras.

<b>Línea Inglés – 6</b>	The Nexus. A conflux of time and space, where heroes and worlds clash. Sounds like underwhelming science fiction. I mean, really, are you even trying anymore?
<b>Línea Español - 6</b>	El Nexo. Una confluencia de tiempo y espacio donde los héroes y los mundos se cruzan. Como argumento de ciencia ficción es de lo más trillado que he oído. ¿De veras? ¿Esto es lo mejor que pueden hacer?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en las alusiones 1 y 2. Burla a la historia del juego. <b>1. Alusión:</b> referencia a la historia de Heroes of the Storm (HotS) <b>2. Alusión:</b> el actor de voz original de Alarak en inglés, John de Lancie, interpreta a Q en <i>Star Trek: The Next Generation</i> , personaje que se burla a menudo de conceptos tradicionales en el género de ciencia ficción.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se sostiene la burla en base a la alusión 1. La alusión 2 se ve completamente perdida.

<b>Línea Inglés - 9</b>	The difference between the templar and the tal'darim is simple. Templar use long-winded speeches to <b>reach the hearts</b> of their warriors. We use a blade.
<b>Línea Español - 9</b>	La diferencia entre los templarios y los tal'darim es simple. Los templarios usan discursos largos y rebuscados para <b>llegar al corazón</b> de sus guerreros. Nosotros usamos una cuchilla.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Juego de palabras:</b> basado en los significados literal y figurativo de la expresión “ <i>reach the heart</i> ”.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> el término “ <i>tal'darim</i> ” se mantiene como <b>préstamo</b> . Se sostiene el juego de palabras y la oración por medio de <b>formulación funcional</b> .

<b>Línea Inglés - 10</b>	The Chain of Ascension wasn't the first thing we tried. I'll admit the <b>carousel of omnipotence</b> was fun, but <b>the idea never really went anywhere</b> .
<b>Línea Español - 10</b>	La Cadena de Ascensión no fue lo primero que probamos. Admito que el <b>carrusel de la omnipotencia</b> era divertido, pero <b>el debate sobre su implementación parecía dar vueltas en círculos</b> .
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en el juego de palabras. <b>Juego de palabras:</b> basada en la idea de “ <i>carousel</i> ” como un juego en el que se avanza pero no se llega a ningún lugar y la expresión “ <i>the idea never went anywhere</i> ” sobre una idea que no prosperó.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la primera oración y la primera parte de la segunda se mantienen en forma de <b>formulación funcional</b> . Se utiliza una <b>nueva creación</b> para la segunda parte, en ella se procede a reemplazar la expresión lingüística del inglés por un juego de palabras en español. Se mantiene el chiste y el juego de palabras.

<b>Línea Inglés – 11</b>	Free to play is a delusion granted to the weak by the strong. Or... so I've heard.
<b>Línea Español - 11</b>	Los juegos gratuitos son una ilusión que los fuertes les inventan a los débiles. O al menos eso he oído.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la alusión. Burla sobre el sistema de juego de HotS. <b>Alusión:</b> HotS funciona sobre el modelo “ <i>free to play</i> ”, es decir, un juego gratuito en el que se pueden adquirir nuevos héroes y elementos cosméticos por compras dentro del juego, sin que esto tenga un impacto en el desempeño de los jugadores.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 12</b>	Is this all you do? Imagine how much better you could be if you channeled your efforts into actually fighting.
<b>Línea Español - 12</b>	¿Esto es todo lo que haces? Imagina cuánto mejor sería si canalizaras toda esa energía en pelear de verdad.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> sin elementos culturales. Burla al jugador.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> la burla se mantiene.

<b>Línea Inglés – 14</b>	We tal'darim name our worlds to honor significant events. We called our homeworld <b>Slayn</b> . Let your imagination run wild as to why.
<b>Línea Español - 14</b>	¿Qué les pasa a estos elfos? ¿No pueden vivir sin un poco de esa magia? ¿Qué débiles son. Uh...Eh... ¿Dónde está mi reserva de terracino? ¡Estaba aquí! Oh... Ahí está. Ah... ¡qué alivio!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basado en el juego de palabras. <b>Juego de palabras:</b> basado en el nombre del planeta “ <i>Slayn</i> ” que tiene la misma pronunciación y casi la misma escritura que “ <i>slain</i> ”, es decir, asesinado.
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se reemplaza la línea original en inglés, por un chiste que introduce una alusión a la dependencia de Alarak a una sustancia ficticia, del mismo modo que los elfos a la magia. Lo que a su vez introduce una alusión a los elfos de sangre en <i>Warcraft</i> . Se pierde el juego de palabras.

<b>Línea Inglés – 15</b>	I have grown tired of these <b>realm lords</b> and their insipid demands... ¡Ha! What is a realm lord compared to a Highlord?
<b>Línea Español - 15</b>	Ya estoy harto de estos <b>señores del reino</b> y sus demandas estúpidas. ¡Ja! ¿Qué es un señor del reino comparado con un Señor Supremo?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> burla a los señores del reino basada en el juego de palabras. <b>Juego de palabras:</b> basado en la contradicción propuesta por el título de Alarak y la alusión. Se pone el cargo de “ <i>Highlord</i> ” como más grande que “ <i>realm lord</i> ” ya que este tiene en él el adjetivo “ <i>high</i> ” que por lógica, lo debería poner por encima.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> se mantiene la oración y el juego de palabras por medio de <b>formulación funcional</b> . Los términos “ <i>realm lord</i> ” y “ <i>Highlord</i> ”, por medio de una <b>formulación establecida</b> . El chiste y el juego de palabras se mantienen.

<b>Línea Inglés – 16</b>	No, no more of this. <b>I am a conqueror, not an entertainer.</b>
<b>Línea Español - 16</b>	No. No, ya basta. <b>Soy un conquistador, no un animador.</b>
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en el giro sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la popular frase “ <i>I’m a doctor, not a ...</i> ” del personaje Leonard McCoy de <i>Star Trek</i> .
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> la referencia intertextual se sostiene.

### 3) Alexstrasza - Warcraft

<b>Línea Inglés – 2</b>	It is the fires within that burn the brightest.
<b>Línea Español - 2</b>	El fuego interior es el que más resplandece.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Referencia intertextual directa (en universo):</b> frase utilizada por Alexstrasza cuando el jugador hace click sobre ella en sus apariciones en WoW.
<b>PTT</b>	<b>Formulación establecida:</b> la referencia se mantiene.

<b>Línea Inglés – 3</b>	Surely you were not brought into this world solely to bother me.
<b>Línea Español - 3</b>	Seguro que no llegaste a este mundo con el único propósito de molestarme.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Referencia intertextual directa (en universo):</b> frase <i>easter egg</i> utilizada por Alexstrasza cuando el jugador hace click sobre ella en sus apariciones en WoW.
<b>PTT</b>	<b>Formulación establecida:</b> la referencia se mantiene.

<b>Línea Inglés – 4</b>	You address the Dragonqueen.
<b>Línea Español - 4</b>	Te diriges a la Reina de los Dragones.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Referencia intertextual directa (en universo):</b> frase utilizada por Alexstrasza cuando el jugador hace click sobre ella en sus apariciones en WoW.
<b>PTT</b>	<b>Formulación establecida:</b> la referencia se mantiene.

<b>Línea Inglés – 5</b>	<b>Life... goes on.<sup>1</sup> It goes on and on, and on, and on.<sup>2</sup></b>
<b>Línea Español - 5</b>	<b>La vida continúa.<sup>1</sup> Una y otra, y otra... y otra vez.<sup>2</sup></b>
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la referencias intertextuales. <b>1. Referencia intertextual directa (en universo):</b> Referencia al final de un monólogo de Alexstrasza tras la caída de Malygos en <i>WoW: Wrath of the Lich King</i> . <b>2. Referencia intertextual directa:</b> puede establecerse una referencia a la canción <i>Don't Stop Believing</i> de Journey, específicamente a la líneas: <i>"Oh, the movie never ends / It goes on and on, and on, and on"</i> .
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la referencia intertextual 1 se mantiene en forma de <b>formulación establecida</b> . La dos se traduce en forma de <b>formulación funcional</b> . Se puede cuestionar que si existen conocimientos de inglés por parte del receptor la referencia podría mantenerse. El chiste se pierde. Como posibilidad se pudo haber considerado una nueva creación con una referencia intertextual directa o indirecta, o una alusión basada en la imposibilidad de una muerte definitiva en el videojuego <i>World of Warcraft</i> o en HotS, o a algún texto con énfasis en la continuidad de la vida, como la Biblia.

<b>Línea Inglés – 6</b>	I know we've been instructing you not to for years, but trust me. This one time, <b>stand in the fire.</b>
<b>Línea Español - 6</b>	Sé que te han dicho por años que no lo hagas, pero confía en mí. Esta vez, <b>quédate en el fuego.</b>
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basada en las alusiones. Inversión lógica. <b>Alusión:</b> referencia a los poderes curativos de las llamas de Alexstrasza. <b>Alusión:</b> referencia a la frase popularizada por la comunidad de bandas en WoW: “ <i>Don't stand in the fire</i> ”. Las bandas en WoW son instancias de contenido en que los jugadores se reúnen en bandas de entre 10 a 20 jugadores para derrotar grandes enemigos.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y las alusiones se mantienen.

<b>Línea Inglés – 7</b>	My brood has told me I can be a <b>real queen</b> <sup>1</sup> sometimes. But it's a mother's right to be at least a little... <b>draconian</b> <sup>2</sup> .
<b>Línea Español - 7</b>	Mis hijos me dicen que a veces me creo <b>la reina del mundo</b> <sup>1</sup> . Pero toda madre tiene derecho a ser un poco... <b>draconiana</b> <sup>2</sup> .
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en los juegos de palabras y las alusiones. <b>1. Juego de palabras:</b> basado en la alusión 1. En este caso se utiliza “ <i>a real queen</i> ” con la idea de señalar que puede ser muy caprichosa. <b>1. Alusión:</b> Alexstrasza tiene el título de Reina de los Dragones, como líder de Acuerdo de Reposo de Dragones, una facción en WoW que une a todos los vuelos de dragones. <b>2. Juego de palabras:</b> basado en la alusión 2. “ <i>Draconian</i> ” hace referencia a la severidad y utiliza la raíz “ <i>drac-</i> ” que es también raíz de la palabra “ <i>dragon</i> ”. <b>2. Alusión:</b> el título de reina de los dragones de Alexstrasza en <i>Warcraft</i> no es figurativo. Ella es una dragona y dentro de HotS puede transformarse.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste, las alusiones y los juegos de palabras.

<b>Línea Inglés - 8</b>	I'll let you in on a secret. Ruby dragons don't actually use hearthstones. We just click our talons together a few times and we're home.
<b>Línea Español - 8</b>	Te contaré un secreto. Los dragones rubí no usan piedras de hogar. Solo golpeamos las garras unas contra otras tres veces y ya estamos en casa.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la similitud propuesta por la referencia intertextual. <b>Alusión:</b> referencia a las zapatillas de rubí de Dorothy en la película <i>The Wizard of Oz</i> (1939), artefactos que le permiten regresar a casa al ponérselos, golpear los talones y decir “ <i>There is no place like home</i> ”.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> el término “ <i>Hearthstone</i> ” se mantiene como <b>formulación establecida</b> . El resto de la oración, como <b>formulación funcional</b> . Se mantiene el chiste y la referencia intertextual.

<b>Línea Inglés – 9</b>	You have no idea how hard it is to find jewelry that magically changes size.
<b>Línea Español - 9</b>	No tienes idea de lo difícil que es encontrar joyas que cambien de tamaño mágicamente.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en una alusión. Se hace explícito un absurdo de la lógica de videojuegos. <b>Alusión:</b> dentro de WoW y HotS, Alexstrasza se puede manifestar con forma de dragón o con forma de elfo. En ambos casos utiliza la misma joyería.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> la alusión se mantiene.

<b>Línea Inglés – 10</b>	Of course Chromie arrived in the Nexus before me. <sup>1</sup> Bronze dragons have to be first at everything. And last... And everything in-between. <sup>2</sup>
<b>Línea Español - 10</b>	Por supuesto que Cromi llegó al Nexo antes que yo. <sup>1</sup> Los dragones de bronce siempre son los primeros en todo... y los últimos... y los del medio también. <sup>2</sup>
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la alusión. Burla a los dragones de bronce. <b>Alusión:</b> En el universo de <i>Warcraft</i> , los dragones de bronce tienen el poder de manipular el tiempo a fin de preservar la línea temporal, por ende es común encontrarlos en distintas partes del tiempo.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> el nombre “ <i>Chromie</i> ” se traduce como <b>formulación establecida</b> . El resto de la línea se traduce como <b>formulación funcional</b> . El chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 11</b>	Sylvanas may have worn it first <sup>1</sup> , but you have to admit <b>I wore it better</b> <sup>2</sup> .
<b>Línea Español - 11</b>	Sylvanas pudo haberla usado antes <sup>1</sup> , pero debes admitir que <b>a mí me queda mejor</b> <sup>2</sup> .
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión, apoyada por la referencia. <b>1. Alusión:</b> en la expansión <i>WoW: Wrath of the Lich King</i> , los modelos 3D de Sylvanas y Alexstrasza fueron actualizados en el parche 3.0.2 y recibieron armaduras muy similares. Sin embargo en la fase beta de este parche, Sylvanas recibió la modificación primero. <b>2. Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la pregunta “ <i>Who wore it better?</i> ” constante en la prensa rosa.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión. Se propone que la referencia intertextual se mantiene pese a que la traducción de la pregunta más estándar pareciera ser “¿Quién luce mejor?”

<b>Línea Inglés – 13</b>	Wait, what do you mean I'm not allowed to do the "Life... uh, finds a way" <sup>1</sup> joke? I'm a dragon! Pft. Thanks, Dehaka. <sup>2</sup>
<b>Línea Español - 13</b>	Espera. ¿Qué quieres decir con que no puedo hacer la broma de "La vida... se abre camino" <sup>1</sup> ? ¡Soy una dragona! Ugh... Gracias, Dehaka. <sup>2</sup>
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la referencia y la alusión. <b>1. Referencia intertextual directa:</b> referencia a la frase del Dr. Ian Malcom en la película <i>Jurassic Park</i> . (1993): "Life... uh, finds a way". <b>2. Alusión:</b> la frase "Life... uh, finds a way", fue utilizada antes como chiste por el personaje Dehaka en HotS, estrenado el 29 de marzo de 2016 (véase 19. Dehaka, línea 14).
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> el chiste y la alusión se mantienen en forma de <b>formulación funcional</b> . La referencia, en forma de <b>formulación establecida</b> .

<b>Línea Inglés – 14</b>	It's a <b>wing buffet</b> . It's only a <b>wing buffet</b> to my enemies.
<b>Línea Español -14</b>	Una <b>sacudida de alas</b> es lo último que ven mis enemigos antes de morir.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Juego de palabras:</b> basado en la alusión, en inglés "buffet" puede referirse con distintas pronunciaciones a un golpe, como en el primer caso, o a una comida (bufet, en español) como en el segundo caso. <b>Alusión:</b> "wing buffet" es el nombre de una de las habilidades de Alexstrasza en el juego.
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se reemplaza la línea de voz por una que incluye el nombre de la habilidad en español "sacudida de alas" para mantener la alusión. Con ello, se pierde el juego de palabras. Se sugiere reemplazar la línea original con una nueva creación que haga alusión a las alas o que incluya una referencia intertextual en base a ese tema. Una posibilidad podría ser emplear el elemento de reina de Alexstrasza y establecer un paralelo con Kerrigan (otro personaje de HotS), que también es una reina y tiene alas, pero no las utiliza a diferencia de Alexstrasza.

<b>Línea Inglés – 15</b>	Life is good, <b>life is beautiful</b> <sup>1</sup> , <b>life is even strange</b> . <sup>2</sup> <b>What it certainly is not, however, is a highway</b> . <sup>3</sup>
<b>Línea Español - 15</b>	La vida es buena, <b>la vida es bella</b> <sup>1</sup> , <b>la vida incluso es extraña</b> . <sup>2</sup> <b>Pero definitivamente no es una carretera</b> . <sup>3</sup>
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la referencia intertextual 3. <b>1. Referencia intertextual directa:</b> puede establecerse una referencia al nombre de la película <i>Life is Beautiful</i> (1997). <b>2. Referencia intertextual indirecta:</b> puede establecerse una referencia al nombre del videojuego <i>Life is Strange</i> (2015). <b>3. Referencia intertextual indirecta:</b> referencia al nombre y letra de la canción <i>Life is a Highway</i> de Tom Cochrane.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> se mantiene la referencia intertextual 1 por medio de <b>formulación establecida</b> . Las referencias 2 y 3 se traducen en forma de <b>formulación funcional</b> . Se cuestiona si se mantiene el chiste. En los casos 2 y 3, se puede cuestionar que si existen conocimientos de inglés por parte del lector, la referencia podría mantenerse. Se sugiere haber utilizado una nueva creación que utilizara una alusión o una referencia al tema “vida”. Por ejemplo: “La vida es buena, la vida es bella, la vida incluso es un sueño. Pero definitivamente la vida no es un champiñón verde.” que incluye una referencia a la obra “La Vida es Sueño” de Pedro Calderón de la Barca (1635) y una alusión a los champiñones verdes del videojuego Super Mario Bros. (1985) que otorgan vidas extras.
<b>Línea Inglés – 16</b>	Before battle, I always assure my forces that <b>through the fire and the flames we'll carry on</b> .
<b>Línea Español - 16</b>	Antes de la batalla siempre les garantizo a mis tropas que <b>ni el fuego ni las llamas nos detendrán</b> .
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la letra de la canción <i>Through the Fire and the Flames</i> de Dragonforce: “So far away we wait for the day / For the lives all so wasted and gone / We feel the pain of a lifetime lost in a thousand days / Through the fire and the flames we carry on”.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se puede cuestionar que si existen conocimientos lingüísticos por parte del lector, la referencia y el chiste podrían mantenerse. Se sugiere haber utilizado una nueva creación que utilizara una alusión o una referencia al fuego. O también hacer referencia al personaje de Daenerys Targaryen de la serie de HBO <i>Game of Thrones</i> , reconocida por títulos semejantes a Alexstrasza como “Madre de Dragones” o “la que no Arde”, entre otros.

#### 4) Ana – Overwatch

<b>Línea Inglés – 3</b>	There are <b>old</b> snipers, and there are <b>bold</b> snipers, but there's only one <b>old bold</b> sniper.
<b>Línea Español - 3</b>	Hay francotiradores <b>veteranos</b> y hay francotiradores <b>audaces</b> , pero solo hay una francotiradora <b>veterana y audaz</b> .
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Juego de palabras:</b> se utilizan los adjetivos “ <i>old</i> ” y “ <i>bold</i> ” que son semejantes en forma y permiten un cierto nivel de aliteración.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se pierde juego de palabras. Se puede haber mantenido el calco y el juego de palabras con el uso de “experimentado” en vez de “veterano” y “osado” en vez de “audaz”. Si bien, no se logra un efecto tan evidente como en el inglés, se mantiene la aliteración: “Hay francotiradores experimentados y hay francotiradores osados, pero solo hay una francotiradora experimentada y osada.”

<b>Línea Inglés – 4</b>	Having faked my own death, I can never return to Overwatch. You have no idea how serious they are about insurance fraud.
<b>Línea Español - 4</b>	Al haber fingido mi muerte, ya no puedo regresar a Overwatch. Se toman muy en serio los casos de fraude de seguro.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro en la lógica propuesta por la alusión. <b>Alusión:</b> dentro del universo de <i>Overwatch</i> , Overwatch es una institución paramilitar que fue creada para combatir una crisis global contra la amenaza ómnica (los ómnics son robots con la capacidad de pensamiento). Dentro de la historia de Overwatch, Ana no ha vuelto a la organización tras haber sido dada por muerta y continuo operando como agente independiente, incluso tras el fin de la organización.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> se mantiene el chiste y la alusión en forma de <b>formulación funcional</b> . El término “ <i>Overwatch</i> ” se mantiene como <b>préstamo</b> .

<b>Línea Inglés – 5</b>	Watch it. I've got my eye on you.
<b>Línea Español - 5</b>	Cuidado. Tengo la mira puesta en ti.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Juego de palabras:</b> modificación de la frase “ <i>I've got my eyes on you</i> ” basado en la alusión. Podría asociarse con “ <i>Watch</i> ” debido a la implicación que la primera expresión hace al sentido de la vista. <b>Alusión:</b> dentro de los eventos narrados en el cómic <i>Ana: Legacy</i> , Ana recibe un disparo en uno de sus ojos durante una misión. Desde entonces y en todas sus apariciones en videojuegos, Ana cubre su ojo perdido.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se pierde el juego de palabras y la alusión. Se sugiere una nueva creación para la primera oración que pueda mantener el juego de palabras y una nueva creación para la segunda que mantenga la alusión y el juego de palabras: “¡Mira bien dónde haces click! Ya no te voy a sacar el ojo de encima”.

<b>Línea Inglés – 6</b>	It was foolish of me to think I could stay retired. <sup>1</sup> If only I'd put more into my 401k.
<b>Línea Español - 6</b>	Era absurdo pensar que podía vivir como jubilada. <sup>1</sup> Si tan sólo hubiese pagado mis aportes jubilatorios.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en referencia intertextual. Inversión en la lógica de la alusión. <b>1. Alusión:</b> en los eventos presentados en el cómic <i>Ana: Old Soldiers</i> , se relata que tras su aparente muerte y alejamiento de sus funciones en <i>Overwatch</i> , Ana continúa como agente libre.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantienen el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 7</b>	Healing people by shooting them. Ha! <b>The wonders of modern medicine.</b>
<b>Línea Español - 7</b>	Sanar mediante disparos. ¡Ja! <b>Las maravillas de la medicina moderna.</b>
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> explicitación de una inversión lógica. <b>Referencia intertextual directa (en universo):</b> podría establecerse una referencia a la frase “ <i>The wonders of modern medicine.</i> ” que normalmente se asocia al personaje Mercy de <i>Overwatch</i> , otra sanadora del juego.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la referencia se mantienen.

<b>Línea Inglés – 8</b>	I'm one of the best snipers in the world. Of course I can land headshots. I simply choose not to.
<b>Línea Español - 8</b>	Soy una de las mejores francotiradoras del mundo. Claro que sé disparar a la cabeza, sólo elijo no hacerlo.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en alusión. Inversión lógica. <b>Alusión:</b> dentro de la mayoría de juegos de disparos en primera persona como <i>Overwatch</i> , los personajes hacen más daño al disparar a la cabeza. A diferencia de ellos, Ana no realiza mayor daño al hacerlo.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 9</b>	Be honest with me. Do you think I'm boring? I keep putting people to sleep. <sup>1</sup>
<b>Línea Español - 9</b>	Dime la verdad. ¿Crees que soy aburrida? Me la paso durmiendo a la gente. <sup>1</sup>
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la alusión. Inversión lógica, si bien la pregunta apunta a la cuestión de si el personaje es aburrido, se refiere a una de sus habilidades que le permite poner a dormir a sus oponentes por un breve periodo de tiempo. <b>1. Alusión:</b> una de las habilidades de Ana en el juego es un dardo tranquilizante que le permite poner a dormir a sus oponentes por un breve periodo de tiempo.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste. “ <i>Put people to sleep</i> ” es una expresión del inglés que se asocia con el aburrimiento. Si bien “dormir a la gente” no es usada en español para el mismo propósito, la idea de aburrir a la gente hasta el sueño sí se presenta en la cultura hispano hablante.

<b>Línea Inglés – 10</b>	I just love this photo of Fareeha and me with the original Overwatch team. It brings back memories of times with Jack, and Gabriel, and- [Pitido seguido por una voz en off femenina que dice “Redacted”]. Oh, and I could never forget- [Pitido de censura seguido por una voz en off femenina que dice “Redacted”].
<b>Línea Español - 10</b>	Me encanta esta foto de Fareeha y yo junto al equipo original de Overwatch. Me trae muchos recuerdos de Jack, Gabriel y- [Pitido seguido por una voz en off femenina que dice “Redactado”]. Oh y jamás podría olvidar a- [Pitido seguido por una voz en off femenina que dice “Redactado”]
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado las alusiones 1 y 2, y apoyado por los efectos de sonido. Burla sobre los constantes cambios en la trama de <i>Overwatch</i> . <b>1. Alusión:</b> referencia a una fotografía que ha aparecido en mucho material adicional al videojuego de <i>Overwatch</i> y también dentro de él. Fareeha es la hija de Ana y corresponde al personaje Pharah dentro del videojuego, del mismo modo que Jack corresponde a Soldado 76 y Gabriel a Reaper. Otros personajes dentro de la foto son Reinhardt, Torbjörn, Mercy y McCree junto a dos personas más, un hombre y una mujer. <b>2. Alusión:</b> durante los años desde el lanzamiento de <i>Overwatch</i> , la comunidad ha especulado sobre la identidad de estos personajes. Pero hasta la fecha no se sabe a ciencia cierta quienes son. Esto es en parte a las constantes revisiones que la historia de <i>Overwatch</i> ha sufrido.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> se mantiene el chiste y las alusiones en forma de <b>formulación funcional</b> . El término “ <i>Overwatch</i> ” se mantiene como <b>préstamo</b> .

<b>Línea Inglés – 11</b>	For an organization called <b>Overwatch</b> , I was the only one who provided an actual <b>overwatch</b> .
<b>Línea Español - 11</b>	Para ser una organización dedicada a la <b>protección</b> , yo era la única que realmente se dedicaba a <b>proteger</b> .
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Juego de palabras:</b> “ <i>overwatch</i> ” proviene de “ <i>watch over</i> ”, es decir, vigilar y proteger. En un sentido más literal también incluye la idea de observar desde arriba o supervisar. Se basa también en la alusión. <b>Alusión:</b> además de su habilidad como francotiradora, dentro del videojuego y la historia de <i>Overwatch</i> , Ana es la única de los miembros fundadores en desempeñarse en el papel de sanadora. Soldado 76 (Jack Morrison) y Reaper (Gabriel Reyes) son ambos héroes de daño.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene la alusión. Se pierde el juego de palabras, pero no la ironía.

<b>Línea Inglés – 12</b>	You can learn a lot by listening to your elders. <b>You should stay a while, and listen.</b>
<b>Línea Español - 12</b>	Puedes aprender mucho si prestas atención a tus mayores. <b>Deberías quedarte un rato y escuchar.</b>
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la popular frase de Deckard Cain de la saga <i>Diablo</i> de Blizzard: “ <i>Stay a while, and listen.</i> ”
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene la referencia intertextual y el chiste.

<b>Línea Inglés – 13</b>	When she was young, Fareeha asked for a toy rifle. I told her she'd shoot her eye out. <sup>1</sup> I regret that.
<b>Línea Español -13</b>	Cuando Fareeha era una niña me pidió un rifle de juguete. Le dije que solo lograría sacarse un ojo. <sup>1</sup> Me arrepiento de eso.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> ironía entre la situación con la hija de Ana y la alusión. <b>1. Alusión:</b> dentro de los eventos narrados en el cómic <i>Ana: Legacy</i> , Ana recibe un disparo en uno de sus ojos durante una misión. Desde entonces y en todas sus apariciones en videojuegos, Ana cubre su ojo perdido.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantienen el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 14</b>	Enough messing around, let's return to the fight. <b>I'm not getting any younger.</b>
<b>Línea Español - 14</b>	Basta de perder el tiempo. Regresemos a la batalla. <b>Estoy envejeciendo.</b>
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en alusión. <b>Alusión:</b> Ana es una anciana.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene la alusión, pero no el chiste. Si bien el significado de las expresiones “ <i>I'm not getting any younger</i> ” y “Estoy envejeciendo” denotan la idea de edad, solo en inglés se expresa claramente la idea de impaciencia. Podría haberse usado la expresión “Me estoy poniendo/haciendo vieja” que pareciera sí connotar impaciencia y ser más natural en español.



### 5) Anduin - Warcraft

<b>Línea Inglés - 2</b>	A king is only as noble as the cause he serves.
<b>Línea Español - 2</b>	Un rey es tan noble como la causa a la que sirve.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Referencia intertextual directa (en universo):</b> frase utilizada por Anduin cuando el jugador hace click sobre él en sus apariciones en <i>World of Warcraft</i> (WoW). Específicamente desde la expansión <i>WoW: Legion</i> en adelante.
<b>PTT</b>	<b>Formulación establecida</b>

<b>Línea Inglés - 3</b>	<b>Please, now is not the time for that...</b> Also, it will never be the time for that.
<b>Línea Español - 3</b>	<b>Por favor, ahora no es el momento para eso.</b> Por cierto, nunca será el momento para eso.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual directa (en universo):</b> frase utilizada por Anduin cuando el jugador hace click sobre él repetidas veces en sus apariciones en WoW. Específicamente desde la expansión <i>WoW: Legion</i> en adelante.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la referencia.

<b>Línea Inglés - 4</b>	The Light will abolish the shadow in all its forms. I, personally, would never resort to its dark methods.
<b>Línea Español - 4</b>	La luz suprimirá a la sombra en todas sus formas. Yo, personalmente, nunca recurriría a sus métodos oscuros.
<b>Fenómeno LT</b>	Ninguno, sin embargo, esta frase sirve de preparación para la próxima línea.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional</b>

<b>Línea Inglés – 5</b>	Except when playing Hearthstone, sometimes that game brings out the worst in me.
<b>Línea Español - 5</b>	Excepto cuando juego Hearthstone. A veces ese juego logra sacar lo peor de mí.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la alusión y la línea de voz anterior. Ironía. <b>Alusión:</b> Hearthstone es un videojuego de cartas Blizzard basado en el universo de <i>Warcraft</i> . En él, Anduin es uno de los personajes que el jugador puede utilizar al usar la clase de sacerdote. En algunos momentos de la historia de Hearthstone fuera del videojuego, los mazos de sacerdote han sido muy dominantes. Uno de los posibles arquetipos incluye el uso de la carta “Forma de las sombras”, con el cual Anduin entra en un estado donde su habilidad de curación se convierte en una habilidad de daño. Ciertos elementos del juego también logran hacer enfurecer a ciertos jugadores, pueden hallarse múltiples compilaciones de vídeos de <i>streamers</i> al respecto. El autor también se ha visto en dicha situación.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> el chiste y la alusión se mantienen como <b>formulación funcional</b> . El nombre “ <i>Hearthstone</i> ” se mantiene como <b>préstamo</b> .

<b>Línea Inglés – 6</b>	A lot of people don't realize how difficult and awkward it is to grow up in the spotlight. Your every success, and every failure laid bare in front of the entire <b>world... of Warcraft</b> .
<b>Línea Español - 6</b>	Muchos no se dan cuenta de lo difícil y extraño que es crecer siendo el centro de atención. Cada uno de tus éxitos y fracasos queda expuesto ante todo el <b>mundo... de Warcraft</b> .
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Juego de palabras:</b> basado en la alusión. En esta línea se aprovecha el uso de “ <i>entire world</i> ” para forzar la relación con “ <i>World of Warcraft</i> ”. <b>Alusión:</b> todo el proceso de crecimiento de Anduin se ha visto reflejado en los 15 años de WoW. En el estreno del juego en noviembre de 2004, Anduin aparecía como personaje no jugable (PNJ) niño y con las distintas expansiones ha ido creciendo cada vez más. Con el paso del tiempo los jugadores han visto mucho de su crecimiento allí y en material complementario como la novela <i>World of Warcraft: Before the Storm</i> de Christie Golden.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la oración y la alusión se mantienen por medio de <b>formulación funcional</b> . El nombre Warcraft se mantiene como <b>préstamo</b> , debido a los antecedentes de traducción del término. Se pierde el juego de palabras.

<b>Línea Inglés – 7</b>	Hmm? Oh, actually, I am still wearing <b>the helmet</b> . <sup>1</sup> <b>It's just transmogrified to hidden</b> . <sup>2</sup>
<b>Línea Español - 7</b>	¿Mmm? Oh. En realidad aún tengo puesto <b>el yelmo</b> . <sup>1</sup> <b>Sólo está transfigurado para permanecer oculto</b> . <sup>2</sup>
<b>Fenómeno LT</b>	<p><b>1. Alusión:</b> referencia a la cinemática inicial de la expansión <i>WoW: Battle for Azeroth</i> en la que Anduin usa un yelmo con rostro de león. Su diseño en el juego se basa en la de la cinemática.</p> <p><b>2. Alusión:</b> desde la expansión <i>WoW: Cataclysm</i> los jugadores pueden transfigurar su equipo por medio de un PNJ a fin de conservar sus beneficios y cambiar su apariencia. Una de las opciones es ocultar el yelmo.</p>
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> el término “ <i>transmogrify</i> ” se traduce como <b>formulación establecida</b> . La oración se mantiene como <b>fomulación funcional</b> . Se mantienen las alusiones.

<b>Línea Inglés – 8</b>	You know, those shadow priests are a bad influence <sup>1</sup> . If one mind-controlled you and asked you <b>to jump off a bridge, would you do it?</b> <sup>2</sup> The answer is yes, by the way... Yuck. <sup>3</sup>
<b>Línea Español - 8</b>	¿Sabes? Esos sacerdotes de la sombra son una mala influencia <sup>1</sup> . Si uno controlara tu mente y te ordenara <b>saltar de un puente, ¿lo harías?</b> <sup>2</sup> Por cierto, la respuesta es sí... ¡eugh! <sup>3</sup>
<b>Fenómeno LT</b>	<p><b>Chiste:</b> situación cómica basada en las referencias y alusiones.</p> <p><b>1. Alusión:</b> los “<i>shadow priests</i>” en <i>WoW</i>, son sacerdotes que en vez de tomar poder desde la luz, se valen de la fuerza de las sombras, que es dominio de los Dioses Antiguos, entidades ancestrales asociadas con la corrupción. Además es una de las especializaciones de la clase sacerdote.</p> <p><b>2. Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la frase popular empleada por madres “<i>If your friends jumped off a bridge, would you jump too?</i>”</p> <p><b>3. Alusión:</b> referencia a un uso del hechizo control mental, un hechizo de sacerdote en <i>WoW</i> del dominio de las sombras que algunos jugadores utilizan para acabar con otros. El autor ha sido víctima de este fenómeno.</p>
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantienen el chiste y las alusiones. También se mantiene la referencia intertextual, aunque pareciera ser que la formulación más establecida de la expresión en español es “Si tus amigos se tiran de un puente, ¿tú también lo harías?”.

<b>Línea Inglés – 9</b>	Oh, crud! I forgot to cast “fortitude” on the group! Ehh, I’m sure one of the other priests on the battleground will get it.
<b>Línea Español - 9</b>	¡Ay, maldición! Olvidé lanzar “entereza” al grupo. Ahh... seguramente uno de los otros sacerdotes del campo de batalla lo hará.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> referencia a la actitud de ciertos jugadores en WoW que no utilizan los hechizos para beneficiar a los grupos en las instancias de campos de batalla. Aunque también sucede en instancias de calabozo y bandas. Entereza es un hechizo que aumenta la estadística de aguante de todos los jugadores aliados en la instancia por 10 minutos.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> se mantiene la alusión por medio de <b>formulación funcional</b> . Se mantiene el nombre del hechizo por medio de <b>formulación establecida</b> . El chiste se mantiene.

<b>Línea Inglés – 10</b>	When you really think about it, isn't every race in <b>the Alliance</b> an <b>allied race</b> ?
<b>Línea Español - 10</b>	Si lo piensas detenidamente, ¿no es cada raza de <b>la Alianza</b> una <b>raza aliada</b> ?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Juego de palabras:</b> basado en las razas de la facción “la Alianza” y en el nombre que reciben otras razas que posteriormente se han aliado a ella.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el juego de palabras.

<b>Línea Inglés – 11</b>	In pandaren board games, the goal is for both players to win. <sup>1</sup> In Hearthstone, the goal is for me to beat you to death... with your own minions. <sup>2</sup>
<b>Línea Español - 11</b>	En los juegos de mesa pandaren, el objetivo es que ambos jugadores ganen. <sup>1</sup> En Hearthstone, el objetivo es que yo te derrote por completo... con tus propios esbirros. <sup>2</sup>
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> ironía basada en el contraste de ambas alusiones. <b>1. Alusión:</b> referencia al <i>jihui</i> , juego de mesa pandaren (una raza de hombres panda en el universo de <i>Warcraft</i> ). Cuyas reglas se explican en la novela <i>World of Warcraft: Vol'jin: Shadows of the Horde</i> de Michael A. Stackpole. <b>2. Alusión:</b> referencia a uno de los arquetipos de mazo de sacerdote en Hearthstone. En el cuál por el uso de distintas cartas el sacerdote obtiene el control de esbirros oponentes (los esbirros son un tipo de carta que realiza la mayor parte del combate en el juego). El autor acusa haber tomado parte en dicha costumbre.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> se mantiene el chiste y alusiones. La oración se traduce como <b>formulación funcional</b> . Los términos “ <i>pandaren</i> ” y “ <i>Hearthstone</i> ” como <b>préstamos</b> .

<b>Línea Inglés – 12</b>	There will be peace, one day. At least I think there will... How many WoW expansions are left again? Oh? Oh! Oh... Well... well, then.
<b>Línea Español - 12</b>	Habrà paz algùn dìa. Al menos eso es lo que yo pienso... ¿Cuántas expansiones de WoW quedan? ¿Oh? ¡Oh! ¡Oh, oh!... Bien, entiendo.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la alusión. Ironía sobre las esperanzas del personaje. <b>Alusión:</b> referencia a que cada nueva expansión de WoW trae consigo un nuevo conflicto para el mundo en que transcurre la historia.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la oración se traduce como <b>formulación funcional</b> . El nombre “ <i>WoW</i> ” se mantiene como <b>préstamo</b> .

<b>Línea Inglés – 13</b>	Why did the priesthood call it a “leap of faith”? No one leaps, and it certainly doesn't require faith <sup>1</sup> .... I've always thought “ <b>life grip</b> ” <sup>2</sup> would be more accurate.
<b>Línea Español - 13</b>	¿Cómo es que el clero lo llama un “salto de fe”? Nadie salta y ciertamente no se requiere tener fe <sup>1</sup> . Siempre pensé que “ <b>aferrarse a la vida</b> ” <sup>2</sup> sería más preciso.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>1. Chiste:</b> burla al contraste entre el nombre y funcionamiento del hechizo “ <i>leap of faith</i> ” (salto de fe), hechizo en WoW y HotS que arrastra a un aliado hasta la posición de su usuario. <b>2. Juego de palabras:</b> basado en la alusión y “ <i>life grip</i> ” como opuesto de la muerte. <b>2. Alusión:</b> referencia a <i>death grip</i> (atracción letal) un hechizo perteneciente a la clase caballero de la muerte en WoW que arrastra a un enemigo en rango a una posición adyacente a él
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la oración se traduce como <b>formulación funcional</b> . Se mantiene el nombre del hechizo “ <i>leap of faith</i> ” por medio de <b>formulación establecida</b> . Se mantiene el chiste, pero se pierde el juego de palabras y la alusión. Se sugiere la opción “atracción vital” que los habría mantenido.

<b>Línea Inglés – 14</b>	<b>A paladin, a medic, a DJ, the Archangel of Hope, and a priest walk into a bar.</b> <sup>1</sup> The bartender stops them and says: " <b>Hey! No support groups!</b> " <sup>2</sup>
<b>Línea Español - 14</b>	<b>Un paladín, una médica, un DJ, el Arcángel de la esperanza y un sacerdote</b> <sup>1</sup> entran a un bar. El cantinero los detiene y les dice: " <b>¡Ey!;No se admiten grupos de apoyo!</b> " <sup>2</sup>
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la alusión. Sigue una estructura común de chiste. <b>1. Alusión:</b> Los personajes nombrados corresponden a otros héroes de HotS. Uther es el paladín, Teniente Morales, la médica; Lúcio, el DJ; Auriel, el Arcángel de la esperanza y Anduin, el sacerdote. Dentro del juego todos ellos se consideran héroes sanadores, pero la comunidad los considera como héroes de soporte o apoyo. <b>2. Juego de palabras:</b> el remate del chiste está basado en la alusión. Un grupo de jugadores 5 jugadores de héroes de apoyo podría considerarse un grupo de apoyo. Que es como se le llama a un grupo que ayuda a alcohólicos con su problema de adicción.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste, la alusión y el juego de palabras se mantienen.

<b>Línea Inglés – 15</b>	My father once said <b>that everywhere the Light touches is our kingdom... But not Deadwind Pass. We don't go there.</b> <sup>1</sup>
<b>Línea Español - 15</b>	Mi padre me dijo una vez que <b>todo lo que toca la luz es nuestro reino... Ah... Excepto el Paso de la Muerte. Nunca vamos ahí.</b> <sup>1</sup>
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>1. Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la frase de Mufasa en la película <i>The Lion King</i> (1994): " <i>Everything the light touches is our kingdom.</i> " A lo que Simba eventualmente comenta: " <i>What about that shadowy place?</i> " La última oración hace referencia a la respuesta de esa pregunta por parte de Mufasa en la misma escena " <i>That's beyond our borders. You must never go there, Simba</i> ".
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la oración se mantiene en forma de <b>formulación funcional</b> . " <i>Deadwind Pass</i> " se traduce en forma de <b>formulación establecida</b> . El chiste y la referencia se mantienen.

## 6) Anub'arak - Warcraft

<b>Línea Inglés – 2</b>	Time is fleeting.
<b>Línea Español - 2</b>	El tiempo es fugaz.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Referencia intertextual directa (en universo):</b> frase utilizada por Anub'arak cuando el jugador hace click sobre él en su aparición en <i>Warcraft III: The Frozen Throne</i> .
<b>PTT</b>	<b>Formulación establecida:</b> la referencia intertextual se mantiene

<b>Línea Inglés – 3</b>	The strands of destiny weave only a web of death.
<b>Línea Español - 3</b>	Los hilos del destino tejen una telaraña de muerte.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Referencia intertextual directa (en universo):</b> frase utilizada por Anub'arak cuando el jugador hace click sobre él en su aparición en <i>Warcraft III: The Frozen Throne</i> .
<b>PTT</b>	<b>Formulación establecida:</b> la referencia intertextual se mantiene

<b>Línea Inglés – 5</b>	If you can feel the ground moving, it's already too late.
<b>Línea Español - 5</b>	Si sientes el suelo moverse bajo tus pies, ya es demasiado tarde.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Alusión:</b> referencia a la manera en que Anub'arak ataca y a veces se transporta excavando bajo el suelo en el juego.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene la alusión.

<b>Línea Inglés – 6</b>	Raiiid-s!?!
<b>Línea Español - 6</b>	¡¿Raid?!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Juego de palabras:</b> basado en la interacción entre la referencia intertextual y alusión. <b>Referencia intertextual directa:</b> referencia al grito emitido por los insectos en comerciales del insecticida Raid. <b>Alusión:</b> “raid” es el nombre que reciben las bandas en WoW. Las bandas son instancias de contenido en que los jugadores se reúnen en bandas de entre 10 a 20 jugadores para derrotar grandes enemigos. Anub'arak era el jefe final de la instancia Prueba del Cruzado, añadida en el parche 3.2 de <i>WoW: Wrath of the Lich King</i> .
<b>PTT</b>	<b>Préstamo:</b> se mantiene la referencia intertextual 1. Se puede establecer un argumento de que la alusión se mantiene ya que en las comunidades de usuarios latinoamericanos se tiende a usar la palabra “raid” de manera intercambiable con su traducción “banda”.

<b>Línea Inglés - 7</b>	Ugh... Did anyone <b>catch the name</b> <sup>1</sup> of that guild? <b>Paragon, was it</b> <sup>2</sup> ?
<b>Línea Español - 7</b>	Ahhh... ¿Alguien <b>entendió el nombre</b> <sup>1</sup> de esa hermandad? <b>¿Dijeron, Paragon</b> <sup>2</sup> ?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la alusión y las referencias intertextuales. <b>1. Referencia intertextual indirecta:</b> frase empleada en caricaturas por personajes tras haber sido noqueados por un golpe. “Did anyone catch the license plate number of that car?” <b>2. Alusión:</b> Paragon es el nombre de la hermandad que logró derrotar a Anub’arak por primera vez a nivel mundial. Las hermandades dentro de WoW son grupos de jugadores que se coordinan para realizar distintas actividades dentro del juego.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la oración se mantiene como <b>formulación funcional</b> . El término “guild” como <b>formulación establecida</b> . Se pierde el chiste y la referencia ya que evoca la idea de caricaturas es “¿Alguien anotó la matrícula?”. Además existe una incoherencia entre la actuación de la línea en español y el enunciado, pues la actuación evoca la idea de haber recibido un golpe, pero esto no se expresa verbalmente. La alusión se mantiene.

<b>Línea Inglés - 8</b>	You think I'm big? You should see my step-mother. Guuuh!
<b>Línea Español - 8</b>	¿Te parezco grande? Deberías ver a mi madrastra. Ughhhh.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> sin referentes culturales. Burla en torno a las madrastras.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste se sostiene. Los estereotipos sobre madrastras son comunes entre culturas.

<b>Línea Inglés - 9</b>	Ever notice how it's exactly when you get your purple items organized that heroes drop in unexpectedly?
<b>Línea Español - 9</b>	¿Será posible? Basta que uno logre organizar sus objetos púrpura para que llegue un héroe inesperado.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> como jefe en varias instancias en WoW, Anub’arak deja caer objetos púrpura. Esto tiene que ver con su rareza basada en el color con el que aparece su nombre en el juego. Blanco: normal. Verde: poco común. Azul: raro. Púrpura: épico. Naranja: legendario.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 10</b>	The key to efficient webcrawling is proper distribution.
<b>Línea Español - 10</b>	Ya deja eso. Seré un Señor de la cripta, pero no tengo cuentos para contarte.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Juego de palabras:</b> basado en alusión y las arañas web ( <i>web crawlers</i> ), programas informáticos automatizados que inspeccionan las redes de internet. La frase tiene sentido desde ambas interpretaciones. <b>Alusión:</b> Anub'arak es una especie de humanoide escarabajo araña enorme. Una de sus habilidades permite el uso de telas de araña para envolver a sus rivales. Además una de las instancias en las que se encuentra en WoW, Azjol-Nerub, es prominente por su cantidad de telarañas. De hecho se libran algunos combates sobre ellas.
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se reemplaza la línea de voz por otra que contiene un chiste basado en la alusión a la serie Cuentos de la Cripta (1989).

<b>Línea Inglés – 11</b>	There is a saying in Azjol-Nerub: <b>In the kingdom of the spiders, the giant carnivorous beetle is the king</b>
<b>Línea Español - 11</b>	En Azjol-Nerub tenemos un dicho: <b>en el reino de las arañas, el alfazaque carnívoro gigante es rey.</b>
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia al refrán: “ <i>in the land of the blind, the one-eyed man is king</i> ” (En el país de los ciegos, el tuerto es rey).
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la referencia. Podría cuestionarse el uso “alfazaque”, pues “escarabajo” pareciera ser una traducción más común de “ <i>beetle</i> ”

<b>Línea Inglés – 13</b>	Bugs this big become features.
<b>Línea Español - 13</b>	Aquí hay más insectos que en una telaraña navideña.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en el juego de palabras. <b>Juego de palabras:</b> basado en la alusión y en los “ <i>bugs</i> ”, nombre que reciben los errores de software, como los videojuegos. <b>Alusión:</b> Anub'arak es un humanoide insecto ( <i>bug</i> en inglés).
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se formula un juego de palabras entre insectos y telaraña. Cabe destacar que “insecto” también puede usarse como insulto. Telaraña navideña es otro nombre que reciben las luces de navidad. Se mantienen el chiste y la alusión. Se pierde el juego de palabras.

<b>Línea Inglés – 14</b>	<b>Don't be a noob.</b> Only I'm allowed to do that. Heh. I'm making that sound myself.
<b>Línea Español - 14</b>	<b>No seas novato.</b> Yo soy el único que puede hacer eso. Ja. Soy yo el que está haciendo ese sonido.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Juego de palabras:</b> basado en el nombre del personaje “Anub’arak” y la palabra “noob”, término empleado en juegos online para describir a un principiante sin muchas habilidades en el juego y sin muchos ánimos de mejorar.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se omite el juego de palabras y se crea una frase sin sentido. Se sugiere utilizar un préstamo para el término “noob” que es comprendido por la comunidad y formar una nueva creación que utilice el término para mantener el juego de palabras. Por ejemplo: “No porque mi nombre sea Anub, quiere decir que yo sea noob.”

<b>Línea Inglés – 15</b>	Ten more minutes of this abuse, and I will go berserk!
<b>Línea Español - 15</b>	Diez minutos más de este abuso y conocerás mi rabia.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> los jefes de bandas en WoW tienen una mecánica llamada “enfurecer” ( <i>enrage</i> ) que se activa tras cierto tiempo de combate, normalmente 10 minutos, y que incrementa la dificultad del encuentro de alguna forma. Una de estas formas es por medio del hechizo “rabia” ( <i>berserk</i> ) que incrementa enormemente el daño que realiza el jefe en la banda.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el juego de palabras y la alusión.

### 7) Artanis - StarCraft

<b>Línea Inglés - 1</b>	Dawn will come
<b>Línea Español - 1</b>	El alba llegará.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Referencia intertextual directa (en universo):</b> frase utilizada por Artanis cuando el jugador hace click sobre él en su aparición en <i>StarCraft II</i> .
<b>PTT</b>	<b>Formulación establecida</b>

<b>Línea Inglés - 2</b>	Strength in unity.
<b>Línea Español - 2</b>	La unión hace la fuerza.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Referencia intertextual directa (en universo):</b> frase utilizada por Artanis cuando el jugador hace click sobre él en su aparición en <i>StarCraft II</i> .
<b>PTT</b>	<b>Formulación establecida</b>

<b>Línea Inglés - 4</b>	Were the xel'naga involved in the creation of the Nexus? If so, they have left no temples... no new lifeforms...
<b>Línea Español - 4</b>	¿El Nexo será obra de los xel'naga? Si es así, no han dejado ningún templo... ninguna forma de vida nueva...
<b>Fenómeno LT</b>	Ninguno, sin embargo la línea sirve como preparación para las siguientes.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la oración se traduce como <b>formulación funcional</b> . El término "xel'naga" se mantiene como <b>formulación establecida</b> .

<b>Línea Inglés – 5</b>	Unless those lifeforms were unseen... controlling us through some sort of complicated digital mechanism. <b>Some sort of battle net as it were...</b>
<b>Línea Español - 5</b>	A menos... que esas formas de vida sean invisibles y nos controlen con una especie de complicado mecanismo digital.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en el juego de palabras y la alusión. <b>Juego de palabras:</b> basado en la posibilidad que propone Artanis de ser controlado a través de una red de batalla ( <i>battle net</i> ) y la alusión. <b>Alusión:</b> además de la alusión a seres controlando a Artanis por medio de mecanismo digitales, es decir, el jugador; Battle.net es el antiguo nombre del servicio proporcionado por Blizzard para partidas multijugador online. Eventualmente, este fue el nombre que recibió la aplicación desde la que se lanzan los juegos de Blizzard en PC. Este nombre cambió en a “Blizzard App” el 2016, decisión que fue deshecha el año siguiente. Esta línea sirve de continuación de la anterior y preparación a la siguiente.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la oración se mantiene en forma de <b>formulación funcional</b> . Se produce una <b>omisión</b> del juego de palabras. Se propone la posibilidad de una nueva creación que incluya una alusión al internet, ya que sin la mención de Battle.net la línea en español pareciera apuntar en ese sentido. Se mantiene el chiste, con alusión a la internet. Se pierde el juego de palabras.

<b>Línea Inglés - 6</b>	Maybe even thousands of these lifeforms, all manipulating our lives at once?! Agh... Alright, this is giving me a headache.
<b>Línea Español - 6</b>	¡Quizás haya miles de estas formas de vida y todas nos controlen a la vez! Agh... Basta. Ya me duele la cabeza.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en las líneas anteriores y la alusión. <b>Alusión:</b> además de hacer referencia a los jugadores, se considera también el aspecto de multijugador a nivel masivo.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> debido a la lógica introducida por las líneas anteriores, el chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 9</b>	Will you stop poking me? Go dispense your aggression on one of the orcs! See how they like it!
<b>Línea Español - 9</b>	¿Podrías dejar de molestarme? ¡Descarga tu ira con uno de los orcos a ver cómo reaccionan!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> referencia a una de las frases <i>easter egg</i> de Artanis en <i>StarCraft</i> : “ <i>What do I look like? An orc?</i> ”. Esto a su vez es una alusión a una de las primeras frases de este estilo en los videojuegos de Blizzard que se da en el primer <i>Warcraft: Orcs and Humans</i> por la unidad ‘bruto’ de los orcos: “ <i>Stop poking me!</i> ”
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 10</b>	By the way, I said StarCraft wasn't just Warcraft in space... Whatever this Heroes of the Storm thing is doesn't count.
<b>Línea Español - 10</b>	Que conste, yo siempre dije que StarCraft no era una copia de Warcraft en el espacio... Y este Heroes of the Storm, sea lo que sea, no cuenta.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta (en universo):</b> referencia a una de las frases <i>easter egg</i> de Artanis en <i>StarCraft</i> : “ <i>This is not Warcraft in space. It's much more sophisticated.</i> ” Que a su vez es una alusión a una popular queja de los fanáticos de Blizzard durante el desarrollo de StarCraft.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la oración se traduce como <b>formulación funcional</b> . Los nombres de los respectivos juegos se mantienen en forma de <b>préstamo</b> . El chiste y la referencia se mantienen.

<b>Línea Inglés – 11</b>	Yes, my starship follows me wherever I go. It is like what you terrans refer to as a pet, only useful.
<b>Línea Español - 11</b>	Sí, mi nave estelar me sigue a todos lados. Es como lo que ustedes los terran llaman... mascota, pero útil.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la alusión. Burla al concepto humano de mascotas. <b>Alusión:</b> en el juego, la nave espacial Lanza de Adún sigue a Artanis a todas partes, incluso dentro de HotS haciendo aparición en algunas habilidades.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la oración se traduce como <b>formulación funcional</b> . El término “ <i>terran</i> ”, como <b>préstamo</b> . Se mantiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 12</b>	I was only made Hierarch a short time ago, but I'm still thinking about my career advancement. With a little luck, I'll be Highestarch in no time.
<b>Línea Español - 12</b>	Mi nombramiento como jerarca fue hace poco tiempo, pero sigo pensando en mi crecimiento profesional. Con un poco de suerte, me convertiré en súper jerarcazo en poco tiempo.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en el juego de palabras. <b>Juego de palabras:</b> basado en la referencia intertextual. Se utiliza la sílaba “hier-“ de “ <i>hierarch</i> ” que coincide en pronunciación con “ <i>higher</i> ” comparativo del adjetivo “ <i>high</i> ” y se contrasta con “ <i>higest</i> ”, forma superlativa y por lo tanto superior.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la oración se mantiene en forma de <b>formulación funcional</b> . El título de Artanis se mantiene por medio de <b>formulación establecida</b> . Se utilizan medios del español para exagerar el cargo de Artanis a un nivel más evidente por medio del adjetivo “super” y el sufijo “-azo”. El juego de palabras se pierde, pero, en opinión personal del investigador, el efecto cómico es mayor en español, a causa de la salida de contexto.

<b>Línea Inglés – 13</b>	What do you think of the new armor? My last one left me feeling a little... exposed.
<b>Línea Español - 13</b>	¿Qué piensas de mi nueva armadura? Con la última me sentía un poco... expuesto.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la alusión, apoyado por el juego de palabras. <b>Juego de palabras:</b> basado en la alusión. Se utilizan los significados práctico y figurativo de “ <i>exposed</i> ”. Es decir, vulnerable y desnudo, respectivamente. <b>Alusión:</b> en <i>StarCraft: Brood War</i> la armadura de Artanis consistía en una hombrera y un taparrabos. En <i>StarCraft II</i> , Artanis lleva una armadura completa.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste, juego de palabras y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 14</b>	I am only young for a protoss. I have lived two centuries more than most of you, and I would appreciate your respect.
<b>Línea Español - 14</b>	Para los protoss soy bastante joven, pero he vivido dos siglos más que la mayoría de ustedes. Así que creo que merezco un poco de respeto.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro basado en las alusiones. <b>Alusión:</b> según la historia de <i>StarCraft</i> , la esperanza de vida de los protoss es de mil años. <b>Alusión:</b> referencia a la costumbre de respetar a los mayores por su edad.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> el término “protoss” se traduce como <b>préstamo</b> . El resto de la oración, como <b>formulación funcional</b> . El chiste y las alusiones se mantienen.

<b>Línea Inglés – 15</b>	I've lived a life that's full. I've traveled each and every star array... And more, much more than this, I did it my way.
<b>Línea Español - 15</b>	Estoy mirando atrás y puedo ver muchas estrellas y sé que estoy en paz porque las veo... [Cantando] A mi manera.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la letra de la canción <i>My Way</i> de Frank Sinatra: “ <i>I've lived a life that's full / I traveled each and every highway / And more, much more than this / I did it my way</i> ”.
<b>PTT</b>	<b>Nueva Creación:</b> se reemplaza la línea original para introducir un chiste en torno a la referencia intertextual a la canción “A Mi Modo” de Estela Raval, que es a su vez una traducción de “ <i>My Way</i> ”. Específicamente a las líneas: “Estoy mirando atrás / Y puedo ver mi vida entera / Y sé que estoy en paz / Pues la viví a mi manera...” El uso del canto al fin de la línea en español puede producir confusiones a la hora de analizar la referencia, considerando que la versión de Estela Raval parece no ser la traducción más popular de “ <i>My Way</i> ”.

## 8) Arthas - Warcraft

<b>Línea Inglés – 3</b>	I rule.
<b>Línea Español - 3</b>	Yo sigo siendo el rey.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Juego de palabras:</b> basado en la alusión y en los posibles significados del término “rule” que en inglés, que puede significar “gobernar” o implicar la idea de “ser lo mejor”. <b>Alusión:</b> Arthas en el universo de Warcraft es también conocido como el Rey Exánime.
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se mantiene el elemento alusivo al cargo de Arthas. Se reemplaza el juego de palabras con una referencia intertextual indirecta a la canción “El Rey” de José Alfredo Jiménez. Específicamente a la frase: “Pero sigo siendo el rey”.

<b>Línea Inglés – 4</b>	Hail to the King, baby!
<b>Línea Español - 4</b>	¡Que viva el rey!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Referencia intertextual directa:</b> referencia a una de las líneas de voz más populares del personaje Duke Nukem del videojuego <i>Duke Nukem</i> (1991): “ <i>Hail to the King, baby!</i> ” Se podría argumentar que en verdad es una referencia a una frase de “Ash” Williams de la película <i>Army of Darkness</i> (1992).
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> Se reemplaza la referencia intertextual por una línea que hace alusión a la historia. Se podría argumentar que es una referencia intertextual directa al doblaje latino de la película <i>El Rey León</i> (1994), específicamente a la frase que dice Scar antes de dejar morir a Mufasa: “¡Que viva el rey!” por su relación a reyes muertos.

<b>Línea Inglés – 5</b>	I am one cold... brother.
<b>Línea Español - 5</b>	Pásame una bien fría.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Juego de palabras:</b> basada en las alusiones. Se invierte el sentido propuesto por “ <i>a cold one</i> ” en la primera alusión. <b>1. Alusión:</b> referencia a la expresión informal “ <i>Give me a cold one, bro.</i> ” utilizada entre jóvenes para pedir una cerveza en un contexto amistoso. <b>2. Alusión:</b> Arthas es reconocido por sus poderes de hielo tras haber asumido los poderes y cargo de Rey Exánime en el final de <i>Warcraft III: The Frozen Throne</i> . Algunos de ellos son observables en HotS.
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se pierde el juego de palabras, pero se mantiene la alusión 1. Se sugiere cambiar la perspectiva para mantener la alusión 2: “Aquí te va una helada.”, que puede entenderse como una amenaza.

<b>Línea Inglés – 6</b>	<b>Darkness stopped calling<sup>1y2</sup>.</b> It's alright though, we're still friends through <b>Real ID.</b> <sup>3</sup>
<b>Línea Español - 6</b>	La oscuridad ya no me llama. No hay problema. Seguimos siendo amigos por ID real.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en las alusiones 1 y 2. <b>1. Alusión:</b> referencia al chiste sobre la oscuridad en las líneas de voz <i>easter egg</i> de <i>Warcraft III</i> . En ellas se presenta a la oscuridad como una entidad reconocida bajo ese nombre. <b>2. Alusión:</b> muchos de los personajes villanos como Arthas, suelen decir frases parecidas a “la oscuridad llama”, “la oscuridad se acerca” o afines. <b>3. Alusión:</b> referencia a la ley Real ID de EEUU, que rige sobre las identificaciones en varios estados del país.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la oración se traduce como <b>formulación funcional</b> . El chiste y las alusiones se mantienen. No se ha encontrado una traducción oficial para el término “ <i>Real ID</i> ”, este se mantiene como <b>cognado</b> .

<b>Línea Inglés – 7</b>	I'm afraid my condition has left me cold to your pleas of mercy.
<b>Línea Español - 7</b>	Me temo que me he vuelto frío a tus ruegos de misericordia.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Juego de palabras:</b> basado en la alusión. “ <i>Cold</i> ” se utiliza en sentido literal y figurativo. <b>Alusión:</b> Arthas es reconocido por sus poderes de hielo tras haber asumido los poderes y cargo de Rey Exánime en el final de <i>Warcraft III: The Frozen Throne</i> . Algunos de ellos se observan en HotS.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el juego de palabras y la alusión.

<b>Línea Inglés – 8</b>	<b>No man can defeat me!</b> <sup>1</sup> Although, ten to twenty-five might do the trick. <sup>2</sup>
<b>Línea Español - 8</b>	Ningún hombre puede derrotarme. <sup>1</sup> Aunque si se juntan entre 10 y 25 probablemente puedan. <sup>2</sup>
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la alusión. Inversión de la lógica de la amenaza. <b>1. Referencia intertextual indirecta:</b> podría discutirse que esta es una referencia a la frase “ <i>No man can kill me!</i> ” del Rey Brujo de Angmar en la película <i>The Lord of the Rings: The Return of the King</i> (2003). <b>2. Alusión:</b> Arthas es el jefe final de la instancia de bandas “Ciudadela de Corona de Hielo” en <i>WoW: Wrath of the Lich King</i> . Las bandas son instancias de contenido en que los jugadores se reúnen en bandas de entre 10 a 20 jugadores para derrotar grandes enemigos.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste, la referencia y la alusión.

<b>Línea Inglés – 10</b>	I'm looking for a few dead men, with the cursed metal to be death knights.
<b>Línea Español - 10</b>	Busco unos valientes hombres muertos que tengan lo que hay que tener para ser caballeros de la muerte.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la alusión. Giro sobre la referencia intertextual. <b>1. Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la frase “ <i>We’re looking for a few good men with the mettle to be marines</i> ” de un comercial de reclutamiento estadounidense del año 1985. <b>2. Alusión:</b> Arthas, como Rey Exánime tiene el poder de levantar muertos para que le sirvan como caballeros de la muerte.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene la oración y la alusión. Se pierde la referencia intertextual, sin embargo la frase en español comparte similitudes con la idea de reclutamiento militar por lo que parte del chiste se mantiene.

<b>Línea Inglés – 11</b>	It's Lich King... not Lick King. The two are very very different jobs.
<b>Línea Español - 11</b>	¿Que no hay pulso? Prueba el otro brazo, creí sentir algo el otro día.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica en el juego de palabras. <b>Juego de palabras:</b> basado en la escritura de “ <i>Lich King</i> ”. El segmento o “-ch” puede ser pronunciado como /tʃ/ o /k/ en el idioma inglés. El autor quisiera señalar también que durante la transcripción de las líneas de voz ha cometido numerosos errores de ortografía al tratar de escribir en los que se ha escrito “ <i>Lick</i> ” en vez de “ <i>Lich</i> ” debido a la cercanía de ambos caracteres en el teclado.
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se reemplaza la línea original por un chiste basado en el absurdo propuesto por los poderes de Arthas sobre el hielo y la muerte.

<b>Línea Inglés – 12</b>	All I want is to settle down with a Lich Queen of my own and have some little Lich-lings. Is that too much to ask?
<b>Línea Español - 12</b>	Lo único que quiero es sentar cabeza con una Reina Exánime y tener exánimitos. ¿Es mucho pedir?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> ironía sobre el carácter insensible del personaje.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la oración se traduce como <b>formulación funcional</b> . El término “ <i>Lich</i> ” se traduce como <b>formulación establecida</b> .

<b>Línea Inglés – 13</b>	Ever get the feeling you're hearing voices in your helmet?
<b>Línea Español - 13</b>	¿Alguna vez creíste oír voces dentro de tu yelmo?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> tras ponerse el Yelmo de Dominación en el final de <i>Warcraft III: The Frozen Throne</i> , Arthas mantiene un vínculo con el anterior Rey Exánime, Ner'zhul. Esta relación es explorada en la novela <i>World of Warcraft: Arthas: Rise of the Lich King</i> de Christie Golden.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 14</b>	You would make an adequate ghoul. Mindless and proficient at repetitive tasks.
<b>Línea Español - 14</b>	Tú serías un excelente necrófago. Sin cerebro y perfecto para tareas repetitivas.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> burla al jugador basada en la idea de los necrófagos en <i>Warcraft III</i> quienes además de ser decentes combatientes en el juego temprano, se utilizaban para recolectar madera.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste.

<b>Línea Inglés – 15</b>	The thing no one tells you about sitting on a Frozen Throne is how much of your flesh ends up stuck to it.
<b>Línea Español - 15</b>	Lo que nadie te dice sobre un Trono Helado es que cuando te sientas la piel se te queda pegada.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> explicitación del absurdo de la lógica de la alusión. <b>Alusión:</b> tras ponerse el Yelmo de Dominación en el final de <i>Warcraft III: The Frozen Throne</i> , Arthas toma posesión del Trono Helado y queda congelado hasta los eventos relatados en <i>WoW: Wrath of the Lich King</i> . Permanece vivo durante todo este tiempo.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> el término “ <i>Frozen Throne</i> ” se traduce como <b>formulación establecida</b> . La oración se traduce como <b>formulación funcional</b> . El chiste y la alusión se mantienen.

## 9) Auriel - Diablo

<b>Línea Inglés – 6</b>	Tyrael. Auriel. Malthael. Itherael. And... Imperius. He always has to be the one who stands out.
<b>Línea Español - 6</b>	Tyrael. Auriel. Malthael. Itherael. E... Imperius. ¿Cuándo no? Siempre tiene que ser el diferente.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> burla a Imperius basado en la alusión y el juego de palabras. <b>Juego de palabras:</b> basado en el nombre de los arcángeles. <b>Alusión:</b> referencia a la votación y decisión tomada por el Concilio de Angiris para preservar Santuario en la novela <i>Diablo: The Sin War: Book Three: The Veiled Prophet</i> de Richard A. Knaak. En ella Imperius fue el único que voto por la decisión de acabar con la vida en Santuario. Además Imperius, a diferencia del resto de los ángeles, es bastante orgulloso e impetuoso.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantienen los fenómenos.

<b>Línea Inglés – 7</b>	Al'maiesh is the <b>Cord</b> of Hope. Through it flows all of my power. I tried going <b>cordless</b> for awhile, but I have to recharge every two hours.
<b>Línea Español - 7</b>	No, esta es Al' maiesh, la cinta de la esperanza. Yo quería ese lazo dorado que te obliga a decir la verdad, pero ya estaba tomado.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la interpretación propuesta por el juego de palabras. <b>Juego de palabras:</b> basada en la referencia intertextual y los significados de “cordless” como sin cinta y como inalámbrico.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> el nombre “Al'maiesh, Cord of Hope” se traduce como <b>préstamo</b> y <b>formulación establecida</b> . Se reemplaza el chiste y juego de palabras con una <b>nueva creación</b> que incluye un chiste basado en la alusión al “lazo de la verdad” una de las armas en el arsenal de la Mujer Maravilla de DC Comics. Se pierde el juego de palabras

<b>Línea Inglés – 8</b>	Angels don't actually need wings to fly, you know. We just need to think some happy thoughts. Ah! And that's why we ride horses.
<b>Línea Español - 8</b>	¿Sabías que los ángeles en realidad no necesitamos alas para volar? Solo debemos evocar pensamientos felices. ¡Ah! Es por eso que andamos a caballo.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la alusión y absurdo de la lógica del videojuego. <b>Alusión:</b> en HotS, los héroes utilizan monturas (como caballos) para aumentar su velocidad de movimiento fuera de combate. Una queja de la comunidad del juego es “¿Por qué los ángeles necesitan montar a caballo?”.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene la alusión y el chiste.

<b>Línea Inglés – 9</b>	What are you looking at? Do I have something on my face? Oh. No. Of course not.
<b>Línea Español - 9</b>	¿Qué estás mirando? ¿Tengo algo en la cara? Ah. No. Claro que no.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la alusión. Explicitación de un absurdo. <b>Alusión:</b> los ángeles en el universo de <i>Diablo</i> no poseen rostro. Esto es visible en los retratos y el modelo 3D de Auriel.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> la alusión y el chiste se mantienen.

<b>Línea Inglés – 10</b>	Remember, hope floats <sup>1</sup> . Which I think is quite the accomplishment, given this suit of armor. <sup>2</sup>
<b>Línea Español - 10</b>	Recuerda que la esperanza flota <sup>1</sup> . Y me parece todo un logro. Digo.... Con esta armadura... <sup>2</sup>
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> ironía basada en las alusiones. <b>1. Alusión:</b> en <i>Diablo</i> , Auriel ostenta el título de Arcángel de la Esperanza. <b>2. Alusión:</b> en su aparición en <i>Diablo</i> y HotS, Auriel lleva una armadura metálica de placas.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y las alusiones.

<b>Línea Inglés – 11</b>	Someday, <b>Imperius</b> <sup>1</sup> might actually calm down and think things through before he acts. He's always been such a <b>hothead</b> . <sup>2</sup>
<b>Línea Español - 11</b>	Quizá llegue el día en que <b>Imperius</b> <sup>1</sup> se tranquilice y piense antes de actuar. Siempre ha sido un tipo bastante <b>impulsivo</b> . <sup>2</sup>
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Juego de palabras:</b> burla a Imperius basada en las alusiones. “ <i>Hothead</i> ” hace referencia a su impulsividad y en un sentido más literal incluye el adjetivo “ <i>hot</i> ”, es decir, caliente. <b>1. Alusión:</b> referencia Imperius, otro personaje de <i>Diablo</i> que también está en HotS. Este personaje usa habilidades de fuego y se caracteriza por ser bastante impulsivo y orgulloso.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> Se pierde el juego de palabras. Se reemplaza “ <i>hothead</i> ” por “impulsivo” que pierde la alusión a los poderes de Imperius. Se propone utilizar la expresión “de sangre caliente” que mantiene la alusión.

<b>Línea Inglés – 12</b>	When Diablo invaded the High Heavens, he had Rakanoth imprison me <sup>1</sup> within the Library of Fate. Our situation was rather... <b>hopeless</b> .
<b>Línea Español - 12</b>	Cuando Diablo invadió los Cielos Superiores, hizo que Rakanoth me <sup>1</sup> encerrara en la Biblioteca del Destino. Nuestra situación fue bastante... <b>desesperanzadora</b> .
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Juego de palabras:</b> basado en la alusión. “ <i>Hopeless</i> ” significa sin esperanza, en este caso el significado figurativo se hace literal. <b>1. Alusión:</b> en <i>Diablo</i> , Auriel ostenta el título de Arcángel de la Esperanza.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la oración se traduce en forma de <b>formulación funcional</b> . Los términos “ <i>High Heavens</i> ” y “ <i>Library of Fate</i> ” se traducen en forma de <b>formulación establecida</b> . El juego de palabras y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 15</b>	The mortal known as Tracer told me of a dish from her world <sup>1</sup> called 'angel hair pasta'. Why must these mortals be so morbid?
<b>Línea Español - 15</b>	La mortal conocida como Tracer me contó que hay una comida en su mundo <sup>1</sup> que se llama “cabellos de ángel”. ¿Por qué los mortales tienen que ser tan morbosos?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> ironía entre el personaje, Auriel, Arcángel de la Esperanza y el concepto de los “cabellos de ángel” como comida. <b>1. Alusión:</b> referencia a Tracer, personaje de Overwatch, que también se encuentra en HotS. A diferencia del mundo de Auriel, el mundo de Tracer es una versión futura de nuestro universo.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> el nombre “ <i>Tracer</i> ” se mantiene como <b>préstamo</b> . La oración se traduce como <b>formulación funcional</b> . Se mantiene el chiste y la alusión.

### 10) Azmodan/Azmodán - Diablo

<b>Línea Inglés – 3</b>	You press too far, or perhaps not far enough.
<b>Línea Español - 3</b>	Me acosas demasiado. Me gusta.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> inversión lógica basada en la alusión <b>Alusión:</b> Azmodán es un demonio que se regocija en los vicios, podría decirse que disfruta hasta cierto punto del propio dolor.
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se reemplaza el chiste original por otro en español que cuenta con la misma inversión lógica basado en la misma alusión.

<b>Línea Inglés – 4</b>	Ah, I haven't felt this overconfident since Bastion's Keep!
<b>Línea Español - 4</b>	Hmm. No me había sentido tan confiado desde el Torreón del Baluarte.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Alusión:</b> <i>Bastion's Keep</i> es el nombre de la fortaleza que protege a <i>Westmarch</i> de las tribus bárbaras del norte en <i>Diablo</i> . Esta fortaleza es asediada por Azmodán durante los eventos del acto III de <i>Diablo III</i> .
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la oración se traduce en forma de <b>formulación funcional</b> . El término " <i>Bastion's Keep</i> " en forma de <b>formulación establecida</b> .

<b>Línea Inglés – 6</b>	Leading the Sin Lieutenants is not easy. Sloth is late, Wrath is belligerent, Pride thinks Greed is stealing, Envy is jealous Greed gets away with it, and Gluttony tries to eat everyone. As for Lust, well... She is very distracting.
<b>Línea Español - 6</b>	No es fácil ser el líder de los Tenientes del Pecado. Pereza llega tarde, Ira es muy conflictivo, Orgullo cree que Avaricia es un ladrón, Envidia tiene celos de que Avaricia se salga con la suya y Gula quiere comerse a todos. En cuanto a Lujuria, bueno... es una distracción constante.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la oración se traduce como <b>formulación funcional</b> . Los nombres de los pecados y el término " <i>Sin Liutenants</i> " se traducen como <b>formulación establecida</b> . Se mantiene el chiste.

<b>Línea Inglés - 7</b>	[Ronquidos] <b>Neffalumps and wozzles</b> <sup>1</sup> ... [Entre ronquidos] Here! There! Everywhere! [Gruñido] These damned nephalem torment me even in my sleep!
<b>Línea Español - 7</b>	[Ronquidos] Mmm no no no, no te robarás mis secretos, nunca. [Baluceo]. Estos malditos nephalem han contratado ingeniería GOB para perseguirme hasta en mis sueños.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica apoyada por el giro en la referencia intertextual. <b>1. Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a los “ <i>heffalumps</i> ” y “ <i>wozzles</i> ”, seres ficticios que según Tigger roban miel en <i>Winnie the Pooh and the Blustery Day</i> (1968).
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> se realiza una <b>nueva creación</b> en la que se reemplaza la línea de voz original por un chiste basado en el mismo contexto. El término “ <i>nephalem</i> ” se traduce por medio de <b>préstamo</b> . Se menciona el concepto de “ingeniería gob” como posible reemplazo de la referencia 1, sin embargo no se ha encontrado referente en la investigación.

<b>Línea Inglés – 8</b>	Minions, remember there is nothing more toxic or deadly than a nephalem child. A single touch can kill you.
<b>Línea Español - 8</b>	Esbirros, recuerden que no hay nada más toxico o dañino que un niño nephalem. Un solo toque puede ser letal.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la línea de Mr. Waternoose en <i>Monsters Inc.</i> (2001): “ <i>There’s nothing more toxic or deadly than a human child. A single touch could kill you.</i> ”
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> se traduce la oración por medio de <b>formulación funcional</b> . El término “ <i>nephalem</i> ” se traduce por medio de <b>préstamo</b> . El chiste y la referencia se mantienen.

<b>Línea Inglés – 9</b>	No, I don’t know how the Maiden of Lust is still a maiden either.
<b>Línea Español - 9</b>	No, yo tampoco sé cómo puede ser que la Dama de la Lujuria siga siendo una dama.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en el juego de palabras. <b>Juego de palabras:</b> se contraponen el título de “ <i>Maiden of Lust</i> ” como representación de la lujuria a “ <i>maiden</i> ” como virgen.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la oración se traduce como <b>formulación funcional</b> . El título “ <i>Maiden of Lust</i> ” se traduce como <b>formulación establecida</b> . Se pierde el chiste y el juego de palabras ya que “dama” no tiene la connotación de virgen que se contraponen con el concepto de lujuria. Debido a que “Dama de la Lujuria” es el título exacto por el que se refiere a Cydaea, personaje que ostenta el título, en <i>Diablo III</i> , se sugiere una nueva creación que mantenga la ironía de la frase original: “Hay algunos que llaman “ <i>doncella</i> ” a la Dama de la Lujuria. Yo no sé por qué.”

<b>Línea Inglés – 10</b>	I'm feeling hella good, so let's just keep advancin'.
<b>Línea Español - 10</b>	Los Infiernos Ardientes están encantadores. Los Infiernos Ardientes están embriagadores.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la letra de la canción <i>Hella Good</i> de No Doubt. Específicamente “ <i>You got me feelin' hella good / So let's just keep on dancin' / You hold me like you should / So I'm gonna keep on dancin'</i> ”.
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se reemplaza la referencia intertextual por una combinación entre que utiliza la formulación establecida de Infiernos Ardientes, uno de los planos existenciales en el universo de <i>Diablo</i> , y una referencia intertextual indirecta a la canción “El Infierno está Encantador esta Noche” de Patricio Rey y sus Redonditos de Ricota, específicamente: “Que el infierno está encantador / Este infierno está embriagador / Esta noche, está encantador / Tu infierno está encantador, esta noche”

<b>Línea Inglés – 11</b>	You think your family is bad? I grew up with the Lords of Hell. Our sibling rivalries devastated entire realms.
<b>Línea Español – 11</b>	¿Y tú crees que te tocó una familia conflictiva? Yo crecí con los Señores del Infierno. Las peleas entre hermanos devastaban reinos enteros.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> burla a los demonios en <i>Diablo</i> .
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste se mantiene.

<b>Línea Inglés – 12</b>	Those who believe there are only seven deadly sins lack... imagination. [Risa]
<b>Línea Español - 12</b>	Aquellos que creen que solo hay siete pecados capitales no tienen suficiente imaginación [Risa]
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> burla en torno al concepto de los siete pecados capitales. <b>Alusión:</b> referencia a los siete pecados capitales: ira, orgullo, envidia, codicia, lujuria, pereza y gula.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la oración se traduce como <b>formulación funcional</b> . El término “ <i>deadly sins</i> ” se traduce como <b>formulación establecida</b> . El chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 14</b>	Can everyone just stop for a moment? I need to write a series of lore books about this battle and then spend some time scattering them about!
<b>Línea Español - 14</b>	¿Podrían detenerse todos un momento? Tengo que escribir algunos libros de historia sobre esta batalla y luego necesito tiempo para dispersarlos por todo el mundo.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> en los juegos de <i>Diablo</i> , el jugador puede encontrarse con diversos tomos durante su viaje. Estos tomos complementan y enriquecen el mundo y su historia. Estos escritos se les atribuyen a diversos personajes dentro del juego. Azmodán es uno de tantos escritores.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 15</b>	What? How dare you refer to me a <b>Lesser Evil</b> <sup>1</sup> ?!... I prefer the term "evilly challenged."
<b>Línea Español - 15</b>	¡¿Qué?! ¡¿Cómo te atreves a llamarme un “ <b>Mal Menor</b> ” <sup>1</sup> ?!... Prefiero el término “malvado con capacidades diferentes”.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> se invierte la lógica de la amenaza para reemplazar el término que parece ofender por un eufemismo.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste se mantiene.

<b>Línea Inglés – 16</b>	[Gruñido] I am so Azmo-done with this.
<b>Línea Español - 16</b>	[Gruñido] Después de todo me merezco el logro azmodone.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Juego de palabras:</b> basado en la pronunciación del nombre del personaje y la expresión “ <i>I’m done with this</i> ” (Estoy cansado de esto).
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se reemplaza la línea original por una frase que demuestra el cansancio respecto a los constantes clicks del jugador y se hace una alusión al logro “Azmodone” que tiene el mismo nombre en español, otorgado a los jugadores tras una serie de desafíos alusivos a la batalla contra Azmodán. Lo que no pareciera tener sentido. Se sugiere una nueva creación que aluda al hecho de lo mucho que el jugador ha molestado a Azmodán: “¿Sabes? Después de todo esto, creo que serías bastante bueno torturando en los Infiernos Ardientes, ¿qué me dices?” que puede interpretarse también desde la perspectiva de un pacto con un demonio.

## 11) Blaze - StarCraft

<b>Línea Inglés - 2</b>	<b>I didn't start the fire...</b> Wait, yes, I did.
<b>Línea Español - 2</b>	Yo no hice el fuego... eh. La verdad es que sí.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la letra de la canción <i>We didn't Start the Fire</i> de Billy Joel. Específicamente: “ <i>We didn't start the fire / It was always burning / Since the world's been turning</i> ”
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se puede cuestionar que la referencia intertextual y el chiste se mantienen, si el lector tiene conocimientos del idioma inglés. Se pudo haber empleado una nueva creación que hiciera una referencia intertextual a alguna de las otras frases <i>easter egg</i> de la unidad <i>firebat</i> (camazote) en <i>StarCraft II</i> , que es de donde algunas de las siguientes provienen.

<b>Línea Inglés – 4</b>	Whoa-hoa-hoa-hoa. Slow down, where's the fire? [Sonido de lanzallamas] Never mind.
<b>Línea Español - 4</b>	Wowowowowow... más despacio. ¿Y el fuego? Olvídalo.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la referencia intertextual directa. <b>Referencia intertextual directa (en universo):</b> referencia a la misma línea de voz de la unidad <i>firebat</i> (camazote) a la que Blaze representa en <i>StarCraft II</i> .
<b>PTT</b>	<b>Formulación establecida:</b> se mantiene la referencia intertextual. Sin embargo no se mantiene el efecto de sonido, lo que puede haber sido un problema de localización en este juego en particular, pues en el doblaje de <i>StarCraft II</i> el efecto de sonido se mantiene. Se pierde el chiste.

<b>Línea Inglés – 5</b>	Yo, I'm not just some flash in the pants you know.
<b>Línea Español - 5</b>	No solo brillo, soy oro.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual directa (en universo):</b> referencia a la misma línea de voz de la unidad <i>firebat</i> (camazote) a la que Blaze representa en <i>StarCraft II</i> .
<b>PTT</b>	<b>Formulación establecida:</b> se mantiene la referencia intertextual y el chiste de ella.

<b>Línea Inglés - 6</b>	Ehh, firebats used to have a reputation... resocialized criminals, all of 'em. But my only crime is being too hot to handle.
<b>Línea Español - 6</b>	Los camazotes tenían una reputación. Eran todos criminales resocializados. Pero mi único crimen es ser demasiado temperamental.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Juego de palabras:</b> basado en la alusión y en la expresión “ <i>too hot to handle</i> ” que se refiere a temperamentos difíciles de manejar e incluye el adjetivo “ <i>hot</i> ” caliente. <b>Alusión:</b> los <i>firebats</i> (camazotes) utilizan armas de fuego como lanzallamas.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> Las primeras oraciones se mantienen como <b>formulación funcional</b> . El término <i>firebat</i> se mantiene como <b>formulación establecida</b> . Se pierde la alusión. El juego de palabras se pierde ya que se explicita en español el significado temperamental de la expresión “ <i>too hot to handle</i> ”. Se sugiere el uso de “ardiente” en vez de temperamental, que a su vez puede reinterpretarse como una frase típica del personaje La Máscara de la película La Máscara (1994).

<b>Línea Inglés – 9</b>	Ahh...turns out I hate the smell of napalm in the morning.
<b>Línea Español - 9</b>	Bah... resulta que odio el olor a napalm en la mañana.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual directa (en universo):</b> referencia a la misma línea de voz de la unidad <i>firebat</i> (camazote) a la que Blaze representa en <i>StarCraft II</i> . A su vez es referencia a la línea “ <i>I love the smell of napalm in the morning</i> ” de William Kilgore en la película <i>Apocalypse Now</i> (1979).
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la referencia intertextual.

<b>Línea Inglés – 10</b>	I'm gonna flip you over and make sure you're done on the other side.
<b>Línea Español - 10</b>	Te cocinaré de un lado y del otro.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Referencia intertextual directa:</b> referencia a la misma línea de voz de la unidad <i>firebat</i> (camazote) a la que Blaze representa en <i>StarCraft II</i> . Esta línea sirve de preparación para las siguientes líneas.
<b>PTT</b>	<b>Formulación establecida:</b> se mantiene la referencia intertextual.

<b>Línea Inglés – 11</b>	Now zerg... They plump when you cook 'em!
<b>Línea Español - 11</b>	Los zerg se hinchan al cocinarse.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la línea anterior producto de las referencias de cocina que hace de Blaze.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la oración se traduce por medio de <b>formulación funcional</b> , excepto el término “ <i>zerg</i> ” que se mantiene por medio de <b>préstamo</b> . El chiste se mantiene.

<b>Línea Inglés – 12</b>	But the protoss are gamey. Not enough meat on their bones.
<b>Línea Español -12</b>	Los protoss son piezas de caza. No tienen mucha carne en los huesos.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la línea anterior producto de las referencias de cocina que hace de Blaze.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la oración se traduce por medio de <b>formulación establecida</b> , excepto el término “ <i>protoss</i> ” que se mantiene por medio de <b>préstamo</b> . El chiste se mantiene.

<b>Línea Inglés – 13</b>	Gonna have to take my time finding out how all the other weird things in this place cook up.
<b>Línea Español - 13</b>	Me va a llevar tiempo averiguar cómo se cocinan todas las demás cosas raras de este lugar.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la alusión y en las líneas de voz anteriores. <b>Alusión:</b> dentro de HotS convergen seres de las más distintas razas, elfos, enanos, alienígenas, androides, ciborgs, etc.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene la alusión y el chiste.

<b>Línea Inglés – 14</b>	Anyone got a favorite campfire song? Because I've got the campfire. Oh, and the s'mores.
<b>Línea Español - 14</b>	¿Alguien tiene una canción de fogata favorita? Que yo ya tengo la fogata. ¡Oh! Y los malvaviscos.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la salida de contexto y la alusión. <b>Alusión:</b> referencia a las habilidades de fuego de Blaze.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión. Los s'mores son malvaviscos derretidos al calor de la fogata en medio de dos galletas Graham con un capa de chocolate.

<b>Línea Inglés – 15</b>	Don't smoke. It's bad for your health. Maybe not as bad as burning alive beforehand... but yeah, not great.
<b>Línea Español - 15</b>	No fumes, es malo para tu salud. No tan malo como ser quemado vivo... pero definitivamente no es bueno.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en el juego de palabras. <b>Juego de palabras:</b> se contraponen los significados de “ <i>smoke</i> ” en el sentido de fumar y en el sentido de echar humo.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se pierde el juego de palabras, pero se puede discutir que el efecto cómico se mantiene a un menor nivel. Se sugiere una nueva creación partiendo de la base de la salud propuesta de la línea de voz original y escalar para llegar a la lógica original: “El humo es malo para tu salud. Fumar, malo para la salud. Pararte muy cerca del incendio, malo para la salud. Echar humo después de que te haya quemado, malo para la salud.”

<b>Línea Inglés – 16</b>	Mm... low and slow.
<b>Línea Español - 16</b>	Mmm... a fuego lento.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Alusión:</b> alusión a un estilo de cocción de carne y a los múltiples chistes de cocina de Blaze.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> las alusión se mantiene.

<b>Línea Inglés – 17</b>	Who wants popcorn? [Sonido de palomitas reventando al cocerse]
<b>Línea Español - 17</b>	¿Quién quiere palomitas de maíz?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la salida de contexto y la alusión. <b>Alusión:</b> alusión a los múltiples chistes de cocina de Blaze.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> la alusión se mantiene, sin embargo la omisión del efecto de sonido afecta el impacto cómico de la línea de voz. Esto puede ser problema de la localización más que de traducción.



## 12) Brightwing/Alasol - Warcraft

<b>Línea Inglés – 3</b>	I like happy things, like puppies and rainbows and... dead enemies.
<b>Línea Español - 3</b>	Me gustan las cosas lindas como los cachorros, los arcoíris y sí, los enemigos muertos.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> se guía la lógica hacia una conclusión que posteriormente se invierte, además se contrapone a la voz aguda e infantil del personaje.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste.

<b>Línea Inglés – 9</b>	You should meet my twin brother <b>Darkwing</b> . He is not very nice.
<b>Línea Español - 9</b>	Deberías conocer a mi mellizo <b>Alaoscura</b> . No creo que te guste.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en el juego de palabras. <b>Juego de palabras:</b> basado en el nombre de Alasol ( <i>Brightwing</i> ). Se presenta una contraposición construida en base a un antónimo de “ <i>bright</i> ” para crear un nombre opuesto.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y el juego de palabras. Sin embargo, podría cuestionarse que funcionaría mejor una opción como “Alaluna” pues se contrapone mejor a la versión en español del nombre.

<b>Línea Inglés – 10</b>	Human words are hard to make together talking, for expressing... things.
<b>Línea Español - 10</b>	Las palabras humanas son difíciles de unir para decir... cosas.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la alusión. <b>Alusión:</b> Alasol representa a una especie en <i>Warcraft</i> llamada dragones faéricos que no poseen la capacidad de hablar. Bajo este punto de vista Alasol no tiene competencias lingüísticas avanzadas.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> puede cuestionarse si la alusión, y con ello el chiste, se mantiene o no. En la versión en español el único reflejo de las dificultades de Alasol es la velocidad con la que produce esta línea. Se sugiere evitar el uso de pronombres o de conjugaciones para hacer más evidente este hecho o utilizar un calco. Por ejemplo “Palabras humanas ser difíciles al unir para expresar... cosas”

<b>Línea Inglés – 13</b>	Brightwing going through weird phase right now. [Efectos de sonido de magia de hadas] Ah! There it goes again!
<b>Línea Español - 13</b>	Alasol está atravesando una fase extraña ahora. ¡Ah! ¡Otra vez!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea de voz cómica.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> al omitirse el efecto sonoro se pierde el impacto cómico. La falta de efecto de sonido puede ser un problema más de localización que de traducción.

### 13) Cassia - Diablo

<b>Línea Inglés – 5</b>	Tell me where you need a javelin, and I'll deliver it, lightning fast. That's the <b>amazon promise</b> .
<b>Línea Español - 5</b>	Dime si necesitas una jabalina y te la concederé veloz como un rayo. Es la <b>promesa de una amazona</b> .
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Juego de palabras:</b> entre “amazon” como amazona (alusión 1) y como Amazon (alusión 2). <b>1. Alusión:</b> Cassia representa a la clase ‘amazona’ del juego <i>Diablo II</i> . <b>2. Alusión:</b> Amazon es el nombre de un servicio de entregas en EE.UU.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se puede discutir que se mantiene el juego de palabras ya que el referente de la alusión 2 es reconocido a nivel internacional. Se mantiene la alusión 1.

<b>Línea Inglés – 6</b>	Have you ever wondered why so many people hide keys under rocks? And gold for that matter...
<b>Línea Español - 6</b>	¿Alguna vez te preguntaste por qué tantas personas esconden llaves debajo de piedras? Y ni que hablar del oro.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> referencia a las llaves y monedas de oro ocultas bajo rocas que el jugador puede encontrar durante el transcurso de <i>Diablo II</i> .
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés - 7</b>	Hold on, I need to manage my inventory. [Sonidos de armas cayendo de Diablo II y quejidos] Um... [Risa nerviosa] This is going to take awhile. [Sonidos de armas cayendo de Diablo II y quejidos]
<b>Línea Español - 7</b>	¡Un segundo! Tengo que reordenar mi inventario. [Sonidos de armas cayendo de Diablo II y quejidos] [Risa nerviosa] Esto sí que va a llevar tiempo. [Sonidos de armas cayendo de Diablo II y quejidos]
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> referencia a la constante necesidad de reordenar los objetos en el inventario que sufren los jugadores en <i>Diablo II</i> . El problema puede presentarse también en <i>Diablo III</i> , pero los efectos de sonido son del primero de los dos juegos mencionados y el problema es más sencillo de manejar en <i>Diablo III</i> .
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> debido al uso de los mismos efectos de sonido el chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 8</b>	Try not to be blinded by the light. Unless you want to get lost in the dunes in the middle of the night.
<b>Línea Español - 8</b>	Intenta que no te ciegue la luz. A menos que quieras acabar perdido en las dunas... en medio de la noche.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro en la referencia intertextual basado en la habilidad ‘Luz Cegadora’ de Cassia. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> podría discutirse que se hace una referencia la canción <i>Blinded by the Light</i> de Bruce Springsteen. Como una malinterpretación de la letra: “ <i>Blinded by the light / Revved up like a deuce / Another runner in the night.</i> ”
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se pierde el chiste y se cuestiona si se mantiene la referencia intertextual en el caso de que el receptor tenga conocimientos de inglés. Se sugiere reemplazarla una nueva creación que contenga una alusión o referencia intertextual que mantenga en su referente el tema de luz o ceguera.

<b>Línea Inglés – 10</b>	Never refer to a valkyrie's assistance as the <b>ride of the valkyries</b> . <sup>1</sup> They do not find it humorous.
<b>Línea Español - 10</b>	Nunca te refieras a la ayuda de una valquiria como la <b>cabalgata de las valquirias</b> . <sup>1</sup> No les resulta nada gracioso.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual basado en la habilidad ‘Valquiria’ de Cassia. <b>1. Referencia intertextual directa:</b> referencia a la traducción del nombre de la canción <i>Ritt der Walküren (Ride of the Valkyries)</i> de Wilhelm Richard Wagner.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la oración se traduce como <b>formulación funcional</b> . La referencia se mantiene como <b>formulación establecida</b> . El chiste se mantiene.

<b>Línea Inglés – 11</b>	The jungles of the Amazon homeland teem with life. Our warriors discovered a new species just the other day. Unfortunately, it was a giant spider-lizard... so it simply had to die.
<b>Línea Español - 11</b>	Las selvas de la tierra natal de las Amazonas rebosan de vida. Nuestras guerreras descubrieron una especie nueva hace pocos días. Desafortunadamente... era una araña lagarto gigante así que tuvimos que matarla.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste se mantiene.

<b>Línea Inglés – 12</b>	Wait, do I no longer have a stamina bar? Alright, some of these changes are pretty good.
<b>Línea Español - 12</b>	¿Cómo? ¿Ya no tengo una barra de resistencia? Muy bien. Estos cambios no están nada mal.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Alusión:</b> en <i>Diablo II</i> los jugadores tenían una barra de resistencia basada en su nivel de vitalidad. Haciendo uso de este recurso los jugadores pueden correr en vez de caminar, hasta que se agote dicha barra. Esta no es una restricción en HotS.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene la alusión.

<b>Línea Inglés – 13</b>	<b>Lightning never strikes twice.</b> <sup>1</sup> Javelins, however, do. <sup>2</sup>
<b>Línea Español - 13</b>	<b>Los rayos nunca caen dos veces en el mismo lugar.</b> <sup>1</sup> Las jabalinas, sí. <sup>2</sup>
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en el giro sobre la referencia intertextual y las alusiones. <b>1. Referencia intertextual directa:</b> referencia al refrán “ <i>Lightning never strikes twice</i> ”. <b>2. Alusión:</b> Cassia utiliza relámpagos para algunos de sus ataques y jabalinas para otros.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> La referencia intertextual se sostiene con una <b>formulación establecida</b> . El resto de la oración es una <b>formulación funcional</b> que mantiene la alusión. El chiste se mantiene.

<b>Línea Inglés – 14</b>	There is a saying on the Isles that <b>a grey head is a crown of glory</b> <sup>1</sup> . Most likely an old person started it.
<b>Línea Español - 14</b>	Hay un dicho en las Islas que dice que <b>una cabeza canosa es corona de gloria</b> <sup>1</sup> . Probablemente se le ocurrió a un anciano.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la referencia intertextual. Burla a la referencia. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia al refrán “ <i>gray hair is a crown of glory</i> ”.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la oración se traduce en forma de <b>formulación funcional</b> , la referencia intertextual se mantiene por medio de una <b>formulación establecida</b> .

#### 14) Chen - Warcraft

<b>Línea Inglés - 2</b>	Is trouble brewing?
<b>Línea Español - 2</b>	¿Se están fermentando los problemas?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Referencia intertextual directa (en universo):</b> referencia a la misma línea de voz de la unidad <i>pandaren brewmaster</i> (maestro cervecero pandaren) de <i>Warcraft III: The Frozen Throne</i> , a la que Chen representa.
<b>PTT</b>	<b>Calco:</b> se puede cuestionar que se mantiene la referencia intertextual si el receptor posee conocimientos de inglés. Se sugiere como opción utilizar la línea del doblaje español de <i>Warcraft III: The Frozen Throne</i> para mantener la referencia intertextual: “¿Problemas a la vista?”

<b>Línea Inglés - 4</b>	Oh, yes... I have many many stories to tell. Would you like to hear one? Nine ninety-five per minute.
<b>Línea Español - 4</b>	Oh, sí, si... Tengo muchas historias para contar. ¿Te gustaría oír una? Son nueve noventa y nueve el minuto.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la reversión lógica. La primera oración se ofrece como propuesta para convertirse repentinamente en un ofrecimiento de venta.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se sostiene el chiste.

<b>Línea Inglés - 5</b>	An interesting old man once told me, " <b>Stay thirsty, my friend.</b> " Bleh, such terrible advice! Ahh!
<b>Línea Español - 5</b>	Una vez un anciano peculiar me dijo: “ <b>Mantén tu sed siempre viva, amigo mio.</b> ” ¡Pah! Pésimo consejo. Mmm. Ahhh!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea comica basada en la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual directa:</b> referencia a la frase del protagonista de la campaña publicitaria de la cerveza Dos Equis, <i>The Most Interesting Man in the World</i> .
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste. Sin embargo, se puede cuestionar si se mantiene la referencia intertextual si el receptor posee conocimientos de inglés. Se sugiere como opción haber empleado una nueva creación que incluyera una referencia intertextual o alusión a la campaña publicitaria de una gaseosa o cerveza del mercado internacional.

<b>Línea Inglés – 6</b>	Homebrew is the best brew, because you can drink it right away!
<b>Línea Español - 6</b>	Yo vivía en la cervecería muy contento.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en el juego de palabras. <b>Juego de palabras:</b> basado en la definición de “homebrew” cerveza hecha en casa y el hecho de que está a mano por el concepto de “home” dentro del primer término.
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se reemplaza el juego de palabras por una referencia intertextual indirecta a la canción El Oso, de Mauricio “Moris” Mirabent. Específicamente a la línea: “Yo vivía en el bosque muy contento”.

<b>Línea Inglés – 8</b>	A wise man once said, "An empty cup, is simply one that has not been refilled." <sup>1</sup> [Se aclara la garganta] ¿Mmm?
<b>Línea Español - 8</b>	Una vez un hombre sabio dijo: “Una copa vacía no es más que una copa que nadie ha llenado de nuevo.” <sup>1</sup> [Se aclara la garganta] ¿Hmm?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la referencia intertextual y en la alusión. <b>1. Referencia intertextual indirecta:</b> podría establecerse una referencia al proverbio “A bowl is most useful when it is empty” de Lao Tzu. <b>Alusión:</b> Chen ostenta el título de Maestro Cervecerero. Dentro del universo de <i>Warcraft</i> , es reconocido por su habilidad con la elaboración de cervezas y también por la facilidad con la que acepta bebida.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantienen los fenómenos.

<b>Línea Inglés – 9</b>	It is important to master the brew, and not to let it master you.
<b>Línea Español - 9</b>	Es importante dominar la cerveza y no dejar que te domine ella.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Juego de palabras:</b> Rima consonante. <b>Alusión:</b> Chen es reconocido por viajar junto a su sobrina, por lo que es normal para él dar consejos. Esta línea sirve de preparación para la siguiente.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el juego de palabras se mantiene por medio de una rima asonante, la alusión también se mantiene.

<b>Línea Inglés – 10</b>	Oh, and to drink a lot of water. That is also important.
<b>Línea Español - 10</b>	¡Ah! Y beber mucha agua. Eso también es importante.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> doble lectura en base a la alusión. Puede entenderse esta línea de voz como un consejo normal, pero también como un consejo para bebedores. <b>Alusión:</b> Chen ostenta el título de Maestro Cervecerero. Dentro del universo de <i>Warcraft</i> , es reconocido por su habilidad con la elaboración de cervezas y también por la facilidad con la que acepta bebida y también es reconocido por viajar junto a su sobrina, por lo que es normal para él dar consejos.
<b>PTT</b>	<b>Calco:</b> la alusión y el chiste se mantienen.

<b>Línea Inglés - 11</b>	<b>Not all who wander are lost...</b> I mean, sure, I'm lost... but not all of us are.
<b>Línea Español - 11</b>	<b>No todos los que van errando están perdidos...</b> bueno, yo sí. Pero no todos.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia al poema <i>All that is gold does not glitter</i> en la novela <i>The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring</i> de J.R.R. Tolkien. Específicamente a: <i>"All that is gold does not glitter,  Not all those who wander are lost;  The old that is strong does not wither,  Deep roots are not reached by the frost."</i>
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la referencia intertextual indirecta. Una traducción propuesta por Luis Domènech sería: "No es oro todo lo que reluce, ni toda la gente errante anda perdida."

<b>Línea Inglés - 13</b>	The wanderer's way is to observe... to drink in another's culture. Then to take that knowledge and live a fulfilled life. The Dark Wanderer's way, however... Aye... Let's just say it ends badly. <sup>1</sup>
<b>Línea Español - 13</b>	Los errantes somos observadores por naturaleza. Absorbemos otras culturas. Después tomamos ese conocimiento y vivimos una vida plena. Ahora, si hablamos del Errante Oscuro, bueno, digamos que ahí lo natural roza lo bestial. <sup>1</sup>
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la alusión. <b>1. Alusión:</b> referencia a un personaje del universo <i>Diablo</i> , el primer guerrero en derrotar la forma carnal de Diablo. Tras su victoria, toma la gema que Diablo tiene en la cabeza y que conserva su alma y decide portarla él para mantenerlo a raya. A medida que el Errante Oscuro viaja, su alma y su ser es completamente corrompido por Diablo quien finalmente se manifiesta fuera de él, acabando con su ser.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 14</b>	To ask why we fight, is to ask why you are playing Heroes of the Storm. It is for the experience. Perhaps there is a better question.
<b>Línea Español - 14</b>	Preguntar por qué peleamos es preguntar por qué estás jugando Heroes of the Storm. La respuesta es por la experiencia. Quizás haya una mejor pregunta.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta (en universo):</b> referencia a la cinemática introductoria de la expansión <i>WoW: Mists of Pandaria</i> . Específicamente a la frase: “ <i>To ask why we fight is to ask why the leaves fall. It is in their nature. Perhaps, there is a better question.</i> ”
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> se mantiene el chiste y la referencia intertextual. La oración se traduce como <b>formulación funcional</b> . El nombre “Heroes of the Storm” se mantiene como <b>préstamo</b> .

<b>Línea Inglés – 15</b>	Chen Stormstout, Brewmaster. <b>Ask for me by name, and accept no cheap substitutes!</b> <sup>1</sup>
<b>Línea Español - 15</b>	Chen Cerveza de Trueno, Maestro Cervecerero. Pídeme por mi nombre y no aceptes imitaciones baratas.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la referencia intertextual. <b>1. Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a textos publicitarios con frases como “ <i>ask by name and accept no cheap substitutes</i> ”.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la oración se traduce como <b>formulación funcional</b> . El nombre y título “ <i>Chen Stormstout, Brewmaster</i> ” se traduce como <b>formulación establecida</b> . El chiste y la referencia se mantienen.

### 15) Cho'gall - Warcraft

Línea Inglés - 3		Línea Español - 3
Cho: What do you expect from us? Two heads are better than one jokes? Gall: Better than none! Cho: Ahh! Shut up, will you?		Cho: ¿Qué quieres? ¿Que te diga que dos cabezas piensan mejor que una? Gall: Mejor que ninguna. Cho: ¡Oh! ¡A ver si te callas de una vez!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> en base a la alusión y a la referencia intertextual. Dialogo cómico. <b>Alusión:</b> Cho'gall es un ogro de dos cabezas, lo que es una posibilidad dentro del universo de <i>Warcraft</i> . Dentro de HotS y en las siguientes líneas se refiere a cada una de las cabezas como Cho y Gall, respectivamente. <b>Referencia intertextual directa:</b> al refrán “ <i>Two heads are better than one</i> ”.	
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> las oraciones se mantienen como <b>formulación funcional</b> . El refrán se mantiene como <b>formulación establecida</b> . Se mantienen los fenómenos.	

Línea Inglés - 4		Línea Español - 4
Gall: Hey, brother, knock knock! Cho: Oh, we are so not doing this. Gall: Aw, man...		Gall: ¡Eh, hermano! ¡Toc toc! Cho: No, no. No cuentes conmigo. Gall: ¡Ah! ¡Aguafiestas!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> chiste de toc toc. Diálogo cómico. Preparación para las líneas 6 y 14	
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> el diálogo se mantiene en forma de <b>formulación funcional</b> . El chiste de toc toc por medio de <b>formulación establecida</b> .	

<b>Línea Inglés - 5</b>		<b>Línea Español - 5</b>	
Cho: The <b>Hour of Twilight</b> <sup>1</sup> is upon us. Gall: Hour? It felt like three in the theater. Cho: Uh, don't let them know that, brother... Gall: Oh, right.		Cho: ¡Ah! Una <b>reunión del crepúsculo</b> <sup>1</sup> . Gall: ¿Por qué solo veo vampiros y chicas pálidas? Cho: ¿Ese es un huargen? Gall: No, no creo.	
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en el juego de palabras. Dialogo cómico. <b>1. Juego de palabras:</b> entre el término “Hour of Twilight” y la referencia. <i>The Hour of Twilight</i> (la Hora del Crepúsculo) es un evento que señala el fin de los tiempos en el universo de <i>Warcraft</i> . <b>1. Referencia intertextual directa:</b> <i>Twilight</i> (2008) es una película de romance adolescente basada en una interpretación poco convencional de los vampiros. Es popularmente considerada como una mala película.		
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se crea un nuevo diálogo cómico basado en el juego de palabras entre el nombre de la película Crepúsculo y el nombre del fenómeno en <i>Warcraft</i> , La Hora del Crepúsculo. La referencia a la película se hace más clara con la idea de los vampiros, chicas pálidas y hombres lobo (los huargen son un equivalente a los hombres lobo en el universo de <i>Warcraft</i> ).		

<b>Línea Inglés - 6</b>		<b>Línea Español - 6</b>	
Gall: Knock knock! Cho: Stop it! I said, no! Gall: Dang it! Come on!		Gall: ¡Toc toc! Cho: ¡Basta! ¡Dije que no! Gall: ¡Di que sí, por favor!	
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> chiste de toc toc. Diálogo cómico como continuación de la línea 4. Preparación para la línea 14.		
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> el diálogo se mantiene en forma de <b>formulación funcional</b> . El chiste de toc toc por medio de <b>formulación establecida</b> .		

<b>Línea Inglés - 7</b>		<b>Línea Español - 7</b>	
Cho: Ahh... Silent but world destroying. [Risa] Gall: [Olfateo] What? What is that?		Cho: Ahh... Silencioso pero apocalíptico [Risa] Gall: [Olfateo] ¿Qué?...¿Qué es eso?!	
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> dialogo cómico. Basado en la alusión. <b>Alusión:</b> referencia a las características de un flato, que es lo que se presenta en la línea de voz. Se puede hacer una conexión entre la elección de palabras con el rol de Cho'gall en el universo de <i>Warcraft</i> como heraldo del fin del mundo.		
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el diálogo cómico y la alusión.		

Línea Inglés - 10		Línea Español - 10	
[Efecto de sonido de fuego] Cho: Will you stop trying to hit them and hit them, brother! Gall: Well, you try aiming with one eye!		[Efecto de sonido de fuego] Cho: ¿Podrías dejar de intentar dispararles y dispararles de una vez? Gall: ¡A ver cómo apuntas tú con un solo ojo!	
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> diálogo cómico. Basado en la alusión. <b>Alusión:</b> a diferencia de la cabeza de Cho, la cabeza de Gall tiene solo un ojo.		
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el diálogo cómico y la alusión.		

Línea Inglés - 11		Línea Español - 11	
Gall: You may have the brawns, brother, but I've got the brains! [Risitas] Cho: We both know that's not true. Gall: Wha- We- I don't!		Gall: Quizá tu tengas los músculos, hermano. ¡Pero yo soy el cerebro! [Risa] Cho: Los dos sabemos que eso no es cierto. Gall: Pero... eh... ¡Yo no!	
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> diálogo cómico basado en la alusión. <b>Alusión:</b> de la manera que es presentado en el juego pareciera ser que Cho es la voz de la razón con líneas y actuación más serias que las de Gall. Esto dista un poco de sus apariciones en <i>Warcraft</i> en las que, pese a la diferencia en su actuación de voz, ambos son serios en los temas que discuten.		
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el diálogo cómico y la alusión.		

Línea Inglés - 14		Línea Español - 14	
Gall: Knock knock! Cho: Hooh boy... He's not going to drop this, is he? Fine. Who's there? Gall: Cho. Cho: Cho who? Gall: [Risitas] <b>Cho'mama!</b> <sup>1</sup> [Risa] Cho: We have the same mother, you idiot!		Gall: ¡Toc Toc! Cho: [Suspiro] Otra vez... ¡Ah! No se va a rendir, ¿no? Bueno. ¿Quién es? Gall: Cho. [Risita] Cho: ¿Qué Cho? Gall: [Risita] Cho, chocolate. Bate que bate. Cho: Tantos clicks para esto...	
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> chiste de toc toc. Diálogo cómico como continuación de la línea 4 y la 6. El remate se basa en el juego de palabras. <b>1. Juego de palabras:</b> basado en adjetivo posesivo “ <i>your</i> ” el cual suena igual al nombre de Cho si se modifica levemente la pronunciación.		
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> se mantiene la estructura del chiste de toc toc de <b>formulación establecida</b> y el diálogo por <b>formulación funcional</b> , pero el remate se cambia por una <b>nueva creación</b> que incluye una referencia intertextual indirecta a la canción “Mayonesa” de Chocolate Latino, específicamente a la línea: “Bate que bate, el chocolate”.		

Línea Inglés - 15		Línea Español - 15	
Gall: <b>Why do you get all the armor?</b> <sup>1</sup> Cho: Because I'm the one that knows how to use it! Gall: Well... You don't have to yell about it.		Gall: <b>¿Por qué acaparas toda la armadura?</b> <sup>1</sup> Cho: ¡Porque soy el único que sabe cómo usarla! Gall: ¡Bueno! Tampoco es para que grites.	
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> diálogo cómico basado en la alusión. <b>1. Alusión:</b> en el diseño del personaje, el lado correspondiente a la cabeza de Cho se queda con la escasa armadura que lleva el ogro. Esto tiene relación con que en el juego, Cho'Gall es un solo héroe, controlado por dos jugadores. Cho corresponde a un tanque dentro del juego, un rol que se caracteriza por absorber daño y defender al equipo. Gall es un asesino a rango que emplea ataques y hechizos a distancia para acabar con sus oponentes.		
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión.		

Línea Inglés - 16		Línea Español - 16	
Cho: Prepare for trouble. Gall: And make it double!		Cho: Vuelven los problemas del pasado. Gall: Y esta vez por duplicado.	
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual directa:</b> referencia al lema del Equipo Rocket en la serie <i>Pokémon</i> , recitado por Jessie y James: "Jessie: <i>Prepare for trouble.</i> James: <i>And make it double!</i> "		
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se propone una nueva versión que mantiene el juego de palabras de la rima de la frase original. Sin embargo con esto se pierde la referencia intertextual y el chiste. Se sugiere haber utilizado la formulación funcional del lema del Equipo Rocket en el doblaje latino: "Jessie: prepárense para los problemas. James: Y más vale que teman!"		

Línea Inglés - 17		Línea Español - 17	
Gall: What shall we do today? Cho: The same thing we do every day, brother... Try and destroy the world!		Gall: ¿Qué hacemos esta noche? Cho: Lo mismo que todas las noches, hermano. ¡Tratar de destruir el mundo!	
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la popular frase de Pinky y Cerebro de la serie homónima, pronunciada por ambos personajes: "Pinky: <i>Gee. Brain. What do yo want to do today?</i> The Brain: <i>The same thing we do every night, Pinky. Try to take over the world</i> ".		
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la referencia.		

## 16) Chromie/Cromi - Warcraft

<b>Línea Inglés – 1</b>	Oh, hi! It's good to see you!
<b>Línea Español - 1</b>	¡Oh! ¡Hola! ¡Qué bueno verte!
<b>Fenómeno LT</b>	Ninguna. Sin embargo esta línea es objeto de alusiones para otras líneas del personaje.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional</b>

<b>Línea Inglés – 2</b>	<b>Or is the first time we met?<sup>1</sup> I'm in so many places in time I have a hard time keeping track of all of it.<sup>2</sup></b>
<b>Línea Español - 2</b>	<b>¿O nunca nos habíamos visto antes?<sup>1</sup> ¡Ay, estoy en tantos lugares y líneas temporales que me cuesta mucho recordar cuál es cual!<sup>2</sup></b>
<b>Fenómeno LT</b>	<p><b>1. Alusión:</b> a la línea de voz 1.</p> <p><b>2. Alusión:</b> Cromi representa a los dragones de bronce del universo de <i>Warcraft</i>. Estos dragones tienen la capacidad de navegar a través del tiempo y el espacio para mantener la continuidad de la línea temporal.</p>
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantienen las alusiones.

<b>Línea Inglés – 3</b>	You know, I don't understand why you mortals get so upset over spoilers. <b>I know everything all the time and I don't complain<sup>1</sup>.</b>
<b>Línea Español - 3</b>	¡No entiendo por qué los mortales se enfadan tanto cuando les cuentan el final de una historia antes de tiempo! <b>¡Yo sé todo y no me ando quejando!<sup>1</sup></b>
<b>Fenómeno LT</b>	<p><b>Chiste:</b> burla sobre las personas afectadas por escuchar el final de las historias antes de tiempo.</p> <p><b>1. Alusión:</b> Cromi representa a los dragones de bronce del universo de <i>Warcraft</i>. Estos dragones tienen la capacidad de navegar a través del tiempo y el espacio para mantener la continuidad de la línea temporal.</p>
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 5</b>	Oh, hold on a moment... [Habla lejos del micrófono] You found them! Well done, hero! [Vuelve al micrófono y se aclara la garganta] Sorry about the distraction, someone was turning in a quest! Whoops, I think I might have shortchanged them some silver... oh well.
<b>Línea Español - 5</b>	Oh, espera un momento. [Habla lejos del micrófono] ¡Los encontraste! ¡Buen trabajo, héroe! [Vuelve al micrófono, se aclara la garganta] Perdón por la distracción, pero alguien vino a entregar una misión. ¡Ay! Creo que le di menos monedas de plata de las que debía... ¡Ah bueno!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la referencia intertextual. <b>Alusión:</b> referencia al rol de Cromi como personaje no jugable (PNJ) en World of Warcraft (WoW). A cargo de ofrecer misiones a los jugadores, cuyas recompensas son usualmente objetos poco comunes y monedas.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión.
<b>Línea Inglés - 6</b>	Look, a butterfly! Wait... Uh oh. Nobody step on it! I mean, unless you really like dinosaurs, that is.
<b>Línea Español - 6</b>	¡Mira, una mariposa! ¡Un momento! ¡Oh oh! Que nadie la pise... Aunque si eres fanático de los dinosaurios, este es tu momento.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> referencia a las ideas de viaje en el tiempo propuestas por Ray Bradbury en su cuento <i>A Sound of Thunder</i> (1952). Obra que versa sobre el impacto de una pequeña mariposa en el fluir del tiempo. Esta idea sería inspiración del ‘efecto mariposa’ en la teoría física del caos.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión.
<b>Línea Inglés – 7</b>	Hmm... I wonder if you could make a time-machine out of a steam tank? I mean, if you're going to time-travel, you might as well do it in style!
<b>Línea Español - 7</b>	Mmm... me pregunto si se podrá crear una máquina del tiempo a partir de un tanque de vapor. Digo, si vas a viajar en el tiempo, ¿por qué no hacerlo con estilo?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la película <i>Back to the Future</i> (1985) específicamente al diálogo entre Marty McFly y el Doctor Brown: “Marty McFly: <i>Are you telling me that you built a time-machine... out of a DeLorean?</i> Doctor Brown: <i>The way I see it, if you’re going to build a time-machine into a car, why not do it in some style?</i> ”
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> el término “steam tank” se traduce por medio de una <b>formulación establecida</b> . El resto de la oración se traduce por medio de <b>formulación funcional</b> . La referencia intertextual y el chiste se mantienen.

<b>Línea Inglés – 8</b>	Just to be clear, <b>time is not a flat circle</b> <sup>1</sup> ... That is way too simplistic. <b>It's a little more wibbly-wobbly</b> <sup>2</sup> than that.
<b>Línea Español - 8</b>	¡Que quede bien claro! <b>El tiempo no es un círculo plano</b> <sup>1</sup> . Esa es una visión demasiado simple. <b>Tiene muchas más ondulaciones y fluctuaciones.</b> <sup>2</sup>
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre las referencias intertextuales. <b>1. Referencia intertextual indirecta:</b> podría verse como una referencia al monólogo de Rustin Cohle en la serie True Detective (2014) que es a su vez referencia a la idea filosófica del eterno retorno de Nietzsche y Schopenhauer. Algunas de las primeras líneas de dicho monólogo son: <i>“This is a world where nothing is solved. Someone once told me time is a flat circle.”</i> <b>2. Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la explicación que presenta la décima encarnación del Doctor en <i>Doctor Who</i> que aparece en la serie desde 2005 hasta 2010. Específicamente a la línea: <i>“People assume that time is a strict progression of cause to effect, but actually, from a non-linear non-subjective viewpoint, it’s more like a big ball of wibby-wobbly timey-wimey... stuff.”</i>
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> podría discutirse que las referencias intertextuales no se mantienen. En el caso de la primera, no existe referente a la serie en español latino. Pero recaería como alusión a la teoría filosófica. En el caso de la segunda, no se ha podido encontrar el referente en español latino, solamente se halló la de español de España y no corresponde a la traducción aquí presentada. Por ende se pierde el chiste.
<b>Línea Inglés - 9</b>	<b>Where do bronze dragons come from?</b> <sup>1</sup> Well, heh, when a copper dragon and a tin dragon love each other very much-- Huh? OHHH, what location? Oh, we come from the Caverns of Time... [Risa nerviosa] of course that's what you meant ...yeah.
<b>Línea Español - 9</b>	<b>¿Que de dónde vienen los dragones de bronce?</b> <sup>1</sup> Bueno... [Risa nerviosa] ...eh, cuando un dragón de cobre y un dragón de estaño se quieren mucho, mucho, much... ¿Qué? ¡Ah! ¡De qué lugar! ¡Eso es fácil! Venimos de las Cavernas del Tiempo [Risa] Claro... A eso te referías... sí...
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en el juego de palabras. Malentendido. <b>Juego de palabras:</b> basado en la interpretación literal y en la interpretación de la pregunta propuesta por la referencia intertextual. <b>1. Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la eterna pregunta: <i>“Where do babies come from?”</i>
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> se mantienen el chiste, el juego de palabras y la referencia por medio de <b>formulación funcional</b> . El nombre <i>“Caverns of Time”</i> se mantiene por medio de <b>formulación establecida</b> .

<b>Línea Inglés – 10</b>	Everyone calls me Chromie, but my real name is Chronormu. Huh? Pf. No, it is not a male name. You clearly don't understand the intricacies of dragon culture.
<b>Línea Español – 10</b>	Todos me llaman Cromi, pero mi nombre verdadero es Cronormu. ¿Cómo? ¡Ay! No, no es un nombre de varón. Claramente no entiendes los refinados aspectos de la cultura dracónica.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la alusión. Burla al jugador basado en la falta de lógica de la referencia. <b>Alusión:</b> tal como dice Cromi, su nombre verdadero es Cronormu. Normalmente las terminaciones de los nombres están asociadas al vuelo al que pertenecen. Por ejemplo, Ysera (femenino) y Eranikus (masculino) del vuelo verde, Stellagosa (femenino) y Malygos (masculino) del vuelo azul, Alexstrasza (femenino) y Vaelastrasz (masculino) del vuelo rojo, Onixya (femenino) y Neltharion (masculino) del vuelo negro; y Soridormi (femenino) y Nozdormu (masculino) del vuelo bronce. Todos los vuelos tienen diferencias entre los nombres femeninos y masculinos, Cromi, del vuelo bronce, es la excepción a la regla.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> el nombre “ <i>Chromie</i> ” se traduce como <b>formulación establecida</b> . El resto de la oración como <b>formulación funcional</b> . La alusión y el chiste se mantienen.
<b>Línea Inglés – 11</b>	Ahh! When you spend most of your existence as a colossal scaly dragon... sometimes it's nice to be small and cute, you know?
<b>Línea Español - 11</b>	¡Ay! ¿Sabes? Cuando pasas la mayor parte de tu existencia como un gigantesco dragón cubierto de escamas, no está mal tener una apariencia pequeña y bonita de vez en cuando.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> en el universo de <i>Warcraft</i> los dragones pueden cambiar a una forma humanoide a voluntad. Cromi es una de las pocas que eligen una de las formas más pequeñas como la de una gнома.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión.
<b>Línea Inglés – 12</b>	This Nexus is so peculiar. Heroes who are alive, but should be dead... others, from strange alternate timelines... You know, when I discover who's tampered with the timestream, they're going to be sorry!
<b>Línea Español - 12</b>	Este Nexo es tan peculiar. Héroe que están vivos pero deberían estar muertos, héroes que vienen de extrañas líneas temporales alternativas... ¿Sabes? Cuando descubra quién ha estado jugando con el flujo temporal, ¡no le alcanzará el tiempo para lamentarse!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Alusión:</b> múltiples héroes de Heroes of the Storm (HotS) vienen de puntos inconsistentes de las historias de sus universos. Y tal como Cromi señala, algunos están muertos en sus respectivas historias.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> Se mantiene la alusión.

<b>Línea Inglés – 13</b>	Time flows less like a stream and more like a vortex in this place. Everything repeats over and over again. And yet nobody notices, but you and me!
<b>Línea Español - 13</b>	El tiempo fluye como un río y más bien como un vórtice en este lugar. Todo se repite una y otra vez, pero nadie se da cuenta. Excepto tú y yo.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Alusión:</b> el modo de juego de HotS es repetitivo. Los héroes pueden visitar distintos mapas muchísimas veces, pero siempre tras una partida pierden las modificaciones, como talentos o experiencia, que han adquirido en ella.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> la alusión se mantiene.

<b>Línea Inglés – 14</b>	I don't even want to think about how many times I've heard that Blackheart guy tell <b>that corny booty joke</b> .
<b>Línea Español - 14</b>	Ya no quiero ni pensar cuántas veces he oído a ese borracho de <b>Almanegra cantar desafinado</b> .
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Alusión:</b> alusión a uno de los chistes de Almanegra en Bahía de Almanegra: “ <i>Who can grab me booty first? Heh heh</i> ”
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la primera parte de la oración se traduce en forma de <b>formulación funcional</b> . El nombre “ <i>Blackheart</i> ” se traduce como <b>formulación establecida</b> . La última parte de la oración se traduce en forma de <b>nueva creación</b> en la que se hace alusión a otra de las líneas de voz de Almanegra.

<b>Línea Inglés – 15</b>	Oh! I just had a thought! What if we're stuck in a time loop? Hmm... try clicking on me again? Let's see what happens.
<b>Línea Español - 15</b>	¡Tengo una ligera sospecha! ¿Qué tal si estamos atrapados en un bucle temporal? Mmm... hazme click de nuevo. Veamos qué pasa.
<b>Fenómeno LT</b>	Ninguno, sirve de preparación para la siguiente línea.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional</b>

<b>Línea Inglés – 16</b>	Woah! [Se repite la primera línea: "Oh hi, it's good to see you!" con efectos sonorous adicionales] Yeah, that's what I was afraid of... definitely some sort of looping going on.
<b>Línea Español - 16</b>	¡Wow! [Se repite la primera línea: “ ¡Oh!;Hola!;Qué bueno verte!” con efectos sonorous adicionales] ¡Si, justo lo que temía! El tiempo está dando vueltas en círculos. No hay duda.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> se rompe la expectativa, basado en la línea anterior.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste.

<b>Línea Inglés – 17</b>	To solve this, we'll have to go to the past. Then, back to the future. Then further into the future. Then... an alternate timeline? Then, back to the past - again. Then... further back into the past? Hmm... Maybe we should... just let time stay broken?
<b>Línea Español - 17</b>	Para solucionar esto, tenemos que viajar al pasado, luego volver al futuro. Viajar más adelante en el futuro ¿y después a una línea temporal alternativa? Luego, regresar al pasado de nuevo y después más atrás en el tiempo. Um. ¡Ay! Quizás debamos dejar el tiempo así. Roto como está.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> cuestionamiento a la lógica propuesta por la referencia intertextual, basada en la línea anterior. <b>Alusión:</b> referencia a la trama de toda la trilogía de la película <i>Back to the Future</i> . El viaje al pasado y al futuro es la trama de la primera película. El viaje a otro futuro, a una línea alternativa y al pasado corresponden a la segunda. El último viaje al pasado corresponde con la tercera.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 18</b>	Oh, well... If I start repeating myself, just feel free to overlook it. It's probably safer that way.
<b>Línea Español - 18</b>	¡Ah, bueno!... Si empiezo a repetir lo que dije, no le des importancia. Probablemente sea lo mejor para todos.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la línea anterior. Al ser esta línea la última de la secuencia, hace un chiste también al volver al inicio de la secuencia de líneas de voz.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste.

### 17) Deathwing/Alamuerte - Warcraft

<b>Línea Inglés – 4</b>	I was once known as Neltharion. <b>But now I am become Deathwing, destroyer of worlds.</b> <sup>1</sup>
<b>Línea Español - 4</b>	En una época fui conocido como Neltharion. <b>Pero ahora me convertí en Alamuerte, destructor de mundos.</b> <sup>1</sup>
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Juego de palabras:</b> en base al nombre de Deathwing y la referencia intertextual. <b>1: Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la frase de Robert Oppenheimer “ <i>Now I am become Death, the destroyer of worlds.</i> ”
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> el juego de palabras y la referencia se mantienen en forma de <b>formulación funcional</b> . El nombre “ <i>Deathwing</i> ” se traduce en forma de <b>formulación establecida</b> .

<b>Línea Inglés – 5</b>	Ugh. I'm having the worst case of lockjaw right now.
<b>Línea Español - 5</b>	¡Egh! Siento que tengo el peor caso de mandíbula desencajada.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la alusión. <i>Lockjaw</i> (trismo) es el nombre que recibe una condición médica que impide el normal funcionamiento de la mandíbula por problemas musculares. En este caso la causa lógica es reemplazada por la causa propuesta por la alusión. <b>Alusión:</b> según se cuenta en la historia de <i>WoW: Cataclysm</i> , Alamuerte fue equipado con piezas de metal clavadas directamente sobre sus escamas. Una pieza metálica fue también añadida a su mandíbula.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> se mantiene la oración en base a <b>formulación funcional</b> . El término “lockjaw” se reemplaza una <b>nueva creación</b> que se refiere a la condición dental opuesta. Bajo el punto de vista de que la línea refiere a una condición dental para la que la alusión tiene sentido, el chiste se mantiene.

<b>Línea Inglés – 6</b>	<b>Smoke on the water, fire in the sky.</b> <sup>1</sup> <b>I did that!</b> <sup>2</sup>
<b>Línea Español - 6</b>	<b>Humo sobre el agua, fuego en el cielo.</b> <sup>1</sup> <b>Yo hice eso.</b> <sup>2</sup>
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>1. Referencia intertextual directa:</b> referencia al coro de la canción <i>Smoke on the Water</i> de Deep Purple. <b>2. Alusión:</b> referencia a los eventos mostrados en la cinemática inicial de la expansión <i>WoW: Cataclysm</i> , en donde el vuelo de Alamuerte incendia los cielos y levanta las aguas.
<b>PTT</b>	<b>Calco:</b> podría discutirse que se mantiene la referencia intertextual, y con ello el chiste, si el lector tiene conocimientos del idioma inglés. La alusión se mantiene. Se sugiere como opción formar una nueva creación que incluya una referencia intertextual o alusión al tema del fuego.

<b>Línea Inglés – 7</b>	At the tone, the time will be the Hour of Twilight! <b>Eastern Kingdoms standard time.</b> <sup>2</sup>
<b>Línea Español - 7</b>	Al escuchar el tono, ¡será la Hora del Crepúsculo! <b>Hora estándar de los Reinos del Este.</b> <sup>2</sup>
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Juego de palabras:</b> entre el nombre de los <i>Eastern Kingdoms</i> (Reinos del Este), un continente en el mundo de Warcraft y <i>Eastern Standard Time</i> , un huso horario.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la oración y la alusión se mantienen en forma de <b>formulación funcional</b> . Los términos “ <i>Hour of Twilight</i> ” e “ <i>Eastern Kingdoms</i> ” se mantienen por medio de <b>formulación establecida</b> .

<b>Línea Inglés – 8</b>	People keep saying they're outraged at another infamous black dragon for burning an entire city full of innocent people to ash <sup>1</sup> . One city. Pf! Amateur. <sup>2</sup>
<b>Línea Español - 8</b>	La gente sigue diciendo que está indignada con otro dragón negro infame por reducir a cenizas toda una ciudad de gente inocente. Solo una ciudad. ¡Bah! Novato.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> burla al referente de la referencia intertextual, basada en la alusión. <b>1. Alusión:</b> referencia a Drogon, dragón negro que bajo las órdenes de Daenerys Targaryen incendia la ciudad de Desembarco del Rey en la serie de HBO, <i>Game of Thrones</i> . <b>2. Alusión:</b> como se muestra en la cinemática inicial de la expansión <i>WoW: Cataclysm</i> , Alamuerte destruyó zonas enteras de múltiples continentes con su despertar.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantienen las alusiones y el chiste.

<b>Línea Inglés -9</b>	Sunday, Sunday, Sunday! Get ready, Azeroth, for the biggest cataclysm you've ever seen, as Deathwing the Destroyer breaks the world into smoldering ruins! Don't miss it!
<b>Línea Español - 9</b>	¡Este fin de semana! ¡Prepárense, Azeroth, para el cataclismo más grande que hayan visto con Alamuerte el Destructor reduciendo el mundo a humeantes ruinas! ¡No se lo pierdan!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la contradicción entre la referencia intertextual y el objeto publicitado. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la estructura general de textos para la promoción de eventos.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> se mantiene el chiste y la referencia por medio de <b>formulación funcional</b> . Los nombres “ <i>Azeroth</i> ” y “ <i>Deathwing</i> ” se traducen por medio de <b>formulación establecida</b> .

<b>Línea Inglés – 10</b>	What is a dragon's favorite car? A <b>wyrmrest accord</b> <sup>2</sup> ! Buh-dum-ba.
<b>Línea Español - 10</b>	Dolor...agonía... es lo que siento cuando me agrupan con noobs.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en el juego de palabras. <b>Juego de palabras:</b> basado en el modelo Accord, un modelo de automóvil fabricado por Honda, y <i>Wyrmrest Accord</i> (Acuerdo de Reposo de Dragón), una facción dentro de WoW. Esta facción está compuesta por los vuelos azul, rojo, negro, verde y bronce de dragones.
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se reemplaza la línea original por un chiste basado en la referencia intertextual directa a las frases de Alamuerte en la cinemática inicial de <i>WoW: Cataclysm</i> . “Noobs” es el nombre con el que se determina a novatos de baja habilidad en el juego sin actitudes de querer mejorar y se utiliza como préstamo.

<b>Línea Inglés – 11</b>	Look, with the number of whelps I've sired, I think I've earned the right to make a dad joke or two.
<b>Línea Español - 11</b>	Mira. Con la cantidad de crías que engendré creo haberme ganado el derecho de contar chistes de padres.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Juego de palabras:</b> basado en la alusión y los “ <i>dad jokes</i> ”, denominación que se les da a juegos de palabras rebuscados y sin mucha gracia usualmente hechos por padres a sus hijos. <b>Alusión:</b> como líder de un vuelo dragón en el universo de <i>Warcraft</i> , uno de los roles de Alamuerte fue tener numerosas crías. Personajes importantes de WoW son hijos suyos, como los dragones Nefarian, Onyxia, Wrathion y Ebyssian.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el juego de palabras y la alusión, pero se desemboca en un error de traducción. Por “chistes de padres” se entiende la idea de chistes sobre padres más que la idea de chistes contados por padres. Pues, al parecer, no existe en español un equivalente. Se sugiere haber utilizado una nueva creación que aluda al carácter paterno de Alamuerte como por ejemplo, un chiste de “papá, papá”.

### 18) Deckard - Diablo

<b>Línea Inglés – 3</b>	Quickly in and quickly out is all the advice I can give you.
<b>Línea Español - 3</b>	Todo lo que puedo aconsejarte es que entres y salgas deprisa.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> referencia al juego <i>Diablo III</i> , en el que el jugador encuentra a Deckard siendo atacado por explorar mucho tiempo la Catedral de Tristram.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> la alusión y el chiste se mantienen.

<b>Línea Inglés – 4</b>	The Horadric Cube is quite a treasure. It took many years of research and study to uncover its secrets... And it's also a charming foot rest.
<b>Línea Español - 4</b>	El Cubo Horadrico es un gran tesoro. Me llevó muchos años de investigación y estudio descubrir sus secretos. Y también es un encantador apoyapiés.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la contradicción entre el supuesto tratamiento del artefacto y lo propuesto por la línea. Este detalle es sólo incluido para el chiste.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> se utiliza <b>formulación funcional</b> para traducir la oración. El término “ <i>Horadric Cube</i> ” se traduce por medio a la <b>formulación establecida</b> . El chiste se mantiene.

<b>Línea Inglés – 8</b>	Would you like me to identify some of these places for you? It would be my pleasure.
<b>Línea Español - 8</b>	¿Quieres que identifique algunos de estos lugares? Será un placer.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Alusión:</b> si el jugador rescata a Deckard Cain en <i>Diablo II</i> , este se ofrecerá a identificar sus objetos gratis. El proceso de identificación revela habilidades ocultas de ciertos objetos. Las siguientes 4 líneas son continuación de esta.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene la alusión.

<b>Línea Inglés – 9</b>	Raven Court is a mysterious, shadowy realm. It seems to be controlled by the Raven Lord, who is one of the oldest and most powerful rulers within these lands.
<b>Línea Español - 9</b>	La Corte del Cuervo es un reino misterioso y oscuro. Al parecer está bajo el control de Lord Cuervo, uno de los gobernantes más antiguos y poderosos de estas tierras.
<b>Fenómeno LT</b>	Ninguno. Sirve de continuación de la anterior.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la línea se traduce en forma de <b>formulación funcional</b> . Los términos se traducen en forma de <b>formulación establecida</b> .

<b>Línea Inglés – 10</b>	Luxoria is the most unique of the Nexus realms I have seen, with its own pantheon of gods, including the Ka and the Spider Queen Neithis. I do not know what became of the others, but their absence bodes ill...
<b>Línea Español - 10</b>	Luxoria es uno de los reinos más peculiares que he visto en El Nexo, con su propio panteón de dioses entre los que se incluyen el Ka y la Reina Araña Neithis. No sé qué habrá pasado con los demás, pero su ausencia me preocupa.
<b>Fenómeno LT</b>	Ninguno. Sirve de continuación de la anterior.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la línea se traduce en forma de <b>formulación funcional</b> . Los términos se traducen en forma de <b>formulación establecida</b> .

<b>Línea Inglés – 11</b>	Mistharbor has been in turmoil since the spirit of Blackheart began terrorizing the docks with his ghost ship. It would take a truly brave warrior to depose him...
<b>Línea Español - 11</b>	Puertonebla se ha sumido en el caos desde que el fantasma de Almanegra tomó posesión del muelle con su aterrador barco fantasma. Solo el guerrero más valiente será capaz de derrocarlo.
<b>Fenómeno LT</b>	Ninguno. Sirve de continuación de la anterior.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la línea se traduce en forma de <b>formulación funcional</b> . Los términos se traducen en forma de <b>formulación establecida</b> .

<b>Línea Inglés – 12</b>	King's Crest is the most beautiful of the Nexus realms. Its history is intertwined with the fate of the Dragon Knight and the Lady of Thorns. If only there was something we could do to bring them peace.
<b>Línea Español - 12</b>	Cima del Rey es el reino más hermoso del Nexo. Su historia está relacionada con el destino del Caballero Dragón y la Dama de las Espinas. Si tan solo pudiéramos hacer algo para que descansen en paz.
<b>Fenómeno LT</b>	Ninguno. Sirve de continuación de la anterior.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la línea se traduce en forma de <b>formulación funcional</b> . Los términos se traducen en forma de <b>formulación establecida</b> .

<b>Línea Inglés – 13</b>	It is really very simple to get around here, provided you have the correct directions. <b>Just buckle up and listen!</b>
<b>Línea Español - 13</b>	Es muy simple navegar por estos reinos siempre que tengas las indicaciones correctas. <b>Abróchate el cinturón y escucha.</b>
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la famosa frase de Deckard Cain en <i>Diablo II</i> : “ <i>Stay a while and listen</i> ”. Además Deckard también entregaba al jugador direcciones generales para llegar a ciertos sitios en el juego. La línea sirve de preparación para la siguiente.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> la referencia y el chiste se mantienen.

<b>Línea Inglés – 14</b>	Begin by proceeding in the direction of your core until you arrive at a gate. Go straight through the gate and continue moving. After some time, you will arrive at your destination. Good luck!
<b>Línea Español - 14</b>	Primero dirígete hacia tu núcleo hasta llegar a una de las puertas. Atraviesa la puerta y continúa por el camino. Después de unos momentos llegarás a tu destino. ¡Buena suerte!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basada en la alusión y en la línea anterior. Frase cómica basada en las aplicaciones de viaje como Waze. <b>Alusión:</b> las direcciones que Deckard entrega son las direcciones generales de todos los mapas de HotS. Puede hacerse otra alusión a una publicación de <i>April Fools</i> del 2010 de Blizzard en el que se ofrecía una aplicación de GPS con la voz de Deckard Cain.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 15</b>	[Cantando] My name is Deckard Cain and I'm in the Nexus, our enemies are many but they'll never best us. If I find ol' Diablo even I might take him down! You should always remember that we're in a different town! [Hace sonidos scratch de DJ] Ho-Horadrim, Ho-Ho-Horadrim in the house! [Hablando] Where's my staff?
<b>Línea Español - 15</b>	[Cantando] Mi nombre es Deckard Cain y estoy en El Nexo. Enemigos no nos faltan, pero los venceremos. Si encuentro al viejo Diablo hasta yo puedo matarlo. Este no es tu pueblo, ¡nunca vayas a olvidarlo! [Hace sonidos de scratch de DJ] Horadrim, ¡Ho-ho-horadrim está en la casa!... [Hablando] ¿Dónde está mi bastón?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la referencia intertextual. Deckard Cain canta un rap, puede cuestionarse si es bueno o malo. <b>Referencia intertextual indirecta (en universo):</b> referencia a la canción <i>easter egg</i> lanzada por Blizzard después de <i>Diablo II</i> , <i>Deckard Cain Rap</i> . Se puede observar la referencia en las primeras líneas de dicho rap: “ <i>My name is Deckard Cain and I come from Tristram / if you're looking for diablo then you just missed him.</i> ”
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se puede cuestionar si la referencia intertextual se mantiene. Si bien existe un doblaje español del juego <i>Diablo II</i> . No se ha encontrado una versión doblada de la canción. El chiste se mantiene, cuestionablemente mejor, debido a que la primera rima no suena bien en español, lo que en teoría podría aumentar el impacto cómico de un anciano rapeando.

### 19) Dehaka - StarCraft

<b>Línea Inglés – 2</b>	So much essence.
<b>Línea Español - 2</b>	Tanta esencia.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Referencia intertextual directa (en universo):</b> referencia a la misma frase de Dehaka en <i>StarCraft II</i> .
<b>PTT</b>	<b>Formulación establecida</b>

<b>Línea Inglés – 5</b>	I must collect essence. It is the core of my being. It is... essential.
<b>Línea Español - 5</b>	Debo recolectar esencia, es la base misma de mi ser. Es... esencial.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en el juego de palabras. <b>Juego de palabras:</b> entre las esencia y esencial que vienen de la misma raíz.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y el juego de palabras se mantiene.

<b>Línea Inglés – 6</b>	We are the zerg. Your essence will be assimilated. Resistance is futile.
<b>Línea Español - 6</b>	Somos los zerg. Tu esencia será asimilada. La resistencia es inútil.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la frase típica de los Borg, una raza alienígena de <i>Star Trek: The Next Generation</i> . En su primera aparición: “ <i>We are the Borg. Lower your shields and surrender your ships. We will add your biological and technological distinctiveness to our own. Your culture will adapt to service us. Resistance is futile.</i> ”
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la oración se traduce en forma de <b>formulación funcional</b> . El término “zerg” se traduce en forma de <b>préstamo</b> . El chiste y la referencia se mantienen.

<b>Línea Inglés – 7</b>	A rival pack leader once tried to test me. I consumed his essence with terran fava beans and a nice chianti. Uh... [Relamidas]
<b>Línea Español - 7</b>	Una vez el líder de una manada rival vino a verme. Consumí su esencia con alubias terran y un delicioso chianti. Ah... [Relamidas]
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la frase de Hannibal Lecter en la película <i>The Silence of the Lambs</i> : “ <i>A census taker once tried to test me. I ate his liver with some fava beans and a nice chianti.</i> ”
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la oración se traduce en forma de <b>formulación funcional</b> . El término “terran” se traduce en forma de <b>préstamo</b> . El chiste y la referencia se mantienen.

<b>Línea Inglés – 8</b>	I just flew in from Zerus, and boy is my arm tired... Probably should have evolved wings.
<b>Línea Español - 8</b>	Vine volando desde Zerus. Tengo el brazo exhausto. Quizás debí haber evolucionado alas.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> Dehaka tiene un brazo mucho más grande que el otro y como repta solo cansa uno de los dos. Además se refiere a la capacidad de su raza de controlar su evolución.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 9</b>	Change. Change... Spare some change?
<b>Línea Español - 9</b>	Cambio. Cambio. ¿Tienes algo de cambio para darme?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la alusión y en el juego de palabras. <b>Alusión:</b> el cambio y la evolución son temáticas clave para los zerg <b>Juego de palabras:</b> entre “change” entendido como cambio, relativo a la evolución y cambio como diferencia de dinero recibida tras pagar con más dinero del necesario.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantienen los fenómenos.

<b>Línea Inglés – 10</b>	Every evolution is a choice. Every change affects the final outcome. So when the choice is yours... click on the right one.
<b>Línea Español - 10</b>	Toda evolución implica una elección. Cada cambio afecta el resultado final. Así que cuando la elección sea tuya, haz click donde corresponda.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Alusión:</b> referencia al sistema de talentos de Heroes of the Storm. En el juego a medida que los héroes suben de niveles pueden aprender nuevos talentos que mejoran ciertas habilidades. Estos se reinician con cada partida.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> la alusión se mantiene.

<b>Línea Inglés – 11</b>	You think I change too much? No such thing. This is not even my final form.
<b>Línea Español - 11</b>	¿Que cómo me cambio de piel? ¿Que cómo vuelvo a nacer? ¿Piensas que voy a contarte todos mis secretos?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a una popular frase de Freezer en el doblaje inglés de la serie de animé Dragon Ball Z: “ <i>This isn't even my final form.</i> ”
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se reemplaza la referencia intertextual por una nueva frase. Se sospecha que existe una referencia intertextual, pero no se ha podido hallar el referente.

<b>Línea Inglés – 12</b>	Primal zerg do not have a psionic connection. Do not need it. My pack has family texting plan.
<b>Línea Español - 12</b>	Los zerg primigenios no tenemos una conexión psiónica. No la necesitamos. Mi manada tiene un plan familiar para mensajes de texto.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> los zerg normalmente poseen una conexión psiónica (psíquica) que los une a todos mentalmente. Los primeros zerg, los primigenios, no poseen dicha cualidad. El chiste se construye en base a un giro en la posible razón de ello.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la oración se traduce como <b>formulación funcional</b> . Los términos “zerg” y “psionic” se traducen como <b>préstamos</b> . El chiste se mantiene.

<b>Línea Inglés – 13</b>	So many different kinds of essence. Hundreds, and more arise every year. <b>Gotta collect them all.</b> <sup>1</sup>
<b>Línea Español - 13</b>	Hay tantas esencias diferentes. Cientos. Y todos los años aparecen más. Por eso siempre me repito lo mismo: “¡Atrápalos ya!” <sup>1</sup>
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual, apoyada por la alusión. <b>1. Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la frase popularizada por la publicidad en torno a la serie de animé sobre monstruos capturables, Pokémon: “Gotta catch ’em all!” <b>Alusión:</b> basada en el mismo referente de la referencia intertextual. Como lo describe Dehaka, cada año parecieran haber más y más Pokémon apareciendo con las nuevas entregas de los videojuegos en los que se basa la serie.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> se traduce la oración en forma de <b>formulación funcional</b> lo que mantiene la alusión. La referencia intertextual se traduce en forma de <b>formulación establecida</b> . Se mantiene el chiste.

<b>Línea Inglés – 14</b>	Overmind tried to control the zerg. To direct and harness evolution. <b>Life will not be contained. No... life, uh, finds a way.</b> <sup>1</sup>
<b>Línea Español - 14</b>	La Mente Suprema trató de controlar a los zerg, de dirigir y manipular la evolución. <b>Pero la vida no puede contenerse. No. La vida... ah, se abre camino.</b> <sup>1</sup>
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>1. Referencia intertextual directa:</b> referencia a la frase del Dr. Ian Malcolm en la película <i>Jurassic Park</i> . (1993). “Life will not be contained. [...] No. I’m simply saying: Life... uh, finds a way”.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> el término “zerg” se traduce como préstamo. La referencia intertextual y el término “Overmind” se traducen en forma de <b>formulación establecida</b> y el resto de la oración, en forma de <b>formulación establecida</b> .

<b>Línea Inglés – 15</b>	I followed Queen of Blades to collect essence. Traveled across sector... but left Leviathan only once, to destroy terran machines. Should have been more proactive.
<b>Línea Español - 15</b>	Seguí a la Reina de las Cuchillas para recolectar esencia. Viajé por todo el sector, pero solo abandoné el Leviatán una vez, para destruir máquinas terran. Tendría que haber sido más proactivo.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado entre la contradicción lógica de la primera oración y la alusión. <b>Alusión:</b> pese a seguir a Kerrigan con un objetivo clave, Dehaka solo es jugable en una de las misiones de la campaña de <i>StarCraft II: Heart of the Swarm</i> , “Muerte desde el Cielo”.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> los términos “ <i>Queen of Blades</i> ” y “ <i>Leviathan</i> ” se traducen como <b>formulación establecida</b> . El término “ <i>zerg</i> ” se mantiene como <b>préstamo</b> . El resto de la oración se traduce como <b>formulación funcional</b> . Se mantiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 16</b>	Have changed much since following the Queen of Blades. Almost cannot recognize me, yes? Good.
<b>Línea Español - 16</b>	He cambiado mucho desde que seguí a la Reina de las Cuchillas. Casi que no puedes reconocermme, ¿verdad? Me alegro.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> el modelo 3D de Dehaka sufrió cambios notorios entre su aparición en <i>StarCraft II</i> y HotS.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> el término “ <i>Queen of Blades</i> ” se traduce como <b>formulación funcional</b> . El resto de la oración se traduce como <b>formulación establecida</b> . Se mantiene el chiste y la alusión.

## 20) Diablo - Diablo

<b>Línea Inglés – 4</b>	Fear is not always an illusion.
<b>Línea Español - 4</b>	El miedo no siempre es una ilusión.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a una frase del dominio popular “ <i>Fear is an illusion</i> ”.
<b>PTT</b>	<b>Calco:</b> se mantiene la referencia intertextual.

<b>Línea Inglés - 5</b>	Only fools rush in where angels fear to tread.
<b>Línea Español - 5</b>	No es lo mismo llamar al diablo que verlo venir.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a una línea del poema <i>An Essay on Criticism</i> de Alexander Pope que se ha convertido en refrán desde su creación. La línea en cuestión es “ <i>For fools rush in where angels fear to tread</i> ”.
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se reemplaza la línea de voz por una referencia intertextual directa a un refrán propio del español.

<b>Línea Inglés – 6</b>	Let's make a deal
<b>Línea Español - 6</b>	Hagamos un trato.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basado en la alusión. <b>Alusión:</b> referencia a los pactos con el diablo. Diablo como personaje es una alusión a Satanás.
<b>PTT</b>	<b>Calco:</b> la alusión y el chiste se mantienen.

<b>Línea Inglés – 7</b>	I have a splitting headache.
<b>Línea Español - 7</b>	Se me parte la cabeza.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la alusión. <b>Alusión:</b> al final del primer juego de <i>Diablo</i> , el personaje del jugador es mostrado en una cinemática quitándole una gema de la cabeza tras derrotarlo. Dicha gema contiene el alma de Diablo. Al removerla, el cuerpo de Diablo se desintegra desde la cabeza hasta los pies.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> la alusión y el chiste se mantienen.

<b>Línea Inglés – 8</b>	<i>Soy malefico.</i>
<b>Línea Español - 8</b>	Soy maléfico.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la alusión. <b>Alusión:</b> en las sociedades tiende a dominar un miedo a lo desconocido. Lo cierto es que pareciera ser que una generación de adultos mira con malos ojos los idiomas desconocidos y ven en ellos influencias demoniacas. Se puede hacer otra alusión a que el nombre del juego coincide con el nombre que se le da a Satanás en español: el Diablo.
<b>PTT</b>	<b>Préstamo:</b> se considera que en base a que se tomó la misma línea original del inglés, el procedimiento seguido fue un préstamo. Esto conlleva a una pérdida de la alusión y el chiste. Como sugerencia se pudo haber hecho un calco y haber vuelto al inglés. Considerando la alusión, se puede entender la necesidad de mantener el español, de hecho la versión en alemán también realiza una nueva creación en español: “ <i>Me llamo Diablo. Vengo de los Infiernos Abrasadores. ¿Dónde está la biblioteca?</i> ”. Bajo ese punto de vista otra posibilidad sería basarse en la predominancia del español, como lo hace la línea 10 más adelante, para una nueva creación.

<b>Línea Inglés – 9</b>	[Al revés] Good children look both ways before crossing the street.
<b>Línea Español - 9</b>	Los niños buenos miran a un lado y al otro antes de cruzar.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> inversión lógica en base a la alusión. <b>Alusión:</b> referencia al fenómeno en que algunas personas encontraban mensajes satánicos al revertir las letras de canciones.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se pierde el chiste y la alusión. No se puede saber a ciencia cierta si esta pérdida es un problema de la traducción o de la localización. Se sugiere usar la versión revertida del calco: “Razurc ed setna orto la y odal nu a narim soneub soñin sol”.

<b>Línea Inglés – 10</b>	The Prime Evils can never be divided... except by 1 and evil.
<b>Línea Español - 10</b>	No se lo digas a Mefisto ni a Baal, pero yo soy el Mal Supremo. ¿Por qué crees que usaron mi nombre para el juego?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en el juego de palabras. <b>Juego de palabras:</b> “ <i>Prime</i> ” en <i>Prime Evils</i> además de la formulación establecida como Superior significa también primo, en el sentido matemático. Los números primos son aquellos que solo pueden ser divididos por uno y por sí mismos.
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> basado en los otros dos demonios que conforman los Males Supremos, se crea una nueva línea que introduce una burla hacia ellos a la vez que se hace una alusión al nombre del juego y del universo, <i>Diablo</i> .

<b>Línea Inglés – 11</b>	Ever hear the one about the warrior who thought he could put a soul stone in his head? It's an enthralling tale.
<b>Línea Español - 11</b>	¿No han oído el cuento sobre el guerrero que pensó que podía clavarse una piedra esencial en la cabeza? ¡Es alucinante!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en el juego de palabras y la alusión. <b>Juego de palabras:</b> basado en la referencia intertextual. “ <i>Enthralling</i> ” puede entenderse como interesante, pero también como con la capacidad de cautivar o poseer. <b>Alusión:</b> tras ser derrotado en el primer videojuego de <i>Diablo</i> , el alma de Diablo queda atrapada en una gema de alma. El guerrero que lo derrotó, al percatarse de que destruir la gema de alma implicaría que Diablo se reengendrara decide cargar él con el peso de contener al demonio con lo que pone la joya en su cabeza. Eventualmente se convierte en el Errante Oscuro y sucumbe ante la influencia de Diablo.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene la alusión y el chiste. No así el juego de palabras. Se propone el uso del término “cautivador” por sobre “alucinante” que mantiene el juego de palabras hasta cierto nivel.

<b>Línea Inglés – 12</b>	You know I'm not such a bad guy, really. I'm just misunderstood.
<b>Línea Español - 12</b>	No soy un tipo tan malo, en serio. Es que no me tienen paciencia.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> puede establecerse una referencia a la letra de la canción <i>Misunderstood</i> de Adrian Smith and Project. Específicamente a: “ <i>I'm not a bad man, I'm just misunderstood</i> ”. En opinión del investigador, esta opción tiene fuerza pues la canción parece haber influenciado ciertos temas musicales de <i>Diablo</i> y <i>StarCraft</i> .
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> se traduce la primera parte de la oración como una <b>formulación funcional</b> . La segunda se traduce en forma de <b>nueva creación</b> e incluye una referencia intertextual directa a la frase del Chavo del Ocho de la serie homónima: “Es que no me tienen paciencia.” El chiste se mantiene.

<b>Línea Inglés - 13</b>	In the afterlife you're headed for some serious strife.
<b>Línea Español - 13</b>	[Cantando] ¡En el infierno arderás! ¡Qué mal la pasarás! [Risa] ¡Cómo me gusta cantar! [Risas]
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la letra de la canción <i>Hell</i> de Squirrel Nut Zippers, específicamente a la línea: <i>"In the afterlife / You could be headed for the serious strife"</i> .
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se reemplaza la referencia intertextual por una nueva frase. Se sospecha que existe una referencia intertextual, pero no se ha podido hallar referente.

<b>Línea Inglés – 15</b>	That's a nice soul you've got there... It'd be a shame if something happened to it.
<b>Línea Español - 15</b>	Tienes un alma hermosa... sería una pena que le pasara algo.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> Diablo es reconocido por tomar almas para aumentar su poder.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> la alusión y el chiste se mantienen.



## 21) D.Va - Overwatch

<b>Línea Inglés – 2</b>	Oh, a fan, huh? Oh, well who can blame you? [Risas] Ah...
<b>Línea Español - 2</b>	¿Oh, eres uno de mis fans? ¡Oh, no me sorprende! [Risas]
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Alusión:</b> dentro del universo de <i>Overwatch</i> , D.Va es una popular exjugadora profesional. Producto de ello tiene miles de fanáticos.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene la alusión.

<b>Línea Inglés – 4</b>	Quick shout out to my fans! Thanks for all the love and support! Winky face!
<b>Línea Español - 4</b>	¡Un mensaje para mis fans! ¡Gracias por todo el cariño y el apoyo! ¡Carita con guiño!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Alusión:</b> dentro del universo de <i>Overwatch</i> , D.Va es una popular exjugadora profesional. Producto de ello tiene miles de fanáticos.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene la alusión.

<b>Línea Inglés – 5</b>	Makeup whiskers? Nuh-uh. This is war paint!
<b>Línea Español - 5</b>	¿Crees que esto es maquillaje? ¡Oh, no, cariño! ¡Esto es pintura de guerra!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> la lógica de la alusión lleva a una conclusión, luego se demuestra lo erróneo de esa conclusión. <b>Alusión:</b> D.Va posee unas marcas triangulares de colores en el rostro y por su pasado como chica <i>gamer</i> , se podría inferir que es maquillaje.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene la alusión y el chiste.

<b>Línea Inglés – 8</b>	Oh, by the way... I know I say "Nerf this" <sup>1</sup> a lot. Please don't actually nerf this... okay?
<b>Línea Español - 8</b>	Mira, sé que digo “¡Nerfea esto!” <sup>1</sup> todo el tiempo. Pero, por favor, no lo interpretes literalmente, ¿okay?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>1. Referencia intertextual directa (en universo):</b> en el videojuego <i>Overwatch</i> , al utilizar sus habilidades definitivas, los personajes lanzan un grito característico. El de D.Va es justamente este.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la oración se traduce en forma de <b>formulación funcional</b> . La referencia se mantiene en forma de <b>formulación establecida</b> . Un “nerf” es una modificación de balance en videojuegos donde se disminuyen los niveles de poder de alguna habilidad o personaje, el término se ha transferido al español a través de préstamo. El chiste se mantiene.

<b>Línea Inglés - 9</b>	Oh, okay? Question from the chat! "Where do all the mecha you detonate come from?" Great question, CrypticSpoon! No idea! But thanks for asking!
<b>Línea Español - 9</b>	¡Oh! Una pregunta de mis fans: "¿De dónde salen todos los mechas que detonas?" ¡Buena pregunta, CrypticSpoon! ¡No tengo idea! ¡Pero gracias por preguntar!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en el absurdo de la alusión 2. <b>1. Alusión:</b> dentro del universo de <i>Overwatch</i> , D.Va es una popular jugadora profesional. Producto de ello tiene miles de fanáticos. Se asume que en este caso está transmitiendo en vivo durante sus partidas y como <i>streamer</i> recibe preguntas del público. <b>2. Alusión:</b> referencia a la habilidad de autodestrucción que el robot mecha de D.Va posee. Durante las partidas D.Va puede solicitar otro robot para continuar la pelea. No hay explicación en la historia del juego para ello.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la oración se traduce como <b>formulación funcional</b> . El nombre " <i>CrypticSpoon</i> " como <b>préstamo</b> . Se mantiene el chiste y las alusiones.

<b>Línea Inglés – 10</b>	[Ruidos de bolsa de snacks] Crumbs?! Gotta grab more gamer fuel after the match! <b>Nomnomnomnomnom</b> <sup>1</sup> .
<b>Línea Español - 10</b>	[Ruidos de bolsa de snacks] ¡Ups! ¡Parece que tendré que llenar el tanque después de la partida! <b>Ñamñamñamñamñamñam</b> <sup>1</sup> .
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Alusión:</b> referencia a un estereotipo sobre los jugadores de videojuegos sobre el alto consumo de snacks, en el mundo angloparlante estos son específicamente Doritos y Mountain Dew. <b>1. Referencia intertextual directa:</b> referencia a la onomatopeya popularizada por el Monstruo de las Galletas de <i>Sesame Street</i> . Esta ha dado origen a muchas referencias en internet con el paso del tiempo.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la oración se traduce como <b>formulación funcional</b> . La onomatopeya como <b>formulación establecida</b> . Se mantiene la alusión y la referencia.

<b>Línea Inglés – 11</b>	I heard Lúcio's playing a set at Joeyray's tonight. Oh... <b>I hope they let me in.</b>
<b>Línea Español - 11</b>	Me enteré de que Lúcio va a tocar en el bar de Joeyray esta noche... ¡Ou! <b>Espero que me dejen entrar.</b>
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Alusión:</b> en la historia de <i>Overwatch</i> , D.Va apenas tiene 18 años, lo que en algunos países está por debajo de la edad legal de consumo de alcohol.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantienen las alusiones y referencias intertextuales.

<b>Línea Inglés – 12</b>	Uh, guys, wasting left-clicks doesn't count as raising your APM, you know.
<b>Línea Español - 12</b>	A ver. ¡Entérate! Hacer click en cualquier lado sin parar no cuenta como aumento de APM.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> burla al jugador basado en la alusión. <b>Alusión:</b> dentro de los juegos de estrategia en tiempo real, calificación que levemente se traslapa a HotS, las APM (acciones por minuto) usualmente tienen relación con el desenlace de la partida. Estas acciones usualmente se hacen a través de clicks y pueden ser dar órdenes a una unidad, utilizar alguna habilidad de la unidad y en otros juegos incluso construir edificios o poner a construir otras unidades.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantienen el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 13</b>	Hey! My <b>defense matrix</b> <sup>1</sup> button is stuck again! <b>Uh, didn't my engineers just patch this?</b> <sup>2</sup>
<b>Línea Español - 13</b>	¡Ey! ¡El botón de mi <b>matriz de defensa</b> <sup>1</sup> se atascó otra vez! ¡Eh! <b>¿No era que mis ingenieros ya lo habían solucionado?</b> <sup>2</sup>
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>1. Alusión:</b> la matriz de defensa es una habilidad del robot de D.Va que permite absorber y eliminar el daño del fuego enemigo en una corta distancia. En el videojuego <i>Overwatch</i> , esta puede activarse y desactivarse a voluntad. <b>2. Alusión:</b> si bien ahora la matriz de defensa puede activarse o desactivarse a voluntad. En un primer momento no era así. Cuando el juego se estrenó el 2016, la matriz de defensa de D.Va tenía una duración fija.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y las alusiones.

<b>Línea Inglés – 14</b>	<b>I met this old lady earlier... Sylv-sylvia?</b> <sup>1</sup> I dunno, something like that. She kept saying she had " <b>no time for games.</b> " <sup>2</sup> How boring! [Risas]
<b>Línea Español - 14</b>	<b>Hace unas horas conocí a una señora. Se llamaba algo así como... Syl-sylvia.</b> <sup>1</sup> ¡Ay, no sé! ¡No recuerdo bien! Se la pasó repitiendo <b>que no tenía tiempo para juegos.</b> <sup>2</sup> ¡Que aburrida!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> burla basada en el giro sobre la referencia, basada en la alusión. <b>1. Alusión:</b> referencia a Sylvanas, personaje de <i>Warcraft</i> que también aparece como personaje jugable en HotS. <b>2. Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a una de las frases típicas de Sylvanas que también aparece en el juego: " <i>I have no time for games.</i> "
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste, la referencia y la alusión.

## 22) E.T.C. - Warcraft

<b>Línea Inglés – 1</b>	Ready to rock.
<b>Línea Español - 1</b>	¡Listo para rockear!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Alusión:</b> referencia a frases de músico, que es la profesión de E.T.C. en el universo de <i>Warcraft</i> , donde toca junto a la banda los Tauren Chieftains.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la oración se traduce como <b>calco</b> . El término rockear se traduce como <b>préstamo</b> . Se mantiene la alusión.

<b>Línea Inglés – 2</b>	Point me to the stage!
<b>Línea Español - 2</b>	Muéstrame dónde está el escenario.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Alusión:</b> referencia a frases de músico, que es la profesión de E.T.C. en el universo de <i>Warcraft</i> , donde toca junto a la banda los Tauren Chieftains.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene la alusión.

<b>Línea Inglés – 3</b>	It takes a real stud to rock a pink goatee.
<b>Línea Español - 3</b>	Hay que ser bien macho para teñirse la barba de rosa.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Alusión:</b> referencia a la barba rosa de E.T.C.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene la alusión.

<b>Línea Inglés – 4</b>	Where I go is the cow level.
<b>Línea Español - 4</b>	Si hay algo que conozco es el nivel de las vacas.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica en torno al nivel de las vacas, un nivel <i>easter egg</i> en <i>Diablo II</i> , basada en la alusión. <b>Alusión:</b> E.T.C. representa a la raza tauren del universo de <i>Warcraft</i> , una raza de hombres toro.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 5</b>	Hell yes, I'm a fan of Moo-tallica!
<b>Línea Español - 5</b>	¡Si, viejo! ¡Soy fanático de Vaca Blanca y Mu-tallica!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Juego de palabras:</b> basado en la alusión y el nombre de la banda Metallica. <b>Alusión:</b> E.T.C. representa a la raza tauren del universo de <i>Warcraft</i> , una raza de hombres toro, por ende no es extraño que mujan.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> se mantiene el juego de palabras y la oración por medio de <b>formulación funcional</b> , además se añade una <b>nueva creación</b> que incluye un juego de palabras con el nombre de la banda Rata Blanca.

<b>Línea Inglés – 6</b>	My brand? Baby, I will smoke whatever ya got.
<b>Línea Español - 6</b>	¿Mi marca? Fumo la que tengas.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en el juego de palabras que establece una lógica que es invertida por el personaje. <b>Juego de palabras:</b> entre “ <i>brand</i> ” como marca de producto y marcas que recibe el ganado. <b>Alusión:</b> E.T.C. representa a la raza tauren del universo de <i>Warcraft</i> , una raza de hombres toro.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste, el juego de palabras y la alusión.

<b>Línea Inglés – 7</b>	Baby I'm a five-star general of <b>the metal moo-lisha</b> <sup>1</sup> .
<b>Línea Español - 7</b>	¿Qué sale si cruzas el metal con una vaca? Carne picada.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Juego de palabras:</b> basado en la alusión y en la referencia intertextual. <b>1. Referencia intertextual indirecta:</b> referencia al nombre de la canción <i>Metal Militia</i> de Metallica. <b>Alusión:</b> E.T.C. representa a la raza tauren del universo de <i>Warcraft</i> , una raza de hombres toro, por ende no es extraño que mujan.
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> chiste basado en una alusión al tipo de música que E.T.C. toca y la alusión presentada por la línea original.

<b>Línea Inglés – 8</b>	Mess with the bull, you gon' get the horns... [Sonido de estampida de vacas chocando con trompas] I told ya.
<b>Línea Español - 8</b>	¡No te metas con el toro o te clavará los cuernos! [Sonido de estampida de vacas chocando con trompas] ... Te lo dije.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en el juego de palabras. <b>Juego de palabras:</b> basado en la referencia intertextual. Entre “ <i>horns</i> ” (cuernos) y en el nombre del instrumento “ <i>french horn</i> ” (trompa). <b>Referencia intertextual indirecta:</b> al dicho: “ <i>Mess with the bull, you get the horns</i> ”.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene la gracia del chiste por medio de la línea de voz y también la referencia intertextual. Se puede considerar que el juego de palabras se mantiene ya que la trompa también recibe el nombre de corno francés que es evocado por el efecto de sonido.

<b>Línea Inglés – 10</b>	E-T-C... easy as 1-2-3.
<b>Línea Español - 10</b>	E-T-C, t�n f�cil como la tabla del uno.
<b>Fen�meno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la letra de la canci�n ABC de The Jackson 5, espec�ficamente a la l�nea: “A-B-C / It’s easy as 1-2-3”
<b>PTT</b>	<b>Nueva creaci�n:</b> se parte de la misma base para hacer una l�nea de voz que utiliza una referencia intertextual a un dicho del espa�ol. Se pierde el chiste. Se propone haber hecho una nueva creaci�n que incluyera una referencia intertextual o alusi�n. Un posible referente puede ser la canci�n ABC de Sin Bandera.

<b>L�nea Ingl�s – 11</b>	I wanna rock and roll all day, and party every night. We can say that right? I mean, I changed up the words and everything... [Sonido de llamada telef�nica] Oh no! Don't pick that up. [Sonido de una persona contestando el tel�fono] Okay, tell them I'm not here.
<b>L�nea Espa�ol - 11</b>	[Cantando] Cuenta la historia de un toro que un d�a en su... [Hablando] Podemos decir eso, �no? Digo, cambi� bastante la letra. [Sonido de llamada telef�nica] �Vamos! �No atiendas! [Sonido de una persona contestando el tel�fono] Diles que no estoy.
<b>Fen�meno LT</b>	<b>Chiste:</b> l�nea c�mica basada en la referencia intertextual y la alusi�n. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la canci�n Rock and Roll All Nite de la banda KISS, espec�ficamente a la l�nea: “I wanna rock and roll all night / and party every day”. <b>Alusi�n:</b> referencia a las leyes de derecho de autor y al estricto seguimiento de ellas en la industria del entretenimiento.
<b>PTT</b>	<b>Combinaci�n:</b> se reemplaza la referencia intertextual original por una <b>nueva creaci�n</b> que incluye referencia intertextual indirecta a la letra de la canci�n La Leyenda del Hada y el Mago de Rata Blanca. El resto de la oraci�n y con ello la alusi�n y el chiste se mantienen como <b>formulaci�n funcional</b> apoyados por los efectos sonoros.

<b>Línea Inglés – 12</b>	<b>We need more cowbell</b> <sup>1</sup> ... Oh come on! [Sonidos de papeles] That's all you've got for me? How old is that joke, man? " <b>We need more cowbell...</b> " <sup>1</sup> What we need is better writers! Forget this baby! [Estática de micrófono] I'll be in the tour bus. [Sonidos de pasos y un portazo]
<b>Línea Español - 12</b>	<b>Ahora si te descalabro los cachetes de marrana flaca...</b> <sup>1</sup> [Sonidos de papeles] ¿Es en serio? ¡Vamos! ¿Esto es todo lo que se te ocurre? ¡¿Cuántos años tiene esta frase?! ... <b>Ahora si te descalabro los cachetes de marrana flaca...</b> <sup>1</sup> ¡Necesitamos guionistas nuevos para los chistes! Ya, olvídale. [Estática de micrófono] Me voy a pisotear pollitos por ahí... [Sonidos de pasos y un portazo]
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la referencia intertextual y la alusión burla al escritor por usar un chiste viejo. <b>1. Referencia intertextual directa:</b> referencia a la frase " <i>We need more cowbell</i> " del sketch homónimo de Saturday Night Live estrenado en el año 2000. <b>Alusión:</b> referencia a las rabinas protagonizadas por algunos músicos caprichosos.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> se reemplaza la referencia intertextual original por una <b>nueva creación</b> que hace una referencia intertextual directa a una de las frases populares de Don Ramón en la serie El Chavo del Ocho. El resto de la oración y con ello la alusión y el chiste se mantienen como <b>formulación funcional</b> apoyados por los efectos sonoros.

<b>Línea Inglés – 13</b>	I like my metal like I like my coffee. Black... and heavy.
<b>Línea Español - 13</b>	Me gusta que el metal sea como mi café. Bien fuerte.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> se emplea un tipo de chiste establecido: " <i>I like x like I like y. A and b</i> ". En donde <i>x</i> e <i>y</i> se refieren a dos conceptos distintos que comparten características similares, normalmente dos, <i>a</i> y <i>b</i> .
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se crea un chiste semejante bajo la misma comparación. Se pierde la cacofonía del original en inglés.

<b>Línea Inglés – 14</b>	Live your life by a simple creed. Mine is have a good time all the time... Oh and Creed sucks.
<b>Línea Español - 14</b>	Vive según tu propio credo. ¿El mío? Rockear todo el día, todos los días. ¡Oh! Y jamás escuchar bandas con la palabra credo en el nombre.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en el juego de palabras y la alusión. Burla a la banda Creed. <b>Juego de palabras:</b> basado en la palabra “ <i>creed</i> ” entendida como creencia o credo y es también el nombre de una banda. <b>Alusión:</b> referencia a la banda Creed, popularmente reconocida como una mala banda de rock.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y el juego de palabras, pero se cambia el referente de la alusión, pues al cambiar “ <i>creed</i> ” a “credo” se llega a la banda de rock cristiano CREDO. Se desconoce si esta alusión es deliberada ya que esta banda no pareciera ser popular con el público objetivo del juego.

<b>Línea Inglés – 15</b>	Man, I've seen a million faces... and I've rocked them all!
<b>Línea Español - 15</b>	He conocido millones de caras, ¡y las he rocheado a todas!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Referencia intertextual directa:</b> referencia a la canción <i>Dead or Alive</i> de Bon Jovi. Específicamente a la línea: “ <i>I've seen a million faces / And I've rocked them all.</i> ”
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la oración se traduce como <b>formulación funcional</b> . El término “ <i>rock</i> ” se mantiene como <b>préstamo</b> . Podría cuestionarse si se mantiene la referencia intertextual si el lector posee conocimientos de inglés. Se sugiere reemplazar la línea por una nueva creación que incluya una referencia intertextual o alusión a la canción Como Yo Nadie te ha Amado de la misma banda, un bonus track del disco <i>These Days</i> para Latinoamérica. Alternativamente, también se puede hacer una nueva creación basada en la popular españolización en Latinoamérica del coro de la canción <i>We're not Gonna Take it</i> de la banda Twisted Sister: “huevos con aceite”.

<b>Línea Inglés – 16</b>	I have been known to get bullish around groupies.
<b>Línea Español - 16</b>	Dicen que cuando estoy rodeado de groupies me sale el torito de adentro.
<b>Fenómeno LT</b>	<p><b>Juego de palabras:</b> basado en las alusiones. Entre “<i>bullish</i>” (firme y con exceso de confianza) y “<i>bull</i>” (toro).</p> <p><b>Alusión:</b> referencia a la cultura musical, ya que es la profesión de E.T.C. en el universo de <i>Warcraft</i>, donde toca junto a la banda los Tauren Chieftains. Puede entenderse por <i>groupie</i> a fanáticos que intentan acercarse a miembros de la banda en un plano más personal, incluso sexual.</p> <p><b>Alusión:</b> E.T.C. representa a la raza tauren del universo de <i>Warcraft</i>, una raza de hombres toro.</p>
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la oración se traduce como <b>formulación funcional</b> . El término “ <i>groupie</i> ” se mantiene como <b>préstamo</b> . Se mantienen las alusiones y el juego de palabras.



### 23) Falstad - Warcraft

<b>Línea Inglés – 2</b>	I'm your dwarf!
<b>Línea Español - 2</b>	¡Soy tu enano!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Referencia intertextual directa (en universo):</b> referencia a la línea de voz de la unidad jinete de grifos de <i>Warcraft III</i> , a la que Falstad representa.
<b>PTT</b>	<b>Formulación establecida:</b> se mantiene la referencia intertextual.

<b>Línea Inglés – 3</b>	The wind at my back, and a monster 'tween my legs. [Gruñido]
<b>Línea Español - 3</b>	¡Tengo viento a favor y un monstruo entre las piernas! ¡Ha!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la alusión y en el doble entendido sexual. <b>Alusión:</b> como jinete de grifo, Falstad monta un grifo en la batalla, su nombre es <i>Swiftwing</i> (Picoafilado).
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el juego de palabras y la referencia.

<b>Línea Inglés – 4</b>	Do a barrel roll! Eh?
<b>Línea Español - 4</b>	¿Qué dices si rodamos como barril? ¿Eh?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Referencia intertextual directa:</b> referencia a la popular frase de Peppy O'Hare del juego <i>StarFox 64</i> : “Do a barrel roll!”
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se puede discutir que la referencia intertextual se mantiene si el receptor tiene conocimientos de inglés. Se sugiere reemplazarlo por una nueva creación que incluya una referencia intertextual o alusión al tema del vuelo. Podría usarse como referente la película <i>El día de la Independencia</i> . O bien, utilizar alguna de las otras líneas <i>easter egg</i> de la unidad jinete de grifo de <i>Warcraft III</i> .

<b>Línea Inglés – 5</b>	[Sonido de flatulencia] Ooh! Man alive, Swiftwing! Did you eat a ghoul again?
<b>Línea Español - 5</b>	¡Puf! ¡Por mi madre, Picoafilado! ¿Otra vez te has comido un necrófago?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la referencia intertextual. <b>Alusión:</b> los necrófagos ( <i>ghouls</i> ) son unidades básicas de los no-muertos en <i>Warcraft III</i> . Al ser muertos traídos de vuelta a la vida, podría considerárseles carne podrida. Esta línea sirve de preparación para la siguiente.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> se traduce la oración como <b>formulación funcional</b> . El nombre “ <i>Swiftwing</i> ” se traduce como <b>formulación establecida</b> . Se mantiene el chiste y la alusión. Pese a que se omite el efecto sonoro, lo que puede ser un problema de la localización más que de la traducción, el efecto cómico se mantiene con la alusión y la actuación de voz.

<b>Línea Inglés – 6</b>	[Sonido de un gruñido estomacal] Look out below, we got a sick gryphon here!
<b>Línea Español - 6</b>	¡Oh oh! ¡Parece que hay un grifo que no se siente bien!
<b>Fenómeno LT</b>	<p><b>Chiste:</b> basado en la línea anterior. Humor burdo.</p> <p><b>Alusión:</b> la línea anterior señala que Picoafilado comió un necrófago, (un muerto viviente), es decir, carne podrida y el efecto de sonido implica que tiene problemas estomacales.</p> <p><b>Alusión:</b> dentro del juego Picoafilado está constantemente en vuelo por lo que podrían presentarse problemas prácticos para los aliados en el suelo.</p>
<b>PTT</b>	<p><b>Combinación:</b> se hace <b>omisión</b> de la expresión “<i>Look out below</i>” y se mantiene el resto de la oración como <b>formulación funcional</b>. Se pierde la segunda alusión por la omisión que perfectamente pudo haberse mantenido con la expresión “¡Cuidado abajo!”. Además se omite el efecto sonoro lo que puede ser un problema de la localización más que de la traducción. Se pierde el chiste.</p>

<b>Línea Inglés – 8</b>	Rumors of me death have been greatly exaggerated.
<b>Línea Español - 8</b>	Los rumores sobre mi muerte han sido muy exagerados.
<b>Fenómeno LT</b>	<p><b>Chiste:</b> basado en la alusión, apoyado por la referencia intertextual.</p> <p><b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia al telegrama de Mark Twain al encontrarse con la publicación de su obituario prematuro: “<i>The reports of my death have been greatly exaggerated.</i>”</p> <p><b>Alusión:</b> alusión a un panel de los desarrolladores de WoW durante el año 2010 en donde un joven de camisa roja tomó por sorpresa a los escritores del juego al preguntar por la ausencia de Falstad en la expansión <i>WoW: Cataclysm</i>. Los creadores estaban confusos sobre el destino de Falstad y el joven señaló con datos factuales que continuaba vivo. Tras su pregunta, Falstad fue reañado al juego junto a un personaje no jugable (PJM) llamado Verificador Martillo Salvaje, un enano más pequeño de camisa roja en honor al joven y su pregunta.</p>
<b>PTT</b>	<p><b>Formulación funcional:</b> la referencia se mantiene. Sin embargo, debido a la naturaleza de la alusión puede cuestionarse si se mantiene el chiste. Se sugiere reemplazarlo por una nueva creación que incluya una referencia al volver a la vida. O bien, utilizar alguna de las otras líneas <i>easter egg</i> de la unidad jinete de grifo de <i>Warcraft III</i>. Se sugiere una paráfrasis o una nueva creación en caso de necesitar mantener la alusión.</p>

<b>Línea Inglés – 9</b>	Uhm, y-you didn't happen to see a little guy in a red shirt around here, did ya? He's always watching me...
<b>Línea Español - 9</b>	¿Por casualidad no viste un tipo con una camisa roja por aquí? Siempre está vigilándome...
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> referencia al PNJ que se encuentra cerca de Falstad en WoW, desde la expansión <i>Cataclysm</i> , Verificador Martillo Salvaje. Véase la alusión en la línea 8 para más información.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene la alusión y el chiste.

<b>Línea Inglés – 10</b>	In my day, it took serious dedication to ride a gryphon. Nowadays, even gnomes are doin' it!
<b>Línea Español - 10</b>	En mis tiempos se necesitaba mucha dedicación para montar un grifo. ¡Ahora hasta los gnomos lo hacen!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> en <i>Warcraft II</i> , los jinetes de grifo solo eran enanos. Esto se mantuvo en <i>Warcraft III</i> , pero esto cambió en <i>World of Warcraft</i> donde otras razas accedieron a la capacidad de montar grifos. Incluso los gnomos.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene la alusión y el chiste.

<b>Línea Inglés – 11</b>	Thank you for flying <b>Wildhammer Aerie-lines</b> <sup>1</sup> . Your inflight entertainment today will be " <b>The Perfect Storm</b> <sup>2</sup> ... <b>hammer</b> ." <sup>3</sup>
<b>Línea Español - 11</b>	¡Gracias por elegir vuelos <b>Martillo Salvaje</b> ! <sup>1</sup> Hoy presentaremos la película: " <b>El Martillo de Tormenta</b> <sup>2</sup> <b>Perfecta</b> ." <sup>3</sup> [Risa]
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en los juegos de palabras. <b>1. Juego de palabras:</b> basado en la idea de aerolíneas y en el nombre <i>Aerie Peak</i> (Pico Nidal), la capital de los enanos <i>Wildhammer</i> (Martillo Salvaje). Ubicada en la zona de Las Tierras Interiores de WoW. <b>2. Juego de palabras:</b> basado en la referencia intertextual y " <i>stormhammer</i> " (martillo de tormenta), arma mágica que utiliza el clan Martillo Salvaje. <b>2. Referencia intertextual directa:</b> referencia al nombre de la película <i>The Perfect Storm</i> (2000). Sirve de preparación para la próxima línea.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la oración se traduce en forma de <b>formulación funcional</b> y los nombres " <i>Wildhammer</i> " y " <i>stormhammer</i> " como <b>formulación establecida</b> . Se produce una <b>omisión</b> del juego de palabras 1. La referencia, el juego de palabras 2 y el chiste se mantienen.

<b>Línea Inglés – 12</b>	Flight Attendant! Me mug is empty!
<b>Línea Español - 12</b>	¡Aeromoza, mi jarra está vacía!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la salida de contexto y la alusión. <b>Alusión:</b> a la línea anterior y a la naturaleza bebedora de los enanos.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 13</b>	Yeah, Alex... What's up with that? Eh?
<b>Línea Español - 13</b>	Sí, Alex... ¡¿Qué pasó con eso, eh?!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual directa:</b> referencia a la respuesta de Chris Metzen durante el panel de Blizzcon 2010 ante la pregunta del muchacho de camisa roja, véase línea 8, alusión.
<b>PTT</b>	<b>Calco:</b> se puede cuestionar si se mantiene la referencia intertextual y con ello el chiste en caso de que el receptor tenga conocimientos de inglés. Se sugiere reemplazarlo por una paráfrasis. O bien, utilizar alguna de las otras líneas <i>easter egg</i> de la unidad jinete de grifo de <i>Warcraft III</i> .

<b>Línea Inglés – 14</b>	Honestly, I'm just amazed Swiftwing can keep this up... I mean, flap, flap, flap flap... It never stops!
<b>Línea Español - 14</b>	Honestamente me maravilla cómo hace Picoafilado para mantenerse en vuelo. ¡Fup, fup, fup, fup, fup! ¡No para nunca!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Alusión:</b> dentro del juego Picoafilado vuela sin parar.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la oración se traduce como <b>formulación funcional</b> . El nombre “ <i>Swiftwing</i> ” como <b>formulación establecida</b> . Se mantiene la alusión.

## 24) Fenix/Fénix - StarCraft

<b>Línea Inglés – 3</b>	I fear no enemy, for the Khala is my strength.
<b>Línea Español - 3</b>	No temo a ningún enemigo porque el Khala es mi fuerza.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Referencia intertextual directa (en universo):</b> referencia a una de las frases <i>easter egg</i> de Fénix en <i>StarCraft</i> .
<b>PTT</b>	<b>Formulación establecida:</b> la referencia se mantiene.

<b>Línea Inglés – 4</b>	I fear not death, for our strength is eternal.
<b>Línea Español - 4</b>	No le temo a la muerte porque nuestra fuerza es eterna.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Referencia intertextual directa (en universo):</b> referencia a una de las frases <i>easter egg</i> de Fénix en <i>StarCraft</i> .
<b>PTT</b>	<b>Formulación establecida:</b> la referencia se mantiene.

<b>Línea Inglés – 5</b>	Drop your weapon! You have 15 seconds to comply!
<b>Línea Español - 5</b>	¡Suelta el arma! ¡Tienes 15 segundos para obedecer!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Referencia intertextual directa (en universo):</b> referencia a una de las frases <i>easter egg</i> de la unidad dragoon en <i>StarCraft</i> , a la que Fénix representa. Esta es a su vez una referencia directa a las frases de ED-209 en la película <i>Robocop</i> (1987): “ <i>Drop your weapon! [...] You have 15 seconds to comply!</i> ”
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> la referencia se mantiene.

<b>Línea Inglés – 6</b>	I am honored to have been made into a dragoon, but I wish the phase-smiths would clean my tank once in a while. I think I saw a fish in here!
<b>Línea Español - 6</b>	Me honra haber sido convertido en dragoon, pero me gustaría que los forjafase limpiaran mi tanque de vez en cuando. ¡Creo que hasta vi peces aquí!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> alusión a un <i>easter egg</i> visual añadido en el retrato de Fénix. Ocasionalmente un pez pasará dentro de él. De acuerdo a los desarrolladores este pez se llama Herbie.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la oración y la alusión se mantienen en forma de <b>formulación funcional</b> . Los términos “ <i>dragoon</i> ” y “ <i>phase-smith</i> ” se mantienen en forma de <b>formulación establecida</b> .

<b>Línea Inglés – 7</b>	For the last time, I do not have a graviton beam! You are thinking of a different <b>protoss phoenix</b> .
<b>Línea Español – 7</b>	Por última vez, ¡no tengo un rayo de gravitones! Estás pensando en el otro <b>fénix, la unidad protoss</b> .
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Juego de palabras:</b> entre el nombre de Fénix y la unidad “phoenix”, unidad protoss estrenada en <i>StarCraft II</i> .
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la línea se mantiene en forma de <b>formulación funcional</b> . El término “ <i>graviton beam</i> ” se traduce como <b>formulación establecida</b> . El término “phoenix” se traduce como <b>combinación</b> entre formulación establecida y una paráfrasis.

<b>Línea Inglés – 8</b>	Before I fell to the zerg, Judicator Aldaris sent me to Gladius to have my memories preserved. I... may have altered the archives to embellish a few of my accomplishments. I'm sure no one will notice. Right?
<b>Línea Español - 8</b>	Antes de caer ante los zerg, el Juez Aldaris me envió a Gladius para que preservaran mis recuerdos. Puede que... haya modificado algunos archivos para adornar algunos de mis logros. No creo que alguien lo note, ¿cierto?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> referencia a los diálogos con Talandar, una inteligencia artificial creada en base a los recuerdos de Fénix en <i>StarCraft II</i> y que se percata de que algunos de sus recuerdos habían sido adornados. Estos adornos son alusiones a películas como Salvando al Soldado Ryan, Duro de Matar, entre otras.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la línea se traduce en forma de <b>formulación funcional</b> . El término “ <i>Judicator</i> ” se traduce en forma de <b>formulaciones establecidas</b> . El término “ <i>zerg</i> ” se traduce en forma de <b>préstamo</b> . Se mantiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 9</b>	Have you seen those new "immortals"? With their torsos and dual phase disruptors? Hmph. <b>In my day, we had no torso, and one phase disruptor! And we appreciated it!</b>
<b>Línea Español - 9</b>	¿Has visto a estos nuevos... inmortales? ¿Con sus torsos y disruptores de fase gemelos? Hmp. <b>En mi época, no teníamos torso y teníamos solo un disruptor de fase, ¡y lo agradecíamos!</b>
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la frase común de algunos ancianos contra las nuevas generaciones, introducidas usualmente con “ <i>In my day...</i> ” y terminadas con “... <i>and we were thankful!</i> ”
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la oración se traduce en forma de <b>formulación funcional</b> . Los términos “ <i>immortal</i> ” y “ <i>phase disruptors</i> ” se traducen en forma de <b>formulación establecida</b> . El chiste y la referencia se mantienen.

<b>Línea Inglés – 10</b>	At the end of my last stand in Antioch, I was ambushed by a hydralisk. I could have easily slain it, but my psi blade... ceased to function. <b>I swear that never happened before!</b>
<b>Línea Español - 10</b>	Al final de mi última batalla en Antioquia, fui emboscado por un hidralisco. Podría haberlo matado fácilmente, pero mi cuchilla psiónica dejó de funcionar. <b>¡Juro que fue la primera vez que me pasó!</b>
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la similitud entre la situación descrita y la situación propuesta por la referencia. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a una frase común que se utiliza se excusa ante casos de impotencia sexual masculina.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la línea se traduce en forma de <b>formulación funcional</b> . El término “ <i>hydralisk</i> ” se traduce en forma de <b>préstamo</b> . El término “ <i>psi blade</i> ” y el nombre “ <i>Antioch</i> ” se traducen por medio de <b>formulación establecida</b> . El chiste y la referencia se mantienen.

<b>Línea Inglés – 11</b>	I live, I die, I live again!
<b>Línea Español – 11</b>	¡Vivo, muero y vivo otra vez!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Referencia textual directa:</b> referencia a la frase de Nux ante su intento fallido de glorioso suicidio en la película Mad Max: Fury Road (2015).
<b>PTT</b>	<b>Formulación establecida:</b> la referencia intertextual se mantiene.

<b>Línea Inglés – 12</b>	Never underestimate the strength of a dragoon. With just a single shield battery, one dragoon can defeat an entire terran army! It's true, look it up.
<b>Línea Español - 12</b>	Nunca subestimes el poder de un dragoon. Con tan solo una batería de escudos, un dragoon puede derrotar a un ejército terran entero. ¡Es cierto! ¡Búscalos!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la salida de contexto y la alusión. <b>Alusión:</b> referencia a una famosa partida profesional de <i>StarCraft</i> entre los jugadores Light y Tempest el 2009.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la oración se traduce través de <b>formulación funcional</b> . Las los términos “ <i>dragoon</i> ” y “ <i>terran</i> ”, a través de <b>préstamo</b> . El chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 13</b>	This exoskeleton can be extremely difficult to control. Do not judge a dragoon by the paths they choose to walk!
<b>Línea Español - 13</b>	Este exoesqueleto es muy difícil de controlar. ¡No juzgues a un dragoon por los caminos que decide transitar!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> en el juego <i>StarCraft</i> debido a su tamaño y animaciones los dragoon a veces tomaban rutas poco eficientes para llegar al destino señalado por el jugador.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la oración se traduce a través de <b>formulación funcional</b> . El término “ <i>dragoon</i> ” a través de <b>préstamo</b> . La alusión y el chiste se mantienen.

<b>Línea Inglés – 14</b>	My most recent battle was one to remember. I was having a shield day.
<b>Línea Español - 14</b>	Mi última batalla fue realmente memorable. Me la pasé usando escudos.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Juego de palabras:</b> entre la palabra “ <i>shield</i> ” y su alusión, y la expresión “ <i>having a field day</i> ”. <b>Alusión:</b> los escudos son parte importante del arsenal protoss. En los juegos, además de contar con sus puntos de vida establecidos, todos los protoss cuentan con escudos recargables.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene la alusión, pero se pierde el juego de palabras. Se sugiere compensar el efecto perdido con una nueva creación que utilice de referente la idea de defensa. Por ejemplo, las defensas en el fútbol que es un buen referente para Latinoamérica.

<b>Línea Inglés – 15</b>	So, Artanis is a hierarch now? <sup>1</sup> Most impressive! ...What's a Hierarch? <sup>2</sup>
--------------------------	---

<b>Línea Español - 15</b>	¿Así que Artanis es un jerarca ahora? <sup>1</sup> ¡Muy impresionante! ¿Qué es un jerarca? <sup>2</sup>
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en las alusiones. <b>1. Alusión:</b> Artanis es otro personaje del universo de <i>StarCraft</i> jugable en HotS. Durante los eventos del primer videojuego de <i>StarCraft</i> , Artanis fue el comandante de Fénix bajo el cargo de ejecutor. <b>2. Alusión:</b> Tras los eventos de <i>StarCraft</i> , en donde Fénix muere. Artanis crea los Daelaam un nuevo sistema de gobierno y asume como jerarca, su líder. A causa de su muerte, Fénix no tiene idea de lo que un jerarca es exactamente.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la oración se traduce a través de <b>calco</b> . El término “ <i>hierarch</i> ” se traduce como <b>formulación establecida</b> . Se mantiene el chiste y las alusiones.

<b>Línea Inglés – 16</b>	There is no need to continue clicking me. That hold position bug was fixed ages ago!
<b>Línea Español - 16</b>	No es necesario seguir haciendo click en mí. El error que impedía mantener la posición ya se arregló.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> referencia a un error en la programación de la unidad ‘dragoon’ en <i>StarCraft</i> que fue solucionado en la versión 1.18. A causa de dicho error, la unidad dejaría de moverse a menos que se presionaran los comandos de mantener posición y detenerse, tres veces.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la primera oración se traduce en forma de <b>formulación funcional</b> . La segunda en forma de <b>nueva creación</b> , pues aunque parezca el mismo procedimiento, la oración cambia el sentido del original perdiendo la alusión e introduciendo un error de traducción. Puede que se haga una referencia a otro error, pero no se ha encontrado registro al respecto. El chiste se pierde.

<b>Línea Inglés – 17</b>	It breaks my heart to see my fellow zealots suffer on the battlefield. But what if we dragoons went to their rescue? Duh! Ra! Goon!
<b>Línea Español - 17</b>	Me rompe el corazón ver sufrir a mis compañeros zelots en el campo de batalla. Pero, ¿y si los dragoones fuesen al rescate? ¡Dra-gu-nes!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a un manga de StarCraft dibujado por el artista coreano Seong Mo, viralizado por sus acercamientos extremos. Una traducción ofrecida en la página Know Your Meme lo traduce como: <i>"It aches my heart to see my fellow Zealots suffer, but it's only the beginning of the battle."</i> [...] <i>"But what if Dragoons went to the rescue?" "Deu!" "Ra!" "Gun!!"</i>
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la oración se traduce como <b>formulación funcional</b> . Los términos “zealots” y “dragoons” se traducen como <b>préstamo</b> . Puede discutirse si se mantiene la referencia intertextual y con ello el chiste en el caso de que el receptor sepa inglés. Se sugiere una nueva creación que use de referente algún grito de estadio, esto debido a que segmentar un nombre en tres pareciera ser un procedimiento habitual en su creación.



## 25) Garrosh - Warcraft

<b>Línea Inglés – 3</b>	I am the Warchief of the Horde! Respect my authority! <sup>1</sup>
<b>Línea Español - 3</b>	Yo soy el Jefe de Guerra de la Horda. ¡Respetar mi autoridad! <sup>1</sup>
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a una de las populares frases de Eric Cartman de la serie <i>South Park</i> : “ <i>I’m a cop and you will respect my authority!</i> ”
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> La oración se traduce en forma de <b>calco</b> . El término “ <i>Warchief</i> ” se traduce por medio de <b>formulación establecida</b> . La referencia y el chiste se mantienen.

<b>Línea Inglés – 4</b>	You scream, I scream, we all scream for Hellscream!
<b>Línea Español - 4</b>	Tú gritas, yo grito, ¡todos gritamos por Grito Infernal!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Juego de palabras:</b> basado en “Hellscream”, el apellido de Garrosh, y la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a una canción popular de los años 20 cuya creación es atribuida a Howard Johnson, Billy Moll y Robert A. King de nombre <i>I Scream, You Scream, We All Scream for Ice Cream</i> .
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la oración se traduce en forma de <b>calco</b> . El apellido “ <i>Hellscream</i> ” es traducido como <b>formulación establecida</b> . Se podría discutir que la referencia se mantiene si el receptor tiene conocimientos del idioma inglés. De todos modos, el juego de palabras se mantiene. Si se quisiera modificar podría considerarse una nueva creación que incluya una referencia intertextual o alusión sobre el tema infierno o grito.

<b>Línea Inglés – 5</b>	Anger management? I'm great at managing people with my anger!
<b>Línea Español - 5</b>	¿Control de la ira? ¡Soy bueno controlando a la gente con mi ira!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> inversión de la lógica propuesta por medio de un juego de palabras. <b>Juego de palabras:</b> se fuerza una doble lectura de la expresión “ <i>anger management</i> ” como ‘manejo de la ira’ o ‘manejo por medio de la ira’.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y el juego de palabras.

<b>Línea Inglés – 6</b>	This is my war song. Take back my Horde song. Prove all my might song.
<b>Línea Español - 6</b>	De guerra es mi canto. Sobre la horda es mi canto. ¡Temblarán ante mi canto!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>Juego de palabras:</b> entre “war song” (considerando el giro de la referencia) y Warsong, nombre del clan orco al que pertenece Garrosh. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la canción <i>Fight Song</i> de Rachel Platten, específicamente a la líneas: “ <i>This is my fight song / Take back my life song / Prove I’m alright song.</i> ”
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la primera oración se traduce como <b>formulación funcional</b> . Las siguientes se reemplazan por una <b>nueva creación</b> similar a la original. Se pierde la referencia intertextual y el juego de palabras. Se propone entonces una nueva creación que contenga una referencia o alusión a una canción sobre la guerra o el canto. Podría considerarse también de referente el nombre del clan de Garrosh, el clan Grito de Guerra.

<b>Línea Inglés – 7</b>	It doesn't matter how many times my enemies try to kill me, I'm still not dropping the Tusks of Mannoroth! They're mine!
<b>Línea Español - 7</b>	No importa cuántas veces mis enemigos intenten asesinarme. ¡No soltaré los Colmillos de Mannoroth! ¡Son míos!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> los “ <i>Tusks of Mannoroth</i> ” (Colmillos de Mannoroth) en WoW, son una pieza de armadura para hombros que puede ser obtenido por los jugadores derrotando a Garrosh, jefe de la instancia de bandas ‘El Asedio de Orgrimmar’. Sin embargo, el porcentaje de aparición es de 0,4% por lo que es un objeto muy difícil de conseguir.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 8</b>	I am a Warsong chieftain, like my father before me.
<b>Línea Español - 8</b>	Soy jefe del clan Grito de Guerra, como lo fue mi padre.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la frase de Luke Skywalker en la película <i>Star Wars: Episode VI: Return of the Jedi</i> : “ <i>I am a jedi, like my father before me.</i> ”
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la oración se traduce en forma de <b>formulación funcional</b> . El nombre “Warsong” se traduce en forma de <b>formulación establecida</b> . El chiste se mantiene. Se cuestiona si se mantiene la referencia, ya que la versión traducida del doblaje español latino de la película es: “Soy un jedi, como antes lo fue mi padre.”

<b>Línea Inglés – 9</b>	So you like the tattoos, huh? <sup>1</sup> My next one is going to be the Pandaren word for "strength." <sup>2 y 3</sup> I think.
<b>Línea Español - 9</b>	¿Te gustan los tatuajes, eh? <sup>1</sup> El próximo será la palabra “fuerza” en pandaren <sup>2 y 3</sup> . Creo.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en las alusiones 2 y 3. <b>1. Alusión:</b> referencia a los múltiples tatuajes que Garrosh tiene. <b>2. Alusión:</b> los Pandaren son una raza de hombres panda en el universo de <i>Warcraft</i> . Mucha de su cultura se asemeja a las concepciones que poseemos de la cultura oriental. <b>3. Alusión:</b> referencia a los tatuajes de caracteres kanji chinos o japoneses, que en algunos casos las personas se tatúan sin conocer su significado.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la oración se traduce en forma de <b>formulación funcional</b> . El término “ <i>pandaren</i> ” se traduce en forma de <b>préstamo</b> . El chiste y las alusiones se mantienen.

<b>Línea Inglés – 10</b>	I'm organizing a little surprise party for Jaina. <sup>1</sup> It's going to be a blast. <sup>2</sup>
<b>Línea Español - 10</b>	Estoy organizando una fiesta sorpresa para Jaina. <sup>1</sup> Será muy divertida... <sup>2</sup>
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en las alusiones. <b>1. Alusión:</b> Jaina Valiente es un personaje de <i>Warcraft</i> que también aparece en <i>HotS</i> . Jaina es una maga de la Alianza que debido a su buena relación con Thrall, el Jefe de Guerra anterior a Garrosh, dirigía las operaciones de la facción en Theramore, un puerto al este de Kalimdor, continente gobernado principalmente por la Horda. <b>2. Alusión:</b> en los eventos de <i>WoW: Mists of Pandaria</i> , Garrosh ordena atacar Theramore por medio de una bomba de maná, un artefacto mágico de fuerza semejante a un estallido nuclear. El ataque es exitoso y la ciudad es destruida con Jaina como la única sobreviviente.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene la alusión 1. La alusión 2 y el chiste se pierden. Se sugiere como posibilidad una formulación funcional en la expresión “Va a ser la bomba” para mantener la alusión.

<b>Línea Inglés – 11</b>	When your hand is empty, your only option is to Armor Up. <sup>1</sup>
<b>Línea Español - 11</b>	Cuando tu mano está vacía, tu única opción es ponerte Más Armadura. <sup>1</sup>
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> referencia a Hearthstone, un juego de cartas inspirado en el universo de <i>Warcraft</i> en el que Garrosh aparece representando a la clase guerrero. La habilidad de esta clase en <i>Hearthstone</i> es “ <i>Armor Up</i> ” que le permite adquirir dos puntos de armadura sobre sus puntos de vida.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la oración se traduce como <b>formulación funcional</b> . El nombre de la habilidad se mantiene como <b>formulación establecida</b> . El chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 12</b>	Look, I don't know how Prince Malchezaar got his hands on Gorehowl, okay? Stop asking!
<b>Línea Español - 12</b>	Mira, no sé cómo el Príncipe Malchezaar consiguió a Aullavísceras. ¿De acuerdo? ¡Deja de preguntar!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> la instancia Karazhan se abrió a los jugadores durante la expansión <i>WoW: The Burning Crusade</i> y uno de los objetos que los jugadores podían conseguir al derrotar al Príncipe Malchezaar era justamente <i>Gorehowl</i> (Aullavísceras), lo que no tiene sentido dentro de la historia pues en ese mismo punto de la historia el antiguo Jefe de Guerra Thrall, le obsequiaba Aullavísceras a Garrosh. Hasta el día de hoy, la pregunta permanece sin respuesta.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la oración se traduce como <b>formulación funcional</b> . El nombre “ <i>Gorehowl</i> ”, por medio de <b>formulación establecida</b> . El chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 13</b>	My plan was to team up with a time traveler, meet my father thirty years in the past, and erase his mistakes. But in the end, I just couldn't get <b>back to the future</b> .
<b>Línea Español - 13</b>	Mi plan era unirme a un viajero del tiempo, encontrarme con mi padre treinta años atrás y deshacer sus errores. Pero al final, simplemente no puede <b>volver al futuro</b> .
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica apoyada por la referencia intertextual como remate. <b>Referencia intertextual directa:</b> referencia al nombre de la película <i>Back to the Future</i> (Volver al Futuro) que versa sobre viajes en el tiempo.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la oración se traduce en forma de <b>formulación funcional</b> . La referencia, por medio de <b>formulación establecida</b> . El chiste se mantiene.

<b>Línea Inglés – 14</b>	<b>I used to have a heart.</b> <sup>1</sup> Sure, it belonged to a dead Old God, but I still had it!
<b>Línea Español - 14</b>	<b>Solía tener un corazón.</b> <sup>1</sup> Sí, pertenecía a un Dios Antiguo muerto, ¡pero lo tenía!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en el juego de palabras. Se invierte la lógica propuesta por la expresión en la primera oración. <b>1. Juego de palabras:</b> basado en la expresión “ <i>have heart</i> ” en el sentido de ser amable y cordial, y en su significado literal de tener un corazón, que en este caso pertenecía a un ser cósmico de maldad pura.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> el chiste y el juego de palabras se mantienen por medio de <b>formulación funcional</b> . El término “ <i>Old God</i> ” se traduce por medio de una <b>formulación establecida</b> .

<b>Línea Inglés – 15</b>	Hey baby, wanna kill all humans? No? Then I'll make my own Horde! Without trolls and tauren! In fact, forget the Horde!
<b>Línea Español - 15</b>	Hola, nena. ¿Te vienes a matar humanos? ¿No? Bueno, formaré mi propia Horda. Sin trolls y sin tauren. De hecho, ¡olviden la horda!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la frase de Bender en Futurama, que adquirió mucha popularidad en internet hace unos años: <i>“Well, yeah, I’m gonna go build my own theme park with blackjack and hookers. In fact, forget the park!”</i>
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la oración se traduce como <b>formulación funcional</b> . El término “ <i>tauren</i> ”, por medio de <b>préstamo</b> . El chiste y la referencia se mantienen.

<b>Línea Inglés – 16</b>	I love playing Hearthstone! I can send Varian to his death as many times as I want [Risas]
<b>Línea Español - 16</b>	¡Adoro jugar Hearthstone! Puedo enviar a Varian a su muerte todas las veces que quiera. [Risas]
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> referencia a Varian Wrynn otro héroe de <i>Warcraft</i> que aparece en HotS y que en su momento fue líder de la Alianza y enemigo de Garrosh. En <i>Hearthstone</i> , la carta de Varian corresponde a un esbirro de guerrero y Garrosh al héroe que representa la clase.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> se mantiene la oración en forma de <b>formulación funcional</b> . El nombre de “ <i>Hearthstone</i> ” se traduce como <b>préstamo</b> .

<b>Línea Inglés – 17</b>	I love big tusks and I cannot lie.
<b>Línea Español - 17</b>	Adoro los grandes colmillos, ¡y no puedo mentir!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la letra de la canción Baby Got Back de Sir Mix-A-Lot: <i>“I like big butts and I cannot lie.”</i> Que se ha vuelto una línea popular en internet.
<b>PTT</b>	<b>Calco:</b> se podría discutir que la referencia y el chiste se mantienen si el receptor tiene conocimientos del idioma inglés. Se sugiere remplazar la línea por una nueva creación que contenga una referencia o alusión al mismo tema de la canción de la referencia original. Podría usarse de referente Coolo de Illya Kuryaki & The Valderramas o algún tema de reggaetón.

## 26) Gazlowe - Warcraft

<b>Línea Inglés – 1</b>	<b>Hey, time is money, friend.</b> <sup>1</sup> And you're outta both.
<b>Línea Español - 1</b>	¡Oye, el tiempo es oro, compa! Y tú no tienes ninguna de las dos cosas.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> burla al jugador basada en la referencia intertextual. <b>1. Referencia intertextual directa (en universo):</b> referencia a una de las frases de los personajes no jugables (PNJ) goblin en <i>World of Warcraft</i> : “ <i>Time is money, friend</i> ”.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> la referencia y la burla se mantienen.

<b>Línea Inglés – 2</b>	Wazzup?
<b>Línea Español - 2</b>	¿¡Qué paaaaasa?!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Referencia intertextual directa (en universo):</b> referencia a una de las frases de los personajes no jugables (PNJ) goblin en <i>World of Warcraft</i> .
<b>PTT</b>	<b>Formulación establecida:</b> la referencia se mantiene.

<b>Línea Inglés – 3</b>	Let's show them what you're made of! Thorium!
<b>Línea Español - 3</b>	¡Mostrémosles de qué estás hecho! ¡De torio!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Juego de palabras:</b> basado en la expresión “ <i>show them what you're made of</i> ” frase utilizada para motivar a alguien y su significado literal.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el juego de palabras se mantiene.

<b>Línea Inglés – 4</b>	You ever danced with the devil in the pale moon's light... well have ya?
<b>Línea Español - 4</b>	¿Alguna vez has bailado con el diablo a la luz de la luna?... Bueno, ¿¡Sí o no!?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la frase del Guasón en la película <i>Batman Returns</i> (1992): “ <i>Ever danced with the devil in the pale moon light?</i> ”
<b>PTT</b>	<b>Fomulación funcional:</b> se cuestiona si se mantiene la referencia y el chiste, ya que la frase original del doblaje latino de la película <i>Batman Returns</i> es: “¿Has bailado con el diablo por las noches?”

<b>Línea Inglés – 8</b>	The samophlange is connected to the gizmo, and the gizmo's connected to the dealybob, and the dealybob... Agh! [Sonido de una máquina cayéndose y rompiéndose] ...is no longer connected to the thingamajig...
<b>Línea Español - 8</b>	El coso va conectado al pituto. El pituto se conecta con la cosa esta y la cosa esta... [Sonido de una máquina cayéndose y rompiéndose] ya no está conectada al cosito...
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> situación cómica, basada en el giro de la referencia intertextual y el efecto de sonido. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la canción infantil <i>The Skeleton Dance</i> : “ <i>The foot bone’s connected to the leg bone / the leg bone’s connected to the knee bone / the knee bone’s connected to the thigh bone / doin’ the skeleton dance.</i> ”
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste se mantiene gracias al efecto de sonido. La referencia intertextual se pierde.

<b>Línea Inglés – 9</b>	What's this button do again? [Sonido de presionar un botón seguido de un grito y el sonido de una descarga eléctrica] Ah right... gotta remember not to mess with that shiny, sparkly, blinky red button! [Sonido de presionar un botón seguido de un grito y el sonido de una descarga eléctrica]
<b>Línea Español - 9</b>	Ah... ¿para qué servía este botón? [Sonido de presionar un botón seguido de un grito y el sonido de una descarga eléctrica] ... bueno, no debo volver a tocar ese botoncito rojo tan brillante, hermoso, que no para de titilar... [Sonido de presionar un botón seguido de un grito y el sonido de una descarga eléctrica]
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> situación cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> puede interpretarse bajo el contexto de los botones rojos en distintas producciones de entretenimiento en el que un botón rojo desata una desgracia o también como referencia a los experimentos con conejillos de indias y descargas eléctricas como estímulos.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 10</b>	Well geez, this contraption is so crazy I can clearly see its nuts... and bolts. I said bolts... I said bolts! Alright, I'm keeping it T for Teen here, people! Gah, you're so filthy...
<b>Línea Español - 10</b>	Este aparatejo es raro como la mier...¡Como la miércoles! ¡Dije miércoles! ¡Dije miércoles! ¡Mis líneas son aptas para todo público! Por favor... malpensados.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la corrección del juego de palabras. <b>Juego de palabras:</b> basado en “nuts” que puede significar “roscas” y que también puede interpretarse informalmente como “testículos”.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la línea se traduce como <b>formulación funcional</b> , con la excepción de la segunda oración en que se reemplaza el juego de palabras por una <b>nueva creación</b> que mantiene el chiste. Se puede argumentar que no funciona al mismo nivel que el original en inglés debido a que la corrección con “miércoles” no se encuentra dentro del contexto de mecánica propuesto.

<b>Línea Inglés – 11</b>	My friends call me the <b>Master Blaster</b> <sup>1</sup> .
<b>Línea Español - 11</b>	Si sigues así te corto la manita.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>1. Referencia intertextual indirecta:</b> referencia al nombre del videojuego <i>Blaster Master</i> (1988). Se puede cuestionar que es una referencia a la canción de Stevie Wonder de nombre <i>Master Blaster</i> . Sin embargo, la temática basada en los disparos y explosiones parece resonar mejor con Gazlowe.
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se reemplaza la línea original por una que expresa molestia ante los clicks del jugador. Se pierde el chiste y la referencia. Se sugiere haber realizado una nueva creación que incluya una referencia o alusión al tema de las bombas. Una posibilidad es utilizar de referente la canción La Bomba de Azul Azul.

<b>Línea Inglés – 12</b>	You know what the best part of being boss of Ratchet is? Because I'd love to know. I mean seriously, it's so boring.
<b>Línea Español - 12</b>	¿Sabes qué es lo mejor de ser el jefe de Trinquete? Porque me encantaría saberlo. Digo, en serio, es tan aburrido.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en el cargo de Gazlowe en <i>World of Warcraft</i> (WoW). Se invierte la lógica propuesta por la pregunta.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la oración se mantiene como <b>formulación funcional</b> . El nombre “Ratchet” se traduce como <b>formulación establecida</b> .

<b>Línea Inglés – 13</b>	Hey, check it out, I added a new feature... [Sonido de presionar botones a medida que habla] Up, up, down, down, left, right, left, right, b, a ...and start! [Sonido de una máquina desactivándose] Oh, gee- yeah, that seems bad.
<b>Línea Español - 13</b>	¡Miren, agregué una nueva función! Arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, B, A y... se activa. ¡Oh, jojo, vaya! Me salió mal.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión y los efectos de sonido. <b>Alusión:</b> referencia al código Konami, código que la empresa incluía en muchísimos de sus juegos y que le permitía al jugador obtener beneficios dependiendo del juego. La secuencia del código es tal y como la dicta Gazlowe.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene la alusión, pero no el chiste. Esto se debe a la omisión de los efectos de sonido. Esto puede no necesariamente ser un problema de traducción, si no que más bien de localización.

<b>Línea Inglés – 14</b>	Always carry an arclight spanner. You never know when you'll need it. What? There's no joke there, that's just some solid advice. Geez.
<b>Línea Español - 14</b>	Siempre lleva una llave de tuerca. Nunca sabes cuándo la necesitarás. No, no es gracioso porque esto no es un chiste, ¡solo era un buen consejo!... Bobos.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> inversión lógica. La línea de voz guía hacia el remaste de un chiste que nunca llega. Basado en la alusión. <b>Alusión:</b> antes de que se implementara la opción de utilizar reagentes de hechizo desde los materiales guardados en la bóveda del banco del jugador para su uso en fórmulas de profesión en WoW, era necesario tener todos los reagentes en la mochila. Como cada espacio es valioso para conservar los objetos, muchos guardaban herramientas importantes, como la <i>arclight spanner</i> (llave de tuerca arcoluz), y después no las tenían a la mano cuando necesitaban fabricar algo. El autor se encontró algunas veces con dicho fenómeno como jugador de WoW.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste. Puede cuestionarse si se mantiene la alusión, pues no se utiliza la traducción establecida para “ <i>arclight spanner</i> ”.

<b>Línea Inglés – 16</b>	My minds on my money, and my money's on my mind.
<b>Línea Español - 16</b>	[Cantando] Con dinero o sin dinero, siempre hago lo que quiero.
<b>Fenómeno LT</b>	<p><b>Chiste:</b> línea cómica basada en la referencia y la alusión.</p> <p><b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la canción <i>Gin and Juice</i> de Snoop Dogg, específicamente las líneas: “<i>Rollin down the street, smokin indo, sippin on gin and juice / Laid back [with my mind on my money and my money on my mind]</i>”</p> <p><b>Alusión:</b> referencia a la naturaleza avara de la raza goblin en WoW.</p>
<b>PTT</b>	<p><b>Nueva creación:</b> se reemplaza la línea original con un chiste basado en la misma alusión y con una referencia intertextual indirecta a la canción “El Rey” de José Alfredo Jiménez. Específicamente a la frase: “Con dinero y sin dinero / hago siempre lo que quiero / y mi palabra es la ley”.</p>



## 27) Genji - Overwatch

<b>Línea Inglés – 3</b>	When I used to play in the arcade, I thought that double jumping was so unrealistic. How young and foolish I was.
<b>Línea Español - 3</b>	De niño, eso del doble salto en los videojuegos me parecía imposible. ¡Ah! La inocencia de la juventud.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> inversión lógica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> Genji proviene de una versión futura de nuestro universo, por ende los alcances de la realidad que posee son muy similares a los nuestros. Dentro del juego <i>Overwatch</i> , Genji tiene la habilidad de saltar dos veces.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 4</b>	This body is not a weapon. <sup>1</sup> <b>It's a high-tech prosthesis. That's the best description I can think of.</b> <sup>2</sup>
<b>Línea Español - 4</b>	Mi cuerpo no es un arma. <sup>1</sup> <b>Es una prótesis avanzada. Es la mejor descripción que se me ocurre.</b> <sup>2</sup>
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual basada en la alusión. <b>1. Alusión:</b> tras haber sido herido de gravedad por su hermano, Genji fue salvado por <i>Overwatch</i> al combinar su cuerpo con una máquina y convertirlo en un ciborg. <b>2. Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la frase de Tony Stark en la película <i>Iron Man 2</i> cuando describe su armadura ante la corte: “ <i>Ah. It's a mmm... it's a high-tech prosthesis. That is- that is- That's actually the most apt description I can make.</i> ”
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste, la alusión y la referencia intertextual se mantienen.

<b>Línea Inglés – 5</b>	Overwatch saved my life. <b>I was a man barely alive, but they were able to rebuild me. They... had the technology.</b>
<b>Línea Español - 5</b>	Overwatch me salvó. <b>Mi vida estaba en peligro, pero ellos pudieron reconstruirme. Poseían... la tecnología.</b>
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la frase introductoria de la serie <i>The Six Million Dollar Man</i> (1973) que efectivamente versa sobre un hombre reconstruido como un ciborg: “ <i>Steve Austin. Astronaut. A man barely alive. Gentlemen, we can rebuild him. We have the technology. We have the capability to make the world's first bionic man. Steve Austin will be that man. Better than he was before. Better, stronger, faster.</i> ”
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la oración se traduce como <b>formulación funcional</b> . Se traduce el término “ <i>Overwatch</i> ” por medio de <b>préstamo</b> . El chiste y la referencia se mantienen.

<b>Línea Inglés – 6</b>	My favorite animal? Hmm. I'd say... a gray fox.
<b>Línea Español - 6</b>	¿Mi ninja favorito? Yo diría... ¡Gray Fox!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en el juego de palabras y la alusión. <b>Juego de palabras:</b> basado en el animal “ <i>gray fox</i> ” y la alusión. <b>Alusión:</b> Gray Fox es un ninja de la saga de videojuegos <i>Metal Gear</i> . Mucho del diseño de Genji está inspirado en él.
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se cambia la pregunta del original en inglés por otra que permite mantiene el referente de la alusión por medio de una mención, el parecido entre ambos personajes sigue siendo una alusión. Se mantiene el chiste, sin embargo, se pierde el juego de palabras.

<b>Línea Inglés – 7</b>	I used to confront people in conversation. But these days, I tend to deflect.
<b>Línea Español - 7</b>	Antes confrontaba mucho a la gente cuando conversaba. Pero ahora... los desvío.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en el juego de palabras. <b>Juego de palabras:</b> basado en “ <i>deflect</i> ” entendido como una conversación evasiva y en la alusión. <b>Alusión:</b> una de las habilidades de Genji “ <i>deflect</i> ” (desviar) le permite desviar el fuego enemigo por unos segundos.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste, el juego de palabras y la alusión.

<b>Línea Inglés – 8</b>	Even after years of training, I have yet to unlock my real ultimate power.
<b>Línea Español – 8</b>	Incluso después de años de entrenamiento aun no puedo alcanzar mi verdadero máximo poder.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Alusión:</b> dentro de los manga japoneses, en el género <i>shounen</i> (género de acción apuntado a niños y adolescentes) es común que el protagonista descubra su máximo poder luego de años de entrenamiento. Al ser de nacionalidad japonesa, se puede trazar un símil con Genji.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> la alusión se mantiene.

<b>Línea Inglés – 9</b>	I am seldom mentioned in patch notes. Most of my fixes are ninja'd in.
<b>Línea Español - 9</b>	Quizás en algún momento pueda derrotar sigilosamente a esas cuatro tortugas.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en el juego de palabras y la alusión. <b>Juego de palabras:</b> basado en la expresión “ <i>ninja'd</i> ” que se refiere a introducir algo sigilosamente y a la alusión. <b>Alusión:</b> Genji es un ninja.
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se reemplaza la línea original por una que incluye un chiste basado en la alusión a las Tortugas Ninja. Se pierde el juego de palabras.

<b>Línea Inglés – 10</b>	In hindsight, I should have listened when Hanzo <sup>1</sup> said <b>he had the high ground.</b> <sup>2</sup>
<b>Línea Español - 10</b>	En retrospectiva, tendría que haber escuchado a Hanzo <sup>1</sup> cuando dijo <b>que llevaba la delantera.</b> <sup>2</sup>
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión, apoyada por la referencia intertextual. <b>1. Alusión:</b> Hanzo es el hermano de Genji. Hanzo luchó contra Genji bajo órdenes de su clan a manera de reprimenda por el reprobado comportamiento de Genji. Hanzo lo derrotó y lo dio por muerto. Hanzo también aparece como personaje en Overwatch y Heroes of the Storm (HotS). <b>2. Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la frase de Obi-wan Kenobi durante su enfrentamiento con Anakin Skywalker en el final de <i>Star Wars: Episode III: Revenge of the Sith</i> (2005): “ <i>It’s over, Anakin. I have the high ground.</i> ”
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste, la alusión y la referencia se mantienen.

<b>Línea Inglés – 11</b>	My father once told me a story of two dragons who were grounded for a week because they stayed out past curfew. Ah... Very subtle.
<b>Línea Español - 11</b>	Mi padre una vez me contó un cuento de dos dragones que estuvieron castigados una semana por volver tarde a casa. ¡Ja! Muy sutil.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> burla al padre de Genji, basado en la alusión. <b>Alusión:</b> en <i>Overwatch</i> , Genji y Hanzo se asocian con la imagen de dos dragones.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 12</b>	People keep calling me “ <b>Mr. Roboto.</b> ” <sup>1</sup> I’m not even a robot!
<b>Línea Español - 12</b>	¡La gente no para de decirme “ <b>Mr. Roboto</b> ”! <sup>1</sup> ¡Ni siquiera soy un robot!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la referencia intertextual. <b>1. Referencia intertextual directa:</b> referencia a la canción <i>Mr. Roboto</i> de la banda Styx.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la oración se traduce como <b>formulación funcional</b> . El nombre “ <i>Mr. Roboto</i> ” se traduce como <b>préstamo</b> . El chiste y la referencia intertextual se mantienen.

<b>Línea Inglés – 13</b>	After leaving Overwatch, I wandered the world for many years. <b>Because I'm a wanderer. Yes, a wanderer.</b>
<b>Línea Español - 13</b>	Cuando me fui de Overwatch, vagué durante el mundo durante muchos años. Porque eso es lo que hacen todos los guerreros cuando abandonan su hogar.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la canción <i>The Wanderer</i> de Dion, específicamente a las líneas: “ <i>They call me the wanderer / Yeah, the wanderer / I roam around, around, around</i> ”.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la primera oración se traduce en forma de <b>formulación funcional</b> . El término “ <i>Overwatch</i> ” se traduce en forma de <b>préstamo</b> . La referencia intertextual se reemplaza por una <b>nueva creación</b> que incluye una alusión a la narrativa de muchas historias en las que un personaje abandona su hogar para deambular por el mundo (Zatoichi, Pokémon, entre otras).

<b>Línea Inglés – 15</b>	As a cyborg ninja <sup>1</sup> , <b>my body... is always ready.</b> <sup>2</sup>
<b>Línea Español - 15</b>	¡No soy un ninja adolescente! Soy un ninja ciborg.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión y la referencia intertextual. <b>1. Alusión:</b> tras haber sido herido de gravedad por su hermano, Genji fue salvado por <i>Overwatch</i> al combinar su cuerpo con una máquina y convertirlo en un ciborg. Además fue criado como ninja por el clan de su familia, el clan Shimada. <b>2. Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la popular frase de Reggie Fils-Aimé, ex director de Nintendo de América, espetada durante la presentación del juego <i>Wii-Fit</i> en la conferencia E3 del 2007: “ <i>My body- My body is ready.</i> ”, que se viralizó en internet.
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se reemplaza la oración original por un chiste o línea cómica que mantiene la alusión. Se cree que esta frase incluye también una alusión a las Tortugas Ninja, debido a que el nombre completo en inglés de ellas es <i>Teenage Mutant Ninja Turtles</i> , que incluye el elemento de ninja adolescente.

### 28.1) Greymane/Cringris (Forma humana) - Warcraft

<b>Línea Inglés – 3</b>	You're making me angry, you wouldn't like me when I'm angry.
<b>Línea Español - 3</b>	Me estás haciendo enfadar. No querrás verme enojado.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Referencia intertextual directa:</b> referencia a la frase típica del increíble Hulk personaje de Marvel Comics en la película <i>Hulk</i> de 2003: “ <i>You’re making me angry, you wouldn’t like me when I’m angry.</i> ” Esta a su vez tuvo su origen en la serie de 1987, <i>The Incredible Hulk</i> .
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene la referencia intertextual.

<b>Línea Inglés – 5</b>	I once built a massive wall to shield my people from contact from the outside world. You're reminding me why.
<b>Línea Español - 5</b>	Una vez construí un muro gigante para proteger a mi pueblo del mundo exterior. Ahora recuerdo por qué.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> burla al jugador basado en la alusión. <b>Alusión:</b> en la historia de Warcraft, el rey Cringris construyó una muralla para proteger a su pueblo tras los eventos en el prólogo de <i>Warcraft III</i> , donde el orco Thrall libera a los orcos de los campos de internamiento.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene la alusión y el chiste. Se podría cuestionar que la omisión del pronombre “ <i>You</i> ” en español disminuye el impacto de la burla.

<b>Línea Inglés – 6</b>	Once Gilneas has been reclaimed, it will need to be rebuilt. I wonder if those Defias fellows are still available.
<b>Línea Español - 6</b>	Cuando recuperemos Gilneas, habrá que reconstruirla. Me pregunto si esos Defias seguirán disponibles.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la ironía de la alusión. <b>Alusión:</b> los Defias solían ser una hermandad de albañiles del reino de Ventormenta en la costa oeste de la zona centro sur de los Reinos del Este. Se volvieron bandidos cuando tras la primera gran guerra, colaboraron en la reparación del reino y los nobles se negaron a pagarles. Como Gilneas y sus habitantes estuvieron encerrados mucho tiempo, es posible que no se enteraran del cambio.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 7</b>	Hm? Of course the sword is just for show. I have a gun, you fool!
<b>Línea Español - 7</b>	¿Hm? ¿Por supuesto que la espada es solo decorativa! ¿¡No ves que tengo un rifle!?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> burla al jugador basada en la alusión. <b>Alusión:</b> en HotS, Cringris cuenta con una espada y una pistola. Si bien como campeón de rango la pistola es su ataque más prominente, también tiene animaciones de ataque con la espada si se encuentra en forma humana cerca de un oponente.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión. Sin embargo, se cuestiona el uso de la palabra “rifle” en español cuando el modelo 3D de Cringris en el juego muestra claramente una pistola

<b>Línea Inglés – 8</b>	I wanted to put a wolf's head on Gilneas' flag, but my lawyers kept going on about copyright infringement.
<b>Línea Español - 8</b>	Yo quería incluir la cabeza de un lobo en la bandera de Gilneas, pero mis abogados me dijeron que tendría problemas con los derechos de autor.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en las alusiones. <b>Alusión:</b> referencia al estandarte de la casa Stark en la serie <i>Game of Thrones</i> de HBO, una cabeza de lobo gris sobre un campo blanco. <b>Alusión:</b> referencia a la rigidez de las leyes de derechos de autor la industria del entretenimiento.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantienen el chiste y las alusiones.

<b>Línea Inglés – 9</b>	The Greymane Wall prevented all contact with the outside world because thankfully no one in Azeroth has a way to fly over large structures or teleport to a known location.
<b>Línea Español - 9</b>	La Muralla de Cringris nos mantenía desconectados del mundo exterior porque afortunadamente nadie en Azeroth cuenta con los métodos para volar por encima de estructuras grandes o de teletransportarse a una ubicación conocida.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> ironía basada en la alusión. <b>Alusión:</b> durante las 3 primeras expansiones de WoW, el vuelo estaba limitado a ciertas regiones, esto no incluía a Kalimdor ni a los Reinos del Este (donde se encuentran Gilneas, ciudad de Cringris). Esto cambió en la expansión <i>WoW: Cataclysm</i> donde también se rompió la Muralla de Cringris. Además también se hace referencia a los hechizos y portales de teletransportación cuyo uso ha ido en aumento en las últimas expansiones de WoW.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la oración se traduce como <b>formulación funcional</b> . El nombre “ <i>Greymane Wall</i> ” en forma de <b>formulación establecida</b> . El chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 11</b>	Have you ever been to Shadowfang Keep? I used to frequent it in my youth, but these days it seems that it's always under new management.
<b>Línea Español - 11</b>	¿Alguna vez fuiste al Castillo de Colmillo Oscuro? Yo iba mucho en mi juventud, pero... ahora parece que siempre cambia de dueños.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> durante las primeras dos expansiones de WoW el jefe final de la instancia era el Archimago Arugal, culpable de traer la maldición de los huargen (equivalentes a hombres lobo) a Gilneas y al adyacente Bosque de Argénteos. En <i>WoW: Cataclysm</i> , varios jefes cambiaron por Lord Godfrey y sus secuaces. Lord Godfrey era el dueño original del castillo, quien se refugió en Gilneas tras la construcción de la Muralla y se suicidó posteriormente para evitar convertirse en huargen, sin embargo, se vio renacido como no-muerto por las val'kyr (sirvientes angelicales) de Sylvanas Brisaveloz.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la oración se traduce en forma de <b>formulación funcional</b> . El nombre “ <i>Shadowfang Keep</i> ” se traduce en forma de <b>formulación establecida</b> . El chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 12</b>	Gilneas was walled off from the rest of the world for 20 years. So you'll forgive me if I don't get every cultural reference you kids make.
<b>Línea Español - 12</b>	Gilneas estuvo aislada del mundo durante 20 años. Así que discúlpame si no comprendo todas sus referencias culturales, jovencitos insolentes.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> burla al jugador basada en la alusión. <b>Alusión:</b> en la historia de Warcraft, el rey Cringris construyó una muralla para proteger a su pueblo tras los eventos en el prólogo de <i>Warcraft III</i> , donde el orco Thrall libera a los orcos de los campos de internamiento. La muralla cayó con el despertar de Alamuerte al comienzo de la expansión <i>WoW: Cataclysm</i> .
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> la alusión y el chiste se mantienen.

<b>Línea Inglés – 13</b>	A full moon, tonight? Nooo! I will turn into a monster! <sup>1</sup> ..hah. I just– I can turn and tear out your throat at anytime I want. <sup>2</sup>
<b>Línea Español - 13</b>	¡¿Luna llena?! ¡¿Esta noche?! ¡No! ¡Me convertiré en monstruo! <sup>1</sup> ¡Ja! Es broma. Puedo transformarme y arrancarte la garganta cuando se me dé la gana. <sup>2</sup>
<b>Fenómeno LT</b>	<p><b>Chiste:</b> se guía la lógica en base a la primera alusión. Esta lógica se rompe con la segunda.</p> <p><b>1. Alusión:</b> referencia a la leyenda de los hombres lobo. Licántropos que se transforman en abominables bestia mitad hombre y mitad lobo en las noches de luna llena.</p> <p><b>2. Alusión:</b> para contener el avance de los no muertos tras los eventos de Warcraft III. Cringris recluta al Archimago Arugal para invocar huargen, bestias mitad hombre y mitad lobo que ayudan a contener la amenaza. Sin embargo, tras disminuir el número de no muertos, tornan su atención hacia Gilneas y atacan extendiendo la maldición huargen en los habitantes de la ciudad. Cringris también resulta afectado por dicha maldición. Esta plaga es contenida gracias a la ayuda de círculos druídicos que permiten a los afectados encontrar paz y les otorga la habilidad de cambiar de forma a voluntad.</p>
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y las alusiones.
<b>Línea Inglés – 14</b>	A Forsaken once pounded on the northern gate and shouted " <b>I'll huff, and puff, and blow your wall down!</b> " We had a good laugh, before covering him in boiling tar. Then we had a better laugh.
<b>Línea Español- 14</b>	Una vez, uno de los renegados golpeó la puerta norte y gritó: " <b>¡Soplaré y soplaré y su muro derribaré!</b> " Je, nos reímos mucho antes de cubrirlo con breya ardiente y luego... nos reímos más.
<b>Fenómeno LT</b>	<p><b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual.</p> <p><b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia al cuento de Los Tres Cerditos, en el que un lobo derriba soplando las casas de dos de ellos tras decir la frase: "<i>I'll huff, and puff, and blow your house in!</i>"</p>
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la oración se traduce en forma de <b>formulación funcional</b> . Se traduce el término " <i>Forsaken</i> " y la referencia por medio de <b>formulación establecida</b> .

<b>Línea Inglés – 15</b>	By the way, did you know that the Greymane Wall is one of the few objects that can be seen from the Twisting Nether? It's true.
<b>Línea Español - 15</b>	Por cierto, ¿sabías que la Muralla de Cringris es una de las pocas construcciones que puede verse desde el Vacío Abisal? Es cierto.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la alusión. <b>Alusión:</b> referencia a un dato sobre la Gran Muralla China, una de las pocas construcciones que puede distinguirse en la Tierra desde el espacio exterior.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> el chiste y la alusión se mantienen como <b>formulación funcional</b> . Los nombres “ <i>Greymane Wall</i> ” y “ <i>Twisting Nether</i> ” se traducen con <b>formulaciones establecidas</b> .



## 28.2) Greymane/Cringris (Forma huargen) - Warcraft

<b>Línea Inglés - 4</b>	Don't ask where the sword goes when I transform. Just don't.
<b>Línea Español - 4</b>	No me preguntes dónde queda la espada cuando me transformo. En serio.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> en HotS, la espada y la pistola de Cringris desaparecen cuando cambia a su forma de huargen.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> la alusión y el chiste se mantiene.

<b>Línea Inglés - 5</b>	These... tauren had not yet joined the Horde when I walled off Gilneas. Am I to understand that they are bovine Humanoids? Cow people? Well, that's just preposterous.
<b>Línea Español - 5</b>	Estos tauren aún no se habían unido a la Horda cuando construí la muralla de Gilneas. ¿Qué se supone que son? ¿Humanoides bovinos? ¿Gente vaca? Es absurdo.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> ironía basada en la alusión. <b>Alusión:</b> referencia a una de las críticas de los jugadores sobre la inclusión de los huargen (hombres lobo) como raza jugable a la Alianza en <i>WoW: Cataclysm</i> .
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la oración se traduce como <b>formulación funcional</b> . El término “ <i>tauren</i> ” se traduce como <b>préstamo</b> . El chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés - 6</b>	The night elves were the first worgen. They just have to be the first at everything.
<b>Línea Español - 6</b>	Los elfos de la noche fueron los primeros huargen. Son así. Siempre tienen que ser los primeros en todo.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> burla a los elfos de la noche. <b>Alusión:</b> como una de las razas ancestrales de Azeroth, los elfos de la noche han sido los primeros en el mundo en hacer muchas cosas, como combatir a la Legión Ardiente, ser los primeros druidas, entre otros.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la línea se traduce como <b>formulación funcional</b> . Los términos “ <i>night elves</i> ” y “ <i>worgen</i> ” se traducen como <b>formulación establecida</b> . El chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 7</b>	Deep in the Blackwald, we worgen gather beneath a giant tree that soothes our bestial nature. It is a peaceful place, but it smells awful.
<b>Línea Español - 7</b>	En las profundidades del Monte Negro, los huargen nos reunimos bajo un árbol gigante que calma nuestros instintos animales. Es un lugar muy pacífico, pero el olor es insoportable.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la primera oración y la contradicción con la alusión. <b>Alusión:</b> referencia al olor a lobo, que probablemente comparten con los perros, y heces.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la línea se traduce como <b>formulación funcional</b> . Los términos “ <i>Blackwald</i> ” y “ <i>worgen</i> ” se traducen en forma de <b>formulación establecida</b> . El chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés - 8</b>	Keep it up and you'll be <b>crying wolf</b> .
<b>Línea Español - 8</b>	¿Acaso no conoces <b>el cuento de Pedrito y el lobo</b> ?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia al cuento <i>The Boy who cried Wolf</i> . <b>Alusión:</b> como huargen, Cringris es también parte lobo.
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se reemplaza la línea original por una que incluye una referencia intertextual a la versión latinoamericana del mismo cuento. Se mantiene la alusión.

<b>Línea Inglés – 10</b>	This suit is wool, you know? I guess I'm a wolf in sheep's clothing. Good night, everybody!
<b>Línea Español - 10</b>	¿Sabías que este traje es de lana? Podría decirse que soy un lobo con piel de cordero. ¡Buenas noches a todos!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en el juego de palabras y la alusión. La línea se presenta como el final de una rutina de comedia. <b>Juego de palabras:</b> se utiliza el sentido literal de la expresión “ <i>a wolf in sheep's clothing</i> ”. <b>Alusión:</b> como huargen, Cringris es también parte lobo.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste, el juego de palabras y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 12</b>	I fear nothing... except perhaps, a visit to the vet.
<b>Línea Español - 12</b>	No le temo a nada. Excepto, quizás, a mi veterinario.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la lógica propuesta por la alusión. <b>Alusión:</b> como huargen, Cringris es también parte lobo y como lobo se presume que ciertas características de los perros se transfieren como el miedo a los veterinarios.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 13</b>	Honestly, I'm more of a cat person.
--------------------------	-------------------------------------

<b>Línea Español - 13</b>	A decir verdad, me gustan más los gatos.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> ironía basada en la alusión. Podría forzarse un juego de palabras entendiendo “ <i>cat person</i> ” en un sentido más literal como persona gato. <b>Alusión:</b> como huargen, Cringris es también parte lobo y son parientes cercanos de los perros.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 15</b>	When Gilnean dockworkers go on strike <sup>1</sup> , it can be hard to <b>keep the wolves at bay</b> <sup>2</sup> . [Risas]
<b>Línea Español - 15</b>	El hombre es el lobo del hombre. [Risas]
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en el juego de palabras. <b>Juego de palabras:</b> entre el sentido figurativo de la expresión “ <i>keep the wolves at bay</i> ” (Referencia) y el sentido literal de la expresión propuesta por la línea de voz (apoyada por la alusión). <b>1. Alusión:</b> debido a la maldición de los huargen, muchos de los habitantes de Gilneas se convirtieron en huargen (hombres lobo). <b>2. Referencia intertextual directa:</b> referencia al refrán “ <i>keep the wolves at bay</i> ” que significa prevenir que un desastre suceda.
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se reemplaza la línea original por una que mantiene la alusión a los lobos por medio del uso del refrán “El hombre es el lobo del hombre”. Se puede discutir que se pierde el chiste de la línea de voz con esta traducción.

## 29) Gul'dan - Warcraft

<b>Línea Inglés – 4</b>	Does anyone know when these spikes grew out of my back? You would think I would remember something like that.
<b>Línea Español - 4</b>	¿Alguien sabe cuándo me salieron estas protuberancias en la espalda? No es algo que uno olvidaría así como así.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> frase cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> el diseño de Gul'dan tiene unos huesos que protuberan en su espalda. Si bien esto podría atribuirse a la influencia de la sangre de demonio en él, no hay información ni referente al respecto.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> la alusión y el chiste se mantienen.

<b>Línea Inglés – 5</b>	I'll have you know death knights were my idea first. And for the record, most of Ner'zhul's aren't even dead. It's complete lunacy.
<b>Línea Español - 5</b>	Te informo que los caballeros de la muerte fueron mi idea en un principio. Y además, la mayoría de los de Ner'zhul ni siquiera están muertos. Es una locura.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> burla a los caballeros de la muerte de Ner'zhul, basado en las alusión. <b>Alusión:</b> los caballeros de la muerte de Gul'dan fueron creados reuniendo las partes de guerreros muertos. Mientras que el caballero de la muerte de Ner'zhul de quien se tiene información, Arthas Menethil, nunca murió, solo sucumbió a la influencia de Ner'zhul a través de la espada Agonía de Escarcha.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 6</b>	Do not test me mortal. I've more power in my skull than you do in your entire body. <sup>1</sup> Heh, just ask Illidan <sup>2</sup> .
<b>Línea Español - 6</b>	¡No me pongas a prueba, mortal! Tengo más poder en mi calavera que tú en todo tu cuerpo. <sup>1</sup> [Risa] Si no me crees, pregúntale a Illidan <sup>2</sup> .
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en las alusiones. <b>1. Alusión:</b> referencia a la Calavera de Gul'dan. Tras la muerte del brujo en la Tumba de Sargeris, una ubicación importante en el universo de <i>Warcraft</i> , sus restos poseen todavía un poder inmenso. Su calavera fue utilizada por algunos personajes como un artefacto de poder. <b>2. Alusión:</b> referencia a Illidan Tempestira, otro personaje de <i>Warcraft</i> y que también aparece en <i>Heroes of the Storm (HotS)</i> . En los eventos de <i>Warcraft III</i> , Illidan consume el poder de la Calavera de Gul'dan para obtener acceso a un inmenso poder demoníaco.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y las alusiones se mantienen.

<b>Línea Inglés – 10</b>	I once was the head of a secretive council that controlled the orcish Horde from the shadows. I called it...[Aspira por la boca] the Shadow Council. Shut up, naming things is hard!
<b>Línea Español - 10</b>	En el pasado fui el líder de un concilio secreto que controlaba a la Horda desde las sombras. Lo llamé... el Consejo de la Sombra. ¡Cállate! No es fácil ponerles nombres a las cosas.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> se mantiene el chiste por medio de <b>formulación funcional</b> . El nombre “ <i>Shadow Council</i> ” se traduce por medio de <b>formulación establecida</b> .

<b>Línea Inglés – 11</b>	When the warlock clans first began their training, their primitive incantations could barely summon spiders. Summoning a demon, pfft, was merely a dream.
<b>Línea Español - 11</b>	Cuando los clanes de brujos comenzaron con su formación, sus conjuros primitivos apenas podían invocar arañas. Invocar un demonio, pfft, no era más que un sueño.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> en el primer videojuego de <i>Warcraft</i> , los brujos orcos podían invocar arañas tras una mejora. La capacidad de invocar demonios que se asocia con ellos actualmente no era una mejora disponible sino hasta las fases más tardías del juego. Esta línea sirve de preparación para la siguiente.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funciona:</b> la alusión y el chiste se mantienen.

<b>Línea Inglés – 12</b>	And back then 'daemon' had an 'a' in it. Like I intended! It looks more mystical that way.
<b>Línea Español - 12</b>	Claro que en ese entonces, yo también tenía una montura que me llevaba a donde quisiera. Incluso en combate. ¿Por qué me la quitaron?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> en <i>Warcraft</i> y <i>Warcraft II: Tides of Darkness</i> , la escritura “ <i>daemon</i> ” era la tradicional en vez de “ <i>demon</i> ” como se utiliza actualmente.
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se reemplaza la línea original por un chiste que incluye una alusión a los juegos antiguos de <i>Warcraft</i> . En el primer <i>Warcraft</i> , Gul’dan tenía una montura arácnida que llevaba en combate.

<b>Línea Inglés – 14</b>	I am Darkness Incarnate, soon you shall all– [Sonido de llamada celular] – Always the worst timing, I'm so sorry. Hold on. [Sonido de aceptar llamada] Who is this? Darkness who <sup>1</sup> ? Oh. Uh huh. Mm. Ah, okay. [Sonido de terminar llamada] I'm being sued for trademark infringement. <sup>2</sup> Now that's evil.
<b>Línea Español - 14</b>	Soy la Oscuridad Encarnada, pronto todos- [Sonido de llamada celular] Siempre en el peor momento. Lo siento mucho. Un segundo. [Sonido de aceptar llamada] ¿Quién es?... ¿Qué Oscuridad <sup>1</sup> y eso qué significa? Oh. Ajá. Mm hmm. Oh. Mm. Ajá. Ahumm. Mm hmm. Ajá. Ah, Bueno. [Sonido de terminar llamada] Me van a demandar por violación de derechos de autor. <sup>2</sup> Eso sí que es maldad.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea que presenta una situación cómica basada en la coincidencia el autoproclamado título de Gul'dan y la alusión 1, basada en la lógica de la alusión 2. <b>1. Alusión:</b> referencia al chiste sobre la oscuridad en las líneas de voz <i>easter egg</i> de <i>Warcraft III</i> . En ellas se presenta a la oscuridad como una entidad reconocida bajo ese nombre. <b>2. Alusión:</b> referencia a la rigidez de las leyes de protección a los derechos de autor en la industria del entretenimiento.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y las alusiones. Se puede discutir que la adición de interjecciones en el medio de la oración alarga demasiado la línea de voz y remueve algo del efecto cómico.

<b>Línea Inglés – 15</b>	The Hand of Gul'dan is a monument of fire and fury, a symbol of the Horde's eternal allegiance to the fel! And it is also the name of a spell. <sup>1</sup> What did I say about naming things?! <sup>2</sup>
<b>Línea Español - 15</b>	La Mano de Gul'dan es un monumento de fuego y furia, un símbolo de la eterna lealtad de la Horda a los seres viles... y también es el nombre de un hechizo. <sup>1</sup> ¿¡Qué dije sobre ponerles nombre a las cosas?! <sup>2</sup>
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la coincidencia entre el nombre de un hechizo de brujo en WoW (alusión 1), el nombre de un volcán ubicado en el Valle Sombraluna en el mundo de Terrallende dentro de WoW, y en la alusión 2. <b>1. Alusión:</b> referencia al hechizo de brujo “ <i>Hand of Gul'dan</i> ” (Mano de Gul'dan) en WoW que invoca un meteorito de magia vil e invoca diablillos para luchar por el taumaturgo. <b>2. Alusión:</b> referencia a la línea 10 de Gul'dan.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la línea se traduce en forma de <b>formulación funcional</b> . El nombre “ <i>Hand of Gul'dan</i> ” se traduce como <b>formulación establecida</b> . El chiste y las alusiones se mantienen.

<b>Línea Inglés – 16</b>	Don't let others fool you. <b>It is much easier being green</b> <sup>1</sup> . In fact, [sonido de servir un brebaje burbujeante] <b>why don't we talk about it over a drink?</b> <sup>2</sup> [Risa malvada]
<b>Línea Español - 16</b>	No dejes que te engañen, <b>es mucho más fácil ser verde</b> <sup>1</sup> . De hecho, [sonido de servir un brebaje burbujeante] <b>¿Por qué no lo conversamos mientras tomamos un trago?</b> <sup>2</sup> [Risa malvada]
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. Apoyada por el giro en la referencia intertextual. <b>1. Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la canción de Frank Sinatra <i>Bein' Green</i> , específicamente a la línea: “ <i>It's not that easy being green</i> ”. Esta canción se ha popularizado por versiones de los Muppets, en particular la de Kermit the Frog (la Rana René). <b>2. Alusión:</b> Gul'dan es quien hizo que los orcos bebieran la sangre de los demonios en la historia de <i>Warcraft</i> . Un solo sorbo vinculó su voluntad a Mannoroth, demonio de quien bebieron la sangre, y cambió el color de su piel a verde.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantienen el chiste, la alusión y la referencia intertextual, aunque el referente más próximo es la versión doblada de la canción en el show infantil Plaza Sésamo.



### 30) Hanzo - Overwatch

<b>Línea Inglés – 3</b>	Have you nothing better to do?
<b>Línea Español - 3</b>	¿No tienes nada mejor que hacer?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> burla al jugador. Sirve de preparación para la siguiente línea.
<b>PTT</b>	<b>Calco:</b> se mantiene la burla.

<b>Línea Inglés – 4</b>	No, of course you don't. As I expected.
<b>Línea Español - 4</b>	No, claro que no. Tal como me esperaba.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> burla al jugador.
<b>PTT</b>	<b>Calco:</b> se mantiene la burla.

<b>Línea Inglés – 5</b>	Why does everyone think I'm a villain? Is it the goatee? It's the goatee, isn't it?
<b>Línea Español - 5</b>	¿Por qué todos creen que soy un villano? ¿Será la barba de candado? Es por eso, ¿no?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> referencia a la popular decisión de diseño de añadir una barba de candado a los villanos, por ejemplo: Jafar en Aladdin (1992), Radcliffe en Pocahontas (1995), Zod en Superman II (1980), entre otros. Hanzo tiene una barba de este estilo.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funciona:</b> se mantiene el chiste y la alusión

<b>Línea Inglés – 6</b>	Revenge is never a straight line. It's a forest, and like a forest... it can be most enjoyable.
<b>Línea Español - 6</b>	La venganza no es un sendero. Es un bosque y como tal, puede ser muy divertido.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> inversión de la lógica propuesta por la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la frase de Hattori Hanzo en la película <i>Kill Bill: Volume 1</i> (2003): “ <i>Revenge is never a straight line. It's a forest, and like a forest it's easy to lose your way, to get lost, to forget where you came in.</i> ”
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se estima que hubo un error de traducción al confundir la palabra “ <i>line</i> ” por “ <i>lane</i> ”. De todos modos se omite la idea de “ <i>straight</i> ”. Se cuestiona si se mantiene la referencia intertextual directa y con ello el chiste, pues de las dos posibles traducciones que se encontraron en el doblaje de la película referente, sólo una se acerca a la versión propuesta y justamente la idea de la línea recta es clave: “La venganza nunca corre en línea recta, es como un bosque. En un bosque es muy fácil desorientarse, perderse, olvidar de dónde venimos.”

<b>Línea Inglés – 7</b>	When in doubt, put a bow on it.
<b>Línea Español - 7</b>	Ante la duda, dispara una flecha y pregunta después.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Juego de palabras:</b> basado en la alusión y la expresión “ <i>put a bow on it</i> ” que significa terminar lo que se hace, como quien termina de envolver un regalo con una cinta. <b>Alusión:</b> Hanzo es un arquero, por ende utiliza un arco ( <i>a bow</i> ).
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la primera parte de la oración se mantiene en forma de <b>calco</b> . La segunda parte es una <b>nueva creación</b> basada en la referencia intertextual a un dicho del inglés que se ha popularizado hasta ser utilizado en el español como frase popular en películas y producciones de entretenimiento: “ <i>shoot first, ask questions later</i> ” (dispara primero, pregunta después). La frase parece ser original del viejo oeste. Se pierde el juego de palabras, pero se mantiene la alusión.

<b>Línea Inglés – 8</b>	Every year, I sneak into Shimada Castle to honor my fallen brother. You'd think at this point the clan would just close the gate.
<b>Línea Español - 8</b>	Cada año me infiltro en el Castillo Shimada para honrar a mi hermano caído. Todavía me pregunto cómo es que el clan no cierra las puertas.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> esto puede ser una referencia a la cinemática Dragones de <i>Overwatch</i> , en la se muestra como Hanzo entra normalmente al castillo. O también al hecho de que el Castillo Shimada es parte de uno de los mapas de <i>Overwatch</i> , Hanamura, en el que las puertas siempre están abiertas y cualquiera puede pasar.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 9</b>	I've heard that some archers use arrows that deploy nets or explosives. Some even have boxing gloves. <sup>1</sup> Hah. A true archer has no need for such parlor tricks. Now where are my scatter and sonic arrows? <sup>2</sup>
<b>Línea Español - 9</b>	Escuché que algunos arqueros disparan flechas que activan redes o explosivos. Algunos hasta tienen guantes de boxeo, je. <sup>1</sup> Un verdadero arquero no necesita esos trucos baratos. A propósito, ¿dónde habré metido mis flechas sónicas y desperdigantes? <sup>2</sup>
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> ironía basada en la referencia intertextual y la alusión. <b>1. Alusión:</b> referencia al personaje Green Arrow de DC Comics, reconocido por el uso de flechas con mecanismos caricaturescos. <b>2. Alusión:</b> referencia a las habilidades de Hanzo, Flecha Sónica y Flecha Desperdigante. Flechas que poseen habilidades especiales como ofrecer visión a través de las paredes y romperse en varias flechas más pequeñas, respectivamente.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y las alusiones.

<b>Línea Inglés – 10</b>	Garrosh is proud of his tattoos, but can they summon a pair of spirit dragons? Hmph. Didn't think so.
<b>Línea Español - 10</b>	Garrosh está orgulloso de sus tatuajes, ¿pero acaso pueden invocar a un par de espíritus dragones?2 ¡Ja! Ya me parecía.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> burla a los tatuajes de Garrosh, un personaje del universo <i>Warcraft</i> que también está en <i>HotS</i> . <b>Alusión:</b> Hanzo tiene la habilidad de lanzar dos espíritus dragones. De acuerdo a los que se observa en la cinemática <i>Dragones</i> , estos salen de sus tatuajes. No se ha confirmado la naturaleza de esta habilidad en ninguna fuente.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 11</b>	Sine of x equals cosine of pi over two minus x. Simple trigonometry!
<b>Línea Español - 11</b>	El seno de x es igual al coseno de pi sobre dos menos equis. ¡Pura trigonometría!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta (en universo):</b> una de las líneas de voz en el juego al lanzar y acertar con la habilidad Flecha Desperdigante de Hanzo es “ <i>Simple geometry!</i> ” (¡Pura geometría!).
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene la referencia y el chiste.

<b>Línea Inglés – 12</b>	I am Hanzo Shimada. I'm the best around. Nothing's going to ever keep me down.
<b>Línea Español - 12</b>	Soy Hanzo Shimada. Soy el mejor de todos y nada podrá detenerme.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la letra de la canción <i>You're the Best Around</i> de Joe Esposito, popularizada por la banda sonora de la película <i>Karate Kid</i> (1984), específicamente a: “ <i>You're the best around / Nothing's going to ever keep you down</i> ”.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se cuestiona si se mantiene la referencia intertextual, y con ello el chiste, en el caso de que el receptor tenga conocimientos de inglés. Se sugiere reemplazar la línea por una nueva creación que contenga una referencia o alusión intertextual a la canción introductoria de la serie de <i>Pokémon</i> de 1997: “Soy Hanzo Shimada, voy a ser siempre el mejor, mejor que nadie más”.

<b>Línea Inglés – 13</b>	It's not my fault if people want to pick me all the time. They simply recognize greatness when they see it.
<b>Línea Español - 13</b>	No es mi culpa si la gente me elige todo el tiempo. Es evidente que reconocen la grandeza cuando la ven.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> referencia a la popularidad de Hanzo como elección en <i>Overwatch</i> . La selección de Hanzo se volvió una burla dentro de la comunidad para molestar al resto del equipo en partidas competitivas.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> la alusión se mantiene.

<b>Línea Inglés – 14</b>	It is not enough that I should succeed. Others should fail.
<b>Línea Español - 14</b>	No es suficiente que yo triunfe. Otros deben fracasar.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual directa:</b> referencia a una frase atribuida al productor de teatro David Merrick que también se ha atribuido a autores anteriores como Genghis Khan. La frase fue popularizada por la imagen viral en internet de un muchacho llamado Kevin Chang que la incluyó como frase en su anuario.★
<b>PTT</b>	<b>Calco:</b> se cuestiona si se mantiene la referencia intertextual en el caso de que el receptor tenga conocimientos de inglés. La frase es una buena ironía para el personaje por sí sola por lo que no se aconseja modificarla.

<b>Línea Inglés – 15</b>	They say that <b>perfect is the enemy of good.</b> <sup>1</sup> So, I guess I'm a villain, after all. <sup>2</sup> [Risas]
<b>Línea Español - 15</b>	Dicen que <b>lo perfecto es enemigo de lo bueno.</b> <sup>1</sup> Supongo que entonces soy un villano. <sup>2</sup> [Risas]
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la ironía de la referencia intertextual 1 y la alusión. <b>1. Referencia intertextual directa:</b> referencia a un dicho atribuido a Voltaire. <b>2. Alusión:</b> referencia a la línea 5.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> la referencia, el chiste y la alusión se mantienen.

### 31) Illidan - Warcraft

<b>Línea Inglés – 1</b>	I grow impatient.
<b>Línea Español - 1</b>	Me estoy impacientando.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Referencia intertextual directa (en universo):</b> referencia a una de las frases al hacer click sobre Illidan en el juego <i>Warcraft III</i> .
<b>PTT</b>	<b>Formulación establecida:</b> la referencia se mantiene.

<b>Línea Inglés – 3</b>	I'm blind, not deaf.
<b>Línea Español - 3</b>	Estaré ciego, pero no soy sordo.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Referencia intertextual directa (en universo):</b> referencia a una de las frases al hacer click sobre Illidan en el juego <i>Warcraft III</i> .
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> la referencia se mantiene.

<b>Línea Inglés – 4</b>	[Sonido de teléfono celular] Hold on, Darkness <sup>1</sup> just texted me.
<b>Línea Español - 4</b>	[Sonido de teléfono celular] Un segundo. Es la Oscuridad <sup>1</sup> . Ya no llama, solo manda mensajes de texto.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>1. Alusión:</b> referencia al chiste sobre la oscuridad en las líneas de voz <i>easter egg</i> de <i>Warcraft III</i> . En ellas se presenta a la oscuridad como una entidad reconocida bajo ese nombre que llama al cazador de demonios, héroe al que Illidan representa.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la oración se traduce en forma de <b>formulación funcional</b> . El fragmento “ya no llama” corresponde a una <b>nueva creación</b> que cambia el sentido de la oración. Se mantiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 6</b>	No, I did not just see that, or anything else for that matter.
<b>Línea Español - 6</b>	¡Ah, ya veo! Uhm, no, no. En realidad no veo nada.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> los ojos de Illidan fueron arrancados por Sargeras, el titán oscuro, si bien estos fueron reemplazados con orbes que le permitían ver la magia, técnicamente Illidan es ciego.
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> reemplaza la línea original con una que incluye un chiste basado en la misma alusión.

<b>Línea Inglés – 7</b>	Remember when wings, hooves, and horns were strange for Warcraft? Ah, the good old days.
<b>Línea Español - 7</b>	¿Recuerdan cuando las alas, las pezuñas y los cuernos eran algo inusual en Warcraft? ¡Ahh, cómo extraño los viejos tiempos!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> referencia a los dos primeros juegos de <i>Warcraft</i> , en los que era extraños encontrar personajes con las características que Illidan describía. Esto comenzó a cambiar con <i>Warcraft III</i> (con la introducción del cazador de demonios, los señores del terror, los tauren y los sátiros) y posteriormente con <i>World of Warcraft</i> [WoW] (con los draenei).
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 8</b>	<b>Alas, poor Gul'dan!</b> <sup>1</sup> I... never knew him at all, actually.
<b>Línea Español - 8</b>	<b>¡Ay, pobre Gul'dan! ¡Ay!</b> <sup>1</sup> ... En realidad jamás lo conocí.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica en base a la referencia textual y la ironía que se produce con la alusión. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la obra de Shakespeare <i>Hamlet</i> , específicamente al monólogo de Hamlet en el cementerio al encontrar la calavera exhumada de su bufón: “ <i>Alas, poor Yorick! I knew him, Horatio, a fellow of infinite jest and most excellent fancy.</i> ” <b>Alusión:</b> Gul'dán es un personaje del universo de <i>Warcraft</i> que también aparece en <i>Heroes of the Storm</i> (HotS). Illidán consume su calavera en los eventos de <i>Warcraft III</i> para acceder a poderes demoniacos (para más información, véase 29 – Guldán, línea 6).
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste, la referencia y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés - 9</b>	What do you mean Blizzard added monks before demon hunters? <sup>1</sup> Monks aren't even a real hero class! <sup>2</sup>
<b>Línea Español - 9</b>	¿Cómo que Blizzard agregó monjes antes que cazadores de demonios? <sup>1</sup> Los monjes ni siquiera son una clase de héroe de verdad. <sup>2</sup>
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la ironía de la alusión 2. <b>1. Alusión:</b> los monjes son una de las clases de WoW que fue introducida con la expansión <i>Mists of Pandaria</i> en 2012. Los cazadores de demonios no llegarían a WoW como clase jugable sino hasta el 2016 con la expansión <i>Legion</i> . <b>2. Alusión:</b> los monjes están muy asociados con los Pandaren, una raza de hombres panda, que apareció por primera vez en la expansión de <i>Warcraft III: The Frozen Throne</i> . Se debatió largamente sobre si debían considerarse canon en el juego hasta que se cementó su aparición durante las expansiones de WoW. A diferencia de los cazadores de demonios, los monjes no eran uno de los posibles héroes que se podían crear en Warcraft III. Lo irónico es que en la mayoría de los otros mundos de fantasía como <i>Dungeons and Dragons</i> , los cazadores de demonios no existen como clase jugable. Los monjes, sí.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y las alusiones.

<b>Línea Inglés – 10</b>	You know, for 10,000 years old, Tyrande still looks pretty good... at least that's what they tell me.
<b>Línea Español - 10</b>	Para tener 10,000 años, Tyrande se ve muy bien... Al menos eso es lo que me han dicho.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> ironía basada en la alusión. <b>Alusión:</b> los ojos de Illidan fueron arrancados por Sargeras, el titán oscuro, si bien estos fueron reemplazados con orbes que le permitían ver la magia, técnicamente Illidan es ciego.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 11</b>	Ugh, my brother is such a tree hugger.
<b>Línea Español - 11</b>	Agh, mi hermano es muy bueno para abrazar árboles.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> burla a su hermano basada en las alusiones. <b>Alusión:</b> Malfurion es un personaje de Warcraft, que también aparece en HotS. Es hermano gemelo de Illidan y el primer druida en el mundo de <i>Warcraft</i> , lo que quiere decir que tiene un estrecho vínculo a la naturaleza.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> la alusión se mantiene. Se cuestiona si se mantiene el chiste, ya que la idea de abrazar árboles no tiende a ser asociada con la idea de proteger la naturaleza tan fuertemente como “being a tree hugger”.

<b>Línea Inglés – 12</b>	<b>Is... Maiev<sup>1</sup> behind me? She's totally behind me, isn't she?</b>
<b>Línea Español - 12</b>	<b>¿Maiev<sup>1</sup> está detrás de mí? Está bien detrás de mí, ¿verdad?</b>
<b>Fenómeno LT</b>	<p><b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión y la referencia.</p> <p><b>1. Alusión:</b> Maiev es un personaje de <i>Warcraft</i>, que también aparece en HotS. En el universo de <i>Warcraft</i>, ella es la carcelera de Illidan.</p> <p><b>2. Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a una frase cliché en diversas producciones de entretenimiento. Usualmente usada al hablar información confidencial sobre alguien y uno de los personajes dándose cuenta de la presencia del referente de dicha información por la expresión del otro.</p>
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene la alusión. Se puede cuestionar que la referencia intertextual, y con ello el chiste, no se mantienen completamente pues la expresión “bien detrás de mí” podría implicar una distancia mayor a estar directamente detrás que es la idea que propone el original.

<b>Línea Inglés – 13</b>	Alright, I'm ready. All I need is someone to point me to the piñata.
<b>Línea Español - 13</b>	Muy bien, estoy listo. Solo necesito que alguien me diga dónde está la piñata.
<b>Fenómeno LT</b>	<p><b>Chiste:</b> línea cómica basada en la superposición de las alusiones.</p> <p><b>1. Alusión:</b> los ojos de Illidan fueron arrancados por Sargerass, el titán oscuro, si bien estos fueron reemplazados con orbes que le permitían ver la magia, técnicamente Illidan es ciego. Desde entonces Illidan cubre sus ojos con una venda.</p> <p><b>2. Alusión:</b> para el juego de la piñata las personas se cubren los ojos con una venda.</p>
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y las alusiones.

<b>Línea Inglés – 14</b>	I hate to admit it, but you were... mm, kind of... prepared.
<b>Línea Español - 14</b>	Odio admitirlo, pero... estaban... bastante preparados.
<b>Fenómeno LT</b>	<p><b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual, basado en la alusión.</p> <p><b>1. Alusión:</b> referencia a la derrota de Illidan en WoW: The Burning Crusade, expansión en la que era el jefe final de la instancia de bandas El Templo Oscuro. Las instancias de bandas son instancias de contenido de grupo de entre 10 a 25 jugadores (hasta 40 en dicha expansión).</p> <p><b>2. Referencia intertextual indirecta (en universo):</b> referencia a una de las frases populares, también incluida en HotS, de Illidan: “<i>You are not prepared!</i>” (“¡No están preparados!”)</p>
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantienen el chiste, la alusión y la referencia. El cambio de “ <i>kind of</i> ” a “bastante” cambia levemente el sentido del original.

<b>Línea Inglés – 15</b>	Ugh, this terrain is hell on my feet! These dogs are going to be barking in the morning.
<b>Línea Español - 15</b>	Agh, este terreno me destruye los pies. Mañana van a estar ardiendo del dolor.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Alusión:</b> en su aparición en HotS, en vez de estar todo el tiempo en su forma de demonio, que cuenta con pezuñas, Illidan mantiene su forma de elfo. En ella anda descalzo.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene la alusión. Se omiten expresiones idiomáticas como “...is hell” y “these dogs are going to be barking in the morning”.



### 32) Imperius - Diablo

<b>Línea Inglés – 4</b>	You are making me angry! <b>I'm fired up, and I'm tired of the way that things have been!</b> <sup>1</sup>
<b>Línea Español - 4</b>	¡Me estás haciendo enojar! <b>¡Estoy enardecido y cansado de cómo se han dado las cosas!</b> <sup>1</sup>
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la referencia intertextual. <b>1. Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la letra de la canción <i>Believer</i> de Imagine Dragons, específicamente a: <i>“I'm fired up / And tired of the way that things have been”</i> .
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se puede discutir que la referencia intertextual, y con ello el chiste, se mantienen si el lector tiene conocimientos de inglés. Se sugiere reemplazar la línea por una nueva creación que incluya una referencia intertextual o alusión ante el tema del cansancio o la molestia, por ejemplo construir sobre la frase de Quico del Chavo del Ocho: “¡Cállate, cállate, que me desesperas!”.

<b>Línea Inglés – 5</b>	If you ask me, this discretion is the worst part of valor.
<b>Línea Español - 5</b>	En mi opinión, la peor parte del valor es la discreción.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado giro sobre la referencia textual en base a la alusión. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la frase de Sir John Falstaff en la obra <i>King Henry IV</i> de Shakespeare: <i>“The better part of valor is discretion”</i> . <b>Alusión:</b> Imperius es el Arcángel de Valor. Sin embargo, es tremendamente impetuoso e iracundo.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantienen el chiste, la referencia intertextual y la alusión.

<b>Línea Inglés – 6</b>	I am the only angel in the Heavenly Host with blazing wings of valor. Pay no attention to the mortals who pre-ordered Reaper of Souls.
<b>Línea Español - 6</b>	Soy el único ángel en las Huestes Angelicales con flameantes alas de valor. No prestes atención a los mortales que reservaron Reaper of Souls.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la primera oración y la alusión de la segunda. <b>1. Alusión:</b> los jugadores que reservaron la expansión de Diablo III, <i>Reaper of Souls</i> obtuvieron un objeto cosmético que les permitía ponerse alas ardientes como Imperius.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la línea se traduce en forma de <b>formulación funcional</b> . El término <i>“Heavenly Host”</i> se traduce como <b>formulación establecida</b> . El nombre <i>“Reaper of Souls”</i> se traduce como <b>préstamo</b> . Se mantiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 7</b>	For eons, I have wanted to post guards at the Diamond Gates. I hate it when someone comes <b>knock-knock-knocking on heaven's door</b> .
<b>Línea Español - 7</b>	Hace eones que quiero poner guardias en las Puertas del Cielo. Detesto cuando tocan el timbre y salen corriendo.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la canción <i>Knockin' on Heaven's Door</i> de Bob Dylan, específicamente a las líneas “ <i>It's gettin' dark, too dark to see / I feel I'm knockin' on heaven's door / Knock, knock, knockin' on heaven's door</i> ”.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> se mantiene la primera oración y parte de la segunda como <b>formulación funcional</b> , el nombre “ <i>Diamond Gates</i> ” se mantiene como <b>formulación establecida</b> . Se reemplaza la segunda parte de la segunda oración por una <b>nueva creación</b> que incluye una alusión al típico juego de preadolescentes de tocar los timbres y huir. Se pierde la referencia, pero se mantiene el chiste.

<b>Línea Inglés – 8</b>	The Silver City stands as a testament to order and harmony. It is truly a <b>city of angels</b> . Uhh, the traffic is a nightmare, though.
<b>Línea Español - 8</b>	La Ciudad Argéntea es el baluarte del orden y la armonía. Realmente es una ciudad de ángeles. Excepto el tráfico que es de los mil demonios.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la ironía en la superposición de la referencia con la “ <i>Silver City</i> ” (Ciudad Argéntea), la capital del reino de los ángeles. <b>Referencia intertextual directa:</b> referencia al título por el que se le reconoce a la ciudad de Los Angeles, California.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> se mantienen las dos primeras oraciones por medio de <b>formulación funcional</b> . Se traduce el nombre “ <i>Silver City</i> ” por medio de <b>formulación establecida</b> . Se hace una <b>nueva creación</b> en la tercera oración, ya que la referencia se pierde en español, en este caso se hace una ironía con la expresión idiomática “es de los mil demonios” entre la idea de ángeles y demonios, lo que refuerza el impacto cómico de la línea de voz. Se mantiene el chiste.

<b>Línea Inglés – 9</b>	<b>All dogs go to heaven.</b> <sup>1</sup> Except for zombie dogs <sup>2</sup> . Blame the nephalem. I do <sup>3</sup> .
<b>Línea Español - 9</b>	<b>Todos los perros van al cielo.</b> <sup>1</sup> Excepto los perros zombi <sup>2</sup> . Culpa a los nephalem <sup>3</sup> por eso.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual basado en la alusión 3. <b>1. Referencia intertextual directa:</b> referencia al nombre de la película <i>All Dogs go to Heaven</i> (1989). <b>2. Alusión:</b> los perros zombi son una de las habilidades de la clase santero en Diablo III. Esta habilidad le permite a su usuario invocar perros no muertos para atacar a sus enemigos. Respecto a qué dice la historia del juego en relación a ellos no se ha encontrado información adicional. <b>3. Alusión:</b> En la votación de los ángeles (véase 9 – Auriel, línea 5) Imperius votó por purgar Santuario, el mundo de los nephalem. Si bien el resto de los arcángeles decidieron preservar la vida en Santuario, la postura de Imperius no ha cambiado.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la línea se traduce como <b>formulación funcional</b> . La cuarta oración sufre una <b>omisión</b> . Se mantiene el chiste, la referencia y la alusión 2. La alusión 3 se pierde.

<b>Línea Inglés - 10</b>	You dare suggest that I lack compassion? <sup>1</sup> Ha. I am valor on the outside, and velour on the inside.
<b>Línea Español - 10</b>	¿Te atreves a insinuar que no tengo compasión?! <sup>1</sup> ¡Ja! Por fuera soy un león, pero por dentro soy un lindo gatito.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la alusión y el juego de palabras. <b>Juego de palabras:</b> basado en el la diferencia mínima entre la pronunciación de “valor” y “velour”, y sus significados opuestos. <b>1. Alusión:</b> Imperius dentro del universo de Diablo, es reconocido como el arcángel más impetuoso, orgulloso e iracundo de todos.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la primera oración se traduce como <b>formulación funcional</b> . La segunda oración se reemplaza por una <b>nueva creación</b> que realiza el mismo contraste del juego de palabras, pero entre la figura de un gato y un león. Se pierde el juego de palabras, pero se mantiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 11</b>	Demons beware. This archangel is packing heat.
<b>Línea Español - 11</b>	¡Tiemblen, demonios! Este arcángel está armado hasta los dientes.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Juego de palabras:</b> basado en la alusión y la expresión “ <i>packing heat</i> ” que significa portar un arma de fuego y que contiene el sustantivo “ <i>heat</i> ”, es decir, calor. <b>Alusión:</b> muchas de las habilidades de Imperius están basadas en el uso del fuego como arma.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se pierde el juego de palabras y la alusión. Se pudo haber hecho un juego de palabras en base a la expresión “armas de fuego” lo que pudo haber mantenido la alusión.

<b>Línea Inglés – 12</b>	All mortals should be exterminated. Change my mind.
<b>Línea Español - 12</b>	Todos los mortales deben ser exterminados. Hazme cambiar de opinión.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la fotografía de 2018 de Steven Chowder, podcaster conservador sentado tras una banca con la pancarta “ <i>Male privilege is a myth. Change my mind.</i> ” Tras ser difundida, la foto ha sido objeto de burlas en internet, convirtiéndose en imagen viral.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se podría considerar que la referencia intertextual, y con ello el chiste, se pierden a causa de la traducción. El referente en español es utilizado con la frase en inglés sin traducir. Se sugiere mantener la primera oración en forma de calco y hacer una nueva creación que funcione en apoyo a ella con una alusión o una referencia intertextual. Se propone como ejemplo: “Todos los mortales deben ser exterminados. ¿Cómo que no? ¡Pequeño demonio!” que incluye una referencia intertextual directa a una de las frases populares de Homero Simpson en el doblaje latino de <i>The Simpsons</i> y relevante para el personaje de Imperius, en este caso, la actuación de voz debe marcar la referencia.

<b>Línea Inglés – 13</b>	Listen closely. I am not wrath. I am wroth. Wrath is a noun; wroth is an adjective. Know the difference.
<b>Línea Español - 13</b>	Escúchame bien. Yo no soy la ira. Soy iracundo. Ira es un sustantivo, iracundo es un adjetivo. ¡Aprende la diferencia!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> aclaración del juego de palabras. <b>Juego de palabras:</b> entre el par mínimo “ <i>wrath</i> ” (ver alusión) y “ <i>wroth</i> ”. <b>Alusión:</b> referencia a uno de los pecados capitales, ira. Dentro del universo de <i>Diablo</i> , ira es uno de los Tenientes del Pecado, al servicio de Azmodán. (véase 10 – Azmodan/Azmodán, línea 6).
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el juego de palabras y la alusión, sin embargo, se cuestiona que se mantenga el chiste. Se sugiere como opción darle más énfasis a la alusión y dejar el juego de palabras de lado para dar más naturalidad: “Escúchame bien. Yo no soy la ira. Soy iracundo, sí. Pero la ira es un Teniente del Pecado y yo el Arcángel del Valor. ¡Aprende la diferencia!”

<b>Línea Inglés – 14</b>	If you wish to turn water into wine <sup>1</sup> , seek out the Archangel of Fermentation. But be warned: <b>He stinks to High Heaven.</b>
<b>Línea Español - 14</b>	Si quieres convertir el agua en vino <sup>1</sup> , busca al Arcángel de la Fermentación. Pero te advierto algo. <b>Huele peor que los Infiernos Ardientes.</b>
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en el juego de palabras. <b>Juego de palabras:</b> basado en “ <i>High Heaven</i> ” (Cielos Superiores), el dominio de los ángeles en <i>Diablo</i> y en la expresión “ <i>stink to high heaven</i> ” que significa de mala calidad o reputación. <b>1. Alusión:</b> referencia al famoso pasaje de Jesús en la Biblia, las bodas de Canaán.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la línea se traduce en forma de <b>formulación funcional</b> . Sin embargo, la última oración se reemplaza por una <b>nueva creación</b> que incluye un juego de palabras utilizando los Infiernos Ardientes, el territorio opuesto a los Cielos Superiores. Se mantienen los fenómenos.

<b>Línea Inglés – 15</b>	Why have a hood when you can wear a helmet? <sup>1</sup> It's far more metal.
<b>Línea Español - 15</b>	¿Por qué usar capucha, cuando puedes usar un yelmo? <sup>1</sup> Es mucho más metal.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en el juego de palabras. <b>Juego de palabras:</b> basado en la interpretación de metal como material relacionado con la alusión y en la interpretación más informal por la comunidad de auditores de la música metal como sinónimo de genial. <b>1. Alusión:</b> a diferencia del resto de los arcángeles en los Cielos Superiores, Imperius es el único que utiliza un yelmo en vez de la capucha tradicional.
<b>PTT</b>	<b>Calco:</b> se mantiene la alusión. El juego de palabras y el chiste se pierden, ya que esta doble interpretación del término “metal” no pareciera existir de manera popularizada en español. Se podría reemplazar por una nueva creación manteniendo la alusión a la diferencia de Imperius con el resto de los Arcángeles. Bien sea por el yelmo o por su nombre.

<b>Línea Inglés – 16</b>	Enough. Can't you tell I'm running out of steam? [Sonido de chimenea de tren a vapor]
<b>Línea Español - 16</b>	¡Basta! ¿Acaso no ves que me quedé sin vapor?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en el juego de palabras, apoyada por el efecto de sonido. <b>Juego de palabras:</b> basado en la alusión apoyada por el efecto de sonido con la que se caricaturiza a Imperius como un tren y la expresión “ <i>run out of steam</i> ” en su significado de quedarse sin vapor y de quedarse sin ideas. <b>Alusión:</b> Imperius es reconocido por sus poderes relativos al fuego.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se pierde el juego de palabras y con ello el chiste y la alusión, además se omite el efecto sonoro que podría ser producto de la localización más que de la traducción. Podría reemplazarse con una nueva creación que explicita la idea de quedarse sin imaginación y añadir una oración que conecte ese concepto con la idea de perder potencia. Se propone: “¡Basta! Ya no tengo más chistes para ti. Me quedé sin combustible.”

### 33) Jaina - Warcraft

<b>Línea Inglés – 2</b>	Shh! I'm trying to think here.
<b>Línea Español - 2</b>	¡Shh! Estoy tratando de pensar.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Referencia intertextual directa (en universo):</b> referencia a la misma frase de Jaina en el juego <i>Warcraft III</i> .
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> la referencia se mantiene.

<b>Línea Inglés – 3</b>	<b>All I ever wanted to do was study</b> <sup>1</sup> . Of course, then a giant demon smashed my home apart so that kind of put an end to that.
<b>Línea Español - 3</b>	<b>Mi sueño siempre fue estudiar</b> <sup>1</sup> . Hasta que, claro, un demonio gigantesco aplastó mi casa y, bueno, tuve que dedicarme a otras cosas.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual directa (en universo):</b> referencia a la misma frase de Jaina en el juego <i>Warcraft III</i> .
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> la referencia y el chiste se mantienen.

<b>Línea Inglés – 4</b>	I wonder if my teleport spells will work here. Now, where'd that spell go.. Ah, here it is! <b>Azeroth metrion zinthos!</b> <sup>1</sup> Wait... that's not right.
<b>Línea Español - 4</b>	Me pregunto si mi hechizo de teletransportación funcionará aquí. ¿Dónde se habrá metido? ¡Ah, aquí está! <b>¡Azeroth metrion zinthos!</b> <sup>1</sup> Un momento... algo anda mal.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en el giro de la referencia intertextual, apoyado por la alusión. <b>Alusión:</b> los hechizos de teletransportación de mago en <i>World of Warcraft</i> (WoW) tienden a perderse en la multitud de otros hechizos disponibles en las barras de hechizo. El autor acusa ser víctima de ello con frecuencia. <b>1. Referencia intertextual indirecta:</b> referencia al hechizo de Raven en la serie <i>Teen Titans</i> de Cartoon Network: " <i>Azarath. Metrion. Zinthos</i> ".
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la línea se traduce en forma de <b>formulación funcional</b> . El hechizo se traduce como <b>préstamo</b> . El chiste, la alusión y la referencia se mantienen.

<b>Línea Inglés – 5</b>	So forget what I said before – now is when things are getting weird. I mean, I saw a dwarf made of candy earlier.
<b>Línea Español - 5</b>	Olvida lo que acabo de decir. Esto sí que es raro. Acabo de ver un enano hecho de caramelo.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la alusión. <b>Alusión:</b> referencia a uno de los aspectos cosméticos de Muradin Barbabronce en HotS, Muradin Rey de Caramelo. Los aspectos son trajes adicionales para los personajes en el juego.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 6</b>	Wait, is that a white hair? I hope that's not a bad sign.
<b>Línea Español - 6</b>	Un momento, ¿acaso es una cana? Espero que no sea una mala señal.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la ironía de la alusión. <b>Alusión:</b> tras la destrucción de Theramore (véase: 25 – Garrosh, línea 10), ciudad de la que Jaina estaba a cargo, el estrés puede con ella y la mayor parte de su cabello rubio se vuelve canoso. La versión de Jaina en HotS es anterior a los eventos descritos.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 7</b>	Sure is nice to get outside once in a while. Feels like I've been cooped up in a tower for years.
<b>Línea Español - 7</b>	¡Ah, aire puro! Siento como si hubiera estado enclaustrada en una torre durante años.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la ironía de la alusión. <b>Alusión:</b> durante las primeras 2 expansiones de WoW, es decir, por un periodo de 4 años en términos de tiempo real (dentro del universo de juego son más), Jaina solo se encuentra dentro de una torre en Theramore. Solo tras la expansión <i>WoW: Wrath of the Lich King</i> , se le vuelve a ver en el exterior.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 8</b>	I wonder why they call it 'polymorph' when it always turns enemies into one thing. They should have called it something like 'monomorph' or 'that-spell-that-turns-people-into-sheep'.
<b>Línea Español - 8</b>	¿Por qué se llamará “polimorfia”? Siempre convierte a los enemigos en lo mismo. Tendrían que haberle puesto “monomorfia” o ese hechizo que convierte a la gente en ovejitas.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> explicitación de lo absurdo de la lógica del hechizo polimorfía, basado en la alusión. <b>Alusión:</b> originalmente en <i>Warcraft II</i> , el hechizo polimorfía transformaba a un enemigo en un animal dependiendo del tipo de mapa. En <i>Warcraft III</i> y <i>WoW</i> , se convierten en ovejas por defecto. Sin embargo, en <i>WoW</i> , el jugador tiene la opción de comprar tomos que le permiten transformar a sus oponentes en otros animales.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la oración se traduce en forma de <b>formulación funcional</b> . El nombre “ <i>polymorph</i> ” se traduce como <b>formulación establecida</b> . El chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 9</b>	I'm a sorceress, and a thumping good one, too.
<b>Línea Español - 9</b>	Una hechicera nunca llega tarde, ni pronto. Llega exactamente cuándo se lo propone.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a las frases de Hagrid en el libro <i>Harry Potter and the Philosopher's Stone</i> : “You’re a wizard Harry” y “...an' a thumpin' good'un I'd say, once yeh've been trained up a bit”
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se reemplaza la línea de voz original por una que incluye un chiste basado en el giro sobre la referencia intertextual indirecta a una de las famosas frases de Gandalf, el gris en <i>El Señor de los Anillos: La Comunidad del Anillo</i> (2001): “Un mago jamás llega tarde, Frodo Bolsón. Tampoco temprano. Sino precisamente cuando es el momento.”

<b>Línea Inglés – 10</b>	<b>Do you believe in magic, in a young girl's heart?</b> <sup>1</sup> Because you're encased in ice so you probably should start.
<b>Línea Español – 10</b>	Así que piensas que la magia, ¿no es para mujeres? Entonces, prueba esta prisión de hielo y piénsalo de nuevo. Hmp.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica apoyada por la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual directa:</b> referencia a las primeras líneas de la letra de la canción <i>Do you Believe in Magic?</i> de The Lovin’ Spoonful. Esta línea sirve de preparación para la siguiente.
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se reemplaza la línea original por una amenaza en base a la prisión de hielo. Se pierde el chiste y la referencia. Podría haberse considerado utilizar alguna línea del doblaje latino de <i>Card Captor Sakura</i> que es un animé basado en el concepto de una niña usando magia. Por ejemplo: “¡Regresa a la forma humilde que mereces! ¡Polimorfía!”, basado en la alusión de la línea 8.

<b>Línea Inglés – 11</b>	I put a spell on you, because you're mine.
<b>Línea Español - 11</b>	Veo que ni con un bloque de hielo recapacitas.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión y la referencia intertextual. <b>Alusión:</b> basada en la línea anterior. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la primeras líneas de la canción <i>I Put a Spell on You</i> de Screamin’ Jay Hawkins.
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se reemplaza la línea original por una que incluye una alusión a la anterior. Se pierde el chiste y la referencia. Podría haberse reemplazado por una alusión a la canción <i>La Leyenda del Hada y el Mago de Rata Blanca</i> que juega con los conceptos de magia y amor. Por ejemplo: “No vale la pena llorar por amor si cuentas con magia.”

<b>Línea Inglés – 12</b>	Let's just be clear: <b>these aren't magic tricks, they're illusions. Tricks are something</b> you do on Hallow's End for candy.
<b>Línea Español - 12</b>	Muchos de los que viven merecen morir. Y muchos de los que mueren merecen la vida. Creo que es bastante claro lo que merecerás tú si me sigues molestando.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la frase de G.O.B. de Arrested Development: <i>“Illusion, Michael. A trick is something a whore does for money... or candy.”</i>
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se reemplaza la línea original por otra que incluye un chiste basado en una referencia intertextual indirecta a la frase de Gandalf en El Señor de los Anillos: La Comunidad del Anillo (2001): “Hay muchos vivos que merecen la muerte y muchos muertos que merecen la vida. ¿Tú se las puedes impartir, Frodo?”
<b>Línea Inglés – 13</b>	I'm sorry, what? Thrall and me!?! Ugh, who keeps spreading that filthy rumor? <sup>1</sup> Besides, everyone knows I prefer blue over green. <sup>2</sup>
<b>Línea Español - 13</b>	¿Perdón? ¿Thrall y yo? ¡Bah! ¿Quién sigue haciendo correr ese rumor horrible? <sup>1</sup> Además, todo el mundo sabe que mi color favorito es el azul, no el verde. <sup>2</sup>
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en las alusiones. <b>1. Alusión:</b> tras los eventos de Warcraft III en que la Horda de Thrall y los humanos a las órdenes de Jaina derrotan al demonio Archimonde junto a los elfos de la noche en Monte Hyjal, muchos fanáticos pensaban que terminarían como pareja. <b>2. Alusión:</b> referencia a Kalecgos, un dragon del vuelo azul de quien Jaina se enamora en la novela <i>WoW: Jaina Proudmoore: Tides of War</i> . Situada entre los eventos de <i>WoW: Cataclysm</i> y <i>WoW: Mists of Pandaria</i> . Thrall, como la mayoría de los orcos, es verde. Esta línea sirve de preparación para la siguiente.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y las alusiones.

<b>Línea Inglés – 14</b>	Not to mention, the last two men who sought my attention both tried to take over the world. Yeah... I think I'd rather just study.
<b>Línea Español – 14</b>	Eso sin tener en cuenta que los dos últimos hombres que quisieron conquistarme también intentaron conquistar el mundo. Sí. Creo que mejor me dedico al estudio.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> referencia a Kael'thas Caminante del Sol y Arthas Menethil, ambos personajes de <i>Warcraft</i> que también aparecen en HotS. El primero hace un pacto con los demonios para asegurar la preservación de los elfos de sangre en Terrallende, un mundo más allá de Azeroth. Arthas, por su parte, es corrompido por Ner'zhul, el primer Rey Exánime para extender la plaga de no-muerte por Azeroth y eventualmente sucederlo como Rey Exánime.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> la alusión se mantiene.

<b>Línea Inglés – 15</b>	The Horde and Alliance can coexist, I've seen it! One single event could draw us together.
<b>Línea Español - 15</b>	La Horda y la Alianza pueden coexistir. ¡Lo he visto! Un solo acontecimiento y todos podríamos terminar peleando juntos.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> ironía en base a la alusión. <b>Alusión:</b> referencia a las múltiples expansiones de <i>Warcraft</i> , pese a que cada una incluye un conflicto superior a las dos facciones. El denominador común siempre parece ser la animosidad entre ellas. Además, después de la destrucción de Theramore, Jaina se vuelve una de las enemigas más terribles de la Horda, hasta los recientes eventos de <i>WoW: Battle for Azeroth</i> .
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 16</b>	By the way, if you're holding on for a Frozen reference, just <b>let it go</b> <sup>1</sup> . Oh! Oh no, what have I done?
<b>Línea Español - 16</b>	Por cierto, si estás esperando una referencia a Frozen, ¿por qué no vas y <b>te haces un muñeco</b> <sup>1</sup> ? ¡Oh! ¡Oh no! ¡¿Qué he hecho?!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la contradicción entre la primera oración y la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual directa:</b> referencia al nombre de la canción principal de la película Frozen (2013) de Disney Pixar, <i>Let it Go</i> .
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la primera oración se mantiene en forma de <b>formulación funcional</b> . El nombre " <i>Frozen</i> " se traduce como préstamo. La referencia intertextual es reemplazada por una <b>nueva creación</b> que incluye una referencia a otra de las canciones de Frozen en el doblaje latino, ¿Y si Hacemos un Muñeco?

<b>Línea Inglés – 17</b>	When my brother Derek was killed, my father swore an eternal oath to destroy all orcs on Azeroth. I always wonder how I would handle a loss like that. Honestly, I just pray I never have to find out.
<b>Línea Español - 17</b>	Cuando mataron a mi hermano Derek, mi padre juró que no descansaría hasta destruir a todos los orcos de Azeroth. Siempre me pregunté cómo reaccionaría yo ante una pérdida así. Espero no tener que descubrirlo.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la ironía de la alusión. <b>Alusión:</b> después de la destrucción de Theramore en los eventos de <i>WoW: Mists of Pandaria</i> , Jaina se vuelve una de las enemigas más terribles de la Horda, hasta los recientes eventos de <i>WoW: Battle for Azeroth</i> .
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la alusión se mantienen.



### 34) Johanna - Diablo

<b>Línea Inglés – 3</b>	Why are you clicking on me, and not on my enemies or loot? What kind of game is this?
<b>Línea Español - 3</b>	¿Por qué me haces click a mí y no a los enemigos o al botín? ¿Qué clase de juego es este?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> en <i>Diablo III</i> , el juego de aparición de la clase cruzado a la que Johanna representa, no es necesario hacer click sobre el personaje, pues ninguna acción se gatilla con ello a diferencia de las líneas en HotS.
<b>PTT</b>	<b>Calco:</b> la alusión y el chiste se mantienen.

<b>Línea Inglés – 4</b>	Jokes? You're expecting jokes? Fine, I believe I can accommodate.
<b>Línea Español - 4</b>	¿Qué? ¿Chistes? ¿Pretendes que cuente chistes? Bueno. Si es necesario, me adapto a lo que sea.
<b>Fenómeno LT</b>	Ninguno, sin embargo esta línea sirve de preparación para las dos siguientes.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional</b>

<b>Línea Inglés – 5</b>	A crusader, a paladin and a templar walk into a tavern. And then they all have a drink. [Risadas] ...no?
<b>Línea Español - 5</b>	Un guerrero divino, un paladín y un templario entran a una taberna. Y todos toman un trago. [Risadas] ¿No?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> se contruye una línea utilizando una estructura predeterminada para chiste en la que el remate es una posibilidad normal del contexto propuesto y no un remate gracioso. Sirve de preparación a la línea siguiente.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste se mantiene.

<b>Línea Inglés – 6</b>	...well not everyone appreciates crusader humor.
<b>Línea Español - 6</b>	El humor de los guerreros divinos no es para cualquiera.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Alusión:</b> a la línea de voz anterior.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> la alusión se mantiene.

<b>Línea Inglés – 8</b>	This...Nexus looks strange to my eyes. Something about how the light hits everything...
<b>Línea Español - 8</b>	Este Nexo me resulta muy extraño. Hay como... demasiada luz en todos lados.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> en los juegos de Diablo la atmósfera tiende a ser más oscura y en algunas partes del juego se emplea un efecto conocido como niebla de guerra que limita la visión del jugador.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> la alusión se mantiene.

<b>Línea Inglés – 9</b>	The most important thing about wearing heavy armor, is to never think about how much it itches... [Quejido] Oh, that's going to get annoying...
<b>Línea Español - 9</b>	Lo más importante cuando uno usa una armadura pesada es no pensar en cuánto pica. [Quejido] Esto va a ser un infierno.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste se mantiene.

<b>Línea Inglés -10</b>	Oh, Akarat, bless this, thy holy flail that with it, thou mayest smite thine enemies into tiny, tiny, unfathomably tiny bits. In thy mercy. Let it be so.
<b>Línea Español - 10</b>	Oh, Akarat, bendice este, vuestro mangual sagrado, para que con él podáis escarmentar a vuestros enemigos y reducirlos a pequeños, diminutos e insignificantes pedacitos. Por vuestra piedad, que así sea.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la alusión y la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la bendición de la santa granada de Antioquía en la película <i>Monty Python and the Holy Grail</i> (1975): “ <i>Oh, Lord, bless this thy hand grenade that with it thou mayest blow thy enemies to tiny bits, in thy mercy.</i> ” <b>Alusión:</b> como Cruzada, Johanna profesa una ponderosa fé en la religión de Zakarun.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene la alusión. Puede cuestionarse que se mantiene la referencia intertextual, pues no se ha encontrado una versión de doblaje latino para el referente. Sin embargo, debido a la alusión, se mantiene la línea como referencia intertextual a una oración, por ello se mantienen los fenómenos.

<b>Línea Inglés – 12</b>	Our order is made up of a many different people with varied and unique backgrounds. We're actually quite a Motley crusade.
<b>Línea Español - 12</b>	Hay muchos guerreros en nuestra orden, pero no todos son divinos. Algunos son más feos que los demonios.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en el juego de palabras y la referencia intertextual. <b>Juego de palabras:</b> entre la referencia intertextual y el adjetivo “ <i>motley</i> ” que significa variado o variopinto. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia al nombre de la banda Motley Crew.
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se reemplaza la línea original por una que parte bajo la misma lógica e incluye un chiste basado en el juego de palabras entre la idea de los cruzados como guerreros divinos y el adjetivo “divino” que a veces se utiliza por ciertos grupos de niñas preadolescentes para decir que algo es hermoso. Se pierde la referencia intertextual.

<b>Línea Inglés – 13</b>	Some fellow mistook me for a templar yesterday. I asked him, "Have you ever heard me shout [Gritando] 'Glorious!'" <sup>1</sup> He answered "I have now." Heh. He was a witty fellow, shame he's dead now.
<b>Línea Español - 13</b>	Ayer un campesino me confundió con una templaria. Le pregunté: “¿Alguna vez me oíste gritar [Gritando] ‘Glorioso?’” <sup>1</sup> Y me contestó: “Te acabo de oír.” Je. Era un tipo muy astuto. ¡Qué pena que ahora esté muerto!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en el diálogo narrado. <b>Alusión:</b> referencia a Kormac, un personaje ayudante que el jugador puede reclutar en <i>Diablo III</i> . Korma es un templario que tras ciertos combates grita: “¡Glorioso!”
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la alusión se mantienen.



### 35) Junkrat - Overwatch

<b>Línea Inglés – 3</b>	Well then, Junkrat's the name, and junkratting's the--wait... junk... junk... junkrat-junk... Ugh, never mind! Joke cancelled! Move along! Blah!
<b>Línea Español - 3</b>	Bueno, Junkrat es mi nombre y basura es lo que... Esperen... jun... jun... junto. ¡Ahh! ¡No importa! ¡Olviden el chiste, otro tema! ¡Nah!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> intento de chiste basado en un posible juego de palabras entre el nombre y título del personaje “ <i>Junkrat</i> ” y “ <i>junkratting</i> ” como verbo creado para la oración, y la alusión. <b>Alusión:</b> Junkrat es caracterizado como un personaje muy poco inteligente.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la línea se traduce la línea como <b>formulación funcional</b> . El nombre “ <i>Junkrat</i> ” se mantiene como préstamo. Se mantienen el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 4</b>	Looks like Junkrat's blasting off again!
<b>Línea Español - 4</b>	¡Parece que Junkrat está a punto de despegar!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en el giro entre la referencia intertextual y la alusión. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la frase utilizada por el Team Rocket cada vez que son derrotados en el doblaje inglés de la serie de animé, Pokémon: “ <i>Looks like Team Rocket's blasting off again!</i> ”. Esta frase es utilizada al salir volando. <b>Alusión:</b> Junkrat es reconocido por su uso de armas explosivas. Una de sus armas, la minas de conmoción, pueden ser utilizadas para entrar o salir de combate.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la oración se traduce como <b>formulación funcional</b> . El nombre “ <i>Junkrat</i> ” se mantiene como <b>préstamo</b> . Se mantiene la alusión. Se pierde el chiste ya que se pierde la referencia. No se puede utilizar el mismo referente ya que el doblaje de la línea “¡El Equipo Rocket ha sido vencido otra vez!”. Se sugiere utilizar una nueva creación para mantener la alusión y a la vez hacer un juego de palabras: “¡Bola de cañón!” Como el grito que algunas personas hacen antes de saltar en un cuerpo de agua en dicha forma.

<b>Línea Inglés – 5</b>	Like the grenade launcher do ya? Yeah, made it myself! No big deal... What do you mean you can tell!?!
<b>Línea Español - 5</b>	Te gusta mi lanzagranadas, ¿no? ¡Sí! Lo hice yo mismo, nada del otro mundo. ¿Qué quieres decir con que se nota?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> en el videojuego Overwatch, al tenerse una perspectiva en primera persona se pueden apreciar las armas con lujo de detalles. El lanza granadas de Junkrat, tirta con frecuencia y pareciera que en cualquier momento se va a romper.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés - 7</b>	Do you like the explosives? They're all mine. Get it!? [Risas]
<b>Línea Español - 7</b>	¿Te gustan los explosivos? Deberías ver mis fuegos artificiales. [Risas]
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en el juego de palabras. <b>Juego de palabras:</b> entre los significados de “mine” primero como mina en base a la alusión, y como “mío”. <b>Alusión:</b> Junkrat emplea diversos tipos de explosivo en sus ataques, las minas son solo una parte de su arsenal.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> se mantiene la primera oración y la alusión se mantienen en forma de <b>calco</b> . La segunda oración se traduce en forma de <b>nueva creación</b> . Se estima que esta incluye una alusión a sus ataques como fuegos artificiales, pero no es seguro. En cualquier caso, se estima que el chiste se pierde. Pudo haberse considerado una nueva creación con un mal chiste sobre bombas y explosiones. Por ejemplo: “¿Sabes cuál es la diferencia entre el núcleo enemigo y mis bombas? El núcleo enemigo está allá... y mis bombas... ¡estallan! ¡¿Lo entiendes?!” Se pierde el juego de palabras.

<b>Línea Inglés - 8</b>	Look out! <b>It's a trap!</b> [Sonido de una trampa gatillándose] Told ya!
<b>Línea Español - 8</b>	¡Cuidado! ¡Es una trampa! [Sonido de una trampa gatillándose] ¡Te lo dije!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual basado en la alusión. <b>Referencia intertextual directa:</b> referencia a la frase “It's a trap!” de del Almirante Ackbar en <i>Star Wars: Episode VI: Return of the Jedi</i> . La frase se volvió popular en internet debido a diversas imágenes virales. <b>Alusión:</b> otra de las armas en el arsenal de Junkrat son las trampas de acero, trampas semejantes a trampas para osos.
<b>PTT</b>	<b>Calco:</b> se mantiene el chiste, la referencia y la alusión.

<b>Línea Inglés - 9</b>	Ever notice how every place in the world smells like burnt hair? What? It's just me then?
<b>Línea Español - 9</b>	¿Notaste como todos los lugares del mundo huelen a pelo quemado? ¿Qué? ¿Sólo me pasa a mí?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> el juego <i>Overwatch</i> , tiene mapas en muchas partes del mundo como Grecia, Japón o Estados Unidos, por nombrar algunos. En su diseño, el cabello de Junkrat está siempre ardiendo con pequeñas llamas.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la alusión se mantiene.

<b>Línea Inglés – 10</b>	Dang! Anyone got a new tire? Mine's got a RIP in it. [Risas] Oh, I'm precious. [Risas]
<b>Línea Español - 10</b>	¡Rayos! ¿Alguien tiene un neumático de repuesto? Los míos explotan [Risas]. Soy genial [Risas]
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> chiste basado en el juego de palabras. <b>Juego de palabras:</b> basado en “rip” y en el nombre de la habilidad de Junkrat “Riptire”, un neumático con espinas a control remoto que estalla.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> las primeras dos y la última oración se traducen en forma de <b>formulación funcional</b> . La tercera oración es reemplazada por una <b>nueva creación</b> que incluye un juego de palabras en base a una alusión a la misma habilidad. El chiste se mantiene.

<b>Línea Inglés – 12</b>	[Cantando] Where, oh where has my pal Roadhog gone? Oh where, oh where can he be?
<b>Línea Español - 12</b>	[Cantando] ¿Dónde? ¿Oh, dónde está mi amigo Roadhog? ¿Oh, dónde, oh, dónde estará?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> Roadhog es otro personaje de Overwatch y amigo y colaborador de Junkrat. Usualmente no están separados mucho tiempo el uno del otro. Sin embargo, en HotS, Junkrat llegó por su cuenta. Si bien la línea pareciera apuntar a una referencia intertextual a una canción, no se ha encontrado referente.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la línea se mantiene como <b>formulación funcional</b> . El nombre “Roadhog” se mantiene como <b>préstamo</b> . El chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 13</b>	These bombs aren't cheap, you know. They cost an arm and a leg! [Risas] I'm joking. They only cost me a leg.
<b>Línea Español - 13</b>	Estas bombas no son nada baratas, ¿sabes? Me costaron un brazo y una pierna. [Risas] Es broma, solo me costaron una pierna.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en el juego de palabras. <b>Juego de palabras:</b> basado en la expresión “cost an arm and a leg” con el significado de tener un alto precio y en un sentido más literal relativo a la alusión. <b>Alusión:</b> Junkrat perdió un brazo y una pierna, se desconoce el motivo de ello. Ahora utiliza una prótesis en cada una.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste, el juego de palabras y la alusión.

<b>Línea Inglés – 14</b>	Look, just between you and me... I'm not a huge fan of shrimp. It's the heads. [Sonido de escalofrío]
<b>Línea Español - 14</b>	Mira, entre tú y yo... no me gustan mucho los camarones. Es la cabeza. [Sonido de escalofrío]
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> podría establecerse una referencia a <i>The Junkrat and Roadhog Rap</i> de JT Music. Canción que ha alcanzado cierta popularidad dentro de la comunidad angloparlante de <i>Overwatch</i> . Una de las líneas prominentes en el pertenece a Junkrat diciendo “ <i>Fry these Buggers like shrimp on a barbie</i> ”, línea que ha sido cuestionada debido al origen australiano de Junkrat y que por ende debería usar la palabra “ <i>prawn</i> ”. Se ha encontrado también la frase “ <i>put sum ' more shrimp on the barbie</i> ” que se utiliza para aparentar un acento australiano (que es también la nacionalidad de Junkrat).
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se pierde la alusión y el chiste. Se pudo haber reemplazado la línea por una nueva creación que incluyera una referencia o alusión a Australia o su cultura.

<b>Línea Inglés – 15</b>	This is some thirsty work! Hold on a sec. [Sonidos de tragar] Ahh. Delicious milk tea with boba.
<b>Línea Español - 15</b>	¡Esta tarea es muy agotadora! Espera un momento. [Sonidos de tragar] ¡Ahh! ¡Delicioso té helado con bolitas de tapioca!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> referencia a un post en el foro de <i>Overwatch</i> de un fanático que preguntó por el líquido en la cantimplora de Junkrat. Esta pregunta fue respondida por Jeff Kaplan, director del juego: “ <i>Milk Tea with Boba, half sweet</i> ” desde entonces parece que la publicación en el foro ha sido borrada.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión. Se estima que de debido a la naturaleza de la alusión, podría considerarse cambiar la línea de voz. De ser así podría hacerse una nueva creación en torno al tema de la cantimplora.

### 36) Kael'thas - Warcraft

<b>Línea Inglés – 1</b>	I sense something.. elusive.
<b>Línea Español - 1</b>	Percibo algo... esquivo.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Referencia intertextual directa (en universo):</b> referencia a la misma frase de Kael'thas en el juego <i>Warcraft III: The Frozen Throne</i> .
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> la referencia se mantiene.

<b>Línea Inglés - 2</b>	My people will be avenged!
<b>Línea Español – 2</b>	¡Mi pueblo conseguirá su venganza!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Referencia intertextual directa (en universo):</b> referencia a la misma frase de Kael'thas en el juego <i>Warcraft III: The Frozen Throne</i> .
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> la referencia se mantiene.

<b>Línea Inglés – 4</b>	I don't suffer setbacks, I revel in them.
<b>Línea Español - 4</b>	Yo no sufro contratiempos. Los disfruto.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en el juego de palabras y la alusión. <b>Juego de palabras:</b> se modifica el sentido de la expresión “ <i>suffer</i> ” en “ <i>suffer a setback</i> ” (sufrir un contratiempo) de un elemento figurativo de la colocación a un elemento literal. <b>Alusión:</b> referencia al monólogo inicial del encuentro contra Kael'thas en el Bancal del Magister, un calabozo en <i>World of Warcraft</i> : “ <i>Don't look so smug. I know what you're thinking, but Tempest Keep was merely a setback.</i> ” Este encuentro tomó lugar después de que los jugadores hubieran derrotado a Kael'thas en el Castillo de la Tempestad ( <i>Tempest Keep</i> ).
<b>PTT</b>	<b>Calco:</b> se mantiene el chiste y el juego de palabras. Se discute si se mantiene la alusión pues el referente en el doblaje español no parece coincidir en el término “contratiempo”.

<b>Línea Inglés – 5</b>	This plate mail does nothing to combat the heat. It's like an oven in here!
<b>Línea Español - 5</b>	Esta coraza no sirve para combatir el calor. ¡Esto es un horno!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> referencia a la armadura de Kael'thas y sus habilidades de fuego.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene la alusión y el chiste.

<b>Línea Inglés – 6</b>	I hope you realize, you are not nearly important enough to be this insolent!
<b>Línea Español - 6</b>	¡Espero que te des cuenta de que eres demasiado insignificante para ser tan insolente!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> burla al jugador.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste.

<b>Línea Inglés – 7</b>	Mmmm? Yes, I'd mana tap that.
<b>Línea Español - 7</b>	¡Ay! ¡Extraño tanto las transferencias de maná!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en el juego de palabras. <b>Juego de palabras:</b> entre la expresión “ <i>tap that</i> ” expresión informal del inglés usada para manifestar la intención de tener relaciones sexuales con otra persona, y “ <i>mana tap</i> ” (transfusión de maná) una antigua habilidad racial de los elfos de sangre, raza de WoW a la que Kael'thas pertenece, que les permitía robar maná a un objetivo y quedar cargados de energía.
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se crea una nueva línea que incluye una alusión al hecho de que la habilidad transfusión de maná fue eliminada de WoW. Resulta extraño que no se haya utilizado la formulación establecida de la habilidad. Se pierde el chiste.

<b>Línea Inglés – 8</b>	This is your brain, say hello brain. [Una voz en off dice: Hello!] And this is your brain on fel magic: [Sonidos de magia de fuego y la voz en off gritando] Any questions?
<b>Línea Español - 8</b>	Este es tu cerebro. Di hola cerebro: [Una voz en off dice: Hello!] Y este es tu cerebro con magia vil: [Sonido de magia vil y un grito] ¿Alguna pregunta?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la referencia intertextual y la alusión, apoyada por los efectos de sonido.. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a un comercial de una propaganda antidrogas estadounidense de 1987. En el comercial, un actor muestra un huevo diciendo “ <i>This is your brain</i> ”, luego muestra una sartén “ <i>This is drugs.</i> ” Luego comienza a freír el huevo en la sartén y dice: “ <i>This is your brain on drugs.</i> ” Finalmente el actor mira a la cámara y dice “ <i>Any questions?</i> ” <b>Alusión:</b> la <i>fel magic</i> (magia vil) se asocia fuertemente con los demonios en WoW. Los demonios son reconocidos por corromper a los orcos, gatillando muchos de los eventos en <i>Warcraft</i> . Kael'thas hizo un trato con ellos a cambio de poder.
<b>PTT</b>	<b>Calco:</b> puede cuestionarse que la referencia intertextual se mantiene en caso de que el receptor tenga conocimientos de inglés. Se mantiene la alusión. La situación presentada puede entenderse como chiste gracias a los efectos de sonido.

<b>Línea Inglés – 9</b>	Watch where you're clicking, this hair takes a lot of work!
<b>Línea Español - 9</b>	Ten cuidado con esos clicks. ¿¡Piensas que es fácil lograr este peinado!?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> Kael'thas es un elfo de sangre. Esta raza tiene la popularidad de ser hermosa y vanidosa. Además el cabello de Kael'thas es sumamente largo.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 10</b>	They made Lor'themar ranger-general, really? <sup>1</sup> What next, are the blood elves becoming part of the Horde!? <sup>2</sup>
<b>Línea Español - 10</b>	¿Lor'themar es general forestal? ¿Lo dices en serio? ¡Ja, increíble! <sup>1</sup> Y ahora me vas a decir que los elfos de sangre son parte de la Horda... <sup>2</sup>
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> burla al personaje de Lor'themar, el actual líder de los elfos de sangre en WoW. <b>1. Alusión:</b> Lor'themar solía ser el segundo a cargo bajo el mando de Sylvanas Brisaveloz la antigua general forestal, quien cayó en batalla durante la invasión no muerta a Lunargenta, ciudad de los elfos nobles. <b>2. Alusión:</b> los elfos de sangre, solían ser conocidos como elfos nobles. Ellos eran parte de la Alianza hasta que, molestos por el actuar de los líderes humanos en <i>Warcraft III: The Frozen Throne</i> , quienes los enviaban a morir, deciden cambiar de nombre y seguir a Illidan a Terrallende en busca de un nuevo hogar. Los elfos que quedan en Azeroth a cargo de Lor'themar son reclutados por la Horda por intervención de Sylvanas, ahora una muerta viviente al servicio de la Horda.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la línea se traduce como <b>formulación funcional</b> . Los términos “ranger-general” y “blood elves”, como <b>formulación establecida</b> . Se mantienen el chiste y las alusiones.

<b>Línea Inglés – 11</b>	You can see these green orbs, too? Oh good. Thought I was starting to freak out there for a second.
<b>Línea Español - 11</b>	¿Tú también ves estos orbes verdes? ¡Ah, menos mal! Ya me estaba poniendo un poco paranoico.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> Kael'thas aparece siempre rodeado por tres orbes mágicas de fuego verde que giran sobre su cabeza. Si bien el jugador puede verlas, ningún otro personaje habla de ellas en el juego.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 12</b>	I can never get used to the smell of burnt hair. Blech!
<b>Línea Español - 12</b>	No me voy a acostumbrar nunca al olor a cabello quemado. ¡Puaj!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> Kael'thas aparece siempre rodeado por tres orbes mágicas de fuego verde que giran sobre su cabeza.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 13</b>	Alright, shut up! Will everyone just hold on for one second? I'm starting to crash <sup>1</sup> . [Sonido de energía mágica siendo absorbida por una aspiración nasal] <sup>2</sup> Ahh, much better.
<b>Línea Español - 13</b>	¡Ya calléense todos! ¿Pueden dejar de hablar un segundo, por favor? Estoy a punto de colapsar <sup>1</sup> . [Sonido de energía mágica siendo absorbida por una aspiración nasal] <sup>2</sup> ¡Ahh, ahora sí! ¡Mucho mejor!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la superposición de la alusión 1 y la alusión 2. <b>1. Alusión:</b> referencia al comportamiento de drogadictos ante la abstinencia. El sonido nasal conduce a pensar específicamente en el consumo de cocaína. <b>2. Alusión:</b> referencia a la adicción a la energía mágica de los elfos de sangre. Adicción que ha sido foco de su desarrollo como raza en la historia de <i>Warcraft</i> .
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantienen las alusiones y el chiste. Se mantiene el efecto de sonido.

<b>Línea Inglés – 14</b>	Blood for the Blood elves, Sun for the Sun King.
<b>Línea Español -14</b>	Sangre para los elfos de sangre. Sol para el rey del sol.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual, basado en la alusión. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia al grito de batalla de los cultistas de Khorne, un dios del caos en el universo de Warhammer 40K: <i>"Blood for the Blood God! Skulls for the Skull Throne!"</i> <b>Alusión:</b> referencia al apellido de Kael'thas, Sunstrider (Caminante del Sol). Con la expresión <i>Sun King</i> se puede referir a él mismo o a su padre, Anasterian.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la línea se traduce como <b>formulación funcional</b> . El término <i>"blood elves"</i> se traduce como <b>formulación establecida</b> . Se mantiene el chiste, la referencia y la alusión.

<b>Línea Inglés – 15</b>	<b>Energy. Power. My people are addicted to it..</b> You know what, I've given this speech a million times so maybe you could just go look it up online.
<b>Línea Español - 15</b>	<b>Energía. Poder. Mi pueblo es adicto a ellos...</b> ¿Sabes algo? Ya he repetido esto millones de veces. ¿Por qué no lo buscas en internet?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual directa (en universo):</b> referencia al monólogo previo a la batalla contra Kael'thas en el Castillo de la Tempestad: <i>"Energy, power, my people are addicted to it. A dependence made manifest after the Sunwell was destroyed. Welcome to the future, a pity you were too late to stop it. No one can stop me now, Salama Ashal'anore!"</i>
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la referencia se mantienen.

### 37) Kel'Thuzad - Warcraft

<b>Línea Inglés – 2</b>	Is something amiss?
<b>Línea Español - 2</b>	¿Hay algún problema?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Referencia intertextual directa (en universo):</b> referencia a la misma línea de Kel'Thuzad en <i>Warcraft III</i> .
<b>PTT</b>	<b>Formulación establecida:</b> se mantiene la referencia.

<b>Línea Inglés – 3</b>	I'm still <b>awaiting that eternal reward</b> , you know.... what's taking forever?
<b>Línea Español - 3</b>	Todavía <b>estoy esperando mi eterna recompensa</b> . ¿Por qué tarda tanto?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta (en universo):</b> referencia a una de las frases de Kel'Thuzad en <i>Warcraft III</i> : " <i>I will await my eternal reward</i> "
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la referencia intertextual.

<b>Línea Inglés – 4</b>	Ten years ago I was a nobody. Then, I started my own religion <sup>1</sup> . Now I have a glorious floating citadel <sup>2</sup> and you could too if you'd just read my book: "Striking it Lich! <sup>3</sup> ... the Easy Way."
<b>Línea Español - 4</b>	Hace diez años era un donnadie. Luego, fundé mi propia religión <sup>1</sup> . Ahora tengo una gloriosa ciudadela flotante <sup>2</sup> y tú también podrás tenerla, si lees mi libro: "Cómo convertirse en exánime: el método sencillo."
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en publicidad de libros de autoayuda y en las alusiones. <b>1. Alusión:</b> podría considerarse una referencia a la frase <i>easter egg</i> de Kel'Thuzad en <i>Warcraft III</i> : " <i>I always wanted to start my own religion... so I did!</i> ". <b>2. Alusión:</b> referencia a la ciudadela de Naxxramas, una edificación flotante desde la que Kel'thuzad guía muertos vivientes en nombre del Rey Exánime. <b>3. Juego de palabras:</b> mediante la superposición entre " <i>Lich</i> ", un tipo de brujo al que Kel'Thuzad representa y la expresión " <i>Striking it rich</i> " que significa hacerse rico.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la línea se traduce en forma de <b>formulación funcional</b> . Se reemplaza el nombre " <i>Striking it Lich!</i> " por medio de una <b>nueva creación</b> y con ello se pierde el juego de palabras. El término " <i>lich</i> " se traduce como <b>formulación establecida</b> . Las alusiones y el chiste se mantienen.

<b>Línea Inglés – 5</b>	At this point, the Cult of the Damned is a cult classic.
<b>Línea Español - 5</b>	A esta altura, el Culto de los Malditos es todo un clásico de culto.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en el juego de palabras. <b>Juego de palabras:</b> entre el nombre “ <i>Cult of the Damned</i> ” y la expresión “ <i>cult classic</i> ”.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y el juego de palabras se mantienen.

<b>Línea Inglés – 6</b>	You heroes were so busy looting your precious tier seven, you completely forgot to look for my phylactery! [Risas] Fools.
<b>Línea Español - 6</b>	¡Ustedes, héroes, estaba tan ocupados con su botín de Naxxramas que se olvidaron por completo de mi filacteria! [Risas] Idiotas.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> burla a los jugadores en base a la alusión. <b>Alusión:</b> durante la expansión <i>WoW: Wrath of the Lich King</i> , Kel’Thuzad era el jefe final de la instancia Naxxramas, una instancia de bandas donde los jugadores podían obtener el <i>Tier 7</i> (Conjunto 7) de armadura. Los exánimes como Kel’Thuzad poseen la habilidad de guardar sus almas en filacterias, de ese modo cuando su cuerpo es destruido, pueden ser resucitados. En esta instancia, la filacteria de Kel’Thuzad no se pudo hallar.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 7</b>	Originally, it took 40 heroes to defeat me. I heard Arthas got beaten by 10. Makes you question who the real Lich King is, doesn't it?
<b>Línea Español - 7</b>	Originalmente, se necesitaron 40 héroes para derrotarme escuché que Arthas fue derrotado por 10. Te hace dudar de quién es el verdadero Rey Exánime, ¿no?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la ironía descrita.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la línea se traduce como <b>formulación funcional</b> . El título “ <i>Lich King</i> ” como <b>formulación establecida</b> . Se mantiene el chiste.

<b>Línea Inglés – 8</b>	Wait, there's a Lich King and a Skeleton King? Ugh. I hate having to choose between my job and my home life!
<b>Línea Español - 8</b>	Esperen. ¿Hay un Rey Exánime y un Rey Esqueleto? Ah. ¡Odio tener que elegir entre mi trabajo y mi vida personal!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> referencia a los personajes Arthas y Leoric. Arthas, el Rey Exánime es un personaje de <i>Warcraft</i> que también aparece en HotS y al que según la historia, Kel'Thuzad sirve. Leoric, el Rey Esqueleto es un personaje de <i>Diablo</i> que también aparece en HotS. El diseño de Kel'Thuzad es bastante esquelético, por lo que sentiría cierta simpatía por el Rey Esqueleto.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la línea se traduce como <b>formulación funcional</b> . El título " <i>Lich King</i> " como <b>formulación establecida</b> . Se mantiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 9</b>	King Arthas once forged a blade in my honor. He named it "Bloodsurge, the Blade of Agony". Honestly, it was a little much, I let him keep it.
<b>Línea Español - 9</b>	El Rey Arthas forjó una espada en mi honor. La llamó "Oleada de Sangre, hoja de agonía". En verdad, me pareció exagerado. Dejé que se quedara con ella.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> referencia a una de las armas que los jugadores podían encontrar tras derrotar a Arthas, el jefe final de la instancia de bandas Ciudadela de Corona de Hielo: " <i>Bloodsurge, Kel'thuzad's Blade of Agony</i> " (Oleada de Sangre, hoja de agonía de Kel'Thuzad).
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la línea se traduce en forma de <b>formulación funcional</b> . El nombre " <i>Bloodsurge, the Blade of Agony</i> " por medio de <b>formulación establecida</b> . El chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 10</b>	The best part of being a lich? Seeing my breath freeze whenever I want. [Exhalación] Neat.
<b>Línea Español - 10</b>	¿Qué es lo mejor de ser un exánime? Poder ver mi frío aliento siempre que me plazca. [Exhalación] Excelente.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la inversión de lógica de la pregunta basada en la alusión. <b>Alusión:</b> en las múltiples representaciones gráficas de Kel'Thuzad, una leve niebla brota de su mandíbula. Debido a sus poderes de frío se asume que es una niebla fría.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la línea se traduce como <b>formulación funcional</b> . El término " <i>lich</i> " se traduce como <b>formulación establecida</b> . El chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 11</b>	The Darkness guides me. <sup>1</sup> He's the only one with GPS after all.
<b>Línea Español - 11</b>	La Oscuridad me guía. <sup>1</sup> Después de todo, es la única con GPS.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la lógica propuesta por la línea intertextual. Inversión de la lógica propuesta por la primera oración. <b>1. Alusión:</b> referencia al chiste sobre la oscuridad en las líneas de voz <i>easter egg</i> de <i>Warcraft III</i> . En ellas se presenta a la oscuridad como una entidad reconocida bajo ese nombre. Además, muchos de los personajes villanos como Kel'Thuzad, suelen decir frases parecidas a “la oscuridad llama”, “la oscuridad se acerca” o afines.
<b>PTT</b>	<b>Calco:</b> el chiste, la referencia y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 12</b>	Spreading the plague <sup>1</sup> was a lot easier back before everything went all "gluten free." <sup>2</sup>
<b>Línea Español - 12</b>	Propagar la peste <sup>1</sup> era mucho más fácil antes de que todo se volviera... libre de gluten <sup>2</sup> .
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica en base a las alusiones. <b>1. Alusión:</b> referencia a la plaga de no muerte, plaga que Kel'Thuzad extendió por el reino de Lordaeron en los Reinos del Este durante los eventos de <i>Warcraft III</i> . Esta era transmitida en forma de grano contaminado. <b>2. Alusión:</b> referencia a un fenómeno económico social en torno al crecimiento de los productos libres de gluten. El gluten es una proteína que se encuentra en ciertos granos y produce malestares a los celíacos. Debido a esto han incrementado las dietas y los productos libres de gluten.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantienen el chiste y las alusiones.

<b>Línea Inglés – 13</b>	[Maullidos] Oh, now, don't you worry, Mr. Bigglesworth. I won't let anyone harm you this time.
<b>Línea Español - 13</b>	[Maullidos] Oh, no te preocupes, Baldomero. Me aseguraré de que nadie te haga daño esta vez.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Alusión:</b> referencia a la instancia de bandas Naxxramas en <i>WoW: Wrath of the Lich King</i> . En la ciudadela, los jugadores podían encontrar a <i>Mr. Bigglesworth</i> (Baldomero) el gato de Kel'Thuzad, y los jugadores más crueles podían asesinarlo, aunque esto no daba mayores recompensas. Esto gatilla un grito por parte de Kel'Thuzad: “No!!! A curse upon you, interlopers! The armies of the Lich King will hunt you down. You will not escape your fate...”
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la línea se traduce en forma de <b>formulación funcional</b> . El nombre “ <i>Mr. Bigglesworth</i> ” en forma de <b>formulación establecida</b> .

<b>Línea Inglés – 14</b>	How dare you poke the Archlich of Naxxramas! Lich Lord of the Plaguelands, Commander of the Dread Necropolis! Master and founder of the Cult of the Damned...
<b>Línea Español - 14</b>	¡¿Cómo te atreves a molestar al Señor Exánime de Naxxramas?! ¡Señor Exánime de las Tierras de la Peste, Comandante de la Temible Necrópolis, Maestro y fundador del Culto de los Malditos!...
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a un popular post de la página de Reddit de Heroes of the Storm. Sirve de preparación para las dos líneas siguientes.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la línea se traduce en forma de <b>formulación funcional</b> . Los diversos títulos en forma de <b>formulación establecida</b> . Puede cuestionarse que la referencia se mantiene en caso de que el receptor tenga conocimientos de inglés, pero como sirven al chiste en la línea 16, no se sugiere cambiarla.

<b>Línea Inglés – 15</b>	Formerly of the Council of Six... Summoner of Archimonde the Defiler! The Betrayer of Humanity! Hearthstone Enthusiast, and Majordomo to the Lich King himself, Kel'Thu-freaking-zad.
<b>Línea Español - 15</b>	...¡Ex-miembro del Consejo de los Seis, Invocador de Archimonde el Rapiñador, el Traidor de Humanidad, Aficionado a Hearthstone, y Mayordomo del mismísimo Rey Exánime, el maldito... Kel'Thuzad!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Referencia intertextual indirecta:</b> continuación de la referencia a un popular post de la página de Reddit de Heroes of the Storm. Sirve de preparación para la línea siguiente.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la línea se traduce en forma de <b>formulación funcional</b> . Los diversos títulos en forma de <b>formulación establecida</b> . El nombre "Hearthstone" se traduce como <b>préstamo</b> . Puede cuestionarse que la referencia se mantiene en caso de que el receptor tenga conocimientos de inglés, pero como sirven al chiste en la línea 16, no se sugiere cambiarla.

<b>Línea Inglés – 16</b>	Oh wait, I forgot creator of the abomination! Can we take it again from the top? What do you mean, no? Fine... but I'm taking your soul for this!
<b>Línea Español - 16</b>	¡Oh, esperen! Me olvidé de creador de abominaciones. ¿Podemos empezar desde el principio? ¿Cómo que no? ¡Bien! ¡Entonces me quedaré con tu alma!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> situación cómica basada en la situación presentada por esta y las líneas anteriores, basada en la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a un popular post de la página de Reddit de Heroes of the Storm. Véase: <a href="https://www.reddit.com/r/heroesofthestorm/comments/6v2pw9">https://www.reddit.com/r/heroesofthestorm/comments/6v2pw9</a>
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> puede cuestionarse que la referencia se mantiene en caso de que el receptor tenga conocimientos de inglés. Se mantiene el chiste.

### 38) Kerrigan - StarCraft

<b>Línea Inglés – 3</b>	I like you, that's why I'm going to kill you... last.
<b>Línea Español - 3</b>	Me agradas, por eso te voy a matar... en último lugar.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual directa (en universo):</b> referencia a la misma frase <i>easter egg</i> de Kerrigan en StarCraft II: Wings of Liberty, y a su vez referencia indirecta a la frase del personaje John Matrix en la película Commando (1985): “ <i>You’re a funny guy, Sully. I like you. It’s why I’m going to kill you last.</i> ”
<b>PTT</b>	<b>Formulación establecida:</b> se mantiene la referencia a la frase en <i>StarCraft II</i> y con ello el chiste. La referencia a la película se pierde pues el doblaje latino es: “¡Que payaso eres! Me agradas y por eso voy a hacerte talco.”

<b>Línea Inglés – 4</b>	It's not easy being queen.
<b>Línea Español - 4</b>	No es fácil ser reina.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Juego de palabras:</b> entre las palabras “ <i>queen</i> ” y “ <i>green</i> ”, basado en la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la canción de Frank Sinatra <i>Bein’ Green</i> , específicamente a la línea: “ <i>It’s not that easy being green</i> ”. Esta canción se ha popularizado por versiones de los Muppets, en particular la de Kermit the Frog (la Rana René).
<b>PTT</b>	<b>Calco:</b> se pierde el juego de palabras y la referencia intertextual. Se pudo haber reemplazado por una nueva creación que incluyera una alusión o referencia a la canción “Qué Duro es ser Deidad” de la película El Camino hacia el Dorado que parece acercarse más al tema de la frase original. O utilizar otro referente en torno a las reinas, como abejas, hormigas, etc.

<b>Línea Inglés – 5</b>	Yeah, I'm still the Queen Bitch of the Universe.
<b>Línea Español - 5</b>	Sí, sigo siendo la Reina más perra de todo el universo.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica apoyada por la referencia. <b>Referencia intertextual directa (en universo):</b> referencia a la misma frase <i>easter egg</i> de Kerrigan en StarCraft II: Wings of Liberty, y a su vez referencia a una dialogo de Kerrigan en <i>StarCraft: Brood War</i> en la misión Omega: “ <i>You see, at this point I'm pretty much the Queen Bitch of the Universe. And not all of your little soldiers and spaceships will stand in my way again.</i> ”
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la referencia se mantienen.

<b>Línea Inglés – 6</b>	Really? Are you staring at my thorax?
-------------------------	---------------------------------------

<b>Línea Español - 6</b>	¿En serio? ¿Me estás mirando el tórax?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> burla al jugador basado en la alusión. <b>Alusión:</b> debido a la infección alienígena, Kerrigan comparte características de insecto, por eso utiliza la palabra tórax en vez de pecho.
<b>PTT</b>	<b>Calco:</b> Se mantiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 7</b>	Still easily amused, I see?
<b>Línea Español - 7</b>	¿Este caparazón me hace ver gorda?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la referencia. <b>Referencia intertextual indirecta (en universo):</b> referencia a la frase <i>easter egg</i> de Kerrigan en <i>StarCraft</i> : "Easily amused, huh?"
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se cambia la línea original por un chiste en base a la alusión de las partes de insecto de Kerrigan. Se mantiene el efecto cómico. Si bien existe un doblaje en español ibérico de la frase original en <i>StarCraft</i> , se decide no utilizarla.

<b>Línea Inglés – 8</b>	Looks like those energy drinks actually do give you wings.
<b>Línea Español - 8</b>	Parece que esas bebidas energizantes realmente te dan alas.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión y la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia al slogan de la bebida energética Red Bull: "Red Bull gives you wings." <b>Alusión:</b> Kerrigan posee alas pese a que no vuela con ellas en el juego.
<b>PTT</b>	<b>Calco:</b> el chiste, la alusión y la referencia intertextual se mantienen.

<b>Línea Inglés – 9</b>	Wait, aren't I supposed to be human now? Make up your mind, Blizzard. Human, zerg, human, zerg. Pick one!
<b>Línea Español - 9</b>	Esperen. ¿No se supone que ahora soy humana? ¡Hey, Blizzard, a ver si se deciden! Humana, zerg, humana, zerg. ¡Decídanse, ya basta!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> burla a Blizzard basada en la alusión. <b>Alusión:</b> basado en los múltiples cambios de Kerrigan en la historia de <i>StarCraft</i> , en donde comienza como humana, es infectada a zerg, es salvada de la infección solo para recaer y finalmente asciende a otro tipo de ser, como una xel'naga.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la línea se traduce como <b>formulación funcional</b> . El término "zerg" se mantiene como <b>préstamo</b> . El chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 10</b>	The worst part about having a hive mind is knowing exactly how many of your zerglings are licking themselves. At any. Given. Moment.
<b>Línea Español - 10</b>	La peor parte de tener una mente que controla un enjambre es que siempre sabes exactamente qué están haciendo tus zergueznos. Y cuando digo siempre, quiero decir... siempre.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la situación descrita.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la línea se traduce como <b>formulación funcional</b> . El término “zergling” se mantiene como <b>formulación establecida</b> . El chiste se mantiene.

<b>Línea Inglés – 11</b>	Are we really supposed to believe that I evolved high heels?
<b>Línea Español - 11</b>	¿Realmente se supone que cuando evolucioné me salieron tacones altos?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> ironía basada en la alusión. <b>Alusión:</b> de acuerdo con la historia de StarCraft, los zerg pueden controlar hasta cierto punto su metabolismo y evolución, de acuerdo al diseño de Kerrigan sus pies asumen una forma semejante a tacones altos. Y los tacones altos son un tipo de calzado reconocido por no ser sano y muchas veces incómodo. ★
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 12</b>	Hell hath no fury like a woman swarmed.
<b>Línea Español - 12</b>	Realmente extraño el acondicionador.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia. <b>Referencia intertextual directa (en universo):</b> referencia a la frase easter egg de Kerrigan en <i>StarCraft II: Heart of the Swarm</i> . Y a su vez, referencia indirecta a la frase “ <i>Hell hath no fury like a woman scorned</i> ” de la obra <i>The Mourning Bride</i> (1697) de William Congreve.
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se reemplaza la línea original por un chiste basado en la alusión de que al convertirse en zerg, el cabello de Kerrigan se convierte en formaciones óseas semejantes a tentáculos.

<b>Línea Inglés – 13</b>	It takes forever to comb your hair when it keeps fighting you. Literally.
<b>Línea Español - 13</b>	Tardas una eternidad en peinarte si tu pelo siempre te está peleando. Literalmente.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> al convertirse en zerg, el cabello de Kerrigan se convierte en formaciones óseas semejantes a tentáculos, con fuerza y articulación.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 15</b>	Phenomenal psionic powers. Icky sticky living space!
--------------------------	--

<b>Línea Español - 15</b>	Fenomenales poderes cósmicos y un espacio chiquitito y pegajoso para vivir.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la frase de Genio en la película <i>Aladdin</i> (1992): “ <i>Phenomial cosmic power! Itty bitty living space.</i> ”
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se estima que se mantiene la referencia intertextual y con ello el chiste. No se ha podido encontrar el doblaje original en español latino para la frase, pero sí el español ibérico. “Fenomenales poderes cósmicos y un espacio chiquitín para vivir”

<b>Línea Inglés – 16</b>	You will be assimilated. Resistance is futile.
<b>Línea Español - 16</b>	Serás asimilado. La resistencia es inútil.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la frase típica de los Borg, una raza alienígena de <i>Star Trek: The Next Generation</i> . En su primera aparición: “ <i>We are the Borg. Lower your shields and surrender your ships. We will add your biological and technological distinctiveness to our own. Your culture will adapt to service us. Resistance is futile.</i> ”
<b>PTT</b>	<b>Calco:</b> la referencia se mantiene.

<b>Línea Inglés – 17</b>	I'm a killer queen, guaranteed to blow your mind.
<b>Línea Español - 17</b>	Soy tu reina del dolor. Sé que prefieres solo antes que engañado.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a las líneas de la canción <i>Killer Queen</i> de la banda Queen. Específicamente a: “ <i>She’s a killer queen / gunpowder, gelatine / dynamite with a laser beam / guaranteed to blow your mind / anytime</i> ”
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se reemplaza la línea original por una que incluye una referencia intertextual indirecta a la letra de la canción <i>Mi Reina del Dolor</i> de la banda Maná, específicamente a: “Prefiero solo que atado, mi reina del dolor / Prefiero solo que engañado, que tengas suerte amor”

### 39) Kharazim - Diablo

<b>Línea Inglés – 4</b>	I have traveled many lands, and seen many people. In them, wisdom is as rare as <b>a jewel nestled in a mountain peak</b> .
<b>Línea Español - 4</b>	He viajado por muchos lugares y he visto mucha gente. La sabiduría es tan inusual como <b>una joya que descansa en la cima de una montaña</b> .
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> ironía basada en la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual directa:</b> “ <i>a jewel nestled in a mountain peak</i> ” parece ser una frase habitual en la descripción de sitios turísticos en las montañas.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la referencia se mantienen.

<b>Línea Inglés – 5</b>	I traveled once with an honest warrior who believed only lies, a god who did not believe in her own kind, and a wise ancient who spoke only foolishness.
<b>Línea Español - 5</b>	En una época viajé con un guerrero honesto que solo creía en mentiras, con un dios que no creía en su propio pueblo y con un erudito viejo que solo decía tonterías.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Alusión:</b> referencia a los múltiples viajeros que acompañan al jugador durante la campaña de Diablo III. En orden, Kormac el templario, Leah sobrina de Deckard Cain y recipiente del alma de Diablo y Shen el Codicioso, un hábil pero demente joyero.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> la alusión se mantiene.

<b>Línea Inglés – 8</b>	I do have my own hair, if you must know. I shave it out of piety.
<b>Línea Español - 8</b>	En realidad tengo mucho cabello, ¿sabes? Solo que me lo rasuro por devoción.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica en base a la alusión. <b>Alusión:</b> referencia a la calva de Kharazim y una tradición entre monjes dentro y fuera del juego.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la alusión se mantiene.

<b>Línea Inglés – 10</b>	My heart is steadfast, my spirit is pure, my mantras are consistent.
<b>Línea Español - 10</b>	Mi corazón es inalterable. Mi espíritu, puro. Mis mantras, consistentes.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> ironía entre el contenido de la línea y la estructura. Basado en la alusión. <b>Alusión:</b> los mantras son frases sencillas que las personas se repiten para internalizar ideas. Esta frase en particular posee estructura de mantra.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 11</b>	When using the exploding palm technique, always remember one thing: your palm should not actually explode.
<b>Línea Español - 11</b>	Cuando uses la técnica “palma explosiva”, siempre recuerda algo muy importante: la palma no tiene que explotar de verdad.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en el juego de palabras. <b>Juego de palabras:</b> basada en las posibles interpretaciones de la expresión “ <i>exploding palm</i> ” figurativamente como una habilidad que genera una explosión a través de la palma o en un sentido natural, como la palma que explota.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la línea se traduce como <b>formulación funcional</b> . El nombre “ <i>exploding palm</i> ” se traduce como <b>formulación establecida</b> . Se mantiene el juego de palabras y el chiste.

<b>Línea Inglés – 12</b>	Empty your mind, be formless, shapeless, like fire. If you put fire into a cup, it burns through the cup... and the table, and even the entire house. Be fire, my friend, not the cup.
<b>Línea Español - 12</b>	Pon la mente en blanco. Olvida la forma y las estructuras. Y se como el fuego. Si pones fuego en una taza, quemará la taza, la mesa y quizá toda la casa. Se el fuego, no la taza.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica que utiliza la ironía de presentar un absurdo por medio de la estructura de un proverbio.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste se mantiene.

<b>Línea Inglés – 13</b>	I see you serve Soveat, the god of poking people without end. He must be very proud of you.
<b>Línea Español -13</b>	Veo que sirves a Soveat, el dios de los que no pueden dejar de molestar a los demás. Debe estar muy orgulloso de ti.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> burla al jugador.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> la burla se mantiene.

<b>Línea Inglés – 14</b>	You must defeat Shenlong to have a chance, and he's been dead for a millennia. Good luck to you.
<b>Línea Español - 14</b>	Debes derrotar a Shenlong para que te declaren digno, pero ha estado muerto durante milenios. Una pena, ¿no?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la referencia intertextual y en la contradicción de la oración propuesta. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la frase de victoria de Ryu en el videojuego Street Fighter II (1991), reconocida como uno de los casos más populares de errores de traducción en videojuegos: “ <i>You must defeat Sheng Long to stand a chance</i> ”
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> puede cuestionarse si se mantiene la referencia intertextual en caso de que el receptor tenga conocimientos de inglés. Sin embargo, existe un referente latino para Shenlong, como un personaje de la serie de animé Dragon Ball, un dragón capaz de conceder deseos, por lo que cierto aspecto intertextual se mantiene. Además la contradicción de la oración permite que se mantenga el chiste.

<b>Línea Inglés – 15</b>	My strikes are fast, like lightning. It is a little bit frightening.
<b>Línea Español - 15</b>	No cuestiones mi velocidad. ¿Quieres que te pegue? ... ¿Quieres que te pegue de nuevo?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la letra de la canción <i>Kung Fu Fighting</i> de Carl Douglas, específicamente a: “ <i>Everybody was Kung Fu Fighting / Those kicks were fast as lightning / In fact, it was a little bit frightening / But they fought with expert timing.</i> ”
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se reemplaza la línea original por un chiste basado en la velocidad. Se pierde la referencia intertextual.

#### 40) Leoric - Diablo

<b>Línea Inglés – 3</b>	I am already dead. So when I am killed, what am I then? More dead? Deader? ...Alive?
<b>Línea Español - 3</b>	Si ya estoy muerto, cuando me maten, ¿qué seré? ¿Necrófago? ¿Retornado? Sería digno de un rey convertirse en Rey Supremo, creo yo.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la propuesta lógica de la oración.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> se traducen las dos primeras oraciones en forma de <b>formulación funcional</b> . El resto de la línea se traduce como <b>nueva creación</b> , omitiendo las expresiones “ <i>more dead</i> ” y “ <i>deader</i> ”, introduciendo alusiones a otras criaturas en el universo de <i>Diablo</i> . Se mantiene el chiste.

<b>Línea Inglés – 4</b>	It's never easy juggling a family, a kingdom, and the soul of a Prime Evil.
<b>Línea Español - 4</b>	No es fácil combinar las responsabilidades de la familia, el reino y el alma de un Mal Supremo.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica en base a la alusión. <b>Alusión:</b> como rey de Khanduras en vida, Leoric cargó por mucho tiempo con las responsabilidades de su reino y familia. Al haberse asentado en la Catedral de Tristram, lugar donde residía el alma de Diablo antes de los eventos del primer videojuego, el poder de la gema de alma eventualmente se apodera del rey.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la oración se traduce en forma de <b>formulación funcional</b> . El término “ <i>Prime Evil</i> ” se mantiene en forma de <b>formulación establecida</b> .

<b>Línea Inglés – 5</b>	The peasants called me mad... paranoid! Ha! Is it paranoia to think everyone around you wants to kill you? Is it? Is it? ...oh, it is? Well what about when they actually do it?
<b>Línea Español - 5</b>	Los aldeanos decían que estaba loco. ¡Paranoico! ¿Es de paranoico pensar que todos quieren matarte? ¡¿Eh?! ¡¿Eh?! ¡Ah! ¿Eh? ¿Ah, sí? Bueno, ¡pero a mí sí me mataron!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la ironía presentada en la oración y la alusión. <b>Alusión:</b> mientras el alma de Leoric era corrompida por Diablo y por influencia de Lázaro, su consejero y sirviente al Mal Superior, comenzó a apartarse de todos sus consejeros y hombres de confianza, declarando guerra con reinos vecinos para apartar a sus caballeros. Llegó incluso hasta el punto de matar a su esposa. Diablo eventualmente decide poseer al hijo de Leoric. Ya demente y paranoico, Leoric es asesinado por Lachdanan, uno de sus tenientes.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 6</b>	The old bones have but one fear left: osteoporosis.
<b>Línea Español - 6</b>	Este saco de huesos solo le teme a una cosa: la osteoporosis.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> Leoric tiene el título de Rey Esqueleto. No porque sea rey de los esqueletos, sino porque es el esqueleto de un rey.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 7</b>	Does anyone else hear these voices? What? No... Yes! [Risas] Yes, yes! Soon they all will.
<b>Línea Español - 7</b>	¿Alguien más oye esas voces? ¿Qué? ¿No? ¿Sí? [Risas] ¡Sí! ¡Pronto todos las oirán!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la alusión. <b>Alusión:</b> al haberse asentado en la Catedral de Tristram, lugar donde residía el alma de Diablo antes de los eventos del primer videojuego, el poder de la gema de alma eventualmente se apodera del rey. Esta posesión se da por medio de susurros en su mente.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 9</b>	I am the Skeleton King, not the King of the Skeletons. It is a small but important distinction.
<b>Línea Español - 9</b>	Soy el Rey Esqueleto, no el rey de los esqueletos. Son dos cosas completamente diferentes.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> explicación del juego de palabras. <b>Juego de palabras:</b> el término “ <i>Skeleton King</i> ” puede tener dos interpretaciones. Por un lado puede referirse a un gobernante de esqueletos, o bien, ser un esqueleto que gobierna, como el caso de Leoric.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y el juego de palabras.

<b>Línea Inglés – 10</b>	Heroes? [Risas] You mean those vagabonds who illegally enter my home, smash my jar collection, bring me to life just to kill me again, and then leave white items all over my floor? Oh yes, how very heroic.
<b>Línea Español - 10</b>	¿Héroes? Ja, ¿te refieres a esos vagabundos que entran ilegalmente a mi hacienda, destruyen mi colección de jarrones, me reviven para volver a matarme y después dejan objetos blancos tirados por todos lados? Sí, claro. ¡Muy heróico!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la ironía presentada y en la alusión. <b>Alusión:</b> con “ <i>heroes</i> ”, Leoric se refiere al personaje del jugador, específicamente a las múltiples acciones que realiza en <i>Diablo III</i> mientras se abre camino por la Catedral de Tristram para enfrentar a Leoric.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 11</b>	Ooh, do you feel that? It's going to rain again soon.
<b>Línea Español - 11</b>	Mmm, ¿lo sientes? En poco tiempo volverá a llover.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en las alusiones. <b>1. Alusión:</b> referencia a la creencia de que el dolor articular predice la lluvia. <b>2. Alusión:</b> al ser un esqueleto podría sentir más fuerte el dolor articular que provoca el clima de lluvia.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y las alusiones se mantienen.

<b>Línea Inglés – 12</b>	Darkness follows me. <sup>1</sup> I follow him too, but he doesn't post much.
<b>Línea Español - 12</b>	La Oscuridad me sigue. <sup>1</sup> Yo también la sigo a ella, pero nunca publica nada interesante.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la lógica propuesta por la línea intertextual. Inversión de la lógica propuesta por la primera oración. <b>1. Alusión:</b> referencia al chiste sobre la oscuridad en las líneas de voz <i>easter egg</i> de <i>Warcraft III</i> . En ellas se presenta a la oscuridad como una entidad reconocida bajo ese nombre. Además muchos de los personajes villanos como Leoric, suelen decir frases parecidas a “la oscuridad llama”, “la oscuridad se acerca” o afines.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la línea se traduce como <b>formulación funcional</b> . Se reemplaza la oración coordinada en español por medio de una <b>nueva creación</b> que cambia levemente la idea de la línea original. El chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 13</b>	Why are you being so <b>sternum</b> <sup>1</sup> ? I'm just <b>ribbing</b> <sup>2</sup> you. What's the matter... Do you not find this bone punnery... <b>humerus</b> <sup>3</sup> ?
<b>Línea Español - 13</b>	Antes de hostigarme por haber encerrado al forastero en mi cripta, deberías saber la verdad. ¿Sabes cómo le decían a ese hombre en el poblado? ¡El coleccionista de huesos! Mi integridad corría peligro.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en múltiples juegos de palabras con palabras asociadas a esqueletos. <b>1. Juego de palabras:</b> entre “ <i>sternum</i> ” que significa esternón y “ <i>stern</i> ” que significa serio. <b>2. Juego de palabras:</b> entre “ <i>ribbing</i> ”, que significa fastidiar y “ <i>rib</i> ” que significa costilla. <b>3. Juego de palabras:</b> entre “ <i>humerus</i> ” que significa húmero y “ <i>humorous</i> ” que significa chistoso.
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se reemplaza la línea original por un chiste que hace alusión a Tyrael, el forastero que es apresado en la cripta del Rey Esqueleto en los eventos de <i>Diablo III</i> y al hecho de que Leoric sea un esqueleto. En la historia, Tyrael nunca es llamado el “coleccionista de huesos”, pero esto se incluye solo para el efecto humorístico. Se mantiene el chiste, pero se pierden los juegos de palabras.

<b>Línea Inglés – 14</b>	The leg bone's connected to the thigh bone. The thigh bone's connected to the rib bone. The rib bone's connected to the shoulder bone... I'm starting to regret taking these apart.
<b>Línea Español - 14</b>	La rótula se conecta al fémur. El fémur se conecta con la pelvis. La pelvis se conecta con las costillas. Las costillas se conectan con el omóplato. Hmm. ¿Quién me mandó a desarmar esto?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la canción infantil <i>The Skeleton Dance</i> : “ <i>The foot bone’s connected to the leg bone / the leg bone’s connected to the knee bone / the knee bone’s connected to the thigh bone / doin’ the skeleton dance.</i> ”
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se pierde la referencia intertextual, sin embargo, el chiste se mantiene, ya que la línea se presenta como una suerte nemotecnia para recordar cómo armar un esqueleto.

<b>Línea Inglés – 15</b>	Drink milk. It's good for your bones.
<b>Línea Español - 15</b>	Bebe mucha leche. Hace bien a los huesos.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en las alusiones. <b>1. Alusión:</b> referencia a la creencia de que la leche hace bien para los huesos. <b>2. Alusión:</b> al ser un esqueleto, es decir, más huesos que persona, se entiende por qué Leoric apreciaría este consejo.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y las alusiones se mantienen.

#### 41) Li Li - Warcraft

<b>Línea Inglés – 3</b>	My uncle takes me to the weirdest places. I don't even know where we are right now.
<b>Línea Español - 3</b>	Mi tío me lleva a lugares súper raros. ¡No tengo idea de donde estamos ahora!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Alusión:</b> referencia a Chen Cerveza de Trueno, otro personaje de Warcraft que aparece en HotS. Junto a Li Li son reconocidos como errantes.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> la alusión se mantiene.

<b>Línea Inglés – 4</b>	So have you ever been to Thunder Bluff? The tauren built an entire city on top of a mesa using tents! You know, I wonder, where do they go... you know.
<b>Línea Español - 4</b>	¿Alguna vez has estado en la Cima del Trueno? Los tauren construyeron una ciudad entera con carpas en la cima de una meseta. Mmm. Me pregunto... ¿a dónde van cuando tienen que...? Nada, tú sabes.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la alusión. <b>Alusión:</b> referencia a la cultura tauren, una raza de hombres toro que habita en <i>Thunder Bluff</i> (Cima del Trueno). Como describe Li Li, la mayoría de sus construcciones son grandes tiendas en la cima de enormes mesetas. Li Li se pregunta donde van al baño ya que no pareciera haber nada semejante a letrinas, tal vez guiada por la naturaleza vacuna de esta raza.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la línea se traduce como <b>formulación funcional</b> . El término " <i>Thunder Bluff</i> ", como <b>formulación establecida</b> . El término " <i>tauren</i> ", como <b>préstamo</b> . El chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 5</b>	So be careful not to drink too much healing brew. It can make you stupid, and fat. Oh, and lazy.
<b>Línea Español - 5</b>	Te recomiendo que no bebas demasiado brebaje sanador. Te puede dejar estúpido y gordo. ¡Ah! Y vago.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la alusión. Puede considerarse una burla a Chen. <b>Alusión:</b> Li Li es una sanadora que se especializa en utilizar un brebaje sanador para asistir a sus aliados. Debido a su herencia como una Cerveza de Trueno es posible que el brebaje sanador sea una especie de cerveza. Y bajo ese punto de vista, compara el exceso de brebaje sanador con el exceso de alcohol, actividad en la que su tío gusta participar.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 6</b>	You know the best part about exploring the Nexus is I get to see a new world every 20 minutes or so!
<b>Línea Español - 6</b>	¡Súper! Lo mejor de explorar el Nexo es que puedo ver un mundo nuevo más o menos cada 20 minutos.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> referencia a los distintos mapas que conforman el Nexo, el mundo de HotS, y la duración aproximada de las partidas.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 7</b>	So, I was born on the back of a giant turtle that, like, moves around the ocean. But, what if the ocean was just, like, this back of a bigger turtle and – oh my gosh! – what if it's, like, <b>turtles all the way down</b> ! Whoa.
<b>Línea Español - 7</b>	Mira. Nací en la espalda de una tortuga gigante que nada, como que se mueve por el océano. Pero... ¿y qué onda si el océano fuera la espalda de una tortuga súper grande y...? ¡Ay, me muero! ¿Y si es como que son todas tortugas, tortugas y tortugas hasta el fin? ¡Wo!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la referencia intertextual. <b>1. Referencia intertextual directa:</b> referencia a un concepto en cosmología “ <i>Turtles all the way down</i> ”, una concepción de ciertas culturas respecto a la posición del mundo. Existen referentes en que la imagen de la tortuga cambia a rocas o elefantes, pero la idea es la misma.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> si bien no pareciera haber una formulación establecida en español de la referencia intertextual. Se estima que la referencia se mantiene debido a que es una forma de interpretar el concepto en español. El chiste se mantiene.

<b>Línea Inglés – 9</b>	Alright, does anyone else wonder where these weird little minion guys are coming from? I mean, they don't even talk either. Hello! Hi!
<b>Línea Español - 9</b>	¿Qué onda? ¿Nadie más se pregunta de dónde vienen todos estos esbirritos? O sea, ni siquiera hablan. ¿Okey? ¡Holis!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> en las partidas de HotS, a través de las calles principales de los mapas atraviesan esbirros provenientes de los núcleos aliados y enemigos. Dichos esbirros atacan incesablemente durante toda la partida y permiten a los jugadores obtener experiencia para hacerse más fuertes. Estos cambian dependiendo del mapa, pero no tienen una mayor personalidad ni explicación en la historia del juego.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés - 10</b>	So... do you just go around poking everyone you meet 'cause that's, like, super weird.
<b>Línea Español - 10</b>	Oki, a ver... ¿te la pasas molestando a todos los que conoces? Porque es como... súper raro.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> burla al jugador.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste se mantiene.

<b>Línea Inglés – 11</b>	[Suspiro] You make me a sad panda.
<b>Línea Español - 11</b>	[Suspiro] Por tu culpa ahora soy una panda súper triste.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la referencia. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la frase de Petey the Sexual Harassment Panda, un personaje de South Park: “ <i>That makes me a sad panda.</i> ”
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se puede discutir si se mantiene la referencia intertextual, pues la frase del doblaje latino de South Park es “Eso hace al panda muy triste”. Sin embargo, el ritmo de la actuación pareciera sugerir que sí se mantiene.

<b>Línea Inglés – 12</b>	<b>Life is an adventure!</b> Unless it's not, well then I'm not sure what it is exactly but it's something. Yeah, there: Life is something!
<b>Línea Español - 12</b>	<b>La vida es una aventura.</b> Bueno, quizás no. Eh... en realidad no sé bien qué es, pero es algo. ¡Obvio! ¡La vida es algo!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> ironía sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual directa:</b> referencia a una frase típica de mensajes motivacionales y de autoayuda.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la referencia intertextual se mantienen.

#### 42) Li-Ming - Diablo

<b>Línea Inglés – 4</b>	Is anyone paying attention, or are you paying too much attention?
<b>Línea Español - 4</b>	Eres más insoportable que Lyndon y sus piropos.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> burla al jugador.
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se reemplaza la línea original por una que contiene una burla en base a la alusión a uno de los personajes acompañantes de <i>Diablo III</i> , Lyndon el canalla.

<b>Línea Inglés – 5</b>	I studied the ancient secrets of magic just to be annoyed by you. How did you know?
<b>Línea Español - 5</b>	Sí, me pasé años estudiando los secretos ancestrales de la magia, solo para que me moleste alguien como tú. ¿Cómo supiste?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> burla al jugador.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste se mantiene.

<b>Línea Inglés – 6</b>	This seems like a good time a practice my silence spell.
<b>Línea Español - 6</b>	Creo que este es un buen momento para practicar mi hechizo del silencio.
<b>Fenómeno LT</b>	Ninguno, sin embargo sirve de preparación para las cuatro líneas siguientes.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional</b>

<b>Línea Inglés – 7</b>	Let's see how you fare with this! [Sonido de conjuro]
<b>Línea Español - 7</b>	¡Veamos qué te parece esto! [Sonido de conjuro]
<b>Fenómeno LT</b>	Ninguno, sin embargo sirve de preparación para las tres líneas siguientes.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional</b>

<b>Línea Inglés – 8</b>	[Sonido tratando de hablar con la boca cerrada]
<b>Línea Español - 8</b>	[Sonido tratando de hablar con la boca cerrada]
<b>Fenómeno LT</b>	Ninguno, sin embargo sirve de preparación para las dos líneas siguientes.
<b>PTT</b>	<b>Calco</b>

<b>Línea Inglés – 9</b>	[Sonido de hechizo deshaciéndose y sonido de aclararse la garganta] I have, uh, never made that mistake before.
<b>Línea Español - 9</b>	[Sonido de hechizo deshaciéndose y sonido de aclararse la garganta] Ah, me... ah, nunca había cometido ese error.
<b>Fenómeno LT</b>	Ninguno, sin embargo sirve de preparación para la línea siguiente.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional</b>

<b>Línea Inglés – 10</b>	If you speak of this to anyone, I will blast you into another plane of existence!
<b>Línea Español - 10</b>	Si le cuentas esto a alguien, ¡te haré desaparecer de este plano existencial!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la líneas anteriores.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional :</b> se mantiene el chiste.

<b>Línea Inglés – 11</b>	My teachers always used to tell me that I was <b>full of myself</b> but that can't be true, <b>I can't get enough of me.</b> [Risas]
<b>Línea Español - 11</b>	Mis maestras siempre me decían que era una engreída. ¡Soy tan increíble que hasta ellas me envidiaban! [Risas]
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en el juego de palabras. <b>Juego de palabras:</b> entre las expresiones “ <i>full of myself</i> ” y “ <i>can't get enough of me</i> ” que se contradicen en sus sentidos literales, que podrían aproximarse con las traducciones “lleno de uno mismo” y “no tener suficiente de uno mismo”, las expresiones en inglés tienen relación con el ego.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> se utiliza <b>formulación funcional</b> para traducir la primera parte de la oración. La segunda parte se traduce por medio de una <b>nueva creación</b> , se presenta en ella una línea chistosa en base a la ironía entre ambas oraciones del español. Se pierde el juego de palabras.

<b>Línea Inglés – 12</b>	It's funny that Eirena equips a <b>focus</b> to cast spells. You know, because she's still so... so... oh, let's just say she's... <b>distracted.</b>
<b>Línea Español - 12</b>	Es increíble que Eirena use un <b>foco</b> para sus hechizos. Je, je, no sé, digo...eh, porque, mmm, ella es tan... <b>desenfocada.</b>
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> burla a Eirena, una de las personajes acompañantes al jugador en <i>Diablo III</i> . <b>Juego de palabras:</b> entre el significado de “ <i>focus</i> ” como concentración y “ <i>distracted</i> ”.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y el juego de palabras.

<b>Línea Inglés – 13</b>	<b>I once magic missile into the Darkness<sup>1</sup>.</b> Boy, was he sore about it. <sup>2</sup>
<b>Línea Español - 13</b>	<b>Una vez lancé un proyectil mágico a la Oscuridad<sup>1</sup>.</b> Uh, no te imaginas cómo se puso. <sup>2</sup>
<b>Fenómeno LT</b>	<p><b>Chiste:</b> giro basado en las referencias intertextual y la alusión.</p> <p><b>1. Referencia intertextual indirecta:</b> referencia al sketch del grupo Dead Alewives, <i>Dungeons and Dragons</i> de 1996 específicamente al dialogo:  <i>“A: Why are you casting magic missiles? There’s nothing to attack here?  B: I’m attacking the darkness.”</i></p> <p><b>2. Alusión:</b> referencia al chiste sobre la oscuridad en las líneas de voz <i>easter egg</i> de <i>Warcraft III</i>. En ellas se presenta a la oscuridad como una entidad reconocida bajo ese nombre.</p>
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene la alusión. Podría cuestionarse si se mantiene la referencia 1 en caso de que el receptor tenga conocimientos de inglés. En cualquier caso, el chiste puede mantenerse solo con la alusión en español.

<b>Línea Inglés – 14</b>	<b>I’m a whiz of a wiz. I mean, if ever a wiz there was that is.<sup>1</sup></b> Haha, get it?
<b>Línea Español - 14</b>	Yo solo seguí el camino de ladrillos amarillos y... llegué hasta aquí.
<b>Fenómeno LT</b>	<p><b>Chiste:</b> línea cómica basada en la referencia.</p> <p><b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la letra de la canción <i>We’re off to see the Wizard</i> de la película <i>The Wizard of Oz</i> (1939). Específicamente a las líneas: <i>“We’re off to see the Wizard / The Wonderful Wizard of Oz / We hear he is a whiz of a wiz / If ever a wiz there was”</i>.</p>
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se reemplaza la referencia por una nueva línea de voz que incluye un chiste basado en el giro sobre una alusión a la misma obra.

<b>Línea Inglés – 16</b>	I love this glove's power. It's so bad.
<b>Línea Español - 16</b>	En épocas pasadas habrían pagado fortunas por mis orejas.
<b>Fenómeno LT</b>	<p><b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión y la referencia intertextual.</p> <p><b>Alusión:</b> dentro de su diseño en HotS, Li-Ming porta un guante que aparentemente le otorga cierto poder mágico adicional.</p> <p><b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la frase de Lucas en la película The Wizard (1989), película producida por Nintendo para promover su producto, el Power Glove: <i>“I love the Power Glove. It's so bad.”</i></p>
<b>PTT</b>	<p><b>Nueva creación:</b> se reemplaza la línea original por una línea de voz nueva. Se sospecha que esta incluye una referencia intertextual o alusión que según la investigación va más allá del juego o de su historia. Podría asociarse a la idea de los samurái que recolectaban orejas de sus víctimas debido a que Li-Ming y los magos de Diablo, comparten muchos rasgos orientales, mas no es seguro.</p>



### 43) The Lost Vikings/Los Vikingos Perdidos – Lost Vikings

#### 43.1) Baleog

<b>Línea Inglés – 1</b>	Who do you think you are? Tomator?
<b>Línea Español - 1</b>	¿Quién te crees que eres, <i>Tomator</i> ?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> burla al jugador basada en la alusión. <b>Alusión:</b> en el videojuego de Lost Vikings, Tomator es el nombre del jefe final, una criatura alienígena semejante a un orco que captura diversas criaturas para su zoológico espacial.
<b>PTT</b>	<b>Calco:</b> el chiste y la alusión se mantiene.

<b>Línea Inglés – 3</b>	I have a quiver full of swords, and I know how to throw them!
<b>Línea Español - 3</b>	Tengo un carcaj lleno de espadas y sé cómo lanzarlas.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la contradicción lógica propuesta por la línea de voz.
<b>PTT</b>	<b>Calco:</b> la línea de voz se mantiene.

<b>Línea Inglés – 5</b>	Wait a minute... The world's best navigators are vikings? Huh... Clearly my friends and I are doing something wrong...
<b>Línea Español - 5</b>	¡Un momento! ¿Los mejores navegantes del mundo son los vikingos?... Claramente nosotros estamos haciendo algo mal.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la contradicción entre la información propuesta en la línea de voz y la alusión. <b>Alusión:</b> Baleog, Erik y Olaf conforman el personaje llamado “Lost Vikings” no solo por el nombre de su juego, si no que en la trama de su historia, los vikingos terminan perdidos por una serie de lugares a través del espacio tiempo.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la alusión se mantienen.

### 43.2) Erik

<b>Línea Inglés – 1</b>	I'm the fast, smart viking. The fast, stupid viking didn't make it past Lost Vikings 0.1.
<b>Línea Español - 1</b>	Yo soy el vikingo rápido e inteligente. El vikingo rápido y estúpido no sobrevivió a la versión 0.1 de Lost Vikings.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> referencia a las distintas versiones de los juegos antes de ser lanzadas.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> la alusión y el chiste se mantienen.

<b>Línea Inglés – 3</b>	The Nexus is pretty normal to me. You want weird? Go to Wacky World!
<b>Línea Español - 3</b>	El Nexo me parece un lugar bastante normal. Al menos aquí no te inflan como un globo.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> referencia a un mundo en el primer videojuego de <i>Lost Vikings</i> . En <i>Wacky World</i> , para avanzar en el nivel los vikingos deben inflarse como globos.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la primera oración se mantiene como <b>formulación funcional</b> . Las siguientes oraciones son remplazadas por una <b>nueva creación</b> en la que se incluye una alusión al mismo mundo que en la original. El chiste se mantiene.

<b>Línea Inglés – 4</b>	Why does Olaf keep following Chen around with his mouth open? Gross!
<b>Línea Español - 4</b>	¿Por qué Olaf anda siempre persiguiendo a Chen con la boca abierta? ¡Bah, qué asco!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> referencia a una de las frases de Olaf más adelante (véase 44.3 – Olaf, línea 5).
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> la alusión y el chiste se mantienen.

<b>Línea Inglés – 5</b>	I once cooked minute rice in twenty-seven seconds. It means I'm Swift... Get it?
<b>Línea Español - 5</b>	La caja decía un minuto de cocción y yo lo hice en 27 segundos. ¡¿Si eso no es ser veloz, ser veloz qué es?!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> se presenta una situación cómica en base al título de Erik, “ <i>the Swift</i> ” (el veloz).
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la primera oración se mantiene como <b>formulación funcional</b> . La segunda oración es remplazada por una <b>nueva creación</b> que mantiene la misma idea del original. El chiste se mantiene.

### 43.3) Olaf

<b>Línea Inglés – 2</b>	You are bad, and you should feel bad.
<b>Línea Español - 2</b>	Eres malo y deberías sentirte mal.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> burla al jugador basada en la referencia. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a frase del Dr. Zoidberg de la serie Futurama: “ <i>Your music is bad, and you should feel bad</i> ”, que alcanzó popularidad en internet con ciertas imágenes virales.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la referencia se mantienen.

<b>Línea Inglés – 4</b>	My shield doubles as a dinner tray. And a Lazy Susan. Spinnen Round and Rounden.
<b>Línea Español - 4</b>	Mi escudo también sirve como bandeja. Muy práctico para un día de campo en el espacio.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> como el más corpulento de los vikingos, Olaf es constantemente asociado con comer en exceso.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> se mantiene la primera oración en forma de <b>formulación funcional</b> . De ahí en adelante se realiza una <b>nueva creación</b> que mantiene una alusión a los primeros mundos del videojuego original de <i>Lost Vikings</i> . El chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 5</b>	If you follow Chen around closely enough, with your mouth open <sup>1</sup> . That barrel of his leaks... Slurpity <sup>2</sup> [Palabras inteligibles]
<b>Línea Español - 5</b>	Si sigues a Chen bien de cerca y con la boca abierta <sup>1</sup> . Verás que ese barril suyo empieza a gotear. <sup>2</sup>
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la alusión 2. <b>1. Alusión:</b> referencia a Chen Cerveza de Trueno, personaje de Warcraft que también aparece en HotS. Lleva un barril lleno de cerveza en batalla. <b>2. Alusión:</b> como el más corpulento de los vikingos, Olaf es constantemente asociado con comer en exceso.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la oración se traduce en forma de <b>formulación funcional</b> . Las palabras inteligibles sufren <b>omisión</b> . El chiste y las alusiones se mantienen.

### 43.4) Todos Juntos

<b>Línea Inglés - 1</b>		<b>Línea Español - 1</b>	
Olaf: Hey, I think somebody poked me! Erik: I'll poke ya! You're just imagining things.		Olaf: ¡Ey! ¿Quién me está molestando? Erik: [Suspira] Yo no vi nada, ¿te sientes bien?	
<b>Fenómeno LT</b>	Ninguno, sin embargo sirve de preparación para la línea siguiente.		
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional</b>		

<b>Línea Inglés - 2</b>		<b>Línea Español - 2</b>	
Baleog: Oh! No! Somebody's definitely poking us! Olaf: See? Erik: Ya feel. Ya don't see poking... Ow! Knock it off! Baleog: He's right, Olaf's right! I saw that! Olaf: I told ya!		Baleog: ¡No! ¡No, no, no, no! ¡Sin dudas alguien nos está molestando! Olaf: ¡Tenía razón! ¿Lo ves? Erik: ¡Nah! No lo veo. ¿Cómo esperas que vea algo que no se ve? ¡Ayayay! Ya lo sentí. Baleog: ¡No, Olaf tiene razón! ¡Lo ví! Olaf: Les dije.	
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> diálogo cómico basado en la línea anterior.		
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste se mantiene.		

<b>Línea Inglés - 3</b>		<b>Línea Español - 3</b>	
Erik: Get lost, will ya? Olaf: Done! Baleog: He's not talking to you, you [Palabras inteligibles]! Olaf: Oh...		Erik: ¡Ya piérdete de una vez! Olaf: Hecho. Baleog: ¡Ah! No está hablando contigo. Olaf: ¿Eh?	
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> diálogo cómico basado en la alusión. <b>Alusión:</b> al nombre de <i>Lost Vikings</i> . Bajo el cual Olaf entiende que ya está perdido.		
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> el diálogo se traduce en forma de <b>formulación funcional</b> . Las palabras inteligibles sufren <b>omisión</b> . El chiste y la alusión se mantienen.		

<b>Línea Inglés - 4</b>		<b>Línea Español - 4</b>
<p>Erik: Seventeen years of nothing, and they bring us back for a MOBA! Huh, figures.            Baleog: It's not a MOBA, it's a Hero Brawler!            Olaf: Hero Brawler [Palabras inteligibles]. You made that up!            Erik: Nope... but Blizzard sure did!            Baleog: Ugh. You guys are so getting us fired, do you know that?</p>		<p>Erik: Ah, 17 años en la nada, ¡y ahora nos llaman para un MOBA! ¡Jejeje! ¿Quién lo diría?            Baleog: ¡Es un enfrentamiento con héroes!            Olaf: ¡Mentira! Eso acabas de inventarlo tú.            Erik: Noup. Se lo inventó Blizzard.            Baleog: Ya basta. Van a hacer que nos despidan.</p>
<b>Fenómeno LT</b>	<p><b>Chiste:</b> diálogo cómico y burla a Blizzard, basada en la alusión.  <b>Alusión:</b> si bien el juego Heroes of the Storm se considera un MOBA (<i>Multiplayer Online Battle Arena</i>), Blizzard intentó presentarlo bajo la clasificación de <i>Hero Brawler</i> (un enfrentamiento de héroes) a fin de simplificar el concepto. El término no fue aceptado por la comunidad y fue motivo de burlas hacia la compañía durante algún tiempo.</p>	
<b>PTT</b>	<p><b>Combinación:</b> se mantiene el dialogo en forma de <b>formulación funcional</b>, con lo que se pierde la alusión y parte del chiste. El término “MOBA” se mantiene como <b>préstamo</b>. Las palabras inteligibles sufren <b>omisión</b>. Se sugiere reforzar el concepto de la burla a Blizzard dejando de lado la idea de “<i>Hero Brawler</i>” para la cual no hay referente en español, haciendo más explícita la idea de no llamarlo MOBA.</p>	

<b>Línea Inglés - 5</b>		<b>Línea Español - 5</b>
<p>Baleog: I'm gonna poke you in a minute!            Erik: Baleog! Calm down. Breathe. You're gonna blow a gasket!            Baleog: [Sonidos de respiración agitada]            Erik: Nice!</p>		<p>Baleog: ¡Te voy a molestar yo a ti a ver si te gusta!            Erik: ¡Baelog, tranquilo! Respira. Vas a tener un pico de presión.            Baleog: [Sonidos de respiración agitada]            Erik: Eso. Tranquilo.</p>
<b>Fenómeno LT</b>	<p><b>Chiste:</b> diálogo cómico.</p>	
<b>PTT</b>	<p><b>Formulación funcional:</b> el chiste se mantiene.</p>	

<b>Línea Inglés - 7</b>		<b>Línea Español - 7</b>
<p>Olaf: Oooh! My tummy has never looked so high definition!            Erik: Huh, not sure I consider that an upgrade.</p>		<p>Olaf: ¡Oh jojojo! ¡Nunca había visto mi barriga en alta definición!            Erik: No estoy tan seguro de que eso sea una ventaja.</p>
<b>Fenómeno LT</b>	<p><b>Chiste:</b> diálogo cómico basado en la alusión.  <b>Alusión:</b> <i>The Lost Vikings</i> era un videojuego de plataformas en 2D y su última entrega <i>The Lost Vikings 2</i> se estrenó el año (1997). Desde entonces Blizzard nunca había vuelto a utilizar a los personajes.</p>	
<b>PTT</b>	<p><b>Formulación funcional:</b> chiste y alusión se mantienen.</p>	

<b>Línea Inglés - 8</b>		<b>Línea Español - 8</b>	
Erik: Whatever happened to Scorch and Fang? Baleog: Eh, nobody remembers those guys. Olaf: I do! Who could forget a dragon and marmoset? Baleog: A marmo-marmo-what? Olaf: A marmo-marmoset!		Erik: Ey, ¿qué habrá pasado con Scorch y Fang? Baleog: ¡Ah! Nadie se acuerda de ellos. Olaf: Yo sí. ¿Quién podría olvidarse de un dragón y una zarigüeya? Baleog: Zari-¿qué? Olaf: Zarigüeya.	
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> diálogo cómico basada en la alusión. <b>Alusión:</b> referencia a los personajes Scorch y Fang, de <i>The Lost Vikings II</i> , personajes que se unían a los vikingos en ciertos niveles. Scorch era un dragón y Fang un hombre lobo, sin embargo, los vikingos siempre discutían sobre el animal que se suponía que era.		
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> se mantiene la alusión y el chiste por medio de <b>formulación funcional</b> . Se cambia “ <i>marmoset</i> ” a través de una <b>nueva creación</b> .		

<b>Línea Inglés - 9</b>		<b>Línea Español - 9</b>	
Erik: You ever get the feeling of déjà vu? Baleog: For the four millionth, six hundred and forty-nine thousand, three hundred and fifty-fourth time... No!		Erik: ¡Ey! ¿Alguna vez tuviste un... déjà vu? Baleog: ¡¿Podrías dejar de preguntarme eso?!	
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> diálogo cómico basado en la contradicción de ambos enunciados.		
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la línea de Erik se mantiene en forma de <b>formulación funcional</b> . La línea de Baleog es una <b>nueva creación</b> que quita parte de la exageración, a causa de esto se cuestiona que el chiste se mantenga. Se sugiere haber buscado alguna forma de sostener la expresión numeral, como un calco.		

<b>Línea Inglés - 10</b>		<b>Línea Español - 10</b>	
Baleog: This guy's not doing nothing... Wake me up when this is over. Erik: No, wait! Baleog: [Entre ronquidos]...herring... Erik: He's out. All right, what happens when we have to move?!		Baleog: Los jugadores de hoy en día no hacen nada. Bah, despiértente cuando empiece la acción. Erik: No, espera. Baleog: [Ronquidos] Erik: Lo perdimos. Bueno, ¿qué hacemos si tenemos que movernos?!	
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la situación propuesta, podría considerarse una alusión. <b>Alusión:</b> dentro del juego <i>The Lost Vikings</i> , el jugador controla a uno de los vikingos a la vez, mientras los otros esperan.		
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la alusión se mantienen.		

<b>Línea Inglés - 11</b>		<b>Línea Español - 11</b>	
Erik: Whew! How are you guys holding up? I think I need a bath. Baleog: Bath? <b>Vikings don't need no stinkin' baths!</b> <sup>1</sup> Olaf: We don't need no stinkin' vikings, either!		Erik: ¿Cómo están ustedes, muchachos? ¡Ju, ju! Creo que necesito un baño. Baleog: ¡¿Baño?! <b>¡Los vikingos no necesitan ningún sucio baño!</b> <sup>1</sup> Olaf: ¡Ah! Tampoco necesitamos a un sucio vikingo.	
<b>Fenómeno LT</b>	<p><b>Chiste:</b> diálogo cómico basado en el juego de palabras.</p> <p><b>Juego de palabras:</b> basado en los significados de “<i>stinkin’</i>” comoapestoso y como un insulto.</p> <p><b>1. Referencia intertextual indirecta:</b> puede establecerse una referencia a las líneas de Gold Hat en la película <i>The Treasure of the Sierra Madre</i> (1927): “<i>Badges? We ain't got no badges! We don't need no badges! I don't have to show you any stinking badges!</i>”</p>		
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantienen el chiste, el juego de palabras y la referencia intertextual.		

<b>Línea Inglés - 12</b>		<b>Línea Español - 12</b>	
Olaf: Do you think we'll ever see Tomator again? Erik: <b>Tomator? You mean Tommy. It was a little kid named Tommy</b> <sup>1</sup> . Baleog: Maybe he's out there somewhere. [Se aclara la garganta y empieza a cantar] <b>Tommy, can you hear me?</b> <sup>2</sup> Olaf: Feed me! Feed me! Baleog: Touch me!		Olaf: ¡Eh! ¿Creen que alguna vez volveremos a ver a... cómo se llamaba, <i>Tomator</i> ? Erik: ¡Bah! Querrás decir Tómatator, ¿no? Baleog: No sabes nada. Se dice Tomator. Erik: No. Tómatator. Baleog: To-ma-tor. Olaf: Seh...	
<b>Fenómeno LT</b>	<p><b>Chiste:</b> diálogo cómico basado en la alusión.</p> <p><b>1. Alusión:</b> en el videojuego de Lost Vikings, Tomator es el nombre del jefe final, una criatura alienígena semejante a un orco que captura diversas criaturas para su zoológico espacial. Si bien es el antagonista, los vikingos no lo toman muy en serio.</p> <p><b>2. Alusión:</b> podría establecerse una alusión en base a la melodía con la que Baleog canta a la canción “<i>Do you Want to Build a Snowman?</i>” de la película <i>Frozen</i> (2013).</p>		
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> se mantiene la primera línea de Olaf por medio de <b>formulación funcional</b> . Las líneas posteriores se cambian por <b>nuevas creaciones</b> en las que se presenta una discusión cómica en base a la pronunciación del nombre Tomator. Se pierde la alusión 2.		

<b>Línea Inglés - 13</b>		<b>Línea Español - 13</b>	
<p>Olaf: Uh, just so we're clear, I still have dibs on Erik's helmet.  Baleog: I get his boots!  Erik: Seventeen years! Nothing changes.</p>		<p>Olaf: Yo ya pedí el casco de Erik.  Baleog: Yo me quedo con las botas.  Erik: 17 años. ¡Ustedes no cambian nunca!</p>	
<b>Fenómeno LT</b>	<p><b>Chiste:</b> diálogo cómico basado en la referencia intertextual.  <b>Referencia intertextual indirecta (en universo):</b> referencia a uno de los diálogos de los vikingos al terminar uno de los primeros niveles de <i>The Lost Vikings</i>:  “Erik: <i>If I bash one more wall right now, my head will explode!</i>  Olaf: <i>I got dibs on his helmet.</i>  Baleog: <i>Okay, but I get his boots.</i>  Erik: <i>It's great to have such good friends.</i>”</p>		
<b>PTT</b>	<p><b>Formulación funcional:</b> se puede discutir que la referencia se mantiene en el caso de que el receptor tenga conocimientos de inglés. Pese a ello, el efecto cómico de la línea se mantiene.</p>		

<b>Línea Inglés - 14</b>		<b>Línea Español - 14</b>	
<p>Olaf: Hey, you guys remember when we were in World of Warcraft<sup>1</sup>?  Erik: Ugh, That was just a reference!  Baleog: Yes Olaf, we're not dwarves, we're vikings! [Risas] Except for Erik. [Risas] He's a dwarf.<sup>2</sup>  Erik: [Risa falsa] You take it back!</p>		<p>Olaf: ¡Ah! ¿Recuerdan cuando aparecimos en World of Warcraft<sup>1</sup>?  Erik: Ah, eso fue solo una referencia.  Baleog: ¡Sí! ¡No somos enanos, somos vikingos! Excepto Erik. Él es un enano.<sup>2</sup>  Erik: ¡Ey, retráctate!</p>	
<b>Fenómeno LT</b>	<p><b>Chiste:</b> diálogo cómico basado en la alusión 1, burla a Erik en base a la alusión 2.  <b>1. Alusión:</b> referencia a los jefes opcionales de la instancia de calabozo Uldaman en <i>World of Warcraft</i>. En este calabozo hay tres jefes enanos que visten los colores de los vikingos y comparten sus nombres.  <b>2. Alusión:</b> si bien los vikingos en su juego de origen tienen el mismo tamaño, esto fue modificado para su rediseño en HotS.</p>		
<b>PTT</b>	<p><b>Combinación:</b> el diálogo se mantiene en forma de <b>formulación funcional</b>. El nombre “<i>World of Warcraft</i>” se traduce como préstamo. Se mantiene el chiste y las alusiones.</p>		

#### 44) Lt. Morales/Teniente Morales - StarCraft

<b>Línea Inglés – 1</b>	Need medical attention?
<b>Línea Español - 1</b>	¿Necesitas atención médica?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Referencia intertextual directa (en universo):</b> referencia a la misma frase de la unidad médico, a la que Teniente Morales representa, en <i>StarCraft: Brood War</i> .
<b>PTT</b>	<b>Calco:</b> la referencia intertextual se mantiene.

<b>Línea Inglés – 2</b>	State the nature of your medical emergency.
<b>Línea Español - 2</b>	Dime cuáles son tus síntomas.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Referencia intertextual directa (en universo):</b> referencia a la misma frase de la unidad médico, a la que Teniente Morales representa, en <i>StarCraft: Brood War</i> y <i>StarCraft II</i> .
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se pierde la referencia. La línea del doblaje original en español latino de <i>StarCraft II</i> es: “Por favor especifique la naturaleza de la emergencia médica”. Se sugiere haber recurrido a la formulación establecida.

<b>Línea Inglés – 4</b>	Whenever I think of Earth, I realize how much I miss... everything. Even the bugs. They were so much smaller back home, you know? <sup>1</sup>
<b>Línea Español - 4</b>	Siempre que pienso en la Tierra, me doy cuenta de lo mucho que extraño... todo. Hasta los insectos. Allí eran mucho más pequeños. <sup>1</sup>
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>1. Alusión:</b> referencia a los zerg, alienígenas semejantes a insectos gigantes.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 5</b>	Oh no. This is the poking thing, isn't it? Think of something quick. ... <b>Damn it, I'm a doctor, not a comedian!</b>
<b>Línea Español - 5</b>	¡Ay no! ¿Esta es la parte del jugador aburrido y molesto, no? Piensa en algo, ¡rápido! Maldición, ¡estudie medicina, no comedia!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica en base a la referencia. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la popular frase “ <i>I'm a doctor, not a ...</i> ” del personaje Leonard McCoy de <i>Star Trek</i> .
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se pierde la referencia y con ello el chiste. De acuerdo a la investigación la frase del doblaje español latino de <i>Star Trek</i> sigue la estructura “soy un doctor, no un...”.

<b>Línea Inglés – 6</b>	If someone asks, I tell them healing is easy. It's exactly like killing, but in reverse.
<b>Línea Español - 6</b>	Cuando me preguntan, yo siempre digo que curar es muy fácil. Es como matar, pero al revés.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta (en universo):</b> referencia a la frase de Lisa Cassidy en la novela <i>StarCraft II: Heaven's Devils</i> : “ <i>Bein' a medic isn't too different from being a soldier. I just kill in reverse.</i> ”
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la referencia intertextual se mantienen.

<b>Línea Inglés – 7</b>	Everyone always wants to shoot the medic first. <sup>1</sup> That's what the giant life regenerating shield is for. <sup>2</sup>
<b>Línea Español - 7</b>	Siempre lo mismo. Todos quieren matar al médico primero. <sup>1</sup> Pero bueno, para eso está el escudo regenerador de vida gigante. <sup>2</sup>
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica en base a las alusiones. <b>1. Alusión:</b> en los juegos multijugador competitivos como HotS una estrategia muy efectiva es asegurarse de acabar con los sanadores primero para acabar con el resto del el equipo oponente rápidamente. <b>2. Alusión:</b> referencia al escudo gigante que porta la Teniente Morales en su diseño.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> las alusiones se mantienen.

<b>Línea Inglés – 9</b>	Once you've delivered neurostims to a fledgling Overmind, everything else is a piece of cake, trust me.
<b>Línea Español - 9</b>	Una vez que administraste neuroestimulantes a una mente suprema en edad de crecimiento, todo lo demás es pan comido. Créeme.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> referencia a la misión <i>To Chain the Beast</i> en <i>StarCraft: The Brood War</i> , en la que el jugador debe llevar a cuatro médicos hasta una mente suprema en crecimiento para pacificar y tomar el control de los zerg.
<b>PTT</b>	<b>Cominación:</b> la línea se traduce en forma de <b>formulación funcional</b> . El término “ <i>Overmind</i> ” se traduce como <b>formulación establecida</b> . El chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 10</b>	Listen, you can only be asked ' <b>What's up, doc?</b> ' so many times before you start contemplating malpractice.
<b>Línea Español - 10</b>	La enésima vez que oyes a un marine decir: “ <b>¡Hola, enfermera!</b> ”, comienzas a tomarle cariño a la mala praxis.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual directa:</b> referencia a una de las frases icónicas del personaje de caricaturas de <i>Looney Tunes</i> , Bugs Bunny.
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se reemplaza la línea original por una similar que incluye un chiste en base a una referencia directa a una de las frases más populares de Yakko y Wakko en el doblaje latino de la serie de caricaturas Animaniacs de Warner Bros.

<b>Línea Inglés – 11</b>	Oh, I hate needles, personally. Sticking other people with needles however? Well, that's just good clean fun.
<b>Línea Español - 11</b>	La verdad es que odio las agujas, ¿pero clavárselas a los demás? Bueno. ¡Eso es divertido!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la ironía.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste.

<b>Línea Inglés – 12</b>	Always remember the medic's code. <b>First: do no harm</b> <sup>1</sup> . If that doesn't work, throw grenades at them. <sup>2</sup>
<b>Línea Español - 12</b>	Siempre recuerda el primer deber de un médico: <b>ante todo no hagan daño</b> <sup>1</sup> . Y si eso no funciona, lánzales granadas. <sup>2</sup>
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la ironía entre la referencia intertextual y la alusión. <b>1. Referencia intertextual directa:</b> referencia al primer mandato del juramento hipocrático, juramento que sostenían los médicos griegos ante una serie de dioses sanadores antes de desempeñarse en sus funciones. <b>2. Alusión:</b> referencia a una de las habilidades de la Teniente Morales que le permite lanzar una granada de choque que desplaza a sus oponentes.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantienen la alusión, la referencia y el chiste.

<b>Línea Inglés – 13</b>	Marines love gossip. They always spread rumors like that we use staple guns to close up wounds. <sup>1</sup> Idiots. I use a nail gun, staples are expensive.
<b>Línea Español - 13</b>	Los marines adoran los chismes. Siempre andan esparciendo rumores como que usamos engrapadoras para cerrar las heridas. <sup>1</sup> Idiotas. Yo uso una pistola de clavos, las engrapadoras son muy caras.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> referencia a una de las frases en <i>StarCraft Field Manual</i> , un libro escrito desde la perspectiva dentro del universo <i>StarCraft</i> en donde se añade en forma de notas de un marine: “ <i>Using a staple gun isn't surgery.</i> ”
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se pierde la alusión, pero el chiste se mantiene.
<b>Línea Inglés – 14</b>	Gotta say, I like the new gear! Wait... no Optic Flare <sup>1</sup> ? Really? I appreciate the grenade launcher, but I already miss blinding people.
<b>Línea Español - 14</b>	¡Tengo que admitir que me gusta el equipo nuevo! Un momento, ¿y las bengalas ópticas <sup>1</sup> ? Ja, no me malinterpretes. Me gusta el lanzagranadas, pero cegar enemigos... eso era divertido.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica en base a la alusión. <b>Alusión:</b> referencia a las bengalas ópticas, una habilidad que la unidad médico solía tener en <i>StarCraft: Brood War</i> y que no fue traspasada a HotS.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la alusión se mantienen.
<b>Línea Inglés – 15</b>	Look, there's a little note! "This healing beam has not been evaluated by the FDA. Please do not operate large machinery or mythical creatures after healing." Hmm.
<b>Línea Español - 15</b>	Mira, ¡una nota! Mmm,: “Este rayo sanador no cuenta con la aprobación de la Junta Médica Intergaláctica. No opere maquinaria pesada ni trate con criaturas mitológicas luego de utilizado.” Hm.
<b>Fenómeno LT</b>	Ninguno, sirve de preparación para la siguiente línea.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> se mantiene la oración en forma de <b>formulación funcional</b> . Se utiliza una <b>nueva creación</b> para reemplazar la figura de FDA ( <i>Food and Drug Administration</i> ).

<b>Línea Inglés - 16</b>	“Side effects may include nausea, dimensional displacement, stomach irritation, and sentient discharges. Always consult a doctor before using healing beam.” Hmm. Maybe I’ll just stick to using this thing on... other people.
<b>Línea Español - 16</b>	“Los posibles efectos secundarios incluyen náuseas, desplazamiento dimensional, irritación estomacal y evacuaciones recurrentes. Ante cualquier duda consulte a su médico.” Eh, quizá reserve este aparato solo para curar a los demás.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la línea anterior y en la alusión. Se propone una explicación para la alusión. <b>Alusión:</b> la Teniente Morales no puede utilizar su rayo sanador para restaurarse puntos de vida a sí misma.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión.



#### 45) Lúcio - Overwatch

<b>Línea Inglés – 2</b>	Oh, hold on. I love this part!
<b>Línea Español - 2</b>	Ah, un momento. ¡ <i>Eu</i> adoro esta parte!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Alusión:</b> dentro del retrato y dentro del juego, Lúcio anda siempre con un par de audífonos y escuchando música.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene la alusión. Además, debido a que en la historia el personaje es brasileño y en español existe un referente de acento portugués, el actor produce líneas imitando dicho acento o utilizando algunas palabras en portugués como “ <i>Eu</i> ” en este caso.
<b>Línea Inglés – 4</b>	Oh, uh, I have to tell some jokes? Mm, I guess I didn't get the <b>note</b> . [Golpea suavemente un micrófono y sopla] Hello? Is this thing on?
<b>Línea Español - 4</b>	Ah... ¿Tengo que contar chistes? Mm, creo que no me avisaron. [Golpea suavemente un micrófono y sopla] ¿Hola? ¿Esta cosa está conectada?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica en base al juego de palabras, apoyado por la alusión. <b>Juego de palabras:</b> a partir de la expresión “ <i>I didn't get the note</i> ” entre los significados de “ <i>note</i> ” como nota musical y como nota o aviso. <b>Alusión:</b> la línea y el golpe al micrófono hacen referencia al inicio de una mala rutina de comedia <i>stand up</i> .
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se pierde el juego de palabras y la alusión. Pudo haberse hecho una nueva creación dentro de la línea de voz con el mismo juego de palabras que también se produce en español. Por ejemplo: “Ah... ¿Tengo que contar chistes? Nadie me dice nada. ¿Por qué no me dejaron una... nota? [Golpea suavemente un micrófono y sopla] ¿Hola? ¿Esta cosa está conectada?” Se sospecha la necesidad de sincronía con el efecto sonoro original pudo haber sido una limitante en este caso de localización. La línea puede interpretarse como una situación cómica por lo que se considera que el chiste se mantiene.
<b>Línea Inglés – 5</b>	Who's up for a friendly game of Lúcioball? Look, I didn't name it, okay?
<b>Línea Español - 5</b>	¿Quién quiere jugar un amistoso de Lúcioball? Ey, el nombre no se lo puse yo, ¿okay?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en el nombre Lúcioball, véase la alusión, y el nombre del personaje. <b>Alusión:</b> Lúcioball es un modo de juego alternativo que se habilita cada cierto tiempo en <i>Overwatch</i> . En él dos equipos de tres jugadores deben tratar de enviar la pelota al arco rival por medio de las habilidades únicas de Lúcio (personaje que todos los jugadores deben usar). De ahí su nombre.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la oración se traduce por medio de <b>formulación funcional</b> . El nombre del juego “ <i>Lúcioball</i> ” se traduce por medio de <b>préstamo</b> . Se mantiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 6</b>	Do you have any idea how hard it is to skate on some of these walls?
<b>Línea Español - 6</b>	¿Tienes idea de lo difícil que es patinar sobre estos muros?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica en base a la alusión. <b>Alusión:</b> referencia a la habilidad de Lúcio de patinar por las paredes en HotS y al hecho que el diseño de los muros no fueron pensados con dicha capacidad en mente, por ende, en algunos mapas Lúcio debe patinar sobre terreno irregular.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene la alusión y el chiste.

<b>Línea Inglés – 7</b>	Lú-ci-o! Lú-ci-o!
<b>Línea Español - 7</b>	¡Lú-ci-o! ¡Lú-ci-o!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a los gritos de las hinchadas en los estadios. El uso de esta referencia tiene sentido considerando la alusión. <b>Alusión:</b> la historia de <i>Overwatch</i> , a diferencia de la mayoría de los otros universos representados en HotS, transcurre en una versión futura de la Tierra. De este modo, muchos héroes provienen de países conocidos, como Lúcio que es brasileño. Por ende, una referencia al fútbol, deporte popular en el país, tiene sentido.
<b>PTT</b>	<b>Calco:</b> la referencia y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 8</b>	Huh, this Nexus place is wild! I really have to talk to my manager about this tour schedule.
<b>Línea Español - 8</b>	Mm, ¡el Nexo este está tremendo! Tengo que hablar con mi representante para que lo incluya en las giras, sin falta.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> referencia a la profesión de Lúcio. Además de sus habilidades de combate, Lúcio es también conocido como un DJ famoso a nivel mundial, dentro de su universo.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la primera parte de la línea se traduce como <b>formulación funcional</b> . La última oración se cambia por una <b>nueva creación</b> que cambia el sentido de la línea original. Sin embargo, el chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 9</b>	Sometimes, you just <b>gotta go fast</b> .
<b>Línea Español - 9</b>	A veces, hay que moverse rápido.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual directa:</b> referencia a la canción introductoria del doblaje inglés de la serie de animé Sonic X (2003), basada en la serie de videojuegos <i>Sonic The Hedgehog</i> . Hoy en día la frase se utiliza más en asociación con el personaje que con la serie.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se pierde la referencia intertextual y, con ello, el chiste. Se pudo haber utilizado una nueva creación que hiciera referencia intertextual al doblaje latino de la misma canción. O en su defecto, utilizar al personaje de Sonic como referente de una alusión.

<b>Línea Inglés – 10</b>	Hey, uh, do you think you could help me find the beat? I seem to have... dropped it.
<b>Línea Español - 10</b>	Ah, eh, ¿me ayudarías a encontrar el ritmo? Parece que... lo perdí.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en el juego de palabras. <b>Juego de palabras:</b> en base a los componentes de la expresión “ <i>drop the beat</i> ” por separado. Esta expresión se utiliza en el rap y posteriormente en la música electrónica y se utiliza cuando se quiere dejar correr la canción en rap, o poner la parte más fuerte de una mezcla electrónica.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> se mantiene la idea de la línea original por medio de <b>formulación funcional</b> y se reemplazan los elementos de la expresión “ <i>drop the beat</i> ” por “perder el ritmo” por medio de una <b>nueva creación</b> , lo que mantiene el juego de palabras y con ello el chiste.

<b>Línea Inglés – 11</b>	I'm wub-wub-wubbing this!
<b>Línea Español - 11</b>	¡Es increíble, pero no puedo seguirte el ritmo!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica en base al juego de palabras. <b>Juego de palabras:</b> entre la expresión “ <i>love</i> ” y “ <i>wub</i> ”. “ <i>Wub-wub-wub</i> ” es una onomatopeya utilizada para representar ciertos sonidos de la música electrónica.
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se reemplaza la línea original por una que presenta un chiste en base a la alusión a conceptos musicales. Se pierde el juego de palabras.

<b>Línea Inglés – 12</b>	Uh, don't tell anyone, but I actually like some of that stuff Reinhardt listens to!
<b>Línea Español - 12</b>	Ey, no le digas a nadie. Pero la verdad es que me gustan algunas cosas que escucha Reinhardt.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la ironía de la alusión. <b>Alusión:</b> referencia a una conversación entre Reinhardt y Lúcio en algunos mapas de <i>Overwatch</i> : “Reinhardt: <i>Ah, you kids today with your techno music. You should enjoy the classics, like Hasselhoff!</i> Lúcio: <i>Oh man, I can't even take you seriously right now.</i> ”
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantienen el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 13</b>	Skating is not a crime.
<b>Línea Español - 13</b>	Patinar no es un delito.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Referencia intertextual directa:</b> referencia a una frase utilizada desde los 90 por la subcultura <i>skater</i> (patinadora) ante la constante asociación de su actividad con vandalismo callejero.
<b>PTT</b>	<b>Calco:</b> la referencia se mantiene.

<b>Línea Inglés – 14</b>	Oh, sorry 'bout those puns by the way, I was worried they might <b>fall flat</b> <sup>1</sup> . Then I'd be in real.. <b>treble</b> <sup>2</sup> . [Sonido de retorno de micrófono] Uh-hm.
<b>Línea Español - 14</b>	Ay, te pido disculpas por los juegos de palabras. Me preocupaba que estuvieran... <b>fuera de tono</b> . Espero no haberte <b>des...concertado</b> . [Sonido de retorno de micrófono] ¡Ajúm!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en los múltiples juegos de palabras. <b>1. Juego de palabras:</b> entre “ <i>fall flat</i> ”, es decir, no tener efecto y “ <i>flat</i> ” que tiene el significado de bemol en música. <b>2. Juego de palabras:</b> entre “ <i>trouble</i> ” que significa problemas y “ <i>treble</i> ” que se utiliza en música para referirse a notas agudas.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la línea se traduce en forma de <b>formulación funcional</b> . Ambos juegos de palabras son reemplazados por <b>nuevas creaciones</b> que utilizan juegos de palabras en español.

<b>Línea Inglés – 15</b>	If there's one thing an electronic musician knows, is how to make a good loop.
<b>Línea Español - 15</b>	Si hay algo que un buen músico electrónico sabe hacer es un loop de primera.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en el hecho de que esta es la última línea antes de volver al inicio de la secuencia.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la línea se traduce como <b>formulación funcional</b> . El término “ <i>loop</i> ” se traduce como <b>préstamo</b> . Se mantiene el chiste.

#### 46) Lunara - Warcraft

<b>Línea Inglés – 3</b>	We will take back what mortals have stolen.
<b>Línea Español - 3</b>	Recuperaremos lo que los mortales te robaron.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Alusión:</b> como dríade e hija del bosque, podría hacerse una referencia a la destrucción causada en los bosques al norte de Kalimdor por los orcos tras la expansión <i>WoW: Cataclysm</i> .
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> la alusión se mantiene.

<b>Línea Inglés – 5</b>	Don't misunderstand me. Mortals are very good at slaying each other, but the wilds are even better at it.
<b>Línea Español - 5</b>	No me malinterpretes. Los mortales son muy buenos para matarse entre sí, pero nosotros... somos mucho mejores.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> como una de las partes neutrales en el conflicto entre Alianza y Horda en <i>Warcraft</i> , Lunara se refiere al ciclo de violencia entre ambas partes en cada expansión.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 6</b>	Something is off about the plants in the Garden of Terror. What are they using for fertilizer?
<b>Línea Español - 6</b>	Algo anda mal con las plantas del Jardín del Terror. ¿Qué es lo que usan como fertilizante?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica en base a la alusión. <b>Alusión:</b> en el mapa de HotS, el Jardín del Terror existen diversos monstruos y mercenarios cuyos diseños están basados en plantas carnívoras.
<b>PTT</b>	<b>Calco:</b> se mantiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 7</b>	Dryads do not graze, and I find that offensive.
<b>Línea Español - 7</b>	¿Como que no pise el césped? ¿Qué esperan? ¿Que vuele?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la referencia. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la frase utilizada por ciertos grupos para llamar la atención sobre estereotipos: “ <i>We</i> (grupo social, religioso, racial, etc.) <i>do not</i> (conducta asociada al estereotipo) <i>and I find that offensive</i> ”. Un análisis de este tipo de conductas puede hallarse en un libro que también hace referencia intertextual a la frase: ‘ <i>I Find that Offensive</i> ’ por Claire Fox.
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se reemplaza la línea original y con ello se pierde la referencia intertextual. La nueva línea hace un chiste sobre los letreros de “no pise el césped”.

<b>Línea Inglés – 8</b>	To be honest, I eat only organic. You would too if there were goblins mining your homeland.
<b>Línea Español - 8</b>	Para ser honesta, solo como comida orgánica. Tú harías lo mismo si hubieran goblins cavando túneles en tu hogar.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la línea cómica. <b>Alusión:</b> referencia a las operaciones goblin en medio del Bosque de Vallefresno inspiradas por la Horda. Los goblin son reconocidos por preocuparse principalmente de las ganancias por sobre el impacto ecológico de sus empresas.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 9</b>	You might say I'm a <b>force of nature</b> .
<b>Línea Español - 9</b>	Podría decirse que soy una fuerza de la naturaleza.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> ironía entre las alusiones. <b>Alusión:</b> como dríade, muchos de los poderes de Lunara provienen de la naturaleza. <b>Alusión:</b> referencia a un hechizo del mismo nombre de Cenarius, personaje de <i>Warcraft III</i> , que es según la historia de HotS, padre de Lunara.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y las alusiones.

<b>Línea Inglés – 10</b>	'Go play outside' <sup>1</sup> , they told you <sup>2</sup> . 'It's perfectly safe', they told you. I guess they didn't know about me.
<b>Línea Español - 10</b>	"Ve a jugar afuera" <sup>1</sup> , te decían tus padres <sup>2</sup> . "Es totalmente seguro", te decían. Supongo que no me conocían.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> ironía basada en las referencias intertextuales. <b>1. Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la frase que usan los padres cuando sus hijos pasan mucho tiempo encerrados: " <i>Go play outside</i> ". <b>2. Referencia intertextual indirecta:</b> podría establecerse una referencia a la frase "'Join the army!', they said. 'See the world!', they said. I'd rather be sailing.", frase de algunos soldados en <i>Warcraft II</i> . Esta frase a su vez consiguió popularidad en internet por medio de frases virales, haciendo cambios en base a la estructura establecida.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la referencia intertextual 1. Puede cuestionarse si se mantiene la referencia intertextual 2 en caso de que el receptor tenga conocimientos de inglés.

<b>Línea Inglés – 11</b>	And then she said, "I'm so wasted! I'm so wasted!" <sup>1</sup> And I told her if she didn't shut up right then I'd send her to the glue factory <sup>2</sup> .
<b>Línea Español - 11</b>	Y entonces dijo: “Soy la peor, ¡estoy arruinada! ¡Ja!” <sup>1</sup> Y le dije que si no cerraba la boca, la enviaría a la fábrica de pegamento <sup>2</sup> .
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la referencia intertextual y la alusión. <b>1. Referencia intertextual indirecta (en universo):</b> referencia a la frase de la unidad dríade en <i>Warcraft III</i> : “I'll attract the enemy with my human call: I'm so wasted! I'm so wasted!”. <b>2. Alusión:</b> en el universo de <i>Warcraft</i> , las dríades son criaturas mitad elfo y mitad ciervo. Es decir que se parecen bastante a los centauros y esto conlleva a la idea de caballos y fábricas de pegamento.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión. La referencia intertextual se pierde, pero la línea sirve a su función pese a ello.

<b>Línea Inglés – 12</b>	There's nothing like the beauty of the outdoors. The poisons, and thorns, and cute little choking vines. I could stare at them all day!
<b>Línea Español - 12</b>	No hay nada como la belleza del aire libre. Los venenos, las espinas, las hermosas vides asfixiantes. ¡Ay, me pasaría la vida contemplándolos!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la ironía de la línea.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste se mantiene.

<b>Línea Inglés – 13</b>	<b>I'm game.</b> <sup>1</sup> I mean, I'm in a <b>game.</b> <sup>2</sup> Between humans and the forest. Good versus evil. Or maybe just red versus blue. Hmm.
<b>Línea Español - 13</b>	<b>¿Tengo cara de presa?</b> Para tu información, de lo único que puedo ser <b>presa</b> es de la diversión en esta batalla entre los humanos y el bosque. ¿El bien y el mal? O, o solo azules contra rojos.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en el juego de palabras, apoyada por la referencia. <b>1. Referencia intertextual directa (en universo):</b> referencia a una frase de la unidad dríade en <i>Warcraft III</i> : “I'm game”. <b>2. Juego de palabras:</b> entre las interpretaciones de “game” propuestas por la referencia intertextual. “Game” como juego y como presa.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y el juego de palabras. Se pierde la referencia intertextual.

<b>Línea Inglés – 14</b>	Look, I did not choose to be called 'Lunara'. My father named me after my grandmother <sup>1</sup> . Always stuck in the past, my old man.
<b>Línea Español - 14</b>	Mira, yo no elegí que me llamaran “Lunara”. Mi padre quiso hacerle honor a mi abuela <sup>1</sup> . Siempre tan nostálgico el pobre.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>1. Alusión:</b> referencia a la diosa Elune de <i>Warcraft</i> , asociada con la luna. Ella junto a Malorne, el ciervo blanco dieron a luz a Cenarius, padre de Lunara.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 15</b>	Call me Mylune and I'll kick you with my front hooves. And my back ones.
<b>Línea Español - 15</b>	Si me llamas Mylune, te patearé con las pezuñas delanteras y con las traseras.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> dentro de <i>World of Warcraft</i> , Mylune era una de las dríades más prominentes y se esperaba que de haber una representante de las dríades en HotS fuera ella. Lunara fue un personaje creado específicamente para HotS, posteriormente llegaría a Hearthstone como héroe alternativa para la clase druida.
<b>PTT</b>	<b>Calco:</b> se mantiene la alusión.

<b>Línea Inglés – 18</b>	And now we frolic. Bound and leap! Bound and leap! Bound, and of course, leap.
<b>Línea Español - 18</b>	Primero, nos sacudimos un poco. Y ahora abajo y salto. Abajo y salto. Abajo y, por supuesto, salto.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> referencia a las instrucciones presentadas por instructoras de ballet. Esto se hace claro en el ritmo de la actuación.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés - 19</b>	You've ruined your own lands. You'll not ruin mine!
<b>Línea Español - 19</b>	Has arruinado tus tierras. No arruinarás las mías.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual directa:</b> referencia una frase popular del juego Everquest, uno de los primeros juegos multijugador online que ha sido citado como inspiración para <i>World of Warcraft</i> .
<b>PTT</b>	<b>Calco:</b> se pierde la referencia intertextual. Se pudo haber reemplazado la línea por una que incluyera una referencia o alusión a Greenpeace, ya que la ONG coincide temáticamente con Lunara.

#### 47) Maiev - Warcraft

<b>Línea Inglés – 3</b>	I used to think justice was blind... And then I met Illidan.
<b>Línea Español - 3</b>	Solía pensar que la justicia era ciega. Y luego conocí a Illidan.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la ironía presentada en la alusión. <b>Alusión:</b> referencia a Illidan, personaje de <i>Warcraft</i> que también aparece en <i>HotS</i> . Dentro de la historia de <i>Warcraft</i> , Maiev era la carcelera de Illidan. Además Illidan es reconocido por no tener ojos.
<b>PTT</b>	<b>Calco:</b> el chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 4</b>	I am vengeance. I am the night. I am a warden!
<b>Línea Español - 4</b>	Soy la venganza. Soy la noche. ¡Soy una celadora!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la popular frase de Batman originada en <i>Batman: The Animated Series</i> , en el episodio <i>Nothing to Fear</i> : “ <i>I am vengeance. I am the night. I am Batman.</i> ”
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la línea se traduce como <b>calco</b> . El término “ <i>warden</i> ” como <b>formulación establecida</b> . El chiste y la referencia se mantienen.

<b>Línea Inglés – 5</b>	Nothing escapes my sight. Not even when I blink.
<b>Línea Español - 5</b>	Nada escapa de mi vista. Ni siquiera cuando parpadeo.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en el juego de palabras. <b>Juego de palabras:</b> entre la palabra “ <i>blink</i> ” como parpadeo y el nombre de la habilidad en la alusión <b>Alusión:</b> “ <i>blink</i> ” era una habilidad que Maiev tenía en <i>Warcraft III: The Frozen Throne</i> que le permite desplazarse una distancia determinada de manera instantánea.
<b>PTT</b>	<b>Calco:</b> si bien se pierde el juego de palabras, parte del chiste se mantiene debido a la naturaleza del personaje. La alusión se pierde.

<b>Línea Inglés – 6</b>	My umbra crescent is a formidable weapon, but my skills are what make me dangerous. A warden's true power comes from beyond the glaive.
<b>Línea Español - 6</b>	Mi medialuna umbría es un arma formidable, pero mis habilidades son las que me hacen peligrosa. El verdadero poder de una celadora no solo radica en su guja.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Juego de palabras:</b> entre el fin de la oración y la expresión “ <i>beyond the grave</i> ”. Se sospecha que podría haber una referencia intertextual, pero no se ha hallado referente.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se pierde el juego de palabras. Se pudo haber mantenido el calco lo que habría conducido a la expresión “más allá de la tumba”. Esto a su vez habría tenido sentido en base a la alusión de que la Isla de las Celadoras (grupo del que Maiev forma parte) está en la misma zona que la Tumba de Sargerás.

<b>Línea Inglés – 7</b>	I will never forgive Cordana for betraying us. But after dealing with Khadgar, I can see why she lost her sanity.
<b>Línea Español - 7</b>	Nunca perdonaré a Cordana por traicionarnos, pero después de lidiar con Khadgar, entiendo por qué perdió la cordura.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> Khadgar es un personaje de <i>Warcraft</i> , un joven mago que fue transformado en anciano por un hechizo de su viejo maestro. Por lo mismo tiende a actuar de manera infantil y poco seria con frecuencia, lo que haría enfadar a personajes extremadamente serios como Maiev y Cordana.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés- 8</b>	Like us wardens, owls are vigilant watchers and silent hunters. They're also quite good at delivering letters. Much better than ravens, anyway.
<b>Línea Español - 8</b>	Al igual que las celadoras, los búhos son vigilantes alerta y cazadores furtivos. También son muy buenos para entregar cartas. Mucho mejores que los cuervos.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> burla al referente de la alusión. <b>Alusión:</b> referencia a los cuervos en el universo de Canción de Fuego y Hielo, de donde proviene la famosa serie <i>Game of Thrones</i> . En ella, los cuervos son utilizados por ciertos personajes para enviar mensajes a través de largas distancias.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 9</b>	Betraying the kaldorei? That's an imprisoning. Consorting with demons? That's an imprisoning. Consuming the Skull of Gul'dan and becoming a demon? Oh, you better believe that's an imprisoning.
<b>Línea Español - 9</b>	¿Traicionar a los kaldorei? Es motivo de encarcelamiento. ¿Asociarse con demonios? Es motivo de encarcelamiento. ¿Consumir la Calavera de Gul'dan y convertirse en demonio? Oh, sin duda, eso es motivo de encarcelamiento.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual basada en la alusión. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la escena de Jasper Beardly en la serie <i>The Simpsons</i> , en la que asume como profesor de reemplazo. En particular a la línea: <i>"Talking out of turn? That's a paddlin'. Lookin' out the window? That's a paddlin'. Staring at my sandals? That's a paddlin'. Paddlin' the school canoe? Oh, you better believe that's a paddlin'."</i> <b>Alusión:</b> referencia a los múltiples crímenes de los que es culpable Illidan en la historia de <i>Warcraft</i> .
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la línea se traduce en forma de <b>formulación funcional</b> . El término <i>"kaldorei"</i> se mantiene en forma de <b>préstamo</b> . El nombre <i>"Skull of Gul'dan"</i> se traduce como <b>formulación establecida</b> . Se discute si se mantiene la referencia intertextual ya que en el doblaje latino de Los Simpson se utiliza la expresión "Hay tabla.". Sin embargo, la estructura de la oración guía hacia esta escena. La alusión y el chiste se mantienen.

<b>Línea Inglés – 12</b>	A pristine Core Hound Tooth, a custom forged Perdition's Blade, and of course, a sharpened Shard of Azzinoth. My dagger collection is quite extensive. That's because I'm a fan of knives.
<b>Línea Español - 12</b>	Un Diente de Can del Núcleo prístino, una Hoja de Perdición personalizada, y por supuesto, un Fragmento de Azzinoth afilado. Mi colección de dagas es bastante extensa. Eso es porque soy fanática de los cuchillos.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en el juego de palabras. <b>Juego de palabras:</b> entre "fan" como fanático y como abanico. <i>"Fan of knives"</i> es el nombre de una de las habilidades de Maiev. <b>Alusión:</b> todas las armas nombradas son obtenibles en WoW. Todas son consideradas armas raras y difíciles de conseguir.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la oración se traduce por medio de <b>calco</b> . Los nombres de las dagas por medio de <b>formulación establecida</b> . Se pierde el juego de palabras y el chiste. Las alusiones se mantienen. Se podría reemplazar la última oración por una nueva creación por un chiste basado en la rareza de las dagas y la frecuencia con la que usa su habilidad "[...] Mi colección de dagas es bastante extensa. Tal vez sería buena idea no arrojarlas así como así."

<b>Línea Inglés – 13</b>	So I murdered a few Highborne, tried to kill Malfurion, and fled Darnassus as a wanted fugitive. Can't you just drop it and move on? Everyone else has!
<b>Línea Español - 13</b>	Sí, asesiné algunos altonatos, intenté matar a Malfurion y hui de Darnassus como una fugitiva buscada. ¿Puedes olvidarlo y seguir adelante? Todo el mundo ya lo ha hecho.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> referencia a las acciones de Maiev en la novela WoW: Wolfheart. Pese a sus acciones en el libro, en el juego nadie habla de ellas o se las reprocha a Maiev.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la oración se mantiene en forma de <b>formulación funcional</b> . El término “ <i>Highborne</i> ” se mantiene por medio de <b>formulación establecida</b> . El chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 14</b>	I am nothing like Illidan! I merely do whatever is necessary to achieve my goals, even if it means making morally questionable decisions while growling about the hatred I've felt for ten thousand years!
<b>Línea Español - 14</b>	¡No me parezco en nada a Illidan! ¡Simplemente hago lo necesario para conseguir mis objetivos, incluso si eso implica tomar decisiones cuestionables y expresar el odio que he sentido durante 10,000 años!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> ironía basada en la alusión. <b>Alusión:</b> todas las acciones que Maiev describe, son comúnmente asociadas a Illidan.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 15</b>	You're still talking to me!?! At least give me a cough drop, you monster!
<b>Línea Español - 15</b>	¡¿Aún me sigues hablando?! ¡Al menos ofréceme una pastilla para tos, monstruo!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en el hecho de que la voz de Maiev es particularmente rasposa.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste.

<b>Línea Inglés – 16</b>	What do you mean I'm obsessed with Illidan? It's not like I think about him every day. And every night. Picturing his smug grin as I sharpen my glaive, imagining how it would feel when I plunge into his chest, right between those big, disgusting tattoos, leaning in close to watch the light fade from his eyes-- Oh, I'm sorry. What were you saying?
<b>Línea Español - 16</b>	¿Qué quieres decir con que estoy obsesionada con Illidan? No es que pienso en él todos los días y todas las noches, imaginando su engreída sonrisa mientras afilo mi guja, pensando cómo se sentiría clavarla en su pecho justo entre esos grandes y horribles tatuajes, acercándome para ver cómo la luz se escapa de sus ojos. ¡Ah, perdón! ¿Decías algo?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> ironía basada en la contradicción.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste se mantiene.



#### 48) Mal'Ganis - Warcraft

<b>Línea Inglés – 3</b>	I watched Varian die on the Broken Shore. Admittedly, I didn't do much after that, but I was there!
<b>Línea Español - 3</b>	Vi a Varian morir en la Costa Quebrada. Es cierto que no hice mucho después de eso, ¡pero estuve ahí!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> referencia a la presencia de Mal'Ganis en la expansión <i>WoW: Legion</i> . Tal como dice, su única aparición fue en el escenario inicial de la expansión, sin aparecer de nuevo posteriormente. Esto es particularmente notorio ya que la expansión se basaba en la Legión Ardiente, facción en la que Mal'ganis sirve.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la línea se traduce por medio de <b>formulación funcional</b> . El nombre " <i>Broken Shore</i> " se traduce en forma de <b>formulación establecida</b> . El chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 4</b>	So many people mistake me for Varimathras that I've just started signing his autograph when they ask me for one. It's easier than correcting them.
<b>Línea Español - 4</b>	Tanta gente me confunde con Varimathras que ahora firmo autógrafos con su nombre cuando me lo piden. Es más fácil que corregirlos.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> referencia a la apariencia de los nath'rezim, especie a la que Mal'Ganis pertenece. Varimathras es otro nath'rezim que aparece en <i>Warcraft III</i> y <i>WoW</i> . Todos ellos lucen bastante similares y es difícil distinguirlos.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 5</b>	I heard that the Black Dragonflight tried to destroy Stormwind by disguising one of their own as a high-ranking official <sup>1</sup> . Hmph. I suppose imitation is the highest form of flattery. <sup>2</sup>
<b>Línea Español - 5</b>	Oí que el Vuelo Negro disfrazó a uno de los suyos... como un oficial de alto rango para intentar destruir Ventormenta <sup>1</sup> . Hmm, supongo que la imitación es el mejor cumplido. <sup>2</sup>
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en las alusiones. <b>1. Alusión:</b> referencia a la figura de Katrana Prestor, una dragona del vuelo negro conocida como Onyxia, que posó como una noble de Ventormenta para socavar la autoridad e intentar destruir la ciudad. <b>2. Alusión:</b> dentro de la historia de Warcraft, los nath'rezim o señores del terror, son reconocidos por conspirar en política transformándose y reemplazando figuras de autoridad.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la línea se traduce como <b>formulación funcional</b> . El término " <i>Black Dragonflight</i> " y el nombre " <i>Stormwind</i> " se traducen como <b>formulaciones establecidas</b> . El chiste y las alusiones se mantienen.

<b>Línea Inglés – 6</b>	You'd think that after Balnazzar, the Scarlet Crusade would have started vetting their leadership more carefully.
<b>Línea Español - 6</b>	Pensarías que luego de Balnazzar, la Cruzada Escarlata investigaría un poco más a fondo a sus líderes.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> dentro de los eventos de WoW, Balnazaar es el primer señor del terror en poseer y manipular a la Cruzada Escarlata, un grupo de guerreros humanos devotos a limpiar las tierras de Lordaeron de la amenazas de los muertos vivientes. Durante los eventos de <i>WoW: Wrath of the Lich King</i> , una avanzada de la Cruzada se despliega en Rasganorte. En esta ocasión es Mal'Ganis quien se infiltra y los manipula.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la línea se traduce en forma de <b>formulación funcional</b> . El nombre " <i>Scarlet Crusade</i> " se mantiene en forma de <b>formulación establecida</b> . El chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 7</b>	For the last time, I am Mal'Ganis. I am not a turtle, I am eternal.
<b>Línea Español - 7</b>	Por última vez, soy Mal'Ganis. No soy tierno, ¡soy eterno!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la referencia intertextual y la alusión. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la frase de la carta de esbirro "Mal'Ganis" en el juego Heartstone: " <i>I am Mal'Ganis. I am eternal.</i> " <b>Alusión:</b> la línea de voz de Hearthstone fue mal interpretada como " <i>I am a turtle</i> " en vez de " <i>I am eternal</i> " esto fue un chiste recurrente en la comunidad durante los años en que la carta era vigente.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la primera parte de la línea se mantiene como <b>calco</b> . La segunda se mantiene en forma de <b>nueva creación</b> a la vez que se presenta un nuevo juego de palabras entre "tierno" y "eterno". Se mantiene un chiste, sin embargo, la alusión se pierde.

<b>Línea Inglés – 8</b>	A word of advice. The ability to incapacitate your enemies is extremely valuable. I wouldn't sleep on it if I were you.
<b>Línea Español - 8</b>	Un consejo. La habilidad de incapacitar a tus enemigos es muy valiosa. En tu lugar, no me dormiría en los laureles.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en el juego de palabras. <b>Juego de palabras:</b> entre la expresión " <i>sleep on it</i> " y el nombre de la habilidad de Mal'Ganis que describe, " <i>sleep</i> ".
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> las primeras dos oraciones se mantienen en forma de <b>formulación funcional</b> . La última se reemplaza por una <b>nueva creación</b> que incluye una expresión de español que hace su propio juego de palabras con la traducción del nombre de la habilidad. El chiste se mantiene.

<b>Línea Inglés – 9</b>	Don't get me wrong, I'm proud of the work I did with the plague of undeath. But Hakkar the Soulflayer's Corrupted Blood? Now that was a plague!
<b>Línea Español - 9</b>	No me malentiendas. Me enorgullece el trabajo que hice con la plaga de no muertos, ¿pero la sangre corrupta de Hakkar el cazador de almas? ¡Eso sí que fue una plaga!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> referencia a la más devastadora plaga en <i>World of Warcraft</i> . La sangre corrupta de Hakkar era una habilidad que utilizaba el jefe Hakkar el cazador de almas, en la instancia de bandas Zul'gurub. Esta estaba diseñada para ser enfrentada por personajes en el nivel máximo (60 en ese entonces). La habilidad dejaba un efecto que hacía daño periódicamente al jugador, esta se desvanecía de él una vez que abandonaba la instancia. Sin embargo, los cazadores podían transportar el efecto fuera de la instancia por medio de sus mascotas, dicho efecto era devastador en personajes de menor nivel y rápidamente se extendió por todo el mundo de WoW. El fenómeno ha sido estudiado por algunos epidemiólogos.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> se traduce la línea en forma de <b>formulación funcional</b> . El título " <i>the Soulflayer</i> " se mantiene como <b>formulación establecida</b> . Se mantiene la alusión y el chiste.

<b>Línea Inglés – 10</b>	It is forbidden for one nathrezim to kill another. Granted, the penalty is just a citation and small fine, but it goes on your permanent demonic record.
<b>Línea Español - 10</b>	Está prohibido que un nathrezim mate a otro. Sí, el castigo es una citación y una pequeña multa, pero queda en tu registro demoniaco para siempre.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la contradicción entre la línea y la alusión. <b>Alusión:</b> dentro de sus códigos, los señores del terror tienen prohibido matarse entre ellos. El único caso del que se tiene registro en <i>Warcraft</i> es de Varimathras quien asesinó a Detheroc. Tras la muerte de Varimathras, este resucita en los mundos de la Legión Ardiente y es reclamado por los altos mandos de la Legión, quienes lo someten a constantes torturas.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la línea se traduce en forma de <b>formulación funcional</b> . El término " <i>nathrezim</i> " se traduce en forma de <b>préstamo</b> . Se mantiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 11</b>	I wanted to storm Icecrown Citadel and claim my revenge on Arthas, but... I could never get a group together. If only flexible raiding had existed back then!
<b>Línea Español - 11</b>	Quería atacar la Ciudadela de la Corona de Hielo y vengarme de Arthas, pero... nunca pude armar un grupo. ¡Si tan solo hubieran existido las bandas flexibles!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica en base a la alusión. <b>Alusión:</b> durante la expansión <i>WoW: Wrath of the Lich King</i> , Mal'Ganis manipuló a la Cruzada Escarlata para invadir Rasganorte y abrirse paso hasta Ciudadela de la Corona de Hielo. Esta es, en términos de juego, una instancia de bandas en la que entre 10 a 25 jugadores se enfrentaban a grandes desafíos. En esa expansión la única forma de hacer un grupo de bandas era invitando a miembros de manera manual. Dos expansiones más adelante, se implementó un sistema para que esto se hiciera de manera automática en una dificultad menor.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la línea se traduce en forma de <b>formulación funcional</b> . El nombre " <i>Icecrown Citadel</i> " se traduce en forma de <b>formulación establecida</b> . El chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 13</b>	Have you heard the one about the Nathrezim baker? He was a bread lord.
<b>Línea Español - 13</b>	¿Has oído hablar del cocinero nathrezim? Era un señor del hervor.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en el juego de palabras. <b>Juego de palabras:</b> entre el nombre de los señores del terror, " <i>dread lord</i> " y " <i>bread</i> ". Sirve de preparación para la siguiente frase.
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se formula un nuevo chiste en base a la línea original. Este chiste a su vez tiene un juego de palabras entre las palabras "terror" y "hervor".

<b>Línea Inglés – 14</b>	No, seriously, that's why we used infected grain to spread the plague of undeath. It was his thing.
<b>Línea Español - 14</b>	No, en serio, por eso usamos grano infectado para propagar la plaga de no muertos. Era lo suyo.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la línea anterior.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste.

<b>Línea Inglés – 15</b>	[Sonido de teléfono] <b>Yes? Oh, hello Darkness. My old friend. Have you called to talk to me again?</b> <sup>1</sup> Ah. No. <b>I still don't have the Demon Hunter's number</b> <sup>2</sup> . Ask the other one.
<b>Línea Español - 15</b>	¿Sí? ¿Qué pasa Oscuridad, viejo amigo? ¿Llamas para hablar de nuevo? ... Ah, no. No tengo el número de la cazadora de demonios. ¡Pregúntale a otro!
<b>Fenómeno LT</b>	<p><b>Chiste:</b> basado en las referencias intertextuales y la alusión.</p> <p><b>1. Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la canción <i>The Sound of Silence</i> de Simon &amp; Garfunkel, específicamente a la línea: “<i>Hello darkness, my old friend / I’ve come to talk with you again</i>”.</p> <p><b>2. Referencia intertextual indirecta:</b> referencia al chiste sobre la oscuridad en las líneas de voz <i>easter egg</i> de <i>Warcraft III</i>. En ellas se presenta a la oscuridad como una entidad reconocida bajo ese nombre. Estos chistes pueden encontrarse en las líneas del héroe cazador de demonios y en el héroe señor del terror en <i>Warcraft III</i>. Este en particular es una referencia al del señor del terror: “[Sonido de teléfono] <i>Yes? Darkness, hey, what's up? The Demon Hunter left you a message? No I don't have his number.</i>”</p>
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste se mantiene. Se cuestiona si se mantiene la referencia intertextual 1 en caso de que el receptor tenga conocimientos de inglés. La referencia intertextual 2 se vuelve una alusión en español, pues se hace alusión al personaje de Vala en HotS en vez de al héroe cazador de demonios que se menciona en el chiste en inglés. Vala también tiene un chiste en base a este referente.

#### 49) Malfurion - Warcraft

<b>Línea Inglés – 1</b>	Something is amiss.
<b>Línea Español - 1</b>	Algo no está bien.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Referencia intertextual directa (en universo):</b> referencia a una de las frases de Malfurion en <i>Warcraft III</i> .
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> la referencia se mantiene.

<b>Línea Inglés – 3</b>	Even the lowliest spirit can destroy the most powerful of demons.
<b>Línea Español - 3</b>	Hasta el más inferior de los espíritus puede destruir al más poderoso de los demonios.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Alusión:</b> referencia a la cinemática final de Warcraft III en que, por medio de la ayuda de numerosos espíritus, las distintas razas de Azeroth unidas derrotan a Archimonde, el rapiñador.
<b>PTT</b>	<b>Calco:</b> se mantiene la alusión.

<b>Línea Inglés – 4</b>	I'm an Archdruid, not a prophet. Get your lore straight.
<b>Línea Español - 4</b>	Soy un archidruida, no un profeta. No confundas las cosas.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> referencia al Profeta de la Naturaleza de <i>Defense of the Ancients 2</i> (DOTA 2). DOTA comenzó como un mapa personalizado en Warcraft III, cuya popularidad alcanzó un punto tal que se desarrolló un juego en torno a él. Cuando este juego escapó de las manos de Blizzard, se reemplazó a Malfurion para evitar problemas legales. De este concepto nace el Profeta de la Naturaleza.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> La alusión y el chiste se mantienen.

<b>Línea Inglés – 5</b>	I speak for the trees, for the trees have no tongues.
<b>Línea Español - 5</b>	Hablo en nombre de los árboles, pues los árboles no tienen lengua.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la referencia. <b>Referencia intertextual directa:</b> referencia a una de las frases de The Lorax, un personaje del Dr. Seuss en el libro homónimo. Repopularizada en la película del mismo nombre del año 2012.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> la referencia se mantiene, sin embargo no puede asegurarse si el referente corresponde más bien a la película o al libro. El chiste se mantiene.

<b>Línea Inglés – 6</b>	Night elves are the right elves.
<b>Línea Español - 6</b>	Los elfos de la noche son los elfos buenos.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> burla a las otras especies de elfos en el universo de <i>Warcraft</i> . <b>Juego de palabras:</b> entre “ <i>night</i> ” y “ <i>right</i> ”.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> el término “ <i>night elves</i> ” se mantiene como <b>formulación establecida</b> . La oración se traduce en forma de <b>formulación funcional</b> . El juego de palabras se pierde, pero el chiste se mantiene.

<b>Línea Inglés – 7</b>	[Bostezo] I could use a nap.
<b>Línea Español - 7</b>	[Bostezo] Me vendría bien una siesta.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> en el universo de <i>Warcraft</i> , los druidas como Malfurion son reconocidos por dormir mucho. Esto tiene su explicación en que mientras duermen, se dedican a proteger el plano existencial conocido como Sueño Esmeralda.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene la alusión y el chiste.

<b>Línea Inglés – 8</b>	Why don't you make like a treant and split?
<b>Línea Español - 8</b>	¿Por qué no haces de cuenta que eres un antárbol y te buscas otro lugar para echar raíces?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> burla al jugador basado en el juego de palabras. <b>Juego de palabras:</b> basado en “ <i>split</i> ” entendido como partirse, véase la alusión más abajo, y entendido como largarse. <b>Alusión:</b> referencia a la animación de muerte de los antárboles en WoW.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la primera parte de la oración se traduce como <b>formulación funcional</b> . El término “ <i>treant</i> ” se traduce como <b>formulación establecida</b> . El remate del chiste se traduce en forma de <b>nueva creación</b> . Se mantiene la el chiste, pero se pierde la alusión y el juego de palabras.

<b>Línea Inglés – 9</b>	Ah, hmm, nature calls. [Sonido de abrir un cierre]
<b>Línea Español - 9</b>	Ajem, la naturaleza llama. [Sonido de abrir un cierre]
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la alusión y la referencia intertextual, apoyado por el efecto de sonido. <b>Alusión:</b> como druida, Malfurion puede efectivamente sentir el llamado de las criaturas de la naturaleza, esto incluye naturalmente a las plantas. <b>Referencia intertextual directa:</b> referencia a un dicho utilizado para describir la necesidad imperiosa de ir al baño.
<b>PTT</b>	<b>Calco:</b> la alusión, la referencia y el chiste se mantienen.

<b>Línea Inglés – 10</b>	I hear the wilds call <sup>1</sup> . Wait... that's just Tyrande <sup>2</sup> .
<b>Línea Español - 10</b>	Oigo el llamado de la naturaleza <sup>1</sup> . Ah, no. Solo es Tyrande <sup>2</sup> .
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en las alusiones. <b>Alusión:</b> como druida, Malfurion puede efectivamente sentir el llamado de las criaturas de la naturaleza, esto incluye naturalmente a las plantas. <b>Alusión:</b> Tyrande es otro personaje de Warcraft que aparece en HoS. Ella es la esposa de Malfurion.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> las alusiones se mantienen.

<b>Línea Inglés – 11</b>	Well, this is a thorny situation. [Risa] Get it? Thorny? It's because I'm a druid! [Risa] I am humorous.
<b>Línea Español - 11</b>	Bueno, tengo un problema... con muchas puntas. [Risa] ¿Se entiende?... ¡Puntas! Por mis cuernos. [Risa] ¿No soy gracioso?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> se construye un chiste sin mucha gracia basado en el juego de palabras. Se remata con la actitud satisfecha del personaje. <b>Juego de palabras:</b> entre “ <i>thorny</i> ” entendido como complejo o difícil y “ <i>thorn</i> ” espinas, debido a las habilidades que Malfurion posee con la naturaleza, como él mismo describe.
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se crea una nueva línea de voz que recrea el mismo chiste utilizando expresiones en español. Se pierde el juego de palabras.

<b>Línea Inglés – 12</b>	You know what they say about men with large antlers... they have a hard time wearing hats.
<b>Línea Español - 12</b>	Ya sabes lo que dicen de los hombres con cuernos grandes... Les cuesta conseguir sombreros.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia al dicho “ <i>You know what they say about men with big feet/hands/etc.</i> ” que alude al tamaño de su pene.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene la referencia intertextual y el chiste.

<b>Línea Inglés – 13</b>	Most people don't realize that Illidan and I were actually triplets. Poor Buenofurion.
<b>Línea Español - 13</b>	La gente no sabe que, en realidad, con Illidan eramos trillizos. ¡Pobre Buenofurion!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en el juego de palabras. <b>Juego de palabras:</b> entre la oposición entre “mal” en Malfurion y “bueno”. Esto se realiza con palabras del español.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y el juego de palabras.

<b>Línea Inglés – 14</b>	I sense Darkness in the dreamways <sup>1</sup> . You know, I haven't seen him for a while. I should go say hello.
<b>Línea Español - 14</b>	Percibo Oscuridad en las sendas oníricas <sup>1</sup> . Hmm, hace tiempo que no lo veo. Debería ir a saludar.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la alusión. Se presenta la línea al comienzo como algo que el personaje diría y luego se modifica en el contexto de la alusión. <b>1. Alusión:</b> referencia al chiste sobre la oscuridad en las líneas de voz <i>easter egg</i> de <i>Warcraft III</i> . En ellas se presenta a la oscuridad como una entidad reconocida bajo ese nombre.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 15</b>	First, antlers. Then bear and cat paws. Now, crow wings <sup>1</sup> . Ah, I hate to say it but I'm starting to understand how Illidan feels. <sup>2</sup>
<b>Línea Español - 15</b>	Primero, cuernos. Después, zarpas de oso y de gato. Ahora, alas de cuervo <sup>1</sup> . ¡Ah! Detesto admitirlo, pero empiezo a comprender a Illidan. <sup>2</sup>
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en el símil propuesto por la alusión. <b>1. Alusión:</b> conforme a los años el diseño de Malfurion ha ido cambiando de manera constante. Cada vez incluye nuevas partes de animales. <b>2. Alusión:</b> Illidan, hermano de Malfurion, ha recibido el mismo tipo de cambios conforme el tiempo ha transcurrido. Además, la relación de ambos hermanos es bastante lejana, puede describirse como una rivalidad que se convirtió en aversión.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y las alusiones se mantienen.

### 50) Malthael/Maltael - Diablo

<b>Línea Inglés – 5</b>	I am become death. The destroyer of worlds.
<b>Línea Español - 5</b>	Me he convertido en la muerte, destructora de mundos.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Referencia intertextual directa:</b> referencia a la frase de Robert Oppenheimer “ <i>Now I am become Death, the destroyer of worlds.</i> ”
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> la referencia se mantiene.

<b>Línea Inglés – 6</b>	<b>Death?</b> No... I'm saying " <b>debt.</b> " It's far more frightening.
<b>Línea Español - 6</b>	¿ <b>Muerte?</b> No. <b>Suerte.</b> Créeme, la necesitarás.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado la oposición lógica explícita que se hacen entre los dos elementos del juego de palabras. <b>Juego de palabras:</b> entre las pronunciaciones de “ <i>death</i> ” y “ <i>debt</i> ”.
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se reemplaza la línea de voz original por una que incluye un chiste similar basado en un juego de palabras entre “muerte” y “suerte”.

<b>Línea Inglés – 7</b>	You might be a king, or just a street sweeper... yet sooner or later you dance with the reaper.
<b>Línea Español - 7</b>	Tarde o temprano, príncipes o mendigos, a todos les llega la hora.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a una de las frases del <i>Grim Reaper</i> en la película <i>Ted &amp; Bill's Bogus Journey</i> (1991): “ <i>You might be a king, or a little street sweeper, but sooner or later, you dance with the reaper.</i> ”
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> podría cuestionarse que la referencia, y con ello el chiste, se mantiene aunque de manera más indirecta, pues la frase del doblaje latino de la película es “Seas príncipe o seas un mendigo, tarde o temprano bailarás conmigo”.

### 51) Medivh - Warcraft

<b>Línea Inglés – 3</b>	No, you don't need to <b>stay awhile and listen</b> . You must have me confused with someone else.
<b>Línea Español - 3</b>	No, no es necesario que <b>te quedes un rato y escuches</b> . Debes haberme confundido con otra persona.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la popular frase de Deckard Cain de la saga <i>Diablo</i> de Blizzard: “ <i>Stay a while, and listen.</i> ”
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene la referencia intertextual y el chiste.

<b>Línea Inglés – 4</b>	<b>Rumors of my death have been greatly exaggerated.</b> <sup>1</sup> I mean, yes, I died. But people love to embellish.
<b>Línea Español - 4</b>	<b>Los rumores de mi muerte fueron un tanto exagerados.</b> <sup>1</sup> Es decir, sí, morí, pero a la gente le encanta adornar las historias.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia al telegrama de Mark Twain al encontrarse con la publicación de su obituario prematuro: “ <i>The reports of my death have been greatly exaggerated.</i> ”
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la referencia intertextual.

<b>Línea Inglés - 5</b>	In my day, heroes only had one ultimate to choose from! And they were grateful for it!
<b>Línea Español – 5</b>	En mis épocas, los héroes tenían solo una habilidad máxima para elegir. ¡Y bastante agradecidos estaban!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> en <i>Warcraft III</i> , uno de los juegos en que Medivh aparece de manera más prominente, los héroes solo tenían una opción predeterminada de habilidad máxima. Este no es el caso en HotS.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene la alusión y el chiste.

<b>Línea Inglés – 6</b>	I was once possessed by the demon lord Sargerass, used as an unwitting vessel for his dark and infernal soul... <b>but now I'm as free as a bird</b> <sup>1</sup> .
<b>Línea Español - 6</b>	Hubo un tiempo en que estuve poseído por el señor demoníaco Sargerass, que me usó como un simple recipiente para su alma oscura e infernal, pero ahora soy libre como el sol cuando amanece.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en el uso de la referencia intertextual y la alusión. <b>1. Referencia intertextual indirecta:</b> puede hacerse una referencia a la letra de la canción <i>Free Bird</i> de la banda Lynyrd Skynyrd, específicamente a la línea: “Cause I'm as free as a bird now”. <b>Alusión:</b> Medivh es reconocido por tomar la forma de un cuervo para desplazarse a través del mundo.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> se traduce la primera parte de la oración en forma de <b>formulación funcional</b> . La referencia intertextual es remplazada por una <b>nueva creación</b> que incluye una referencia intertextual a la canción Libre de Nino Bravo. Específicamente a la línea “¡Libre! Como el sol cuando amanece / ¡yo soy Libre!”. Se pierde el chiste y la alusión, que se pudo haber mantenido con otra línea en la misma canción “¡Libre! Como el ave que escapó de su prisión y puede al fin volar”

<b>Línea Inglés – 7</b>	Atiesh, Greatstaff of the Guardian, is a unique and powerful artifact passed down from Guardian to apprentice for generations.
<b>Línea Español - 7</b>	Atiesh, el Gran Báculo del Guardián, es un artefacto único y poderoso legado de guardián a aprendiz desde hace generaciones.
<b>Fenómeno LT</b>	Ninguno, sin embargo sirve de preparación para la siguiente línea.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> el nombre “ <i>Atiesh, Greatstaff of the Guardian</i> ” se traduce en forma de <b>formulación establecida</b> . El resto de la oración se traduce como <b>formulación funcional</b>

<b>Línea Inglés – 8</b>	Pay no attention to that druid holding another one. Or that priest. Or Khadgar <sup>1</sup> . In fact, never pay attention to Khadgar <sup>2</sup> .
<b>Línea Español - 8</b>	No le prestes atención a ese druida que también lo tiene. Ni a ese sacerdote. Ni a Khadgar <sup>1</sup> . De hecho, nunca le prestes atención a Khadgar <sup>2</sup> .
<b>Fenómeno LT</b>	<p><b>Chiste:</b> burla a Khadgar, basada en las alusiones.</p> <p><b>1. Alusión:</b> durante los primeros años de <i>World of Warcraft</i>, los jugadores podían obtener Atiesh, recuperando sus piezas en diversas bandas, contenido multijugador de máxima dificultad. De acuerdo con la historia del juego Khadgar es quien canónicamente tiene posesión del báculo.</p> <p><b>2. Alusión:</b> Khadgar fue el aprendiz de Medivh. Al percatarse de que su maestro había sido corrompido por demonios, Khadgar lo apuñala y Medivh a su vez lo maldice, convirtiéndolo en un anciano. Debido a sus actitudes infantiles y algo caricaturescas, Khadgar tiende a no ser tomado muy en serio en ocasiones.</p>
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y las alusiones se mantienen.

<b>Línea Inglés – 9</b>	I had a theatre custom built within the walls of Karazhan. The troupe performed one of three shows at random for me each week. Strangely, it was never the one I wanted to see.
<b>Línea Español - 9</b>	Ordené que construyeran un teatro especial dentro de los muros de Karazhan. Había tres espectáculos y todas las semanas la compañía escenificaba uno aleatoriamente para mí. Lo extraño... es que nunca era el que yo quería ver.
<b>Fenómeno LT</b>	<p><b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión.</p> <p><b>Alusión:</b> referencia a la instancia de bandas Karazhan. En ella, uno de los encuentros consistía en una batalla contra un grupo de actores fantasma en medio de una de tres obras, cada una era una referencia a distintas obras (la Caperucita Roja, el Mago de Oz, y Romeo y Julieta). Estas cambiaban todas las semanas y tal como Medivh, muchos jugadores se quejaban que nunca encontraban la pelea que querían o necesitaban.</p>
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés- 10</b>	The spell is called "polymorph" because with a little practice, you can technically transform someone into any animal. <b>Most mages are simply too sheepish to give it a try.</b>
<b>Línea Español - 10</b>	El hechizo se llama... "polimorfia" porque con un poco de práctica, técnicamente puedes transformar a una persona en cualquier animal. <b>Pero la mayoría de los magos son demasiado... borregos para lograrlo.</b>
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en el juego de palabras. <b>Juego de palabras:</b> entre "sheep" (véase la alusión) y la palabra "sheepish" que significa tímido. <b>Alusión:</b> "polymorph" (polimorfia) es un hechizo de la clase mago que permite a su conjurador transformar a un oponente en animal por tiempo limitado. Desde <i>Warcraft III</i> , la opción por defecto es una oveja, pero anteriormente en <i>Warcraft II</i> esto dependía del mapa y en <i>WoW</i> , los jugadores pueden comprar tomos para transformar a sus oponentes en variedad de animales.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la primera oración se traduce como <b>formulación funcional</b> . El término "polymorph" se traduce como <b>formulación establecida</b> . La segunda oración consiste en una <b>nueva creación</b> muy semejante al original que hace su propio juego de palabras con "borrego" con un significado de tonto. Se mantienen los fenómenos.

<b>Línea Inglés – 11</b>	I don't see why everyone is so distrusting of this "Raven Lord." He seems a perfectly fine fellow to me. Of course, <b>birds of a feather do flock together</b> <sup>1</sup> .
<b>Línea Español - 11</b>	¿Qué significan todos estos reinos? En todos siempre hay alguien que me dice qué hacer, a dónde ir. El único que me cae bien es ese Lord Cuervo. Creo que hablamos el mismo idioma.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la ironía entre alusión y referencia intertextual. <b>1. Referencia intertextual indirecta:</b> referencia al dicho "birds of a feather flock together". <b>Alusión:</b> Medivh es reconocido por tomar la forma de un cuervo para desplazarse a través del mundo. En inglés existen las palabras "crow" y "raven" que en español significan "cuervo".
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se reemplaza la línea original por una que mantiene un chiste en base a la misma alusión. Se utiliza una expresión idiomática para reemplazar el dicho con lo que se mantiene la referencia. Se mantiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 12</b>	An upside down version of Karazhan? Buried under the real tower? Well, that's absolutely insane! <sup>1</sup> Only a madman would do... such a... s-oh... wait... <sup>2</sup>
<b>Línea Español - 12</b>	¿Una versión inversa de Karazhan? ¿Enterrada bajo la verdadera torre? Ja, eso es una locura. <sup>1</sup> Solo un demente se le ocurriría... oh, un momento... <sup>2</sup>
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> burla a Medivh. Basado en la alusión 2. <b>1. Alusión:</b> referencia a un viejo rumor antes del lanzamiento de la instancia de bandas Karazhan, en el que se proponía la existencia de una torre paralela a ella que se extendía bajo tierra. El rumor fue confirmado más tarde del lanzamiento de Medivh en HotS, con el lanzamiento de la instancia de calabozos Regreso a Karazhan en la expansión <i>WoW: Legion</i> . <b>2. Alusión:</b> Medivh fue poseído por el titán oscuro Sargeraz para abrir un portal hacia Draenor, desde donde la Horda orca invadió Azeroth. Durante el periodo en que permanecía poseído, Medivh actuaba como un demente.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantienen el chiste y las alusiones.
<b>Línea Inglés – 14</b>	I call myself "the Prophet," but in truth there is no prophecy to fulfill. I suppose you could say I'm just... winging it.
<b>Línea Español - 14</b>	Me hago llamar “el Profeta” porque intento advertir al mundo del destino que le espera. Sin embargo, todos me ven como un... pájaro de mal agüero.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en el juego de palabras. <b>Juego de palabras:</b> entre “wing” como ala, asociado a la alusión y “winging it” que significa improvisar. <b>Alusión:</b> Medivh es reconocido por tomar la forma de un cuervo para desplazarse a través del mundo.
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se reemplaza la línea original por una que incluye su propio chiste en base a un juego de palabras entre el significado literal y figurativo de “pájaro de mal agüero”. Se mantiene la alusión..

<b>Línea Inglés – 15</b>	You're telling me Khadgar flew in as a raven and transformed in front of the king to deliver a dire warning? <sup>1</sup> Haha! That's my boy! ...Or he was, until I turned him into an old man, that is.
<b>Línea Español - 15</b>	¿En serio? ¿Khadgar entró volando en forma de cuervo y se transformó frente al rey para entregarle una advertencia aciaga? <sup>1</sup> [Risas y un suspiro] ¡Ese es mi muchacho! O mejor dicho... era, hasta que lo convertí en un anciano.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> ironía basada en la expresión “ <i>That’s my boy!</i> ” <b>1. Alusión:</b> lo que describe Medivh son los eventos de una cinemática previa a la expansión <i>WoW: Legion</i> . A su vez, esta secuencia de eventos es paralela a una cinemática de <i>Warcraft III</i> en que Medivh se presenta ante el Rey Terenas Menethil de Lordaeron para advertirle de la llegada de los demonios.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste se mantiene.



## 52) Mephisto/Mefisto - Diablo

<b>Línea Inglés – 3</b>	Why must you click me, mortal!? I have a lot of unresolved issues about left-clicking.
<b>Línea Español - 3</b>	¿Por qué debes hacer click sobre mí, mortal? Tengo muchos problemas no resueltos de clicks izquierdos.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> en los videojuegos de Diablo, en uno de los que Mefisto es un jefe, los jugadores atacan principalmente con el click izquierdo.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> la alusión y el chiste se mantienen.

<b>Línea Inglés – 4</b>	Of course my brother Diablo manifested within the Nexus first. <b>He is always the harbinger of the Prime Evil's wrath.</b>
<b>Línea Español - 4</b>	Por supuesto. Mi hermano Diablo se manifestó primero en el Nexo. Él siempre es el heraldo de la ira del Mal Supremo.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la referencia. <b>Referencia intertextual indirecta (en universo):</b> referencia a la cinemática introductoria del Acto IV de <i>Diablo II</i> en que Mefisto dice a Diablo: “ <i>You are the harbinger of our return, Diablo! Send forth your Terror into Hell!</i> ”
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la línea se traduce en forma de <b>calco</b> . El término “ <i>Prime Evil</i> ” se traduce como <b>formulación establecida</b> . El chiste y la referencia se mantienen.

<b>Línea Inglés – 5</b>	What's my biggest weakness? Hmm. Well, if anything I'd say I'm too passionate. <b>I really get into my work.</b>
<b>Línea Español - 5</b>	¿Cuál es mi mayor debilidad? Hmm. Bueno, si es que la tengo, diría que soy muy apasionado. Me tomo muy seriamente mi trabajo.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en juego de palabras. <b>Juego de palabras:</b> entre la interpretación figurativa y literal de “ <i>I really get into my work</i> ”. Esta interpretación tiene que ver con la alusión. <b>Alusión:</b> durante los eventos de <i>Diablo II</i> , Mefisto manipula al sacerdote Sankekur y se mete dentro de su cuerpo al ser liberado de la gema donde su alma era prisionera. Una vez dentro del cuerpo del mortal, Mefisto retuerce su recipiente para representar su apariencia.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se pierde el chiste, el juego de palabras y la alusión. Se sugiere haber mantenido un calco del juego de palabras, por ejemplo “Me meto mucho en mi trabajo” o una formulación funcional de dicha expresión “Me entierro profundamente en mi trabajo”.

<b>Línea Inglés – 6</b>	Even in the depths of the Burning Hells there is an edict that is unquestionable: haters gonna hate hate hate hate hate.
<b>Línea Español - 6</b>	Incluso en las profundidades de los Infiernos Ardientes, hay un edicto que es incuestionable: los que odian... siempre van a odiar, odiar, odiar y odiar.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> frase cómica basada en la superposición entre la referencia y la alusión. <b>Referencia intertextual directa:</b> referencia a la letra de la canción <i>Shake it Off</i> de Taylor Swift. <b>Alusión:</b> como uno de los Males Supremos, los demonios más poderosos de los Infiernos Ardientes, Mefisto es conocido como el Señor del Odio.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la oración se traduce en forma de <b>calco</b> . El término “ <i>Burning Hells</i> ” se traduce como <b>formulación establecida</b> . Se pierde la referencia intertextual y con ello el chiste, la alusión se mantiene. Se puede discutir que la referencia se mantiene en caso de que el receptor tenga conocimientos de inglés. Se sugiere haber reemplazado la referencia por una nueva creación que incluyera una alusión o referencia en torno al tema del odio.

<b>Línea Inglés – 7</b>	Lightning... nova? Very well... [Sonido de relámpagos cayendo sobre Nova quien grita]
<b>Línea Español - 7</b>	¿Nova de relámpagos? Muy bien. [Sonido de relámpagos cayendo sobre Nova quien grita]
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> situación cómica apoyada por el juego de palabras y el efecto de sonido.. <b>Juego de palabras:</b> entre el nombre de la habilidad de Mefisto “ <i>Lightning nova</i> ” y la interpretación literal de usar relámpagos contra Nova, una personaje de Starcraft que aparece también en HotS.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> el término “ <i>Lightning nova</i> ” se traduce como <b>formulación establecida</b> . El resto de la línea, en forma de <b>calco</b> . El efecto de sonido y con ello el juego de palabras y el chiste se mantienen.

<b>Línea Inglés – 8</b>	Where Hatred and Terror tread, destruction is sure to follow. A year later... in the expansion.
<b>Línea Español - 8</b>	Donde vayan el Odio y el Terror, la Destrucción no tarda en llegar. Un año más tarde... en la expansión.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica presentada en forma de dicho, basada en la alusión. <b>Alusión:</b> los Males Supremos, demonios más poderosos de los Infiernos Ardientes, poseen ciertos títulos. Mefisto es conocido como el Señor del Odio, Diablo como el Señor del Terror y Baal como el Señor de la Destrucción. Diablo y Mefisto son los jefes del último acto de <i>Diablo II</i> . Baal no llegaría al juego sino hasta en la expansión al año siguiente.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 9</b>	Tell me, is there hatred in your soul? Would you... like there to be?
<b>Línea Español - 9</b>	Dime, ¿hay odio en tu alma?... ¿Te gustaría que lo hubiera?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica apoyada en la alusión. <b>Alusión:</b> Mefisto es conocido como el Señor del Odio.
<b>PTT</b>	<b>Calco:</b> el chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 10</b>	I don't throw shade. My shade stays precisely where I tell it to. If anything I throw myself.
<b>Línea Español - 10</b>	No ataco con mi sombra. Mi sombra permanece exactamente donde yo quiero. Yo mismo me encargo de atacar.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en el juego de palabras. <b>Juego de palabras:</b> entre la interpretación figurativa de la expresión “ <i>throw shade</i> ” como insultar y su interpretación literal, como tirar sombras, que tiene relación con la alusión. <b>Alusión:</b> referencia a la habilidad “ <i>Shade of Mephisto</i> ” (Sombra de Mefisto), habilidad en que Mefisto se teletransporta y ataca, dejando una sombra en su posición original a la que regresa tras algunos segundos.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se pierde el chiste y el juego de palabras. Se mantiene la alusión. Se sugiere una nueva creación sobre el tema de la sombra. Por ejemplo: “Dicen que a quién buen árbol se arrima, buena sombra le cobija... Por eso elegí a Sankekur.”, que además de basarse en el tema de la sombra, hace referencia a Sankekur, un personaje que es poseído por Mefisto.

<b>Línea Inglés – 11</b>	Hard to believe this form was once human isn't it? I think I'm missing a finger on each hand... Oh, and legs.
<b>Línea Español - 11</b>	Es difícil de creer que esta forma fuera alguna vez humana, ¿cierto? Creo que me falta un dedo en cada mano... ¡Oh! Y piernas.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en el diseño de Mefisto.
<b>PTT</b>	<b>Calco:</b> el chiste se mantiene.

<b>Línea Inglés – 13</b>	Yes, I look a little different than you last saw me... I've put a little meat on Sankekur's bones.
<b>Línea Español - 13</b>	Sí, luzco un poco diferente de la última vez que me viste. Ahora hay un poco más de carne en los huesos de Sankekur.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> ironía sobre la alusión. <b>Alusión:</b> el diseño de Mefisto en Diablo II era semejante al que tiene en HotS, con la diferencia de que cierta cantidad de entrañas que colgaban de su cuerpo se reemplazaron por brazos más fornidos.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 14</b>	Hate is a strong word. But I really really really don't like you.
<b>Línea Español - 14</b>	Odio... es una palabra fuerte. Pero realmente, realmente, realmente no me agradas.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual directa:</b> referencia a la letra de la canción <i>Hate (I Really Don't Like You)</i> de Plain White T's.
<b>PTT</b>	<b>Calco:</b> se pierde la referencia intertextual. Considerando la alusión de Mefisto como Señor del Odio, esta explicación que evoca un eufemismo mantiene el chiste.

<b>Línea Inglés – 15</b>	I am Mephisto, Lord of Hatred! [Muy rápidamente] Any resemblance to other fictional demonic entities is entirely coincidental <sup>1</sup> .
<b>Línea Español - 15</b>	¡Soy Mefisto, Señor del Odio! [Muy rápidamente] Cualquier parecido con otra entidad demoniaca ficticia es pura coincidencia <sup>1</sup> .
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> ironía basada en la alusión. <b>Alusión:</b> referencia a Mefistófeles, demonio originado en la leyenda de Fausto. Esta leyenda se ha llevado al teatro primeramente por Christopher Marlow y más popularmente por Johann Wolfgang von Goethe. El nombre del Mefisto en <i>Diablo</i> y <i>HotS</i> tiene su origen en él.
<b>PTT</b>	<b>Calco:</b> se mantiene el chiste y la alusión.

### 53) Muradin - Warcraft

<b>Línea Inglés – 3</b>	Uh... I'll take swords for 300.
<b>Línea Español - 3</b>	Eh... elijo Guerra de los Tres Martillos. Por 300.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> en <i>Warcraft III</i> , algunas de las líneas de voz <i>easter egg</i> de Muradin giraban en torno al popular show de concursos <i>Jeopardy</i> .
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la oración se traduce en forma de <b>calco</b> . La categoría se reemplaza por una <b>nueva creación</b> . No se ha encontrado una razón para este cambio. El chiste y la alusión se mantienen. Si bien el show <i>Jeopardy</i> , no llegó a todo el territorio latinoamericano, se entiende la alusión a un show de concursos.

<b>Línea Inglés – 4</b>	What? I was never dead, alright? I was just resting me eyes!
<b>Línea Español - 4</b>	¿Qué? No-no estaba muerto. ¡Solo estaba descansando la vista!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> en los eventos de <i>Warcraft III</i> , Muradin es supuestamente asesinado por Arthas al reclamar una espada maldita conocida como <i>Agonía de Escarcha</i> . Durante la expansión <i>WoW: Wrath of the Lich King</i> , se revela que en verdad Muradin no murió, pero quedó gravemente herido y con amnesia.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 6</b>	Aye, ya wanna know what was having amnesia was like, eh? No problem! It's-- Well, uh well... i-it's, oh... I forgot.
<b>Línea Español - 6</b>	¿Así que quieres que te cuente cómo es tener amnesia? ¡No hay problema! Es como... am... am... ajá. Ahh, me olvidé.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la ironía presentada.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste.

<b>Línea Inglés – 7</b>	Anyone got some gold I can borrow? I'm a bit short. Eh? Eh? Hello? Is this on?
<b>Línea Español - 7</b>	¿Cuántas veces tendré que decirlo? ¡No, no conozco a nadie que se llame Nieves Blancas!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la alusión y en el juego de palabras. Se presenta la línea en forma de una rutina de comedia <i>stand up</i> . <b>Alusión:</b> Muradin es un enano. <b>Juego de palabras:</b> entre la interpretación figurativa y literal de <i>"I'm a bit short"</i>
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> bajo la misma alusión, se reemplaza la línea original por una que presenta un nuevo chiste que incluye una referencia al personaje <i>Blancanieves</i> del popular cuento de hadas.

<b>Línea Inglés – 8</b>	You. Never. Toss. A dwarf.... You hurl a dwarf... There's a difference.
<b>Línea Español - 8</b>	Ah... no puedo saltar tan lejos. ¡Tendrás que lanzarme! Shh. No se lo digas al elfo.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la frase de Gimli en la película <i>The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring</i> : “ <i>Nobody tosses a dwarf</i> ”.
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se reemplaza la línea original por una que incluye un chiste basado en la referencia indirecta al mismo personaje en la película <i>El Señor de los Anillos: Las Dos Torres</i> .

<b>Línea Inglés – 9</b>	Ugh, outta brew... Wait a tick! [Sonido de estrujar] Ha! I knew this beard was good for somethin'!
<b>Línea Español - 9</b>	¡Aj! Me quedé sin brebaje. [Sonido de estrujar] Un minuto.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en el uso del efecto sonoro.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se pierde el chiste. Se sugiere haber mantenido el calco.

<b>Línea Inglés – 10</b>	You can take the king outta the mountain, but you cannae take the mountain outta the king.
<b>Línea Español - 10</b>	Puedes quitar al rey de la montaña, pero no puedes quitarle la montaña al rey.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia al dicho “ <i>you can take the boy out of the country, but you cannot take the country out of the boy</i> ”. Se desconoce el origen del dicho, pero se ha empleado diversas veces con múltiples cambios desde 1913, el registro más temprano que se halló.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene la referencia intertextual y el chiste.

<b>Línea Inglés – 11</b>	You're the dwarf now dawg!
<b>Línea Español - 11</b>	Sigue así y pondré a prueba la teoría de los enanos con tu trasero.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la frase de William Forrester en la película <i>Finding Forrester</i> : “ <i>You’re the man now, dawg!</i> ”. Dicha frase inspiró una página web viral durante la primera década del 2000.
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se reemplaza la línea original por una línea que se sospecha incluye una referencia intertextual, sin embargo no se ha podido encontrar referente.

<b>Línea Inglés – 12</b>	Rumor has it, that me grandpappy was actually, uhm... a Silverbeard. [Inspiración entre dientes] Dyed the thing his whole life! Shh!
<b>Línea Español - 12</b>	Se rumorea por ahí que mi abuelito en realidad era... un Barbaplata [Inspiración entre dientes] Se tiño la barba toda su vida. ¡Shhh!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en el apellido de Muradin, Barbabronce.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste.

<b>Línea Inglés – 13</b>	Oh no, Blizzard killed your favorite character.... Oh... Well, don't fret... Odds are they'll be returning in an expansion or two. Trust me, I know.
<b>Línea Español - 13</b>	¡Oh, no! ¿Así que Blizzard mató a tu personaje favorito? Tranquilo. Lo más probable es que vuelva dentro de una o dos expansiones. ¡Créeme, yo sé lo que te digo!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> burla a Blizzard en base a la alusión. <b>Alusión:</b> en los eventos de Warcraft III, Muradin es supuestamente asesinado por Arthas al reclamar una espada maldita conocida como Agonía de Escarcha. Durante la expansión WoW: Wrath of the Lich King, se revela que en verdad Muradin no murió, pero quedó gravemente herido y con amnesia. Así como Muradin, existen varios personajes que mueren pero encuentran la manera de volver al juego debido a su popularidad.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 14</b>	Ya' know it's uh, tragic and all... but me brother Magni really does make a fine statue! All sparkly and stuff.
<b>Línea Español - 14</b>	Yo sé que fue una tragedia. ¡Pero no me van a decir que mi hermano no se ve preciso como estatua! ¡Todo brillante! ¡Elegante!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> durante el comienzo de la expansión WoW: <i>Cataclysm</i> , Magni, el hermano de Muradin, intentó comunicarse con los espíritus de la tierra en busca de información. En este ritual terminó transformado en una estatua de diamante. Con el paso de algunos años, Magni recuperó la movilidad.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 15</b>	Back when Brann were a wee dwarf we'd always catch him lookin' at Explorer's Guild magazine... Heh.. Said it was for the articles. Bah, we all knew it was really for the paintings of the tuskarr women. [Risas]
<b>Línea Español - 15</b>	Cuando Brann era niño, siempre lo pescábamos leyendo la revista “Cofradía de los Expedicionarios”. ¡Ja! Él decía que era por los artículos. ¡Bah! Pero todos sabíamos que en realidad lo que le gustaba eran las imágenes de las mujeres colmillar. [Risas]
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> burla a Brann, hermano de Muradin, apoyado en la alusión. <b>Alusión:</b> los “ <i>tuskarr</i> ” (colmillar) son una raza de hombres morsa que habitan en las costas heladas de Rasganorte.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la línea se traduce en forma de <b>formulación funcional</b> . El término “ <i>tuskarr</i> ” se traduce como <b>formulación establecida</b> . El nombre “ <i>Explorer’s Guild</i> ” se remplacea por una <b>nueva creación</b> . El chiste y la alusión se mantienen.



#### 54) Nazeebo - Diablo

<b>Línea Inglés – 5</b>	This troll shoulda stayed away from the voodoo.
<b>Línea Español - 5</b>	Ese trol nunca debió haberse metido con el vudú.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual basado en la alusión. <b>Alusión:</b> en su diseño en HotS, Nazeebo lleva una cabeza de un troll del universo de <i>Warcraft</i> en su mano. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a una de las frases populares de los personajes no jugables (PNJ) de raza trol en WoW: “ <i>Stay away from the voodoo</i> ”.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste, la alusión y la referencia se mantienen. Se cuestiona la decisión de usar el adjetivo demostrativo “Ese” en vez de “este” pues pone más distancia en la alusión.

<b>Línea Inglés – 6</b>	What? No, I have not been licking toads. Why would you think that? [Sonidos de sapo] Hush, you.
<b>Línea Español - 6</b>	¿Qué? ¡No! No estuve lamiendo sapos. ¿Por qué crees eso? [Sonidos de sapo] Shh, tú te callas.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica apoyada por efectos de sonido, basada en la alusión. <b>Alusión:</b> como médico brujo (o santero según la traducción oficial), Nazeebo tiene algunos componentes poco ortodoxos para sus hechizos, como sapos.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 7</b>	I have to keep a head... What? What do you mean "of the game?" No, I just need to keep a head. See, right here. [Sonido de bolsa y carne golpeando el suelo] A head.
<b>Línea Español - 7</b>	Tengo que mantener la cabeza... ¿qué? ¿Qué quieres decir con “cabeza de ventaja”? No. Digo que tengo que mantener la cabeza. ¿Ves? Aquí [Sonido de bolsa y carne golpeando el suelo] La cabeza.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en el juego de palabras y apoyado por los efectos de sonido. <b>Juego de palabras:</b> entre la interpretación figurativa de la expresión “ <i>keep ahead of the game</i> ” y la literal de “ <i>keep a head</i> ”.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y el juego de palabras se mantienen.

<b>Línea Inglés - 8</b>	Unless you are on a Sanctuary, Heaven, or Hell approved HMO or PPO, I cannot make house calls. Though I can give you this.
<b>Línea Español - 8</b>	Si no tienes un plan de salud aprobado por Santuario, el Cielo o el Infierno, no puedo hacerte visitas a domicilio. Lo lamento. Pero te puedo recetar esto. [Croar de ranas]
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la salida de contexto.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> se mantiene el chiste por medio de <b>formulación funcional</b> . El nombre “ <i>Sanctuary</i> ” se traduce por <b>formulación establecida</b> . Se añade un efecto de sonido en la versión en español que potencia el efecto cómico del chiste.

<b>Línea Inglés – 10</b>	That's a bad cough you have there... You should call a doctor! Oh. What can I do for you?
<b>Línea Español - 10</b>	Tienes una tos muy fea. [...] Debería llamar a un médico, ah. Eh. ¿Qué puedo hacer por ti?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> Nazeemo representa a la clase “ <i>witch doctor</i> ” (santero) de <i>Diablo III</i> .
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se pierde la alusión y el chiste ya que de acuerdo a la traducción de “ <i>witch doctor</i> ” como “santero” se pierde el concepto de médico asociado a Nazeemo. Un fragmento de la transcripción del español no pudo ser comprendido por el investigador.

<b>Línea Inglés – 11</b>	Which doctor? This doctor.
<b>Línea Español - 11</b>	¿Qué es santero? El santo de los teros.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en el juego de palabras. <b>Juego de palabras:</b> basado en la alusión, entre “ <i>witch</i> ” y “ <i>which</i> ”. <b>Alusión:</b> Nazeemo representa a la clase “ <i>witch doctor</i> ” (santero) de <i>Diablo III</i> .
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se reemplaza la línea original por una que incluye un chiste en base a su propio juego de palabras en base a la alusión a la clase que Nazeemo representa..

<b>Línea Inglés – 12</b>	My mother tells everyone her son's a witch doctor.
<b>Línea Español - 12</b>	Mi madre siempre me dice que soy un santo. Bueno, un santero.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica en base al símil entre la idea de un “ <i>witch doctor</i> ” (médico brujo) como un doctor titulado.
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se reemplaza la línea original por una que incluye un chiste basado en el juego de palabras entre “santo” y “santero”.

<b>Línea Inglés – 13</b>	Do you know how many years of schooling you have to go through to become a witch doctor? And then the application process is a nightmare.
<b>Línea Español - 13</b>	¿Sabes cuántos años tienes que ir a la universidad para llegar a ser santero? Y después, hay que hacer magia para conseguir trabajo.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica en base al símil entre la idea de un “ <i>witch doctor</i> ” (médico brujo) como un doctor titulado.
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se reemplaza la línea de voz por una que mantiene la misma idea de la línea de voz original e incluye chiste basado en el juego de palabras entre los significados literal y figurativo de la expresión “hacer magia”.

<b>Línea Inglés – 14</b>	My fetish? [Efectos de sonido de una criatura] Let's just say you do not want to know it. [Risa de la criatura seguida de la risa de Nazebo]
<b>Línea Español - 14</b>	¿Mi fetiche? Creo que no te gustaría saberlo. [Risas]
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en el juego de palabras, apoyada por los efectos de sonido. <b>Juego de palabras:</b> entre los significados de “ <i>fetish</i> ” como un objeto de deseo sexual y un objeto de culto debido a sus poderes mágicos.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el juego de palabras, pero se pierde el chiste con la omisión de los efectos de sonido. Esto puede haber sido problema de la localización más que de la traducción.

### 55) Nova - StarCraft

<b>Línea Inglés – 3</b>	No! I am not Kerrigan <sup>1</sup> , and if I had my own game you'd know that. <sup>2</sup>
<b>Línea Español - 3</b>	No, no soy Kerrigan <sup>1</sup> y si tuviera mi propio juego, ya te habrías enterado. <sup>2</sup>
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en las alusiones. <b>1. Alusión:</b> referencia a Kerrigan, personaje de <i>StarCraft</i> que también aparece en HotS. Kerrigan era una heroína que representa a la unidad “fantasma”, al igual que Nova, por lo mismo muchos jugadores que no ponían atención a la historia las terminaban confundiendo. <b>2. Alusión:</b> Nova iba a ser la protagonista del juego <i>StarCraft: Ghost</i> , este juego estuvo en desarrollo durante doce años antes de ser finalmente cancelado.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantienen las alusiones y el chiste.

<b>Línea Inglés – 6</b>	What can I say, I do have the best equipment.
<b>Línea Español - 6</b>	¿Qué más puedo decir? Tengo el mejor equipamiento.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la alusión. <b>Alusión:</b> referencia a una línea de voz easter egg de la unidad fantasma en <i>StarCraft II</i> : " <i>I think the female ghosts have nicer equipment.</i> " A diferencia de las heroínas fantasma, las unidades normales son hombres.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene la alusión y el chiste.

<b>Línea Inglés – 7</b>	Watch where you're clicking! I'm not just some piece of ass...assin.
<b>Línea Español - 7</b>	¡Fíjate dónde haces click! No soy solo una cara bonita, también tengo sentimientos... asesinos.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en el juego de palabras. <b>Juego de palabras:</b> entre la expresión " <i>I'm not just some piece of ass</i> " que quiere decir que se es más que solo un cuerpo atractivo y " <i>assassin</i> " que significa asesino, basado en la alusión. <b>Alusión:</b> los fantasmas son semejantes a francotiradores, por ende se les utiliza en misiones de asesinato y sigilo.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la primera oración y la primera parte de la segunda se traducen en forma de <b>formulación funcional</b> . La última parte incluye una <b>nueva creación</b> que incluye un juego de palabras entre una interpretación figurativa del término “asesino” y su significado literal. Se mantienen los fenómenos.

<b>Línea Inglés – 8</b>	Nova: You ever heard the one about the– [Interrumpida por el narrador] Narrador: This joke has been indefinitely postponed.
<b>Línea Español - 8</b>	Oíste alguna vez el que dice-
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión, apoyada por la línea adicional. <b>Alusión:</b> Nova iba a ser la protagonista del juego <i>StarCraft: Ghost</i> , este juego estuvo en desarrollo durante doce años antes de ser finalmente cancelado.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se pierde el chiste debido a la omisión de la línea adicional. Esto puede ser producto de un problema de localización más que de traducción.

<b>Línea Inglés – 9</b>	Is that a nuclear launch I detect, or are you just glad to see me?
<b>Línea Español - 9</b>	¿Eso que detecto es un lanzamiento nuclear o es que estás feliz de verme?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual basado en la alusión. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la frase originada por la actriz Mae West de improviso en la obra <i>Catherine Was Great</i> de 1944: “ <i>Liutenant...Is that your sword or are you just glad to see me?</i> ”. Desde entonces la frase se ha popularizado y ha vuelto a aparecer en múltiples contextos. <b>Alusión:</b> en los juegos de <i>StarCraft</i> , las unidades “fantasma”, a la que Nova representa, puede iniciar o detectar lanzamientos nucleares.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantienen el chiste, la referencia y la alusión.

<b>Línea Inglés – 10</b>	For all day long at Ghost Academy all I hear is how great Sarah is at this, or how wonderful Kerrigan did at that. Kerrigan, Kerrigan, Kerrigan!
<b>Línea Español - 10</b>	En la academia de fantasmas lo único que oigo es que Sarah es buena en esto, que Kerrigan es buena en lo otro. ¡Kerrigan, Kerrigan, Kerrigan!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> referencia a Kerrigan, personaje de <i>StarCraft</i> que también aparece en <i>HotS</i> . Kerrigan era una heroína que representa a la unidad “fantasma”, al igual que Nova, por lo mismo muchos jugadores que no ponían atención a la historia las terminaban confundiendo. Por lo mismo, se considera usualmente a Kerrigan como la favorita de las dos.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantienen el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 11</b>	<b>One shot, center mass. Poof.</b>
<b>Línea Español - 11</b>	<b>Un disparo. Centro de masas. Puf.</b>
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Referencia intertextual directa:</b> referencia a una frase utilizada por francotiradores para describir un disparo a través del pecho del objetivo.
<b>PTT</b>	<b>Formulación establecida:</b> la referencia se mantiene.

<b>Línea Inglés – 12</b>	Boo!
<b>Línea Español - 12</b>	¡Bú!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la onomatopeya que utilizan los fantasmas y su relación con la alusión. <b>Alusión:</b> Nova representa a la unidad “fantasma”.
<b>PTT</b>	<b>Formulación establecida:</b> se mantiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 13</b>	You think you have issues with your parents? <b>Clearly, you haven't heard my story.</b>
<b>Línea Español - 13</b>	¿Crees que tienes problemas con tus padres? <b>Obviamente no has oído mi historia.</b>
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> de acuerdo a la historia de StarCraft, los poderes psiónicos de Nova despertaron tras el asesinato de su familia, una importante familia del Dominio Terran. Al activarse sus poderes, destruyó un rascacielos que pertenecía a su familia, matando a toda la gente dentro. Tras ello huye a Tarsonis, otro planeta, en el que fue capturada, abusada y utilizada por un líder criminal. Fue rescatada por el programa “fantasma” y solicitó que borrarán su memoria respecto a su trágico pasado.
<b>PTT</b>	<b>Calco:</b> se mantiene la alusión.

<b>Línea Inglés – 14</b>	I can't believe I made out with Tosh. Wait, was I mind wiped in that manga? I always forget.
<b>Línea Español - 14</b>	No puedo creer que tuve algo con Tosh. Un momento, ¿en ese manga no me habían borrado la memoria? Siempre lo olvido.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> referencia al manga <i>StarCraft: Ghost Academy</i> , en el que Nova mantuvo una relación Gabriel Tosh, quien huyó de la academia luego de que el proceso de borrado de memoria fallara con él. Eventualmente se convierte en enemigo del Dominio Terran y de Nova, quien perdió su memoria de dicho evento.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 15</b>	Blondes have more fun. [Sonido de disparo, seguido por un hombre gritando] See? So fun!
--------------------------	---

<b>Línea Español - 15</b>	Las rubias somos más divertidas. [Risas] ¿Lo ves? ¡Divertidísimas!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la referencia intertextual, apoyada por los efectos de sonido. <b>Referencia intertextual directa:</b> referencia a una frase popularizada por la campaña publicitaria de Clairol, una empresa de productos estéticos para el cabello. Actualmente se considera un dicho, con entradas en algunos diccionarios como Cambridge.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se pierde la referencia intertextual. La formulación más establecida del dicho es “Las rubias se divierten más”. El chiste se pierde con la omisión del efecto de sonido. Esto podría ser un problema de localización más que de traducción.

<b>Línea Inglés – 16</b>	<b>Failure is never an option.</b> No, seriously. Go check the menu, I'll wait. Not there, huh?
<b>Línea Español - 16</b>	<b>El fracaso jamás es una opción.</b> En serio. Ve y fíjate en el menú. Yo te espero... No estaba, ¿no?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la interpretación literal de la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual directa (en universo):</b> referencia a la frase de Nova al ser construida como unidad en StarCraft II: Wings of Liberty. Esta es a su vez un giro en la frase “ <i>Failure is not an option</i> ”, asociada al ex director de la NASA durante la misión <i>Apollo 13</i> , Gene Kranz. Sin embargo, esta frase tiene su origen real como eslogan de la película <i>Apolo 13</i> (1995).
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> se mantiene la referencia por medio de <b>formulación establecida</b> . El resto de la oración se mantiene por medio de <b>formulación funcional</b> . El chiste se mantiene.

## 56) Orpheus – Heroes of the Storm

<b>Línea Inglés – 5</b>	You really don't want to know what's in the box.
<b>Línea Español - 5</b>	Realmente no quieres saber lo que hay en la caja.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Alusión:</b> referencia al féretro que carga Orpheus en su espalda. Algunos de sus poderes provienen de él.
<b>PTT</b>	<b>Calco:</b> la alusión se mantiene.

<b>Línea Inglés – 7</b>	You probably have some questions about the realms...
<b>Línea Español - 7</b>	Supongo que tienes algunas preguntas sobre los reinos...
<b>Fenómeno LT</b>	Ninguno, sirve de preparación para la siguiente línea.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional</b>

<b>Línea Inglés – 8</b>	...but if I answered all of them, you'd just be bored!
<b>Línea Español - 8</b>	... pero solo lograré aburrirte si las respondo todas.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la línea anterior, se invierte la lógica de la proposición.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste se mantiene.

<b>Línea Inglés – 10</b>	My father made a lot of mistakes, but I wasn't one of them. Well, maybe from his point of view.
<b>Línea Español - 10</b>	Mi padre cometió muchos errores, pero yo no fui uno de ellos. Bueno, tal vez desde su punto de vista.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Alusión:</b> referencia a Lord Cuervo, padre de Orpheus con quien tiene una relación antagónica y posteriormente un combate en la serie de comics de HotS, (número 4, <i>Orpheus</i> ).
<b>PTT</b>	<b>Calco:</b> la alusión se mantiene.

<b>Línea Inglés – 11</b>	I'd never been to Dragon Shire until I ran away from home. It's so green there... I think I'm allergic to it.
<b>Línea Español - 11</b>	Nunca había estado en Comarca del Dragón hasta que hui de mi hogar. ¡Todo es tan verde allí! Creo que el lugar me da alergia.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en el contraste entre Comarca del Dragón y la alusión. <b>Alusión:</b> Orpheus como hija de Lord Cuervo, proviene de su mismo reino, la Corte del Cuervo. En él, la atmosfera es constantemente oscura y tenebrosa, de tonalidades más grises.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la oración se traduce en forma de <b>formulación funcional</b> . El nombre “ <i>Dragon Shire</i> ” se mantiene como <b>formulación establecida</b> .

<b>Línea Inglés – 12</b>	If you're wondering if I can turn into a giant raven, then you should know it's none of your business.
<b>Línea Español - 12</b>	Si te preguntas si puedo convertirme en un cuervo gigante, entonces deberías saber que no es de tu incumbencia.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> referencia a los poderes de Lord Cuervo, mostrados en el cómic de HotS (número 2, <i>Rise of the Raven Lord</i> ). Podría entenderse también como alusión al personaje de la serie Teen Titans de Warner Bros, Raven, que también tiene la facultad de tomar la forma de un cuervo negro espectral gigante.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene la alusión y el chiste.

<b>Línea Inglés – 13</b>	Neeve always told me not to make a fool of myself... unless it makes someone else a bigger one.
<b>Línea Español - 13</b>	Neeve siempre me dijo que no tengo que hacer el ridículo. A menos que deje completamente en ridículo a alguien más.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basada en la ironía.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste.

<b>Línea Inglés – 16</b>	But the Raven Lord shall walk his tower... nevermore.
<b>Línea Español - 16</b>	Pero el Lord Cuervo no caminará por su torre... nunca más.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en el giro de la referencia intertextual, apoyada por la alusión. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia al poema <i>The Raven</i> de Edgar Allan Poe. La estructura coincide con el ritmo del poema. Se presentan versos de ejemplo: “ <i>And my soul from out that shadow that lies floating on the floor / Shall be lifted—nevermore!</i> ” <b>Alusión:</b> referencia a Lord Cuervo, padre de Orpheus con quien tiene una relación antagónica y posteriormente un combate en la serie de comics de HotS, (número 4, <i>Orpheus</i> ). En este, Orpheus derrota a su padre y lo envía al Nexo Oscuro, de este modo, Orpheus se convierte en la Señora de la Corte del Cuervo.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la oración se traduce en forma de <b>formulación funcional</b> . El título “ <i>Raven Lord</i> ” se traduce en forma de <b>formulación establecida</b> . El chiste, la referencia y la alusión se mantienen.

### 57) Qhira – Heroes of the Storm

<b>Línea Inglés – 3</b>	If you're trying to arrange a deal <sup>1</sup> , there are proper channels for that <sup>2</sup> ... This is not one of them.
<b>Línea Español - 3</b>	Si estás intentando hacer un trato conmigo <sup>1</sup> , hay canales adecuados para eso <sup>2</sup> . Este no es uno de ellos.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en las alusiones. <b>1. Alusión:</b> referencia al oficio de Qhira como caza recompensas. <b>2. Alusión:</b> referencia a los canales de texto en los juegos de Blizzard, particularmente el <i>Trade Channel</i> o Canal de Comercio.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y las alusiones.

<b>Línea Inglés – 7</b>	You call the crystals “singularities”? But... why? There are multiple! Oh, what am I thinking... you people make no sense. What did I expect?
<b>Línea Español - 7</b>	¿Llaman a los cristales “singularidades”? Pero, ¿por qué? Si hay muchos. [Suspiro] Es inútil. Nada con ustedes tiene sentido. ¿Qué esperaba?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> burla al universo del juego, apoyada por el juego de palabras. <b>Juego de palabras:</b> entre “ <i>singularities</i> ” y “ <i>singular</i> ” en el sentido opuesto a plural.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y el juego de palabras se mantiene.

<b>Línea Inglés – 8</b>	When a problem comes along, I tend to whip it. And I whip it good.
<b>Línea Español - 8</b>	Cuando se aproxima un problema, suelo azotarlo. Y soy buena en eso.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro de la referencia intertextual, basado en la alusión. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la letra de la canción Whip It de Devo. Específicamente a las líneas: “ <i>When a problem comes along / You must whip it</i> ” y “ <i>Whip it good</i> ”. <b>Alusión:</b> Qhira utiliza un látigo como arma.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se pierde la referencia intertextual y el chiste. Se discute que se mantenga la referencia en caso de que el receptor tenga conocimientos de inglés. Se mantiene la alusión. Se sugiere haber reemplazado la línea por una nueva creación que incluyera una alusión o referencia intertextual a Indiana Jones, pues es uno de los usuarios de látigo más prominentes en la cultura popular.

<b>Línea Inglés – 12</b>	It's not that I think I'm better than you... you all just have... a lot to learn.
<b>Línea Español - 12</b>	No es que crea que soy mejor que ustedes. Es solo que todos... tienen mucho que aprender.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> burla al jugador y al resto de los héroes en HotS.
<b>PTT</b>	<b>Calco:</b> el chiste se mantiene.

<b>Línea Inglés – 13</b>	Ahh... There is nothing more frustrating than being smarter, faster, and stronger than everyone else, and yet still being unable to change things. Or... save anyone.
<b>Línea Español - 13</b>	[Suspiro] No hay nada más frustrante que ser más inteligente, rápida y fuerte que el resto y aun así, no ser capaz de cambiar las cosas. O... salvar a alguien.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Alusión:</b> referencia a la historia de Qhira. Ella es proveniente de un reino del Nexo que fue destruido. En ese lugar, ella era considerada una de las mejores guerreras.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> la alusión se mantiene.



### 58) Ragnaros - Warcraft

<b>Línea Inglés – 3</b>	What is the meaning of this intrusion?
<b>Línea Español - 3</b>	¿Qué significa esta intrusión?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la referencia intertextual en el contexto de enojo ante los clicks del jugador. <b>Referencia intertextual directa (en universo):</b> referencia a una de las frases al comienzo del encuentro contra Ragnaros en la instancia de bandas Núcleo de Magma.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> la referencia y el chiste se mantienen.

<b>Línea Inglés – 4</b>	You want jokes? Then you must wait. <b>You clicked on me too soon.</b>
<b>Línea Español - 4</b>	¿Quieres chistes? Entonces vas a tener que esperar. <b>Me hiciste click demasiado pronto.</b>
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en el giro de la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta (en universo):</b> referencia a una de las frases populares de Ragnaros, dicha por primera vez a su mayordomo, Executus: <i>“TOO SOON! YOU’VE AWAKENED ME TOO SOON, EXECUTUS! WHAT IS THE MEANING OF THIS INTRUSION?”</i>
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la referencia intertextual se mantienen.

<b>Línea Inglés – 5</b>	Flame on!
<b>Línea Español - 5</b>	¡Llamas, a mí!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual directa:</b> referencia a la frase de la Antorcha Humana al usar sus poderes de fuego en los cómics de Marvel.
<b>PTT</b>	<b>Formulación establecida:</b> se mantiene la referencia y el chiste.

<b>Línea Inglés – 6</b>	I prefer songs of fire... and fire.
<b>Línea Español - 6</b>	Prefiero las canciones de fuego... y fuego.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia al nombre de la saga de libros <i>A Song of Ice and Fire</i> , que dio origen a la serie <i>Game of Thrones</i> .
<b>PTT</b>	<b>Calco:</b> se mantiene el chiste y la referencia.

<b>Línea Inglés – 7</b>	A game with an acronym like "HotS" should have more fire in it. That's why I'm here.
<b>Línea Español - 7</b>	¿Acaso tu mamá no te enseñó que no debes jugar con fuego?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en el juego de palabras y la alusión. <b>Juego de palabras:</b> entre el acrónimo de <i>Heroes of the Storm</i> , HotS, y “hot” que significa caliente, referido a la alusión. <b>Alusión:</b> dentro de <i>Warcraft</i> , Ragnaros es el señor elemental de fuego, un gigante de magma y llamas. Por ende todas sus habilidades hacen uso del elemento.
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se reemplaza la línea original por un chiste que incluye una alusión a los poderes de fuego de Ragnaros. Se pierde el juego de palabras.

<b>Línea Inglés – 8</b>	Hurry up and end your turn. I want to deal some random damage.
<b>Línea Español - 8</b>	¡Apúrate y termina tu turno! Quiero infligir un poco de daño aleatorio.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> Ragnaros aparece en <i>Hearthstone</i> , un juego de cartas digital basado en <i>Warcraft</i> , como una carta de esbirro, su habilidad en el juego inflige ocho puntos de daño a un objetivo enemigo al azar al final del turno.
<b>PTT</b>	<b>Calco:</b> el chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 9</b>	[Fuertemente] I'm not shouting. This is my inside voice.
<b>Línea Español - 9</b>	[Fuertemente];No estoy gritando! Esta es mi voz tranquila.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> la representación gráfica de las líneas de voz de Ragnaros en <i>WoW</i> es siempre en mayúsculas por lo mismo se asume que siempre grita. Esto se ha evitado en la redacción para hacer la lectura más clara.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 10</b>	Executus was incompetent <sup>1</sup> . I had to... <b>fire</b> <sup>2</sup> him. Heh. He didn't take it well. I'd say he was... <b>crushed</b> <sup>2</sup> .
<b>Línea Español - 10</b>	¡A ver cómo hablas tú después de miles de veranos sin un mísero refresco!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión y en los juegos de palabras. <b>1. Alusión:</b> referencia a Executus, mayordomo de Ragnaros, quien tras ser derrotado por los jugadores los guía a la cámara de Ragnaros, donde invoca al Señor del Fuego. Tras ello, Ragnaros mata a Executus y se enfrenta a los jugadores. <b>2. Juego de palabras:</b> entre “ <i>fire</i> ” como fuego y como despedir. <b>3. Juego de palabras:</b> entre el sentido literal y figurativo de “ <i>crushed</i> ”.
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se reemplaza la línea original por una que incluye un chiste basado en la línea anterior. Y en la alusión al encierro milenar del que Ragnaros fue víctima según la historia de <i>Warcraft</i> . Se pierden los juegos de palabras.

<b>Línea Inglés – 11</b>	Ran into my ex. She still carries a torch for me.
<b>Línea Español - 11</b>	Hace poco me encontré con mi ex. Creo que aún siente algo por mí. Después de todo... donde hubo fuego, cenizas quedan.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la expresión “ <i>to carry a torch for someone</i> ” que significa tener sentimientos de amor no correspondido y la alusión. <b>Alusión:</b> dentro de <i>Warcraft</i> , Ragnaros es el señor elemental de fuego, un gigante de magma y llamas. Por ende, todas sus habilidades hacen uso del elemento.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> se traduce la línea en forma de <b>formulación funcional</b> . Se añade una <b>nueva creación</b> posterior a eso que incluye un chiste basado en la alusión original con una expresión del español.

<b>Línea Inglés – 12</b>	Caps lock is cruise control for cool.
<b>Línea Español - 12</b>	Nada como el bloqueo de mayúsculas para estar en onda.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> la representación gráfica de las líneas de voz de Ragnaros en WoW es siempre en mayúsculas.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés -13</b>	The realm, the realm, the realm is on fire.
<b>Línea Español - 13</b>	Fuego, manténlo prendido, fuego.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro en la referencia intertextual, apoyado por la alusión. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la canción <i>The Roof is on Fire</i> de Rock Master Scott & the Dynamic Three, específicamente a: “ <i>The roof, the roof, the roof is on fire</i> ”. <b>Alusión:</b> dentro de <i>Warcraft</i> , Ragnaros es el señor elemental de fuego, un gigante de magma y llamas. Por ende, todas sus habilidades hacen uso del elemento.
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se reemplaza la línea original por una que incluye un chiste basado en la referencia intertextual a la canción Fuego de Bomba Estéreo, apoyada por la misma alusión del original.

<b>Línea Inglés – 14</b>	Soon, the enemy will have... a molten core.
<b>Línea Español - 14</b>	Pronto el enemigo tendrá... un núcleo de magma.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en el juego de palabras y la alusión. <b>Juego de palabras:</b> entre “ <i>core</i> ” (núcleo) como la edificación central que los equipos deben destruir en los mapas de HotS y “ <i>Molten Core</i> ” (Núcleo de Magma) el nombre de la instancia de bandas en la que Ragnaros es jefe final. <b>Alusión:</b> dentro de <i>Warcraft</i> , Ragnaros es el señor elemental de fuego, un gigante de magma y llamas. Por ende, todas sus habilidades hacen uso del elemento.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> se mantiene la primera parte de la oración como <b>calco</b> , el nombre “ <i>Molten Core</i> ” se mantiene como <b>formulación establecida</b> . Se mantienen los fenómenos.

<b>Línea Inglés – 15</b>	Hmph, tough crowd. I'm starting to burn out.
<b>Línea Español - 15</b>	¡Wow, qué público tan exigente! Ya quemé mis mejores cartas.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en el juego de palabras y la alusión. <b>Juego de palabras:</b> entre “ <i>burn out</i> ” que significa quedarse sin ideas y “ <i>burn</i> ” que significa quemar o arder, relacionados con la alusión. <b>Alusión:</b> dentro de <i>Warcraft</i> , Ragnaros es el señor elemental de fuego, un gigante de magma y llamas. Por ende, todas sus habilidades hacen uso del elemento.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión. Puede discutirse si se pierde el juego de palabras, pues en un sentido “quemé” es parte de la expresión pero tiene el mismo significado.

### 59) Raynor - StarCraft

<b>Línea Inglés – 2</b>	Alright, sell me.
<b>Línea Español - 2</b>	Bien. Dime qué quieres.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Referencia intertextual directa (en universo):</b> referencia a la misma línea de voz de Raynor en <i>StarCraft II</i> .
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se pierde la referencia, se pudo haber mantenido el calco de la versión original.

<b>Línea Inglés – 3</b>	Don't mess with Mar Sara.
<b>Línea Español - 3</b>	Con Mar Sara no se juega.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la frase “ <i>Don't mess with Texas</i> ” popularizada por una campaña en contra de la contaminación en el estado estadounidense. <b>Alusión:</b> Mar Sara es el planeta de Raynor en el que tuvo el cargo de alguacil.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se pierde la referencia intertextual, pero se mantiene la alusión y el chiste. Como la frase puede entenderse como una amenaza, de la misma manera que la frase original, no se sugiere cambiarla.

<b>Línea Inglés – 4</b>	Yipee-ki-yay.
<b>Línea Español - 4</b>	Hasta la vista, baby.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la referencia. <b>Referencia intertextual directa (en universo):</b> referencia a la misma línea de voz <i>easter egg</i> de Raynor en <i>StarCraft II</i> . Esta es a su vez referencia a la frase de John McClane en la película <i>Die Hard</i> (1988).
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se reemplaza la línea original por un chiste basado en la referencia a la película <i>Terminator</i> (1984).

<b>Línea Inglés – 5</b>	I never look for trouble but it always seems to find me, usually in a bar.
<b>Línea Español - 5</b>	Yo nunca busco problemas, pero los problemas siempre me encuentran a mí. Generalmente en los bares.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> referencia a la cinemática inicial de <i>StarCraft II: Wings of Liberty</i> , donde Tychus encuentra a Raynor en un bar y le ofrece un trabajo, lo que pone en marcha los eventos del juego.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> la alusión y el chiste se mantienen.

<b>Línea Inglés – 6</b>	It's funny, I ain't been a marshal for years but I always feel like there's a magistrate looking over my shoulder.
<b>Línea Español - 6</b>	Es extraño. Hace años que no soy alguacil, pero siempre siento que hay un magistrado vigilándome.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> durante los eventos de <i>StarCraft</i> cuando Raynor era alguacil de Mar Sara, el jugador era tratado como “magistrado”.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> la alusión y el chiste se mantienen.

<b>Línea Inglés – 7</b>	Well [Risas], whoo, what is it about girls with dreads?
<b>Línea Español - 7</b>	[Risas] ¡Uh! ¿Por qué será que las chicas con rastas son tan bonitas?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> Raynor tiene un romance con Kerrigan, otro personaje de <i>StarCraft</i> que también aparece en <i>HotS</i> . Kerrigan es infectada por una raza alienígena durante la historia de <i>StarCraft</i> lo que transforma su cabello en formaciones óseas semejantes a tentáculos. Debido a la tecnología limitada en el juego, producto del año de su lanzamiento, en su retrato Kerrigan parece tener rastas.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés - 8</b>	I find that whenever I've got a split decision in my life, the first option is usually the canonically correct one.
<b>Línea Español - 8</b>	Cuando me encuentro con una decisión difícil, la primera opción siempre suele ser la correcta.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> referencia a las misiones con finales opcionales en <i>StarCraft II: Wings of Liberty</i> . De acuerdo a Blizzard, en ellas la primera opción es la que se mantiene en el canon de la historia.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se pierde el chiste y la alusión con la omisión de la expresión “ <i>canonically</i> ”. Se sugiere haberla mantenido en forma de calco.

<b>Línea Inglés – 9</b>	Well, I'm bored. <b>Who needs something kicked into overdrive?</b>
<b>Línea Español - 9</b>	Ah, estoy aburrido. <b>¿Alguien necesita poner algo a toda marcha?</b>
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia. <b>Referencia intertextual indirecta (en universo):</b> referencia a una de las primeras frases de Raynor en la campaña de <i>Starcraft II: Wings of Liberty</i> : “ <i>'bout time we kick this revolution into overdrive.</i> ”
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la referencia se mantienen.

<b>Línea Inglés – 10</b>	<b>When the goin’ gets tough</b> , well, the tough call on the good old Hyperion and blast the hell out of everything!
<b>Línea Español - 10</b>	Cuando la cosa se pone difícil, no hay nada mejor que un buen whisky.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en el giro de la referencia intertextual, apoyado por la alusión. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia al dicho “ <i>When the going gets tough, the tough get going</i> ”. <b>Alusión:</b> Hyperion es una nave espacial que Raynor le robó al emperador Arcturus Mengsk y que utiliza como base de operaciones.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> se utiliza una <b>formulación funcional</b> para traducir la primera parte de la oración. La segunda parte se reemplaza por una <b>nueva creación</b> en base a la alusión de que Raynor tiene problemas con la bebida, especialmente el whisky. Se pierde la referencia. Se crea un nuevo chiste con una nueva alusión..

<b>Línea Inglés – 11</b>	[Sonido de cubos de hielo en un vaso] 'Scuse me, gettin’ a little dry over here.
<b>Línea Español - 11</b>	Perdón, pero me estoy quedando sin combustible.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la alusión y la salida de contexto, apoyado por el efecto de sonido. <b>Alusión:</b> Raynor tiene problemas con la bebida.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se pierde el chiste y la alusión. Con la omisión del efecto de sonido se abre la línea de voz a interpretaciones erróneas. Esta omisión pudo haber sido un problema de localización más que de traducción.

<b>Línea Inglés – 14</b>	[Suena una canción y la sigue cantando] Shotgun... Zerg... you... I got a Zerg and a shotgun, and I’m bringing ‘em home to you.
<b>Línea Español - 14</b>	[Suena una canción y la sigue cantando] <i>Shotgun... Zerg... you... I got a Zerg and a shotgun, and I’m bringing ‘em home to you.</i>
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la referencia intertextual y la salida de contexto. <b>Referencia intertextual directa (en universo):</b> referencia a una de las canciones en la cantina en StarCraft II, <i>A Zerg, A Shotgun and You</i> de White Boy James & The Blues Express.
<b>PTT</b>	<b>Préstamo:</b> la referencia y el chiste se mantienen.

## 60) Rehgar - Warcraft

<b>Línea Inglés – 5</b>	I said stop poking me! <b>I am definitely not that kind of orc!</b>
<b>Línea Español - 5</b>	¡Ya deja de molestarme! <b>¡No soy esa clase de orco!</b>
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la frase <i>easter egg</i> original de la unidad peón de Warcraft III: “ <i>Me not that kind of orc!</i> ”
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la primera oración se traduce como <b>formulación funcional</b> . La segunda como <b>formulación establecida</b> . El chiste y la referencia se mantienen.

<b>Línea Inglés – 6</b>	My spirit animal is the wolf! I mean, can't you tell?
<b>Línea Español - 6</b>	Mi animal espiritual es el lobo. Se nota, ¿no?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> ironía basada en la alusión. <b>Alusión:</b> Rehgar lleva una piel de lobo sobre su cabeza y un arma en forma de garra en su brazo izquierdo.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> El chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 7</b>	We mortals are but shadows and dust.
<b>Línea Español - 7</b>	Los mortales no somos más que sombras... y polvo.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la referencia y la alusión. <b>Referencia intertextual directa:</b> referencia a la frase de Antonio Próximo en la película <i>Gladiator</i> (2000). <b>Alusión:</b> Rehgar, al igual que Antonio Próximo en la película, está a cargo de un grupo de gladiadores.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> puede cuestionarse que se mantiene la referencia intertextual en forma indirecta, la frase en el doblaje latino de la película es “Los mortales somos sombras y arena.” Del mismo modo se cuestiona si se mantiene el chiste y con ello la alusión.

<b>Línea Inglés – 8</b>	Muln Earthfury!? No, I am not related to that old ox! Although, you could say my great-grandmother was a cow.
<b>Línea Español - 8</b>	¿¡Muln Furiatierra?! ¡No estoy emparentado con ese viejo buey! Aunque a mi tía abuela le decían que era una vaca.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la coincidencia de nombre y la alusión. <b>Alusión:</b> Muln Earthfury (Muln Furiatierra) es otro chamán dentro del universo de <i>Warcraft</i> , cuyo apellido coincide con el de Rehgar sin tener parentesco. Pues Rehgar es un orco y Muln, un tauren (raza de hombres toro).
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> el apellido “ <i>Earthfury</i> ” se traduce como <b>formulación establecida</b> . El resto de la oración se traduce como <b>formulación funcional</b> . El chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 9</b>	You know, I raided for years <sup>1</sup> and still never got the helm for this set <sup>2</sup> .
<b>Línea Español - 9</b>	Hace años y años que voy de bandas <sup>1</sup> y aún no he conseguido el yelmo de este conjunto <sup>2</sup> .
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en las alusiones. <b>1. Alusión:</b> en WoW los jugadores pueden conseguir conjuntos de armadura al reunir distintas piezas obtenidas en diversos combates en instancias de banda, calabozos o jugador contra jugador (JcJ). Un problema recurrente de muchos jugadores es una pieza que pareciera negarse a aparecer, incluso tras múltiples intentos. <b>2. Alusión:</b> referencia al diseño de Rehggar, toda su armadura pareciera pertenecer a un conjunto, con la excepción de la piel de lobo que lleva sobre la cabeza.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y las alusiones se mantienen.

<b>Línea Inglés – 11</b>	Think of it – an all-shaman expansion to World of Warcraft! We'll call it: ShamWoW! The thing, it sells itself!
<b>Línea Español - 11</b>	¡Imagínate! ¡Una expansión solo con chamanes! ¡El nombre sería Chamigo! ¡Ja! ¡Es una idea que vale millones!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en el juego de palabras y la referencia intertextual. <b>Juego de palabras:</b> entre “ <i>Shaman</i> ”, la clase a la que Rehggar representa, “ <i>WoW</i> ” como acrónimo de <i>World of Warcraft</i> y “ <i>Shamwow</i> ” de la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia al popular infomercial de la toalla Shamwow. Una de las frases en el comercial es “ <i>it sells itself</i> ”.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la línea se traduce como <b>formulación funcional</b> . La segunda oración se reemplaza por una <b>nueva creación</b> que incluye un juego de palabras entre “chamán” y “amigo” con el concepto de “Chamigo” que podría referirse a una expresión argentino paraguaya construida para referirse a un amigo muy cercano y también es una marca de yerba mate. Se mantiene el chiste, el juego de palabras y la referencia.

<b>Línea Inglés – 12</b>	Argh! What smells like wet dog!? Oh... right.
<b>Línea Español - 12</b>	¡Buaj! ¡¿De dónde viene ese olor a perro mojado?! Ah, claro.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> Rehggar lleva una piel de lobo sobre su cabeza.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 13</b>	What? I'm not wearing a skirt! These are legplates, I swear! Ahh! You know what? Go look it up on Wowhead if you don't believe me.
<b>Línea Español - 13</b>	¿Qué? ¡Esto no es una falda! ¡Se llaman quijotes! Lo juro por la Horda. Si no me crees, ve y búscalo en Wowhead.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> Rehgar lleva una túnica que cubre solo sus piernas. En WoW, algunos objetos para las piernas tienen este aspecto de falda, pero reciben el nombre de quijotes.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 14</b>	Thunder! Lightning! [Sonido de trueno] Whoa, that's kind of frightening.
<b>Línea Español - 14</b>	¡Truenos! ¡Rayos! ¡Guau! ¡Eso sí que da miedo!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en el giro de la referencia intertextual apoyado por el efecto de sonido. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la canción <i>Knock on Wood</i> de Eddie Floyd de 1966, popularizada por el cover de Amii Stewart en 1979. Específicamente a la línea: <i>“It's like thunder, lightning / the way you love me it's frightening”</i>
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se pierde el chiste por la omisión de los efectos de sonido. Esto podría ser problema de la localización más que de la traducción. De todas formas se puede discutir que la referencia se mantiene en caso de que el receptor tenga conocimientos de inglés. Se sugiere reemplazar la línea por una nueva creación que haga alusión o referencia a rayos y truenos, como presentar un chiste en torno a un reporte meteorológico, por ejemplo.

<b>Línea Inglés – 15</b>	Don't tell anyone, but sometimes I turn into a ghost wolf just to /dance.
<b>Línea Español - 15</b>	No le digas a nadie, pero a veces me transformo en lobo fantasmal solo para bailar.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> dentro de WoW, los personajes tienen una animación de baile gatillada por el comando “/dance”. Las clases con transformaciones como los druidas o chamanes, tienen animaciones adicionales dependiendo de la forma que tomen. Hay algunos jugadores que, tal como Rehgar, en algún momento de aburrimiento se transforman en lobo fantasmal solo para bailar.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 16</b>	Tell you what, if you stop this, I'll split my winnings with you. 60-40. My way.
<b>Línea Español - 16</b>	A ver, ¿qué te parece? Si dejas de hacerme click, repartiré mis ganancias contigo. 60 para mí, 40 para ti. No es negociable.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> según la historia de <i>Warcraft</i> , Rehgar solía ser dueño de gladiadores, por ello tiene bastante conocimiento en torno a lo que apuestas y ganancias se refiere.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 17</b>	I've got to say, this whole video game thing is nice! Might have to try it more often.
<b>Línea Español - 17</b>	Tengo que admitir que esto de los videojuegos es bastante simpático. Tendría que jugar más seguido.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> la aparición de Rehgar en HotS, fue su primera aparición en un videojuego, anterior a esto sus apariciones habían sido en cómics y novelas. Su primera aparición en WoW no sería sino dos años después de su lanzamiento en HotS, durante la expansión <i>WoW: Legion</i> .
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 18</b>	[A medida que habla se escucha el sonido de una tormenta formándose] Heroes of the Storm, huh? Got to say, I might have an unfair advantage. [Sonido de un trueno, seguido de risas]
<b>Línea Español - 18</b>	¿Heroes de la Tormenta, eh? Debo admitir que tal vez tenga un poquito de ventaja [Risas].
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en el nombre del juego y en la alusión. <b>Alusión:</b> las habilidades chamanísticas de Rehgar le permiten controlar tormentas.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> se traduce el nombre del juego como <b>calco</b> . El resto de la oración se mantiene como <b>formulación funcional</b> . Parte del chiste se pierde debido a la omisión del efecto de sonido, lo que puede ser un problema de la localización más que de la traducción.

## 61) Rexxar - Warcraft

<b>Línea Inglés – 1</b>	I'm ready to track.
<b>Línea Español - 1</b>	Listo para rastrear.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Referencia intertextual directa (en universo):</b> referencia a una de las frases de Rexxar en <i>Warcraft III: The Frozen Throne</i> .
<b>PTT</b>	<b>Formulación establecida:</b> la referencia se mantiene.

<b>Número de línea</b>	2
<b>Línea Inglés – 2</b>	My quarry nears.
<b>Línea Español - 2</b>	Mi presa se acerca.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Referencia intertextual directa (en universo):</b> referencia a una de las frases de Rexxar en <i>Warcraft III: The Frozen Throne</i> .
<b>PTT</b>	<b>Formulación establecida:</b> la referencia se mantiene.

<b>Línea Inglés – 4</b>	Some believe hunting with a bow to be the ultimate challenge. They should try it with an axe.
<b>Línea Español - 4</b>	Algunos creen que cazar con arco y flecha es el máximo desafío para un cazador. Eso es porque no probaron con un hacha.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> burla a la clase cazador de WoW. <b>Alusión:</b> a diferencia de la mayoría de los cazadores de WoW, clase a la que Rexxar representa, él utiliza un hacha a diferencia de la mayoría que utiliza armas de rango como rifles o, principalmente, arcos.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 5</b>	<b>I'm on the hunt,<sup>1</sup> I'm after you.<sup>2</sup></b>
<b>Línea Español - 5</b>	Mis más sinceros respetos para el cazador de cocodrilos.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre las referencias intertextuales en interacción. <b>1. Referencia intertextual directa (en universo):</b> referencia a una de las frases de Rexxar en <i>Warcraft III: The Frozen Throne</i> . <b>2. Referencia intertextual directa:</b> referencia a una línea de la letra de la canción <i>Hungry Like the Wolf</i> de Duran Duran.
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se reemplaza la línea original por una que hace alusión a Steve Irwin, el apodado “cazador de cocodrilo”. Se pierde el chiste y las referencias.

<b>Línea Inglés – 6</b>	Just to be clear, all the loot we get from this is mine. I need it. For, uhm... hunter reasons.
<b>Línea Español - 6</b>	¡Que quede bien claro! Todo el botín que saquemos de esto es mío. Lo necesito por... eh... razones de cazador.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la alusión. <b>Alusión:</b> durante los primeros años de WoW, la clase cazador, a la que Rexxar representa, tenía mala fama de acaparar el botín de las instancias de banda debido a que no tenían limitaciones en el uso de armas como otras clases.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la alusión se mantienen.
<b>Línea Inglés – 7</b>	Not all mok'nathal are half-ogres. I'm actually only a quarter ogre... at best.
<b>Línea Español - 7</b>	No todos los mok'nathal son medio-ogros. De hecho, yo solo tengo un cuarto de ogro como mucho.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la distancia que se pone con la alusión. <b>Alusión:</b> dentro de Warcraft se tiene a estereotipar a los ogros como gigantes fornidos sin mucha inteligencia.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la oración se mantiene como <b>formulación funcional</b> . El término “ <i>mok'nathal</i> ” como <b>préstamo</b> . El chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 8</b>	[Tos] Ugh, my throat's getting a little <b>hoarse</b> <sup>1</sup> . [Relincho de caballo] Oh great, <b>not this bull again</b> <sup>2</sup> ... [Mugido de toro] Will you quit <b>monkeying</b> <sup>3</sup> around? [Chillidos de mono] Ugh, <b>swine</b> <sup>4</sup> . [Chirrido de cerdo].
<b>Línea Español - 8</b>	[Tos] Uh, tengo la garganta como lengua de bucéfalo [Relincho de caballo] Oh, veo que sabes de mitología, ¿sabes quién fue Apis? [Mugido de toro] ¿Y qué me dices de Hanuman? [Chillidos de mono] Maldito cerdo [Chirrido de cerdo].
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la referencia y los juegos de palabras apoyados por los efectos de sonido. <b>1. Juego de palabras:</b> entre “ <i>hoarse</i> ”, ronco, y “ <i>horse</i> ”, caballo. <b>2. Alusión:</b> referencia a una de las frases <i>easter egg</i> de Rexxar en <i>Warcraft III: The Frozen Throne</i> , en la que tal como en esta se hacen múltiples juegos de palabras acompañados por los sonidos de los animales. <b>2. Juego de palabras:</b> entre “ <i>bull</i> ” como tontería y como toro. <b>3. Juego de palabras:</b> entre “ <i>monkeying</i> ”, hacer tonterías, y “ <i>monkey</i> ”, mono. <b>4. Juego de palabras:</b> entre “ <i>swine</i> ” como insulto y en su sentido literal.
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se mantienen los efectos de sonido y sobre ellos se presenta una línea de voz que reemplaza los juegos de palabras por menciones a distintos personajes y criaturas mitológicas. Si bien se soluciona el problema presentado por los juegos de palabras, el chiste pareciera no funcionar bien. Ante eso se sugiere una nueva creación sin los efectos de sonido.

<b>Línea Inglés - 9</b>	You kids these days. The mask isn't supposed to be a bat. It's a wolf. And a dark one at that.
<b>Línea Español – 9</b>	La juventud de ahora. Me han llamado hombre murciélago, me han llamado zorro, ¿¡es que nadie entiende que esta máscara es de lobo!?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> debido a la baja calidad en la gráfica 3D en <i>Warcraft III</i> , el retrato de Rexxar parecía tener una máscara de murciélago (muy semejante a la de Batman) en vez de la piel de lobo que se ve en la actualidad.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la línea se traduce en forma de <b>formulación funcional</b> , se añade una <b>nueva creación</b> que incluye una alusión al personaje del Zorro. El chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 12</b>	When I'm out there defending Thunderlord Stronghold from Alliance filth, I can't be battling with hunger as well. That's why I start every day with a big bowl of Meaties: the breakfast of Champions... of the Horde.
<b>Línea Español - 12</b>	Cuando tengo que defender el Bastión del Señor del Trueno de la peste de la Alianza, no tengo tiempo para luchar contra el hambre. Por eso como siempre un buen plato de carne. Ja, desayuno de campeones... de la Horda.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la referencia intertextual y la alusión. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a las campañas publicitarias de la marca de cereal Wheaties y su eslogan “ <i>the breakfast of champions</i> ”. <b>Alusión:</b> Rexxar fue el primer personaje del que se tiene referencia en ser considerado un Campeón de la Horda, por Thrall, el Jefe de Guerra.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la oración se mantiene como <b>formulación funcional</b> . El nombre “ <i>Thunderlord Stronghold</i> ” se mantiene como <b>formulación establecida</b> . Pese a que se pierde el referente intertextual, la oración en español se entiende como un spot publicitario. El chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 13</b>	[Música de Hearthstone] Huh? Uh, what I do in my off-time is my own business.
<b>Línea Español -13</b>	[Música de Hearthstone] Mmm, ¿ah? ¿Qué? Lo que hago con mi tiempo libre es cosa mía.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la salida de contexto y la alusión, apoyada por el efecto de sonido. <b>Alusión:</b> dentro del juego Hearthstone, Rexxar es el héroe que representa a la clase cazador.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste, la alusión y el efecto de sonido se mantienen.

<b>Línea Inglés – 15</b>	[Música de Hearthstone] By the way, every time you've ever been beaten by a hunter... That was actually me.
<b>Línea Español - 15</b>	[Música de Hearthstone] No podrías salvarte de un gran cazador, ni con toda la provocación del mundo.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la salida de contexto y la alusión, apoyada por el efecto de sonido. <b>Alusión:</b> dentro del juego Hearthstone, Rexxar es el héroe que representa a la clase cazador.
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> basado en la música y la alusión que conlleva, se hace un chiste en torno a la alusión de uno de los arquetipos más odiados por la comunidad jugadora de Hearthstone, el denominado “ <i>Face Hunter</i> ”. El objetivo de este mazo es acabar rápidamente con los puntos de vida oponentes ignorando por completo a los esbirros con daño directo al héroe. Una de las estrategias más efectivas en contra de este mazo es utilizar esbirros con la capacidad de provocación para obligar al oponente a atacarlos a ellos en vez de al héroe. Se mantiene el efecto de sonido.

<b>Línea Inglés – 16</b>	[Música de Hearthstone] Alright, break's over. Back to this Heroes of the Storm thing.
<b>Línea Español - 16</b>	[Música de Hearthstone] Bueno, se acabó el recreo. Volvamos a este Heroes of the Storm o como se llame.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la salida de contexto y la alusión, apoyada por el efecto de sonido. <b>Alusión:</b> dentro del juego Hearthstone, Rexxar es el héroe que representa a la clase cazador.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> se traduce la línea como <b>formulación funcional</b> . El nombre “ <i>Heroes of the Storm</i> ” se mantiene como <b>préstamo</b> . El chiste, la alusión y el efecto de sonido se mantienen.

## 62) Samuro - Warcraft

<b>Línea Inglés – 1</b>	I am yours.
<b>Línea Español - 1</b>	Estoy a tu servicio.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Referencia intertextual directa (en universo):</b> referencia a una de las frases de la unidad maestro de las espadas en <i>Warcraft III</i> , unidad a la que Samuro representa.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se cuestiona si se mantiene la referencia. La línea original en el doblaje español de <i>Warcraft III</i> es “A tu disposición”.

<b>Línea Inglés – 2</b>	What task is there?
<b>Línea Español - 2</b>	¿Qué deber tienes para mí?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Referencia intertextual directa (en universo):</b> referencia a una de las frases de la unidad maestro de las espadas en <i>Warcraft III</i> , unidad a la que Samuro representa.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se cuestiona si se mantiene la referencia. La línea original en el doblaje español es de <i>Warcraft III</i> “¿Algo para mí?”.

<b>Línea Inglés – 3</b>	If on my journey, I should encounter the titans, then the titans shall be cut.
<b>Línea Español - 3</b>	Si en mi viaje me encuentro con los titanes, hasta los titanes caerán.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro de la referencia intertextual basada en la alusión. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la frase de Hattori Hanzo en la película <i>Kill Bill: Volume 1</i> (2003): “If, on your journey, you should encounter God, God will be cut.” <b>Alusión:</b> los titanes en <i>Warcraft</i> , son seres equivalentes a dioses.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene la alusión, sin embargo, se cuestiona si se mantiene la referencia y con ello el chiste. La oración original en el doblaje español latino de <i>Kill Bill: Vol. 1</i> es “Si el mismo Dios se atravesara en su camino, hasta él saldría lastimado”.

<b>Línea Inglés – 4</b>	If the Warchief wishes my death, he has but to ask.
<b>Línea Español - 4</b>	El Jefe de Guerra tendría mi vida con solo pedirla.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro de la referencia intertextual basada. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la frase de Katsumoto Moritsugu en la película <i>The Last Samurai</i> (2003): “If The Emperor wishes my death, he has but to ask”.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se cuestiona si se mantienen la referencia y con ello el chiste, pues el original del doblaje español latino de <i>El Último Samurai</i> es: “Si el Emperador desea mi muerte, solo tiene que pedirla”.

<b>Línea Inglés – 5</b>	Blademaster training is simple, yet effective: one hundred cuts, one hundred stabs, one hundred parries, ten miles of wandering. Every single day!
<b>Línea Español - 5</b>	El entrenamiento de un maestro del acero es simple, pero efectivo. 100 cortes, 100 puñaladas, 100 bloqueos, deambular 15 kilómetros. Todos los días.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro en la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia al régimen de entrenamiento de Saitama, protagonista de la serie de animé One Punch Man: “ <i>One hundred push-ups! One hundred sit-ups! One hundred squats! Then a 10 kilometer run! Do it every single day!</i> ”
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la referencia. Se estima que el traductor no conocía el referente por la traducción de las millas a kilómetros. En el original del doblaje español latino del animé dice “¡Luego correr 10 kilómetros!”

<b>Línea Inglés – 6</b>	Who's the meanest, the leanest, the greenest blademaster down in the Nexus? Samuro, the Shogun of Orgrimmar!
<b>Línea Español - 6</b>	¿Estás buscando que te conviertan en una momia chamuscada?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la frase de John Winger en la película <i>Stripes</i> (1981): “ <i>You're a mean, lean, fighting machine!</i> ”
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se reemplaza la línea original por una que se sospecha incluye una referencia intertextual que no se ha podido encontrar durante la investigación.

<b>Línea Inglés – 7</b>	I try not to be angry. But sometimes, I'm just beside myself. [Risas]
<b>Línea Español - 7</b>	Trato de no enfadarme, pero a veces es como si estuviera fuera de mí. [Risas]
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en el juego de palabras, apoyado por la alusión. <b>Juego de palabras:</b> entre los sentidos literal y figurativo de la expresión “ <i>I'm beside myself</i> ”. <b>Alusión:</b> una de las habilidades de Samuro llamada “Imagen del Espejo” le permite invocar copias de sí mismo.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> se mantiene la primera parte de la oración por medio de <b>formulación funcional</b> . Se reemplaza el juego de palabras por una <b>nueva creación</b> que incluye un juego de palabras con una expresión del español. Se mantiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 8</b>	Years ago, six other blademasters and I banded together and taught a mag'har village how to defend itself against forty ogre bandits. It was a long battle, but it was the finest that Draenor had ever seen.
<b>Línea Español - 8</b>	Hace años, otros seis maestros del acero y yo nos reunimos y le enseñamos a una aldea mag'har cómo defenderse de cuarenta bandidos ogros. Fue una larga batalla, pero fue la más grandiosa que Draenor haya visto.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> referencia a la trama de la película japonesa Seven Samurai (1954).
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> el término “ <i>blademaster</i> ” se mantiene en forma de <b>formulación establecida</b> . El término “ <i>mag'har</i> ” se traduce como <b>préstamo</b> . La oración se traduce en forma de <b>formulación funcional</b> . El chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 9</b>	It is not easy to wield a burning blade. For many, they are too hot to handle.
<b>Línea Español - 9</b>	No es fácil portar un filo ardiente. Para muchos, es un talento que se les escapa de las manos.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en el juego de palabras. <b>Juego de palabras:</b> entre los sentidos literal y figurativo de la expresión “ <i>too hot to handle</i> ”.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> se mantiene la primera parte de la oración por medio de <b>formulación funcional</b> . Se reemplaza el juego de palabras por una <b>nueva creación</b> que incluye un juego de palabras con una expresión del español. Se mantiene el chiste.

<b>Línea Inglés – 10</b>	A true master of combat enters a state of "no mind" in battle. To react with speed and power, you must first empty your mind of all thoughts. So... you are already halfway there.
<b>Línea Español - 10</b>	Un verdadero maestro del combate es capaz de poner la mente en blanco en la batalla. Para reaccionar con velocidad y potencia, primero debes vaciar la mente de todo pensamiento. Tú, por ejemplo, ya estás a mitad de camino.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> burla al jugador.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste se mantiene.

<b>Línea Inglés – 11</b>	My best sparring matches are against my own mirror images. I call them "Samuro Showdown".
<b>Línea Español - 11</b>	Mis mejores combates de entrenamiento son contra mis propios dobles. Lo llamo "Samuro en su salsa".
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en el juego de palabras. <b>Juego de palabras:</b> entre el nombre de Samuro y la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia al nombre del videojuego de peleas <i>Samurai Showdown</i> .
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> se mantiene la primera parte de la oración por medio de <b>formulación funcional</b> . Se reemplaza el juego de palabras por una <b>nueva creación</b> que incluye una alusión a la salsa samurái (o samourai), conocida también como salsa belga. Se pierde la referencia, sin embargo se mantiene el chiste.

<b>Línea Inglés – 12</b>	The most skilled blademaker I have ever met was a blind orc who hid his blade within a cane <sup>1</sup> . The next... uh... was dressed as a rabbit <sup>2</sup> .
<b>Línea Español - 12</b>	El mejor maestro del acero que conocí era un orco ciego que escondía su espada en un bastón <sup>1</sup> . El segundo... eh... iba vestido de conejo <sup>2</sup> .
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en las alusiones. <b>1. Alusión:</b> referencia al personaje Zatoichi de la ficción japonesa. Un masajista y maestro de esgrima ciego que de joven fue yakuza y viaja por Japón con su espada expiando los pecados de su juventud al ayudar a otras personas. <b>2. Alusión:</b> referencia al personaje Miyamoto Usagi de la serie de comics <i>Usagi Yoyimbo</i> , un conejo samurái creado en 1984 por Stan Sakai.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantienen las alusiones y el chiste.

<b>Línea Inglés – 13</b>	This is the weapon of a blademaker. Not as random or clumsy as an axe; it is an elegant weapon for a more civilized age.
<b>Línea Español - 13</b>	Esta es el arma de todo maestro del acero. No es tan torpe e imprecisa como un hacha, es un arma noble para tiempos más civilizados.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual basada en la alusión. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la frase de Obi-Wan Kenobi en la película Star Wars: Episode IV: A New Hope: " <i>Your father's lightsaber. This is the weapon of a Jedi Knight. Not as clumsy or random as a blaster. An elegant weapon... for a more civilized age.</i> " <b>Alusión:</b> los orcos, representados normalmente como brutales y feroces, tienden a ser asociados con hachas en <i>Warcraft</i> , Samuro por su parte utiliza un mandoble.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste, la referencia y la alusión.

<b>Línea Inglés – 14</b>	The Burning Blade clan takes its name from an annual festival held in the middle of Hellfire Peninsula. I used to go every year, but now it has become way too commercialized.
<b>Línea Español - 14</b>	El clan Filo Ardiente se llama así por una festividad anual que se celebra en medio de la Península del Fuego Infernal. Antes iba todos los años, pero, je, ahora se ha puesto demasiado comercial.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en el juego de palabras y la alusión. <b>Juego de palabras:</b> basado en el nombre “Burning Blade” y la alusión. <b>Alusión:</b> referencia a el festival Burning Man, en EE.UU. en el estado de Nevada, en el que todos los años se crea una ciudad temporal llamada Black Rock City donde se levanta un templo de madera y una enorme figura de un hombre del mismo material y se queman para hacer llegar mensajes a los fallecidos.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> se mantienen los nombres “ <i>Burning Blade</i> ” y “ <i>Hellfire Peninsula</i> ” por medio de <b>formulación establecida</b> . El resto de la oración se mantiene como <b>formulación funcional</b> . Se pierde la alusión y con ello el juego de palabras. La línea parece conservar cierta gracia por la crítica a festividades comercializadas por lo que el chiste se mantiene.

<b>Línea Inglés – 15</b>	No, "dude." I cannot get you backstage passes! I am Samuro! Not Samuro. Go ask E.T.C. himself then.
<b>Línea Español - 15</b>	No, “viejo”. ¡No puedo conseguirte pases VIP! ¡Soy Samuro! No Samuro. ¿Por qué no le pides a E.T.C.?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la coincidencia de nombres, basado en la alusión. <b>Alusión:</b> referencia a la banda Elite Tauren Chieftain. E.T.C., otro personaje de <i>Warcraft</i> que también aparece en HotS es integrante de ella. Samuro es el nombre del vocalista y coincide con el nombre de este Samuro.
<b>PTT</b>	<b>Formualción funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión.

### 63) Sgt. Hammer/Sargento Maza - Warcraft

<b>Línea Inglés – 1</b>	Need somethin' blown up?
<b>Línea Español - 1</b>	¿Necesitas que haga explotar algo?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Referencia intertextual directa (en universo):</b> referencia a una de las frases de la unidad tanque de asedio en <i>StarCraft II</i> , unidad a la que Sargento Maza representa.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene la referencia.

<b>Línea Inglés – 3</b>	What? This is my inside voice!
<b>Línea Español - 3</b>	¡¿Qué?! Esta es mi voz interior.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> al igual que los tanques de asedio en los juegos de <i>StarCraft</i> anteriores, Sargento Maza habla muy fuerte.
<b>PTT</b>	<b>Calco:</b> el chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 4</b>	Don't tread on me, partner.[Risas]
<b>Línea Español - 4</b>	Ni intentes pasarme por encima. [Risas]
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la referencia y el juego de palabras. <b>Referencia intertextual directa:</b> referencia al eslogan de la bandera de Gadsden, bandera revolucionaria estadounidense asociada al movimiento libertario en 1775. <b>Juego de palabras:</b> entre “ <i>tread</i> ” que significa pasar o pisotear, y “ <i>tank tread</i> ” que significa cadenas de tanques.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se pierde el juego de palabras, la referencia intertextual y con ello, el chiste. Se sugiere haber empleado una nueva creación en base a la idea de tanques o cadenas.

<b>Línea Inglés – 5</b>	I love the smell of napalm in the... well pretty much anytime.
<b>Línea Español - 5</b>	Me encanta el olor del napalm... a toda hora.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la línea “ <i>I love the smell of napalm in the morning</i> ” de William Kilgore en la película <i>Apocalypse Now</i> (1979).
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la referencia.

<b>Línea Inglés – 6</b>	Siege tank. Siege tank roll. Roll, tank, roll!
<b>Línea Español - 6</b>	Tanquecín. Tanquecito. Gira y gira mi tanquecito.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a una de las frases dentro de los libros infantiles de Dick & Jane: “ <i>See Spot? See Spot run. Run, Spot, Run.</i> ”
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se reemplaza la línea original por una que simula una canción infantil en base al tema de los tanques. Se mantiene la referencia y el chiste.

<b>Línea Inglés – 7</b>	Tank you sir, may I have another?
<b>Línea Español - 7</b>	Pégame y llámame Maza.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en el juego de palabras. <b>Juego de palabras:</b> entre “ <i>tank</i> ” que significa tanque y “ <i>thank</i> ” que significa gracias.
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se reemplaza la línea original por una que incluye una referencia intertextual al dicho argentino “Pégame y llámame Marta” para describir inclinación por el masoquismo. La frase se origina en la historia de la mártir Santa Marta. Se mantiene el chiste.

<b>Línea Inglés – 8</b>	<b>Please Hammer, don't hurt 'em!</b> <sup>1</sup> Well, <b>You can't touch this...</b> <sup>2</sup> because I am <b>too legit to quit</b> <sup>3</sup> . Now you better <b>pray! Pray!</b> <sup>4</sup> , because <b>here comes the hammer.</b> <sup>5</sup>
<b>Línea Español - 8</b>	¿Qué cosa fuera? ¿Qué cosa fuera, corazón? ¿Qué cosa fuera la Maza sin su tanque?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en las múltiples referencias intertextuales. <b>1. Referencia intertextual directa:</b> referencia al nombre del disco de MC Hammer de 1990. <b>2. Referencia intertextual directa:</b> referencia al nombre de la canción <i>U Can't Touch This</i> de MC Hammer. <b>3. Referencia intertextual directa:</b> referencia al nombre de la canción <i>Legit 2 Quit</i> de MC Hammer. <b>4. Referencia intertextual directa:</b> referencia a la letra de la canción <i>Pray</i> de MC Hammer. <b>5. Referencia intertextual directa:</b> referencia al nombre de la canción <i>Here Comes the Hammer</i> de MC Hammer.
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se reemplaza la línea original por una que presenta un chiste en base al giro en la referencia intertextual a la letra de la canción La Maza de Silvio Rodríguez.

<b>Línea Inglés – 9</b>	You know, I just realized... I don't even know where the escape hatch is on this thing... There is an escape hatch, right... right? Hello?
<b>Línea Español - 9</b>	Me acabo de dar cuenta que no sé dónde está la escotilla de escape en esta cosa. Je... ¿Hay una escotilla de escape, no? ¡Eh! ¡Hola!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste se mantiene.

<b>Línea Inglés – 10</b>	[Cantando] The siege tank... Soon I'll be firing my giant gun
<b>Línea Español - 10</b>	[Cantando] El tanque de asedio pronto dispararé. ¡Bum bum!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la canción. Se sospecha la presencia de una referencia intertextual, pero no se ha podido encontrar referente.
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se reemplaza la canción original por una en español basada en el concepto de tanques. El chiste se mantiene.

<b>Línea Inglés - 11</b>	[Sonido de alarma seguido por un estallido] Nap time's over! <b>Back to dispensing some indiscriminate justice<sup>1,2</sup>!</b>
<b>Línea Español - 11</b>	Se acabó la siesta. Volvamos a diseminar justicia por todas partes.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica apoyada por las referencias intertextual. <b>1. Referencia intertextual indirecta (en universo):</b> referencia a las frases <i>easter egg</i> de la unidad tanque de asedio, a la que Sargento Maza representa, en <i>StarCraft</i> : “ <i>I'm about to drop the hammer...</i> ” y “ <i>...and dispense some indiscriminate justice</i> ”. <b>2. Referencia intertextual indirecta (en universo):</b> referencia a la frase <i>easter egg</i> de la unidad tanque de asedio, a la que Sargento Maza representa, en <i>StarCraft II</i> : “ <i>It's way past time I dispensed some indiscriminate justice!</i> ”.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se puede discutir que se pierde la referencia intertextual al haber omitido la idea de “ <i>indiscriminate</i> ” en la traducción. También se puede discutir que se pierde el chiste debido a la omisión del efecto de sonido.

<b>Línea Inglés – 12</b>	Still can't quit you, siege tank. Mwah!
<b>Línea Español - 12</b>	Nunca te voy a dejar tanquecito. ¡Mua!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta (en universo):</b> referencia a la frase <i>easter egg</i> de la unidad tanque de asedio, a la que Sargento Maza representa, en <i>StarCraft II</i> : “ <i>Why can't I quit you, siege tank?</i> ”.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> la referencia se mantiene de manera indirecta. La línea original en el doblaje español latino del juego es “¿Por qué no puedo abandonarte, tanque de asedio?”. El chiste se mantiene.

<b>Línea Inglés – 13</b>	<b>What is your major malfunction?</b> Stop clicking already!
<b>Línea Español - 13</b>	<b>¿Qué es lo que te falla?</b> ¡Uh! ¡Ya deja de hacerme click!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Referencia intertextual indirecta (en universo):</b> referencia a la frase <i>easter egg</i> de la unidad tanque de asedio, a la que Sargento Maza representa, en <i>StarCraft</i> : “ <i>What is your major malfunction?</i> ”.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se puede discutir que se pierde la referencia intertextual al haber omitido la idea de “ <i>major</i> ”. La línea original del doblaje español en <i>StarCraft</i> es: “¿Cuál es tu principal fallo?”

<b>Línea Inglés – 14</b>	You think you're sumthin' special, huh? Good to know you're dumb as well as ugly.
<b>Línea Español - 14</b>	¿Crees que eres especial, no? Es bueno que sepas que además de feo, eres torpe.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> burla al jugador.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste se mantiene.

<b>Línea Inglés – 15</b>	Let me guess, you thought Sgt. Hammer was going to be a man. Jokes on you kiddo.
<b>Línea Español - 15</b>	Cuando viste “Sargento Maza” pensaste que era un hombre, ¿no? ¡Egh! ¡Ju! Pues lo siento por ti.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> burla basada en la alusión. <b>Alusión:</b> los personajes en los retratos de la unidad tanque de asedio, unidad a la que Sargento Maza representa, en <i>StarCraft</i> y <i>StarCraft II</i> , eran hombres.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la línea se traduce como <b>formulación funcional</b> . El nombre “ <i>Sgt. Hammer</i> ” como <b>formulación establecida</b> . El chiste y la alusión se mantienen.

#### 64) Sonya - Diablo

<b>Línea Inglés – 3</b>	I swear, the next person who names me "Barbie" on Battle.net gets an axe to the forehead.
<b>Línea Español - 3</b>	Juro que al próximo que me ponga "Barbie" de nombre en Battle.net le daré un hachazo en la frente.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica en base a la alusión. <b>Alusión:</b> referencia al nombre que algunos jugadores le han dado a Sonya sobre la base de que representa a la clase bárbaro del juego <i>Diablo III</i> .
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> la alusión y el chiste se mantienen.

<b>Línea Inglés – 4</b>	Bul-Kathos, I have never prayed to you before, I have no tongue for it. No one will remember why we fight, or why we die. All that matters is that five stood against five. I ask you, grant me one request. Improve my MMR! And if you do not listen, then to Hell with you.
<b>Línea Español - 4</b>	Bul-Kathos, jamás te he rezado. No sirvo para ello. Nadie, ni siquiera tú, recordarás si fuimos buenos o malos, por qué luchamos o por qué morimos. Lo único que importa es que hoy cinco se enfrentaron contra cinco. Concédeme, pues, una bendición. ¡Mejora mi MMR! Y si no me escuchas, ¡vete al infierno!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la oración de Conan a Crom en la película <i>Conan, The Barbarian</i> (1982): " <i>Crom, I have never prayed to you before. I have no tongue for it. No one, not even you will remember if we were good men or bad, why we fought, or why we died. No, all that matters is that two stood against many, that's what's important. Valor pleases you, Crom, so grant me one request, grant me revenge! And if you do not listen, then to hell with you!</i> ".
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 5</b>	Let's see... Crush enemies... done. Drive them before me... of course. Hear the lamentations of their women... Eh, let's skip that one.
<b>Línea Español - 5</b>	Veamos... Aplastar enemigos. Hecho. Verlos destrozados. Por supuesto. Oír el lamento de sus mujeres. Ah, bueno, eso podríamos obviarlo.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la popular respuesta de Conan ante la pregunta " <i>What's best in life?</i> " en la película <i>Conan, The Barbarian</i> (1982): " <i>To crush your enemies, see them driven before you, and to hear the lamentations of their women.</i> "
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la referencia.

<b>Línea Inglés – 6</b>	You! Death by snu snu!
<b>Línea Español - 6</b>	¡Muerte por snu snu para ti!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la referencia. <b>Referencia intertextual directa:</b> referencia al método de ejecución de las Amazonas del planeta Amazonia en la serie Futurama.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene la referencia y el chiste.

<b>Línea Inglés – 7</b>	Blondes may have more fun, but red heads are more fun.
<b>Línea Español - 7</b>	Las rubias atraen. Las pelirrojas, enamoran.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual, basado en la alusión. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a “ <i>Blondes have more fun</i> ” una frase popularizada por la campaña publicitaria de Clairol, una empresa de productos estéticos para el cabello. Actualmente se considera un dicho, con entradas en algunos diccionarios como Cambridge. <b>Alusión:</b> Sonya es pelirroja.
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se hace un chiste semejante al de la línea original basado en la misma alusión por medio de un giro en la referencia intertextual al dicho “Las rubias atraen. Las morochas, enamoran”.

<b>Línea Inglés – 8</b>	<b>Gingers do have souls!</b> Okay?
<b>Línea Español - 8</b>	Las pelirrojas tenemos alma, ¿entendido?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual directa:</b> referencia al video <i>GINGERS DO HAVE SOULS!!</i> Del canal de YouTube CopperCab, creado como respuesta a la creencia popularizada por el show South Park de que los pelirrojos no tienen alma.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> puede discutirse si se mantiene la referencia intertextual al vídeo en caso de que el receptor tenga conocimientos de inglés. Aun así permanece la referencia a la serie South Park y con ello el chiste se mantiene.

<b>Línea Inglés – 9</b>	I keep killing, but no loot comes out. This game makes no sense.
<b>Línea Español - 9</b>	Mato y mato sin parar, pero no aparece ningún botín. Este juego no tiene sentido.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> burla a HotS basado en la alusión. <b>Alusión:</b> a diferencia de <i>Diablo III</i> , el juego de procedencia de Sonya, al acabar con esbirros y héroes no se obtiene botín como oro o piezas de armadura.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 10</b>	Ever have that nightmare where you're at work in your underwear? That's me every day.
<b>Línea Español - 10</b>	¿Nunca soñaste que ibas a trabajar en ropa interior? Bueno, a mí me pasa todos los días.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> referencia al diseño de Sonya. Las prendas que viste se asemejan a bikinis o ropa interior de cuero, pieles o incluso metal, tanto en <i>Diablo</i> como Hots.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> la alusión y el chiste se mantienen.

<b>Línea Inglés – 11</b>	If I ever find out who invented the chainmail bikini I'm going to punch their jaw off their face.
<b>Línea Español - 11</b>	Si algún día descubro quien inventó el bikini de metal, le parto la mandíbula de un golpe.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> referencia al diseño de Sonya. Las prendas que viste se asemejan a bikinis o ropa interior de cuero, pieles o incluso metal, tanto en <i>Diablo</i> como Hots. Esto no solo sucede con Sonya, sino que tiende a ser una decisión consciente tomada por muchos desarrolladores de juegos de fantasía.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> la alusión y el chiste se mantienen.

<b>Línea Inglés – 12</b>	Once in my many travels, a pig of man told me to <b>make him a sandwich</b> ... So I sliced him nice and thin.
<b>Línea Español - 12</b>	En uno de mis viajes, un hombre inmundo me dijo que quería un sándwich. Lo corté en lonjas bien finitas.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la referencia intertextual y el juego de palabras. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la expresión misógina popularizada en ciertas comunidades de videojugadores “ <i>Make me a sandwich!</i> ”. <b>Juego de palabras:</b> entre la interpretación literal y figurativa de “ <i>Make me a sandwich</i> ”.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se pierde la referencia intertextual y con ello el juego de palabras aunque parte del chiste se mantiene. Se sugiere haber mantenido la formulación funcional de la siguiente manera “En uno de mis viajes, un hombre inmundo me dijo “hazme un sándwich”. Así que lo corté en lonjas bien finitas.”

<b>Línea Inglés – 13</b>	You know, I have been looking forward to some real PvP for a long time.
<b>Línea Español - 13</b>	¿Sabes? Hace mucho tiempo que quería probarme contra jugadores de verdad.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> la modalidad de juego jugador contra jugador (JcJ o <i>PvP</i> ) de <i>Diablo III</i> es bastante limitada y por lo mismo, impopular.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 14</b>	Hold on, hold on, let me write this down... Right-click moves, and right-click attacks... What does left-click do again? Ugh, I hate learning new control schemes.
<b>Línea Español - 14</b>	¡Alto, alto! ¡Déjame tomar nota! Click derecho para moverse y click derecho para atacar. ¿Y el click izquierdo qué hacía? ¡Ah! Odio aprender controles nuevos.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> referencia al cambio en los controles entre <i>Diablo III</i> , juego de origen de Sonya, y <i>HotS</i> . En <i>Diablo</i> la mayoría de los comandos del mouse se realizan por medio del click izquierdo. El autor se ha visto complicado a causa de esto al intentar jugar <i>Diablo III</i> para la investigación en este trabajo.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 15</b>	My people have a saying, "When it snows, wear your thickest loincloth."
<b>Línea Español - 15</b>	En mi pueblo dicen: "Cuando nieva, ponte el taparrabos más grueso que tengas".
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica en base a la alusión. <b>Alusión:</b> además de que el diseño de Sonya deja buena parte del cuerpo expuesta, los bárbaros como ella viven en la parte más fría de Santuario, según la historia de <i>Diablo</i> .
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 16</b>	Hmph, my swords are bigger than yours... Oh, come now, don't be ashamed! It happens to a lot of men.
<b>Línea Español - 16</b>	Hmm, mis espadas son más grandes que las tuyas. Ah, no te avergüences. Les pasa a muchos hombres.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en el doble entendido sexual (véase la alusión). <b>Alusión:</b> se compara el tamaño de las espadas con el tamaño del pene.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión.

### 65) Stitches/Puntos - Warcraft

<b>Línea Inglés - 1</b>	What we do?
<b>Línea Español - 1</b>	¿Qué hagamos?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Referencia intertextual directa (en universo):</b> referencia a la misma frase de la unidad abominación, a la que Puntos representa, en <i>Warcraft III</i> .
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene la referencia.

<b>Línea Inglés - 3</b>	Abercrombie and Stitch my favorite clothes.
<b>Línea Español - 3</b>	Nosotros juntos, nosotros cosidos para siempre.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en el juego de palabras y la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia al nombre de la compañía de ropa estadounidense Abercrombie & Fitch. <b>Juego de palabras:</b> basado en “Abercrombie & Fitch”, el nombre de <i>Stiches</i> (Puntos) y su creador el nigromante Abercrombie.
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se reemplaza la línea original por una que se sospecha incluye una referencia intertextual para la que no se ha encontrado referente.

<b>Línea Inglés - 5</b>	Me from best nation on Azeroth: Abomination!
<b>Línea Español - 5</b>	¡Puntos es de la mejor nación de Azeroth!: ¡Abominación!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en el juego de palabras. <b>Juego de palabras:</b> entre “ <i>nation</i> ” que significa nación, y “ <i>abomination</i> ” que significa abominación.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y el juego de palabras.

<b>Línea Inglés - 6</b>	[Risas] Ow. Sides split.
<b>Línea Español - 6</b>	[Risas] ¡Uh! Reír duele.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en el juego de palabras y la alusión. <b>Juego de palabras:</b> entre el significado de “ <i>to split sides</i> ” figurativamente como reír histéricamente y literalmente como partirse a los lados. <b>Alusión:</b> Puntos es una abominación, una bestia gigante compuesta de cadáveres cosidos y reanimados por magia nigromántica.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se pierde el chiste y el juego de palabras, se discute si se mantiene la alusión. Se sugiere utilizar la expresión “partirse de risa” que habría mantenido el juego de palabras y el chiste.

<b>Línea Inglés – 7</b>	Not fat. Big boned.
<b>Línea Español - 7</b>	No gordo. Huesos grandes.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la referencia intertextual y la alusión. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la frase “ <i>I’m not fat. I’m big boned</i> ” utilizada como excusa ante un posible caso de sobrepeso por algunas personas. <b>Alusión:</b> Puntos es una abominación, una bestia gigante compuesta de cadáveres cosidos y reanimados por magia nigromántica. No tiene mucho sentido que se preocupe de su estética.
<b>PTT</b>	<b>Calco:</b> se mantiene el chiste, la referencia y la alusión.

<b>Línea Inglés – 8</b>	Me got more guts than anyone!
<b>Línea Español - 8</b>	¡Puntos es más valiente que todos!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Juego de palabras:</b> entre la expresión “ <i>have guts</i> ” que significa ser valiente y “ <i>guts</i> ” como tripas, basado en la alusión. <b>Alusión:</b> Puntos es una abominación, una bestia gigante compuesta de cadáveres cosidos y reanimados por magia nigromántica. Sirve de preparación para la próxima línea.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se pierde el juego de palabras y la alusión. Se sugiere un calco, ya que la traducción de esta línea no sirve para la siguiente.

<b>Línea Inglés – 9</b>	Dere’s dis one, and dis one. Hmm. Me not know what dis one is.
<b>Línea Español - 9</b>	Está este y está este. Mm... Puntos no sabo que es este.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea en base al juego de palabras de la línea anterior.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se pierde el chiste debido a la pérdida en la línea anterior.

<b>Línea Inglés – 10</b>	Get in my belly!
<b>Línea Español - 10</b>	Métete en la barriguita de Puntos.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la referencia. <b>Referencia intertextual directa:</b> referencia a la frase de Fat Bastard en la película <i>Austin Powers: The Spy Who Shagged Me</i> (1999).
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> puede cuestionarse si se mantiene la referencia y, con ello, el chiste. El doblaje en español latino de la frase de la película es “Entra en mi barriga”.

<b>Línea Inglés – 11</b>	Lookie, lookie, me got hookie!
<b>Línea Español - 11</b>	Hola, chanco. ¡Mira mi gancho!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la referencia. <b>Referencia intertextual directa:</b> referencia a la frase de Rufio en la película <i>Hook</i> (1991).
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> no se ha podido encontrar la versión original para determinar si la referencia se mantiene. Se reemplaza la línea original con una que incluye un juego de palabras en base a la rima. Se estima apropiado considerar que se traspasa un chiste.

<b>Línea Inglés – 14</b>	Naked good. Clothes bad.
<b>Línea Español - 14</b>	Desnudo bueno. Con ropa, malo.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la referencia intertextual y la alusión. <b>Alusión:</b> Puntos es una abominación, una bestia gigante compuesta de cadáveres cosidos y reanimados por magia nigromántica. No tiene mucho sentido que se preocupe de su estética.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión.



## 66) Stukov - StarCraft

<b>Línea Inglés – 1</b>	Speak freely.
<b>Línea Español - 1</b>	Dime con confianza.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Referencia intertextual directa (en universo):</b> referencia a la misma frase de Stukov en <i>Starcraft II</i> .
<b>PTT</b>	<b>Formulación establecida:</b> la referencia se mantiene.

<b>Línea Inglés – 2</b>	There is no need for formality.
<b>Línea Español - 2</b>	No hay necesidad de formalidades.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Referencia intertextual directa (en universo):</b> referencia a la misma frase de Stukov en <i>Starcraft II</i> .
<b>PTT</b>	<b>Formulación establecida:</b> la referencia se mantiene.

<b>Línea Inglés – 5</b>	I'd be more nihilistic, if I wasn't so fatalistic.
<b>Línea Español - 5</b>	Sería más nihilista, si no fuese tan fatalista.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> puede observarse una referencia a la frase “ <i>I'd be more apathetic if I weren't so lethargic.</i> ”, de la revista el New Yorker en un episodio de la serie <i>Family Guy</i> . <b>Alusión:</b> podría considerarse también una alusión a Rusia como cuna del nihilismo, ya que Stukov habla con un claro acento ruso.
<b>PTT</b>	<b>Calco:</b> se pierde la referencia ya que la línea en el doblaje español latino es “Mi trabajo sería mucho menos patético si me aburriera”. Sin embargo parece mantenerse cierto efecto irónico del chiste por lo que no se sugiere cambiarla.

<b>Línea Inglés – 6</b>	да. When my arm grows it is very painful. Thank you for reminding me. [Traducción: Sí]
<b>Línea Español - 6</b>	да. Cuando mi brazo crece es muy doloroso. Gracias por recordármelo. [Traducción: Sí]
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica. Sirve de preparación para la línea siguiente.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la palabra “да” se mantiene como <b>préstamo</b> del ruso. La oración se mantiene como <b>calco</b> . El chiste se mantiene.

<b>Línea Inglés – 7</b>	On, the plus side, I've gotten very good at arm wrestling lately.
<b>Línea Español - 7</b>	Siendo optimista, la fuerza de mi brazo se ha vuelto imbatible.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la línea anterior y en la alusión. <b>Alusión:</b> debido a la infección alienígena en su cuerpo, el brazo izquierdo de Stukov es monstruosamente grande.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se pierde el concepto “ <i>arm wrestling</i> ” pero se mantiene la alusión y parte del chiste con ello.

<b>Línea Inglés – 8</b>	Is it hot to anyone else? How I wish I could take off this jacket.
<b>Línea Español - 8</b>	¿Alguien más tiene calor? Ojalá pudiera quitarme esta chaqueta.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> debido a la infección alienígena en su cuerpo, la chaqueta de Stukov está adherida a su cuerpo.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 9</b>	While Duran was experimenting on me, I used to tell myself it could always get worse. Then, it got worse.
<b>Línea Español - 9</b>	Mientras Duran experimentaba conmigo, yo solía pensar que todo podía empeorar. Hasta... que empeoró.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> se guía al receptor hacia un desenlace optimista, el cual no se cumple.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste.

<b>Línea Inglés – 11</b>	Who put this "I'm with Stukov" sign on my back? Was it you? ...NOT funny!
<b>Línea Español - 11</b>	¿Quién puso este cartel de “estoy con Stukov” en mi espalda? ¿Fuiste tú?.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en el giro en la referencia intertextual apoyado por el juego de palabras. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a los carteles o poleras con el mensaje “ <i>I'm with stupid</i> ”. <b>Juego de palabras:</b> entre “ <i>stupid</i> ” que significa estúpido, y el nombre de Stukov.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la línea se traduce como <b>formulación funcional</b> , se mantienen los fenómenos. Se produce una <b>omisión</b> de la última oración que pudo haberse evitado.

<b>Línea Inglés – 12</b>	Don't click there! It sends shivers down what used to be my spine.
<b>Línea Español - 12</b>	No hagas click ahí. Me da escalofríos en lo que antes solía ser mi espalda.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste.

<b>Línea Inglés – 13</b>	Come to think of it, the last time I went to the gym I did skip leg day. Oh, and "other arm" day.
<b>Línea Español - 13</b>	Ahora que lo pienso, la última vez que fui al gimnasio no ejercité las piernas. Ah, y tampoco el otro brazo.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> debido a la infección alienígena en su cuerpo, el brazo izquierdo de Stukov es monstruosamente grande.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 14</b>	Kaneda? Who is that? And why do I want to crush him?
<b>Línea Español - 14</b>	Kaneda... ¿quién es? ¿Y por qué quiero destruirlo?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> referencia al personaje de Tetsuo de la película japonesa animada <i>Akira</i> (1988). Tetsuo es un personaje que sufre una mutación similar a Stukov en el sentido de que transforma su brazo de manera monstruosa. Kaneda es el protagonista de la película y Tetsuo el antagonista.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 15</b>	For my enemy, the day Stukov infested their team was the most horrifying experience of their lives. To me, it was Tuesday.
<b>Línea Español - 15</b>	Para mis enemigos, el día que Stukov infectó a su equipo fue la peor experiencia de sus vidas. Para mí, fue un día más.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la frase de M. Bison en la película <i>Street Fighter</i> (1994) basada en el videojuego del mismo nombre: <i>"For you, the day Bison graced your village was the most important day of your life. But for me, it was Tuesday."</i>
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene la referencia y el chiste. Se cuestiona el cambio en la última oración ya que la línea del doblaje original del español latino es: "Para tí, el día en que Bison honró a tu aldea fue el más importante de tu vida, pero para mí... fue martes".

### 67) Sylvanas - Warcraft

<b>Línea Inglés – 1</b>	What are we if not slaves to this torment?
<b>Línea Español - 1</b>	No somos más que esclavos de este tormento.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Referencia intertextual directa (en universo):</b> referencia a la misma frase de Sylvanas en <i>Warcraft III: The Frozen Throne</i> .
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> la referencia se mantiene.

<b>Línea Inglés – 2</b>	We are the Forsaken.
<b>Línea Español - 2</b>	Somos los renegados.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Referencia intertextual directa (en universo):</b> referencia a la misma frase de Sylvanas en <i>World of Warcraft</i> .
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> la referencia se mantiene.

<b>Línea Inglés – 3</b>	Do that again and you'll pull back a stump.
<b>Línea Español - 3</b>	Si vuelves a hacer esto, vas a tener que aprender a vivir con un muñón.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en el contexto de molestar al personaje y la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual directa (en universo):</b> referencia a la misma frase de Alleria Brisaveloz (hermana de Sylvanas) en <i>Warcraft II</i> .
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se pierde la referencia intertextual, pero la frase mantiene el chiste por su cuenta.

<b>Línea Inglés – 4</b>	Time flies like an arrow. Flesh flies like carrion.
<b>Línea Español - 4</b>	El tiempo vuela como flecha. La carne como carroña.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en el juego de palabras. <b>Juego de palabras:</b> basado en la referencia intertextual, entre “fly” entendido como “volar” y como “mosca”. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la frase “ <i>Time flies like an arrow, fruit flies like a banana</i> ”. Utilizada para ejemplificar un fenómeno lingüístico llamado “ <i>garden path sentences</i> ” oraciones gramaticalmente correctas que guían hacia una interpretación errónea.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se pierde el chiste, el juego de palabras y la referencia intertextual. Se sugiere reemplazar la línea por una nueva creación en torno a la idea del tiempo, o flechas. O bien reemplazar la palabra “carroña” por “despojo”, de esta manera se hace alusión a los carros de despojos, una unidad de la raza muerto viviente en el juego <i>Warcraft III</i> (raza a la que representa Sylvanas) que es básicamente una catapulta que lanza cadáveres.

<b>Línea Inglés - 5</b>	Fast is fine, but accurate is final.
<b>Línea Español - 5</b>	La velocidad es útil. La precisión, letal.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la frase “ <i>Fast is fine, but accuracy is final</i> ”, atribuida a Wyatt Earp, alguacil estadounidense de finales del siglo XIX.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se pierde la referencia, pero la frase mantiene la estructura de un dicho, por lo que se justifica mantenerla.

<b>Línea Inglés – 6</b>	You have no idea how tough it is to do this in heels. Good thing my nerve endings rotted away.
<b>Línea Español - 6</b>	Ni te imaginas lo difícil que es hacer esto con tacones. Por suerte mis terminales nerviosas están completamente necrosadas.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> Sylvanas es una muerta viviente, por lo que ciertas condiciones físicas no son problema para ella. Si bien se asume que su modelo 3D en el juego normalmente lleva tacones, por la tendencia de diseño en personajes de fantasía, este no es el caso en HotS.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 7</b>	<b>I have no time for games<sup>1</sup></b> , yet I always seem to be in them... Hm...
<b>Línea Español - 7</b>	<b>No tengo tiempo para juegos<sup>1</sup></b> y, sin embargo, parece que siempre termino en uno. Hm.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> ironía basada en la referencia intertextual. <b>1. Referencia intertextual directa (en universo):</b> referencia a una de las frases populares de Sylvanas, originada en <i>Warcraft III: The Frozen Throne</i> : “ <i>I have no time for games</i> ”.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la referencia se mantiene como <b>formulación establecida</b> . El resto de la oración en forma de <b>formulación funcional</b> .

<b>Línea Inglés – 8</b>	Everyone knows the Undercity has the best Hallow's Eve parties.
<b>Línea Español - 8</b>	Es sabido que no hay fiestas de Halloween como las de Entrañas.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> la celebración de Halloween de <i>Undercity</i> (Entrañas) tiene buena fama ya que debido a ser la ciudad de los muertos vivientes la misma Sylvanas daba un discurso a todos los miembros de la Horda que se reunían. Este evento era exclusivo de esta facción hasta la expansión <i>WoW: Cataclysm</i> en que la Alianza recibió un evento similar en la ciudad de Ventormenta.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> se mantiene la oración en forma de <b>formulación funcional</b> . Los nombres “ <i>Undercity</i> ” y “ <i>Hallow's Eve</i> ” se traducen como <b>formulación establecida</b> . El chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 9</b>	The Wrath of the Lich King was nothing. Wait until you see the Wrath of the Banshee Queen.
<b>Línea Español - 9</b>	¿La cólera del Rey Exánime te pareció terrible? Espera a ver la cólera de la Reina Alma en Pena.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> burla basada en referencia intertextual y la alusión. <b>Referencia intertextual directa (en universo):</b> referencia al nombre de la expansión <i>WoW: Wrath of the Lich King</i> . <b>Alusión:</b> Arthas, el Rey Exánime ( <i>Lich King</i> ) fue quien asesinó a Sylvanas y la convirtió en alma en pena. Luego de que Sylvanas fuera reunida con su cuerpo y liberada del control mental del Rey Exánime juró venganza contra él, proclamándose la Reina Alma en Pena.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> los términos “ <i>Lich King</i> ” y “ <i>Banshee Queen</i> ” se traducen como <b>formulación establecida</b> . El resto de la oración se traduce como <b>formulación funcional</b> . Puede cuestionarse que la referencia intertextual se mantiene en caso de que el receptor tenga conocimientos de inglés. Pero al mantener la alusión, el chiste se mantiene.

<b>Línea Inglés – 10</b>	No, I'm not going to sing for you. I'm a heartless undead ruler, not a music box.
<b>Línea Español - 10</b>	¡No! No voy a cantar para ti. Soy una líder no muerta despiadada, no una cajita de música.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> ironía basada en la alusión: <b>Alusión:</b> referencia a una antigua cinemática en <i>WoW</i> en la que tras devolverle a Sylvanas un relicario de su familia ella comienza a cantar una canción llamada El Lamento de los Altonato. Si bien la cinemática ha sido removida del juego, los jugadores aún pueden obtener un juguete llamado Caja Musical de Sylvanas, el que al ser utilizado reproduce dicha canción.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 11</b>	I thought I was the only one who'd been murdered by a cruel man, raised as a powerful but horrible abomination, subsequently crowned myself queen, and dedicated my subjects to orchestrating my vengeance. But then I met Kerrigan!
<b>Línea Español - 11</b>	Siempre creí que era la única que después de morir a manos de un hombre cruel y renacer como una abominación horrible pero poderosa, se había autocoronado como reina y utilizado a sus súbditos como instrumentos de venganza. ¡Hasta que conocí a Kerrigan!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> ironía basada en la comparación con Kerrigan, personaje de <i>StarCraft</i> que aparece en <i>HotS</i> con quien Sylvanas comparte muchas características.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste.

<b>Línea Inglés – 12</b>	Look, I've been a high elf, a banshee, and an undead high elf, but I've never been a night elf. I don't do... bouncy.
<b>Línea Español - 12</b>	Mira, he sido una elfa noble, un alma en pena y una elfa noble no muerta. Pero nunca, jamás, una elfa de la noche. No me junto con esa chusma.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> ironía basada en la alusión. <b>Alusión:</b> referencia a un viejo modelo 3D de Sylvanas en el que utilizaba el cuerpo y animaciones de una elfa de la noche. En una de dichas animaciones, el personaje saltaba en su lugar ( <i>bounce</i> ).
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> los términos “ <i>high elf</i> ”, “ <i>banshee</i> ” y “ <i>night elf</i> ” se traducen como <b>formulación establecida</b> . La primera oración se traduce como <b>formulación funcional</b> . La última oración es reemplazada por una <b>nueva creación</b> que podría leerse como referencia intertextual a la popular frase de Doña Florinda de El Chavo del Ocho: “Vamos tesoro, no te juntes con esta chusma.”

<b>Línea Inglés – 13</b>	No, I was never in <b>Night Ranger</b> <sup>1</sup> ... but I have an all-dead girl group <b>Band-she</b> . <sup>2</sup>
<b>Línea Español - 13</b>	Mis deberes como general forestal se han reducido mucho como no muerta. A ver, ¿cuánto se puede hacer por esos árboles podridos?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en el juego de palabras 2, apoyado por el juego de palabras 1. <b>1. Juego de palabras:</b> entre el nombre del grupo musical Night Ranger y la el cargo de Sylvanas en vida “ <i>ranger-general</i> ”. <b>2. Juego de palabras:</b> entre “ <i>banshee</i> ” como alma en pena, “ <i>band</i> ” como banda musical y “ <i>she</i> ” como ella, referido al grupo de mujeres del que habla.
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se reemplaza la línea original por un chiste sobre la alusión de no muerte y el cargo en vida de Sylvanas.

<b>Línea Inglés – 14</b>	Does anyone else hear that buzzing?
<b>Línea Español - 14</b>	¿Alguien más escucha ese zumbido?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica en base a la alusión. <b>Alusión:</b> Sylvanas es una muerta viviente por lo que su cuerpo está podrido y como tal atrae moscas.
<b>PTT</b>	<b>Calco:</b> el chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 15</b>	[Cantando] A tisket, a tasket, I'll put you in a casket...
<b>Línea Español - 15</b>	[Cantando] Tengo... Tengo una flechita negra porque en pena tengo el alma. [Risita]
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual, basado en la alusión. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a una canción infantil llamada <i>A-Tisket, A-Tasket</i> , proveniente de EEUU y originada en 1879. Las líneas en cuestión son “ <i>A-tisket a-tasket / A green and yellow basket</i> ”. <b>Alusión:</b> se hace referencia al uso de algunos cantos infantiles en películas de terror.
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se reemplaza la línea original por una que hace un chiste sobre la referencia a la canción La Camisa Negra de Juanes e incluye una alusión al título de <i>Sylvanas</i> (Reina Alma en Pena). Se pierde la alusión a las películas de terror.

<b>Línea Inglés – 16</b>	Ugh! What the hell is that smell? Is that still me?
<b>Línea Español - 16</b>	¡Agh! ¡¿Qué demonios es ese olor?! ¿Soy yo todavía?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica en base a la alusión. <b>Alusión:</b> <i>Sylvanas</i> es una muerta viviente por lo que su cuerpo está pudriéndose.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la alusión se mantienen.

### 68) Tassadar - StarCraft

<b>Línea Inglés – 3</b>	<b>I have no time for games.</b> Oh, alright, but just one more match!
<b>Línea Español - 3</b>	<b>No tengo tiempo para juegos.</b> Ah.... Está bien, pero solo una partida más.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual directa (en universo):</b> referencia una de las frases <i>easter egg</i> de Tassadar en <i>StarCraft</i> .
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la referencia intertextual se mantiene como <b>formulación establecida</b> . El resto de la línea como <b>calco</b> . El chiste se mantiene.

<b>Línea Inglés – 4</b>	And you thought orcs had large shoulder pads. <sup>1</sup>
<b>Línea Español - 4</b>	Y tú pensabas que solo los orcos tenían hombreras grandes. <sup>1</sup>
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro en la alusión 1 basado en la alusión 2. <b>1. Alusión:</b> referencia a la noción de que los orcos del universo de Warcraft poseen las hombreras más grandes de cualquier otra de las razas. <b>2. Alusión:</b> en su diseño en HotS, las hombreras de Tassadar cubren desde su cuello hasta su codo.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y las alusiones se mantienen.

<b>Línea Inglés – 5</b>	<b>I have never tasted death<sup>1</sup>.</b> And since I have no mouth, I do not expect to.
<b>Línea Español - 5</b>	<b>Nunca he sentido el sabor de la muerte<sup>1</sup>.</b> Y como no tengo boca, seguramente eso nunca sucederá.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual directa (en universo):</b> referencia a la frase del xel'naga Ouros, quien tomó la forma de Tassadar para ganar la confianza de Zeratul en <i>StarCraft II: Wings of Liberty</i> .
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se cuestiona si se mantiene la referencia intertextual pues la línea de voz en el doblaje latino de <i>StarCraft II</i> es “Nunca he conocido la muerte, Zeratul”. Sin embargo, el efecto cómico del chiste se mantiene.

<b>Línea Inglés – 6</b>	We must call for aid! Executor, bring out the reavers!
<b>Línea Español – 6</b>	¡Tenemos que pedir ayuda! ¡Ejecutor, envía a los corsarios!
<b>Fenómeno LT</b>	Ninguno, sin embargo sirve de preparación para las dos siguientes líneas.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> los términos “ <i>reaver</i> ” y “ <i>executor</i> ” se traducen como <b>formulación establecida</b> . El resto de la oración se mantiene como <b>formulación funcional</b> .

<b>Línea Inglés – 7</b>	What? What do you mean we don't have reavers anymore? Then, send the dragoons!
<b>Línea Español - 7</b>	¿Qué? ¿Cómo que ya no tenemos corsarios? ¡Entonces envía a los dragones!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la línea anterior y la alusión. <b>Alusión:</b> los corsarios, al igual que los dragoon son unidades protoss del primer juego de <i>StarCraft</i> que no regresaron en la secuela. Como Tassadar muere al fin de la campaña del primer <i>StarCraft</i> , no tiene conocimiento de esto. Sirve de preparación para la línea siguiente.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> los términos “ <i>reaver</i> ” y “ <i>dragoon</i> ” se traducen como <b>formulación establecida</b> . El resto de la oración se mantiene como <b>formulación funcional</b> .

<b>Línea Inglés – 8</b>	Ugh, then what do you suggest? ...what's a void ray?
<b>Línea Español - 8</b>	Meh. ¿Qué sugieres entonces?... ¿Qué es una mantarraya del vacío?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en las líneas anteriores y la alusión. <b>Alusión:</b> las mantarrayas del vacío son una de las unidades protoss nuevas en <i>StarCraft II</i> . Como Tassadar muere al fin de la campaña del primer <i>StarCraft</i> , no tiene conocimiento de esto.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> el término “ <i>void ray</i> ” se traduce como <b>formulación establecida</b> . El resto de la oración se mantiene como <b>formulación funcional</b> .

<b>Línea Inglés – 10</b>	Once you go dark templar, you never go back.
<b>Línea Español - 10</b>	Una vez que te conviertes en templario oscuro, ya no hay vuelta atrás.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia al dicho “ <i>once you go black, you never go back</i> ”.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> el término “ <i>dark templar</i> ” se traduce como <b>formulación establecida</b> . El resto de la oración se mantiene como <b>formulación funcional</b> . Se estima que se mantiene la estructura de dicho y aunque se pierde el referente original, se puede encontrar alusiones a la historia de los templarios oscuros en <i>StarCraft</i> . El chiste se pierde.

<b>Línea Inglés – 12</b>	En Taro... me.
<b>Línea Español - 12</b>	En Taro... yo.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta (en universo):</b> referencia al saludo “ <i>En Taro Tassarad</i> ” de los protoss tras la muerte de Tassarad, a quién alzarón como héroe y símbolo de esperanza en una vida de exilio.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> el saludo “ <i>En Taro</i> ” se traduce como <b>préstamo</b> . El pronombre como <b>calco</b> . Se mantiene el chiste y la referencia.

<b>Línea Inglés – 13</b>	Here's my number, Khala me maybe.
<b>Línea Español - 13</b>	¿Sabes cuál es la flor preferida de las mujeres protoss? La cala, por supuesto.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica en base al juego de palabras. <b>Juego de palabras:</b> en base a la referencia intertextual y Khala, el nombre que recibe el nexo mental que comparten un grupo de protoss, la raza de Tassarad. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la letra de la canción <i>Call Me Maybe</i> de Carly Rae Jepsen: “ <i>Hey! / I just met you / And this is crazy / But here’s my number / so call me maybe.</i> ”
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se reemplaza la línea original por una que contiene un chiste en base al juego de palabras entre Khala y el nombre de la flor “cala”. Se pierde la referencia.

<b>Línea Inglés – 14</b>	Never underestimate the will of a templar! It is known to be quite strong!
<b>Línea Español - 14</b>	Nunca subestimes la voluntad de un templario. Es conocida por su fortaleza.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en el simil hecho entre la posición de Tassarad como alto templario y la alusión. <b>Alusión:</b> referencia al personaje de Kormac, un templario del juego <i>Diablo III</i> y a una de sus frases características: “ <i>Black magic bars our way... but the will of a templar is stronger!</i> ”.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 15</b>	Despite what you've heard, psionics are not space magic. They're, like, totally different.
<b>Línea Español - 15</b>	No sé qué habrás oído por ahí, pero la energía psiónica no es magia del espacio. Es algo totalmente diferente.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> ironía sobre la alusión. <b>Alusión:</b> en el universo de <i>StarCraft</i> la energía psiónica es asociada a múltiples facultades como telepatía, sanación, piromancia, etc. del mismo modo que la magia en universos de fantasía.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la alusión se mantienen.

### 69) Thrall - Warcraft

<b>Línea Inglés – 2</b>	The spirits are restless.
<b>Línea Español - 2</b>	Los espíritus están inquietos.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Referencia intertextual directa (en universo):</b> referencia a la misma frase de Thrall en <i>Warcraft III</i> .
<b>PTT</b>	<b>Formulación establecida:</b> la referencia se mantiene.

<b>Línea Inglés – 3</b>	Huh? Oh, that's right, we're doing the joke thing. Sorry, it's been a while.
<b>Línea Español - 3</b>	¿Eh? ¡Ah, es cierto! Ahora venían las bromas, ¿verdad? Perdón. Ha pasado tanto tiempo.
<b>Fenómeno LT</b>	Ninguno, sin embargo sirve de preparación para las siguientes líneas.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional</b>

<b>Línea Inglés – 4</b>	Ah, I miss real-time strategy.
<b>Línea Español - 4</b>	Ah, extraño la estrategia en tiempo real.
<b>Fenómeno LT</b>	Ninguno, sin embargo sirve de preparación para las siguientes líneas.
<b>PTT</b>	<b>Calco</b>

<b>Línea Inglés – 5</b>	The isometric perspective, the epic large-scale battles!
<b>Línea Español - 5</b>	¡La perspectiva isométrica, las épicas batallas a gran escala!
<b>Fenómeno LT</b>	Ninguno, sin embargo sirve de preparación para la siguiente líneas.
<b>PTT</b>	<b>Calco</b>

<b>Línea Inglés – 6</b>	Can't say I miss all this poking though.
<b>Línea Español - 6</b>	Lo que si no extraño nada es el abuso de los jugadores.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en las líneas anteriores.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste se mantiene.

<b>Línea Inglés – 7</b>	<b>Earth, wind, and fire!<sup>1</sup> Let's groove tonight.<sup>2</sup></b>
<b>Línea Español - 7</b>	¡Tierra, fuego y viento! Hoy es noche de baile.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en las referencias intertextuales y en la alusión. <b>1. Referencia intertextual directa:</b> referencia al nombre de la banda Earth, Wind and Fire. <b>2. Referencia intertextual directa:</b> referencia a la letra de la canción <i>Let's Groove</i> de la banda Earth, Wind and Fire. <b>Alusión:</b> Thrall representa a la clase chamán de WoW. Esta clase es capaz de invocar la fuerza de los elementos primigenios del mundo (tierra, fuego, viento y agua) para acabar con sus enemigos.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene la alusión, pero se pierde las referencias y el chiste. Aunque puede cuestionarse que se mantiene si el receptor tiene conocimientos de inglés. Se sugiere hacer una nueva creación en torno al tema de los elementos. Un buen referente podría ser la serie Avatar: la Leyenda de Aang.

<b>Línea Inglés – 9</b>	I am a lean, green, fighting machine.
<b>Línea Español - 9</b>	Déjame contarte un chiste verde. En eso soy especialista.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual basado en el color de piel de Thrall. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la frase de John Winger en la película <i>Stripes</i> (1981): “ <i>You’re a mean, lean, fighting machine!</i> ”
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se reemplaza la línea original por una que incluye un chiste basado en la alusión al color de la piel de Thrall.

<b>Línea Inglés – 10</b>	Take your Warchief's advice: Don't run around doing stupid things just because someone yells 'For the Horde!'
<b>Línea Español - 10</b>	Escucha el consejo de tu Jefe de Guerra. No corras como un loco haciendo estupideces solo porque oyes que alguien grita: “¡Por la Horda!”
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> referencia a la actitud de múltiples jugadores de la facción Horda en WoW.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> se traducen el término “ <i>Warchief</i> ” y el grito “ <i>For the Horde!</i> ” en forma de <b>formulación establecida</b> . El resto de la oración se mantiene como <b>formulación funcional</b> . Se mantiene la alusión y el chiste.

<b>Línea Inglés – 11</b>	Which came first, the Doomhammer or the Doomhammers? Think about it.
<b>Línea Español - 11</b>	¿Qué fue primero el Martillo Maldito o los Martillo Maldito? Piénsalo un poquito.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la pregunta paradójica “ <i>Which came first, the chicken or the egg?</i> ”.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> el nombre y el apellido “ <i>Doomhammer</i> ” se mantienen por medio de <b>formulación establecida</b> . El resto de la oración por medio de <b>formulación funcional</b> . El chiste se mantiene.

<b>Línea Inglés – 12</b>	Hmm, let's see what abilities they gave me this time. Chain Lightning, always good. Feral Spirit, Windfury... Sorry, Rehgar, looks like I got all the good stuff!
<b>Línea Español - 12</b>	Hmm, veamos qué habilidades me dieron esta vez. Cadena de relámpagos, sí, siempre sirve. Espíritu feral, viento furioso... ¡Je! Lo siento, Rehgar, parece que esta vez todas las buenas me tocaron a mí.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> burla a Rehgar, otro personaje de Warcraft y HotS que también representa a la clase chamán de WoW.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> los nombres de las habilidades se mantienen por medio de <b>formulación establecida</b> . El resto de la línea, por medio de <b>formulación funcional</b> . El chiste se mantiene.

<b>Línea Inglés – 13</b>	After a couple of Heroes of the Storm expansions, Blizzard replaces me with Garrosh.
<b>Línea Español - 13</b>	Después de un par de expansiones de Heroes, los de Blizzard me van a reemplazar por Garrosh.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> en WoW, Thrall fue el Jefe de Guerra de la Horda durante tres expansiones y luego fue cambiado por Garrosh ante el descontento de muchos jugadores de la facción.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 15</b>	Wait, what? What do you mean, there's lore in this game? You guys actually paid someone to write a story about Raynor meeting Diablo? Isn't this precisely what fanfiction is for?! [Gruñido] I didn't approve any of this! .
<b>Línea Español - 15</b>	Espera, ¿qué? ¿Cómo que este juego tiene una historia? ¡No puedo creer que le hayan pagado a alguien para que escribiera sobre cómo Raynor conoció a Diablo! ¡¿Eso no es fanfiction?! [Gruñido] ¡Que conste que yo no aprobé nada de todo esto!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> situación cómica apoyada por la alusión. <b>Alusión:</b> el actor de voz de Thrall es Chris Metzen. Metzen fue escritor, diseñador y artista en múltiples sagas de Blizzard durante muchos años, por ende muchas de las decisiones creativas pasaban por él.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> el término “ <i>fanfiction</i> ” se traduce como <b>préstamo</b> . El resto de la oración se traduce como <b>formulación funcional</b> . Si bien se pierde la alusión, la situación cómica se mantiene.

## 70) Tracer - Overwatch

<b>Línea Inglés – 4</b>	Not sure how I ended up here, but it's actually not the worst thing that's happened to me!
<b>Línea Español - 4</b>	No sé cómo llegué aquí, pero debo decir que no es lo peor que me ha pasado.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Alusión:</b> referencia a la historia de Tracer. Como piloto de pruebas de equipo experimental de teletransportación, Tracer sufrió un accidente durante un vuelo de pruebas y se presumió muerta. Reapareció meses más tarde, pero como una especie de fantasma yendo y viniendo en el tiempo.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> la alusión se mantiene.

<b>Línea Inglés – 5</b>	Being lost in time was really scary. Sometimes I'd have these strange dreams about the olden days. Like I was a kitchen maid in this grand house in the country.
<b>Línea Español – 5</b>	Estar perdida en el tiempo fue muy aterrador. Además, ¡imagina si tenía que generar 1.21 gigowatts de energía para regresar!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> referencia a la personaje Ivy Stuart de la serie Downtown Abbey.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> se mantiene la primera oración por medio de <b>calco</b> . La segunda oración se reemplaza por una <b>nueva creación</b> que incluye un chiste en base a una referencia intertextual a la película Volver al Futuro (1985).

<b>Línea Inglés – 6</b>	My friend Winston made this accelerator for me. I'm still not sure about all the things it does though. Like this switch. [Efectos de sonido de distorsión temporal] I won't do that again.
<b>Línea Español - 6</b>	Mi amigo Winston creó este acelerador para mí. Aunque todavía no conozco todas las funciones, como este interruptor. [Efectos de sonido de distorsión temporal] Ok, última vez que lo toco.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> situación cómica apoyada por los efectos de sonido.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y los efectos de sonido.

<b>Línea Inglés – 7</b>	Having to wear a chonal accelerator is pretty weird. But at least I'm always on time for things.
<b>Línea Español - 7</b>	Es bastante raro tener que usar un acelerador temporal. Pero al menos soy la reina de la puntualidad.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> referencia a los poderes temporales de Tracer.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 8</b>	Being in Overwatch wasn't all fun and games you know. I've seen things that have made my hair stand on end [Risas].
<b>Línea Español - 8</b>	No todo era diversión en Overwatch, ¿sabes? He visto cosas que me pusieron los pelos de punta [Risas].
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en el juego de palabras y la alusión. <b>Juego de palabras:</b> entre los sentidos de “ <i>make my hair stand on end</i> ”. Figurativamente como sentir miedo y literalmente como poner los pelos en punta. <b>Alusión:</b> referencia al peinado puntiagudo de Tracer.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la línea se traduce en forma de <b>formulación funcional</b> . El nombre “ <i>Overwatch</i> ” se traduce como <b>préstamo</b> . Se mantiene el chiste, el juego de palabras y la alusión.

<b>Línea Inglés – 10</b>	This place has even worse security than the Overwatch museum.
<b>Línea Español - 10</b>	La seguridad de este lugar es peor que la del museo de Overwatch.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> referencia a la cinemática de anuncio de Overwatch, en la que dos criminales perpetran el museo de Overwatch mientras el guardia se dedica a jugar Hearthstone.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la línea se traduce en forma de <b>formulación funcional</b> . El nombre “ <i>Overwatch</i> ” se traduce como <b>préstamo</b> . Se mantiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 11</b>	Why can't the other heroes move while they shoot? It's a lot more practical.
<b>Línea Español - 11</b>	¿Por qué los otros héroes no se mueven mientras disparan? ¡Es mucho más práctico!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> referencia al hecho de que a diferencia de otros héroes de rango Tracer puede mantenerse en movimiento mientras dispara. Los otros deben esperar a que termine su animación de ataque para poder moverse nuevamente.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 12</b>	So then I realize that I'd left Winston's extra peanut butter in Reinhardt's helmet. And he was trying to take it off, but it just wouldn't budge. And Torbjörn laughed and laughed and laughed [Risas]. That was a good one.
<b>Línea Español - 12</b>	Entonces, me di cuenta de que había dejado la reserva de mantequilla de maní de Winston en el casco de Reinhardt. Y él trataba y trataba de quitárselo, pero ni se movía. Y Torbjörn reía y reía [Risas]. ¡Qué bueno fue!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste se mantiene.

<b>Línea Inglés - 13</b>	Anyone know if they have a good chip sarnie here? I'm starving.
<b>Línea Español - 13</b>	¿Alguien conoce un buen lugar donde vendan fish and chips? Me muero de hambre.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión y la salida de contexto. <b>Alusión:</b> referencia a la nacionalidad británica de Tracer.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la línea se traduce como <b>formulación funcional</b> . El nombre “ <i>chip sarnie</i> ” se reemplaza por una <b>nueva creación</b> en “fish and chips” que es más reconocido como un plato británico en Latinoamérica. El chiste y la alusión se mantienen.



## 71) Tychus - StarCraft

<b>Línea Inglés – 1</b>	I am a bad, bad man.
<b>Línea Español - 1</b>	Soy un tipo muy, muy malo.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Referencia intertextual directa (en universo):</b> referencia a la misma frase de Tychus en <i>StarCraft II: Wings of Liberty</i> .
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> la referencia se mantiene

<b>Línea Inglés – 2</b>	So... <b>You gonna bark all day?</b>
<b>Línea Español - 2</b>	Entonces... ¿vas a ladrar todo el día?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Referencia intertextual directa (en universo):</b> referencia a la misma frase de Tychus en <i>StarCraft II: Wings of Liberty</i> .
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> la referencia se mantiene.

<b>Línea Inglés - 5</b>	Yeah, I ain't much of a team player. 'Specially when there's cow men, zombies, and other weird crap like that involved.
<b>Línea Español – 5</b>	No soy muy bueno para jugar en equipo. Sobre todo si hay que jugar con hombres que parecen vacas, zombis y otras porquerías como esas.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> burla al equipo aliado basado en la alusión. <b>Alusión:</b> referencia a una de las frases de Tychus en <i>StarCraft II: Wings of Liberty</i> : “ <i>I don't play well with others</i> ”.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 6</b>	You know, they could at least let me out of the suit between matches... Startin' to stink in here.
<b>Línea Español - 6</b>	¡Ey! Podrían dejar que me saque este traje entre una y otra partida, ¿no? Ya está empezando a apestar aquí dentro.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> situación cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> Tychus lleva siempre su armadura. Según la historia de <i>StarCraft</i> Arcturus Mengsk ordenó encerrar a Tychus en su armadura y que la arreglaran para que esta lo estrangulara si Tychus desobedecía sus órdenes. Sirve de preparación para la siguiente línea.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 7</b>	Yeesh, smells like liverwurst and tobacco.
<b>Línea Español - 7</b>	¡Eugh! Huele a tabaco y paté de hígado.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> continuación del chiste de la línea anterior.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste se mantiene.

<b>Línea Inglés – 8</b>	[Risas] I love it when... Oh sh-[Sonido de censura], oh f-[Sonido de censura], f'in cigar fell in the... [Sonido de censura] Oh! Oh! Sh- [Sonido de censura] Wait, ah okay, it's out. [Inspiración nasal] Ah, whew, nothing got burned. It's alright everybody, just calm down.
<b>Línea Español - 8</b>	[Risas] Me encanta cuando... ¡Oh, mierda! Este hijo de... cigarro de mierd-... ¡Oh! ¡Se cayó! ¡Oh! ¡Oh! ¡Momento! ¡Ya está! [Inspiración nasal] No se prendió fuego nada. Ya está todo bien gente. Calma.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> situación cómica apoyada por la alusión y los efectos de sonido. <b>Alusión:</b> referencia a la línea easter egg de Tychus en <i>StarCraft II: Wings of Liberty</i> : “Damn, dropped a corn nut in my armor. Anybody got a shop vac?”
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión. Se pierde parte del efecto cómico por la omisión de los efectos de sonido

<b>Línea Inglés – 9</b>	They say odd objects attract gunfire, and that red team sure looks pretty odd to me.
<b>Línea Español - 9</b>	Dicen que los objetos extraños atraen a las armas y ese equipo rojo es muy extraño.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> burla al equipo contrario.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste.

<b>Línea Inglés – 10</b>	Here's how this is gonna work. I spray, you pray.
<b>Línea Español - 10</b>	La cosa es así, yo disparo y tú rezas.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la expresión “spray and pray” un término irónico utilizado para describir el fuego automático de una persona sin entrenamiento apropiado. Son disparos en ráfaga sin control.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> la frase sirve como amenaza por lo que su función se mantiene. La referencia y el chiste se pierden.

<b>Línea Inglés – 11</b>	It's like they always say... <b>You can't fix stupid.</b>
<b>Línea Español - 11</b>	Es como dicen siempre: no se puede sacar sangre de una piedra.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> burla al jugador en el contexto de los múltiples clicks. <b>Referencia intertextual directa (en universo):</b> referencia a una de las frases de Tychus en <i>StarCraft II: Wings of Liberty</i> . Esta a su vez parece ser una expresión común en inglés de la cual se podrían encontrar varios ejemplos de intertextualidad.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la primera oración se traduce como <b>formulación funcional</b> . La segunda es remplazada por una <b>nueva creación</b> que tiene una referencia intertextual a un dicho del español. Se mantiene el chiste.

<b>Línea Inglés – 12</b>	Friendly fire... ain't.
<b>Línea Español - 12</b>	¿Fuego amigo? Seguro.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Referencia intertextual directa (en universo):</b> referencia a una de las frases <i>easter egg</i> de Tychus en <i>StarCraft II: Wings of Liberty</i> .
<b>PTT</b>	<b>Formulación establecida:</b> la referencia se mantiene.

<b>Línea Inglés – 13</b>	You ever been inside a barracks? Let's just say there's a reason most marines would rather die than go back in there.
<b>Línea Español - 13</b>	¿Alguna vez has estado en un cuartel? Bueno, por algo la mayoría de los marines preferirían morir antes que volver a ese lugar.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual directa (en universo):</b> referencia a una de las frases <i>easter egg</i> de la unidad marine en <i>StarCraft II: Wings of Liberty</i> .: <i>"You ever wonder why nobody ever goes back to the barracks?"</i>
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la referencia se mantienen.

<b>Línea Inglés – 14</b>	[Ronquido] I love you Momma. [Ronquido] Momma... HUH?! Hey! Didn't anybody ever tell you to let sleeping dogs lie?
<b>Línea Español - 14</b>	[Ronquido] Te quiero, mami. [Ronquido] Mami. ¡Ah! ¿Qué? ¡Hey! ¡¿Nunca te dijeron que no debes despertar a las fieras?!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> situación cómica basada en la salida de contexto, apoyada en la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual directa:</b> referencia al dicho <i>"let sleeping dogs lie"</i> .
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> se mantiene la primera parte de la línea por medio de <b>formulación funcional</b> . Se reemplaza la referencia intertextual por una <b>nueva creación</b> que incluye un dicho del español. Se mantiene el chiste.

<b>Línea Inglés – 15</b>	So... what's the deal with this Nexus place? We just fight each other forever?
<b>Línea Español - 15</b>	¿Cómo es la cosa en este Nexo? ¿Simplemente peleamos sin parar hasta el fin de los tiempos? Hm. Puedo vivir con eso.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> ironía basada en la alusión. <b>Alusión:</b> referencia al sistema de juego de HotS, ya que si bien hay una historia, esta no progresa en el juego, pues las partidas son cíclicas.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> se mantiene la línea por medio de <b>formulación funcional</b> . Se añade una <b>nueva creación</b> que va bien con la personalidad del personaje.

## 72) Tyrael – Diablo

<b>Línea Inglés – 3</b>	I'm sorry, did you say something? I was busy thinking about justice.
<b>Línea Español - 3</b>	¿Lo siento, has dicho algo? Estaba ocupado pensando en la justicia.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> dentro del universo de <i>Diablo</i> , Tyrael ocupaba, hasta los eventos de <i>Diablo III</i> , el cargo de Arcángel de la Justicia.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 4</b>	Be warned, mortal. You never know what your curiosity might unleash.
<b>Línea Español - 4</b>	Ten cuidado, mortal. La curiosidad puede jugarte una mala pasada.
<b>Fenómeno LT</b>	Ninguno, sin embargo sirve de preparación para la línea siguiente.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional</b>

<b>Línea Inglés – 5</b>	<b>Fool! You have just ensured the doom of this world! You cannot even begin to imagine what you've set in motion this day!</b> <sup>1</sup> [Risa] Only kidding. I miss saying things like that.
<b>Línea Español - 5</b>	¡Idiota! ¡Acabas de traer la perdición a este mundo! No puedes imaginar si quiera la magnitud de lo que has desencadenado. [Risa] Ah, era broma. ¡Añoro tanto decir esas cosas!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>1. Referencia intertextual directa (en universo):</b> referencia al mensaje de Tyrael a Marius durante la cinemática inicial del Acto III de <i>Diablo II</i> .
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la referencia de manera indirecta.

<b>Línea Inglés – 7</b>	If I had a face, I'd be glaring at you right now.
<b>Línea Español - 7</b>	Si tuviera rostro, te estaría fulminando con la mirada.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> referencia al hecho de que Tyrael en su aparición en HotS, no tiene cara al igual que todos los ángeles.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 8</b>	In heaven, everything is fine.
<b>Línea Español - 8</b>	En el cielo, todo está bien.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Referencia intertextual directa:</b> referencia a la canción en la película <i>Eraserhead</i> (1977).
<b>PTT</b>	<b>Calco:</b> se presume que se mantiene la referencia, pero no se ha encontrado el referente en español.

<b>Línea Inglés – 10</b>	Perfect gem activated!
<b>Línea Español - 10</b>	¡Se ha activado una gema perfecta!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la salida de contexto y la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual directa (en universo):</b> referencia a un mensaje que puede salir al hacer click de manera repetitiva en la gema en la pantalla de chat de Diablo II. <b>Alusión:</b> se creía que activar este mensaje podía resultar en algún beneficio dentro del juego, pero esto jamás pudo ser comprobado.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste, la referencia y la alusión se mantienen. La referencia se vuelve indirecta pues el mensaje original en Diablo II es “Gema perfecta activada”.

<b>Línea Inglés – 11</b>	You're quite proficient at clicking. Diablo III might be right up your alley.
<b>Línea Español - 11</b>	Eres muy bueno haciendo clicks. Creo que Diablo III sería ideal para ti.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> burla al jugador basada en la alusión. <b>Alusión:</b> en el juego <i>Diablo III</i> , los ataques y muchas de las interacciones con el mundo se hacen por medio de clicks. A diferencia de las precuelas, esto es mucho más notorio en esta entrega debido a la mayor cantidad de acción y enemigos.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> el nombre “ <i>Diablo</i> ” se mantiene como <b>préstamo</b> . El resto de la línea como <b>formulación funcional</b> . El chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 12</b>	Every time a bell rings, a suit of armor manifests as the physical representation of an angel's wings.
<b>Línea Español - 12</b>	Cada vez que suena una campana, pasa una armadura en representación de las alas de un ángel.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual basado en la alusión. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia al dicho “ <i>Every time a bell rings, an angel gets its wings</i> ” originado en la película <i>It’s a Wonderful Life</i> (1946). <b>Alusión:</b> en el universo de Diablo, los ángeles lucen como una armadura encapuchada con alas.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste, la referencia intertextual y la alusión.

<b>Línea Inglés – 13</b>	Of course, it hurt when I fell from heaven... Wait. Are you trying to hit on me?
<b>Línea Español - 13</b>	Sí, por supuesto que me dolió cuando caí del cielo... Aguarda. ¿Estás tratando de propasarte conmigo?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro en la referencia intertextual basado en la alusión. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia al piropro " <i>Did it hurt when you fell from heaven?</i> " <b>Alusión:</b> durante los eventos de Diablo III, Tyrael tiene una confrontación con Imperius, otro personaje de Diablo que aparece en HotS. Tras ella, Tyrael decide abandonar los Cielos Superiores, quitándose su armadura. Al hacerlo, es exiliado y cae al mundo de Santuario.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste, la alusión y la referencia.

<b>Línea Inglés – 14</b>	Justice isn't blind. I don't have a face... but I'm not blind.
<b>Línea Español - 14</b>	La justicia no es ciega. No tengo cara, pero no soy ciego.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro en la referencia intertextual, basado en la alusión. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia al dicho " <i>Justice is blind</i> ". <b>Alusión:</b> referencia al hecho de que Tyrael en su aparición en HotS, no tiene cara al igual que todos los ángeles. Además, el título de Tyrael es Arcángel de la Justicia.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste, la referencia y la alusión.

<b>Línea Inglés – 15</b>	There is no wisdom in the High Heavens, and no safety within Sanctuary. [Suspiro] What a depressing state of affairs.
<b>Línea Español - 15</b>	No hay sabiduría en los Cielos Superiores, ni seguridad en Santuario. [Suspiro] Una situación sin duda deprimente.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la ironía de la alusión y del resto de la oración. <b>Alusión:</b> referencia a la creencia de algunas religiones a que la sabiduría proviene de los cielos.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> se mantiene la oración como <b>formulación funcional</b> . Los nombres " <i>High Heavens</i> " y " <i>Sanctuary</i> " se mantienen como <b>formulación establecida</b> . Chiste y alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 16</b>	Once I intervened on the behalf of humanity... saving your people from being erased from creation. I'm starting to regret that decision.
<b>Línea Español - 16</b>	Un día intervine en nombre de la humanidad e impedí que tu gente desapareciera de la creación. Estoy empezando a arrepentirme.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste se mantiene.

### 73) Tyrande - Warcraft

<b>Línea Inglés – 1</b>	The goddess calls.
<b>Línea Español - 1</b>	La diosa llama.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Referencia intertextual directa (en universo):</b> referencia a la misma frase de Tyrande en <i>Warcraft III</i> .
<b>PTT</b>	<b>Formulación establecida:</b> la referencia se mantiene.

<b>Línea Inglés – 2</b>	Anu therador mali.
<b>Línea Español - 2</b>	Anu therador mali.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Referencia intertextual directa (en universo):</b> referencia a la misma frase de Tyrande en <i>Warcraft III</i> .
<b>PTT</b>	<b>Préstamo:</b> la referencia se mantiene.

<b>Línea Inglés – 4</b>	Here, hold this apple for a moment. Alright, now put it on your head. Perfect! [Sonido de tensar un arco] It's been quite a while since I've used this bow [Sonido de disparar una flecha].
<b>Línea Español - 4</b>	Ven, sostén esta manzana un momento. Bien, ahora ponla sobre tu cabeza. Perfecto. Hacía tiempo que no usaba este arco.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> situación cómica apoyada por los efectos de sonido.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste se mantiene pese a la omisión de los efectos de sonido.

<b>Línea Inglés – 5</b>	This is my owl, there are many like it, but this one reveals foes.
<b>Línea Español - 5</b>	Este es mi búho. Hay muchos como él, pero este me señala a mis enemigos.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia al Credo del Fusilero escrito por William H. Rupertus, una lectura que fue parte doctrinal del entrenamiento de marines estadounidenses en el pasado. Las primeras líneas a las que se hace referencia son: “ <i>This is my rifle. There are many like it, but this is mine.</i> ”
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la referencia intertextual.

<b>Línea Inglés – 7</b>	I am celebrating my 29th birthday next week... for the 10,000th time.
<b>Línea Español - 7</b>	La semana que viene cumplo 29 años. Por millonésima vez.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en las alusiones. <b>1. Alusión:</b> referencia en la creencia de que algunas mujeres ocultan su edad. <b>2. Alusión:</b> dentro del universo de <i>Warcraft</i> , los elfos nocturnos (raza a la que pertenece Tyrande) solían ser inmortales. Ahora solo son sumamente longevos.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y las alusiones.

<b>Línea Inglés – 8</b>	Has anyone seen my cat? It feels like it's been years since I've seen her. Here, kitty kitty kitty.
<b>Línea Español - 8</b>	¿Alguien ha visto a mi gatita? Parece que hace una eternidad que no la veo. ¡Ey, gatita, gatita! Mich, mich.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> referencia a la aparición de Tyrande en <i>Warcraft III</i> , en la que aparecía montada en un tigre blanco. En su aparición en <i>WoW</i> , el tigre blanco no volvió a aparecer hasta la expansión <i>WoW: Legion</i> (lanzada tras el lanzamiento de Tyrande en <i>HotS</i> ).
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés - 9</b>	You know, when women ran things here in Kalimdor, we experienced an era of peace, then the men woke up and now we face a new war every other year.
<b>Línea Español - 9</b>	Cuando las mujeres regían Kalimdor, vivíamos una era de paz, pero después los hombres se despertaron. Y ahora tenemos una guerra prácticamente cada dos años.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> burla a los hombres basada en la alusión. <b>Alusión:</b> las elfas de la noche eran la principal fuerza en el continente de Kalimdor hasta <i>Warcraft III</i> , en que la Horda llegó a las costas y en que los druidas (elfos de la noche hombres en su mayoría) despertaron. Posterior a eso, cada expansión de <i>WoW</i> que continúa la historia, presenta un nuevo conflicto cada dos años.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 10</b>	[Sonido de timbre y de una puerta abriéndose] Greetings, my name is Tyrande, and this is sister Shandris. Do you have some spare time to talk about Elune? Here, take this pamphlet. [Sonido de portazo] Oh! Hello?
<b>Línea Español - 10</b>	Buenas tarde, mi nombre es Tyrande y esta es la hermana Shandris. Si tiene un poco de tiempo, me gustaría hablarle sobre la diosa Elune. Aquí tiene este folleto. ¡Ey! ¿Hola? ¿Hola?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> situación cómica basada en la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a los saludos y recepción de algunos misioneros religiosos como los mormones.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene la referencia intertextual, sin embargo se pierde parte de la gracia del chiste al omitirse los efectos de sonido. Esto podría ser problema de la localización más que de la traducción.

<b>Línea Inglés – 11</b>	What the– How long have these leaves been in my hair? Why does no one tell me these things!
<b>Línea Español - 11</b>	Pero qué- ¿Desde cuándo tengo estas hojas en el cabello? ¡¿Por qué nadie me avisa estas cosas?! ★ ★ ★
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> además de tener el cabello verde, Tyrande es usualmente dibujada con hojas en el cabello.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 12</b>	I am High Priestess Tyrande, champion of justice. In the name of Elune, I will punish you!
<b>Línea Español - 12</b>	Soy la suma sacerdotisa Tyrande, campeona de la justicia. En el nombre de Elune, te castigaré.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la popular frase de Usagi Tsukino en el doblaje inglés del animé Sailor Moon: “ <i>I am the pretty guardian who fights for love and for justice, I am Sailor Moon and now in the name of the moon I'll punish you.</i> ”
<b>PTT</b>	<b>Calco:</b> se mantiene el chiste y la referencia. Se cuestiona haber mantenido la sintaxis del inglés cuando la línea del doblaje latino de Sailor Moon es: “Soy Sailor Moon y te castigaré en el nombre de la luna.”

<b>Línea Inglés – 13</b>	Goddess make me fast and accurate, let my aim be true, and if today is truly the day you call me home, let me die with an empty quiver.
<b>Línea Español - 13</b>	Diosa, otórgame velocidad y precisión, y certeza en mi puntería. Y si hoy es el día en que me llevarás contigo, permite que vacíe mi aljaba antes de morir.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la oración de los pistoleros ( <i>Gunfighter's prayer</i> ), una oración popular por usuarios de armas en EE.UU.: “ <i>Lord, make me fast and accurate. / Let my aim be true and my hand faster / [...] / and Lord, if today is truly the day you are to call me home, / Let me die in a pile of brass.</i> ”
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se pierde la referencia intertextual específica. Sin embargo, la línea en español se entiende como oración por lo que se sigue entendiendo como referencia. Por ello el chiste se mantiene.

<b>Línea Inglés – 14</b>	I miss having a millennia or two of girl time.
<b>Línea Español - 14</b>	Hace mucho que no tengo uno o dos milenios para compartir con las chicas.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la alusión. <b>Alusión:</b> las elfas de la noche eran la principal fuerza en el continente de Kalimdor hasta <i>Warcraft III</i> , en que la Horda llegó a las costas y en que los druidas (elfos de la noche hombres en su mayoría) despertaron. Posterior a eso cada expansión de <i>WoW</i> que continúa la historia, presenta un nuevo conflicto cada dos años. Además la raza de los elfos de la noche es sumamente longeva.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantienen el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 15</b>	Malfurion and I have one rule that defines our relationship: No shapeshifting! I am not into that!
<b>Línea Español - 15</b>	Malfurion y yo tenemos una regla básica en nuestra relación: nada de cambios de forma. Eso no es lo mío.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la alusión. <b>Alusión:</b> Malfurion, el esposo de Tyrande, es el más grande de los druidas en <i>Warcraft</i> y tiene la habilidad de convertirse en animal.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantienen el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 16</b>	Good night forest, good night daughters. Good night caves, and good night glaives. Good night Feathermoon, and good night Elune.
<b>Línea Español - 16</b>	[Cantando] Una elfita vivía en Suramar, pero un día se marchó. Nadie supo bien por qué a Darnassus ella fue, eligió a un Tempestira y a otro Tempestira no.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia al libro infantil <i>Goodnight Moon</i> de Margaret Wise Brown (1947), popular como historia para dormir. Para referencia: “ <i>Goodnight bears / Goodnight chairs / Goodnight kittens / And goodnight mittens.</i> ”
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se reemplaza la línea original por un chiste que incluye un giro sobre la canción infantil argentina La Tortuga Manuelita. Si bien, no funciona para todos los países latinoamericanos como referencia, se entiende como canción infantil, por lo que el chiste se mantiene. La referencia se hace sobre las líneas: “Manuelita vivía en Pehuajó / Pero un día se marchó. / Nadie supo bien por qué / A París ella se fue / Un poquito caminando / Y otro poquitito a pie.”



#### 74) Uther - Warcraft

<b>Línea Inglés – 4</b>	Sometimes, the light at the end of the tunnel... is a train.
<b>Línea Español - 4</b>	A veces, la luz que se ve al final del túnel es solo un tren.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la expresión “ <i>there’s a light at the end of the tunnel</i> ” la que se popularizó a mediados del siglo XX.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la referencia se mantienen.

<b>Línea Inglés – 5</b>	Today, I'm Uther the Painbringer!
<b>Línea Español - 5</b>	¡Hoy soy Uther, la fuente del dolor!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en el juego de palabras. <b>Juego de palabras:</b> entre “pain” y el apellido de Uther “ <i>Lightbringer</i> ”.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se pierde el juego de palabras y con ello el chiste. La línea se interpreta como una amenaza al igual que el original en inglés. De cambiarse, podría considerarse una nueva creación sobre el título que recibe Uther en español, “El Iluminado”.

<b>Línea Inglés – 6</b>	What the– what happened to that silver hand in the sky?
<b>Línea Español - 6</b>	Pero qué- ¿Qué pasó con esa mano de plata que aparecía en el cielo?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la alusión. <b>Alusión:</b> en las campañas de la raza humana en los juegos de <i>Warcraft</i> , el cursor del jugador toma la forma de un guante de metal. En HotS, el cursor es solo un triángulo. Sirve de preparación para la línea siguiente.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 7</b>	Seriously. 'Order of the Weird Space Triangle' doesn't have nearly the same ring to it.
<b>Línea Español - 7</b>	En serio, eso de la “Orden del Triángulo Espacial Flotante” no tiene la misma gracia.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la línea anterior y la alusión. <b>Alusión:</b> dentro del universo de <i>Warcraft</i> , Uther solía ser uno de los paladines más poderosos de la Orden de la Mano de Plata.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 8</b>	Back in my day, there was only one type of paladin, we were glad to have 'em.
<b>Línea Español - 8</b>	En mis tiempos había solo un tipo de paladín y estábamos todos felices y contentos.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la alusión, apoyado por la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a las frases que utilizan algunos ancianos para quejarse sobre las nuevas generaciones. <b>Alusión:</b> en WoW, existen tres especializaciones para la clase paladín: represión, sagrado y protección. A diferencia de los juegos originales de <i>Warcraft</i> donde los paladines son más limitados. Sirve de preparación para la siguiente línea.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene la referencia, la alusión y el chiste.
<b>Línea Inglés – 9</b>	And we could only level to 10! What are you now, level 100? More? Ahh... You kids these days.
<b>Línea Español - 9</b>	En mi época solo llegábamos al nivel 10. ¿Y ahora qué? ¡Hay como 100 niveles! ¡Ay! Los chicos de hoy.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la alusión, apoyado por la referencia intertextual y la línea anterior. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a las frases que utilizan algunos ancianos para quejarse sobre las nuevas generaciones. <b>Alusión:</b> en los juegos originales de <i>Warcraft</i> los héroes solo podían llegar hasta el nivel 10. En WoW, los jugadores podían llegar originalmente hasta el nivel 60. Con cada nueva expansión, dicho nivel comenzó a subir hasta actualmente llegar al 120.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene la referencia, la alusión y el chiste.
<b>Línea Inglés – 10</b>	[Sonido de estornudo ajeno] Light bless you.
<b>Línea Español - 10</b>	Salús.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> situación cómica apoyada por el juego de palabras y los efectos de sonido. <b>Juego de palabras:</b> entre las referencias intertextuales, apoyado por el efecto de sonido. <b>Referencia intertextual directa:</b> referencia a la frase utilizada tras un estornudo ajeno para dar buenos deseos: “ <i>Bless you</i> ”. <b>Referencia intertextual directa (en universo):</b> referencia a la frase utilizada por algunos personajes en WoW asociados a las fuerzas de la luz: “ <i>Light bless you</i> ”.
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se reemplaza la línea original por un juego de palabras en español entre las mismas ideas de las referencias originales, pero en español. El chiste se pierde debido a la falta de efectos de sonidos. Esto podría ser un problema de localización más que de traducción. Las referencias también se pierden.

<b>Línea Inglés – 11</b>	Uh.. could you do that again? A little to the left this time.
<b>Línea Español - 11</b>	Eh, ¿podrías hacerlo de nuevo, pero un poco más hacia la izquierda?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la interacción con el jugador. Sirve de preparación para la siguiente línea.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste se mantiene.

<b>Línea Inglés – 12</b>	Ah, there it is.
<b>Línea Español - 12</b>	¡Ah! ¡Así!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la línea anterior y la interacción con el jugador.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste se mantiene.

<b>Línea Inglés – 14</b>	<b>My church is the field of battle</b> <sup>1</sup> . I mean, why do you think I carry this book around? My health?
<b>Línea Español - 14</b>	<b>Mi templo es el campo de batalla</b> <sup>1</sup> . ¡¿O por qué crees que llevo este libro a todas partes?! ¿Por el placer de leer?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>1. Referencia intertextual directa (en universo):</b> referencia a una de las líneas de voz <i>easter egg</i> de Uther en <i>Warcraft III</i> .
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la línea se traduce como <b>formulación funcional</b> . La última oración se reemplaza por una <b>nueva creación</b> que mantiene la idea del original, pero lo asocia más a la idea del libro. El chiste y la referencia se mantienen.

<b>Línea Inglés – 15</b>	By the way, a little bronze dragon told me about what you blood elves planned to do to my grave. I'm not thrilled about it.
<b>Línea Español - 15</b>	Por cierto, un dragoncito me contó lo que los elfos de sangre planean hacer con mi tumba. No me gusta mucho la idea.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la alusión, apoyado por el giro en la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la frase “ <i>A little bird told me...</i> ” que se utiliza para mencionar haber recibido información de un tercero. <b>Alusión:</b> referencia a una misión en la primera expansión de WoW, <i>The Burning Crusade</i> en la que un paladín elfo de sangre pedía al jugador profanar la tumba de Uther.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste, la referencia y la alusión se mantienen.

### 75) Valeera - Warcraft

<b>Línea Inglés - 4</b>	After the Scourge destroyed our homeland, everything changed. Even the way we craft our armor. You can say it made us a little spiky.
<b>Línea Español - 4</b>	Cuando la plaga destruyó nuestra tierra natal, todo cambió. Incluso la forma en la que forjamos nuestras armaduras. Se podría decir que ahora somos más... filosos.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en el juego de palabras. <b>Juego de palabras:</b> entre los significados literal y figurativo de “ <i>spiky</i> ”.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> el término “ <i>scourge</i> ” se traduce como <b>formulación establecida</b> . La oración se mantiene como <b>formulación funcional</b> , se reemplaza “ <i>spiky</i> ” por “filoso” que en español mexicano tiene la interpretación de presto y dispuesto. Podría haberse considerado la opción de “agudo” que parece ser más neutral a la región. Se mantiene el chiste y el juego de palabras.

<b>Línea Inglés - 5</b>	Ugh, thistle tea tastes awful! I wouldn't serve this to a donkey.
<b>Línea Español - 5</b>	¡Pah! ¡El té de cardo es horrendo! No se lo daría ni a mi peor enemigo.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> el té de cardo está fuertemente asociado a los pícaros, clase de WoW a la que Valeera representa, puesto a que en los primeros años de WoW dicho objeto les permitía restaurar su energía. Además el té de cardo aparece también en Hearthstone, un juego de cartas en base al universo de <i>Warcraft</i> en que le permite a los pícaros obtener múltiples copias de una carta de su mazo.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés - 6</b>	I'm not a child. It's just that we elves age like the finest of wines. You humans age like cheese. Cottage cheese.
<b>Línea Español - 6</b>	No soy una niña. Es que los elfos envejecemos como los buenos vinos. Ustedes los humanos envejecen como el queso. Como el queso roquefort.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> burla al jugador basada en la alusión. <b>Alusión:</b> como elfa de sangre, Valeera envejece mucho más lento que los humanos.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 7</b>	Stealth is my middle name. 'Valeera Stealth Sanguinar', Thank the Sun I didn't become a merchant or something!
<b>Línea Español - 7</b>	Sigilo es mi segundo nombre. Valeera Sigilo Sanguinar. Gracias al sol que no decidí ser mercader ni nada similar.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en el giro de la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual directa:</b> referencia a la frase “... <i>is my middle name.</i> ” Una frase popular utilizada para inspirar confianza en una capacidad propia determinada. Existen registros de su uso desde 1909.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la referencia.

<b>Línea Inglés – 8</b>	I'm an excellent rogue, but I can't perform miracles. Not after that nerf at least.
<b>Línea Español - 8</b>	Soy una pícara excelente, pero no hago milagros. Al menos no desde esos cambios de balance.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la alusión. <b>Alusión:</b> en Hearthstone, juego de cartas basado en el universo de <i>Warcraft</i> , Valeera representa a la clase pícaro. Uno de los arquetipos de mazo denominado “ <i>miracle rogue</i> ” que consiste en robar muchas cartas en un turno de modo de poder invocar una carta en específico muy temprano en el juego y asegurar la victoria. Debido a la escasa interacción entre los jugadores, los costes de algunas cartas fueron ajustados y con ello el mazo dejó de ser viable en el juego competitivo.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 9</b>	Don't worry, I'm both rouge and a rogue. So no matter how poorly you spell, you're still covered.
<b>Línea Español - 9</b>	No te preocupes, algunos me dicen pícara y otros me dicen asesina. Mientras que no me llames “Valeria” o “Sanguinaria”, no tendremos problemas.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en el juego de palabras. <b>Juego de palabras:</b> entre la ortografía de “ <i>rouge</i> ” como colorete (o también “rojo” en francés) y “ <i>rogue</i> ” como pícaro.
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se reemplaza la línea original por una que incluye un chiste en torno a posibles malas interpretaciones del nombre de Valeera, lo que podría considerarse un juego de palabras sobre su nombre..

<b>Línea Inglés – 11</b>	Whatever you can do in five combo points, I can do in three.
<b>Línea Español - 11</b>	Lo que tú puedes hacer en cinco puntos de combo, yo lo hago en tres.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> burla al jugador.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantienen el chiste

<b>Línea Inglés – 12</b>	It's not a cheap shot, it's completely balanced! Maybe you just need to learn how to fight.
<b>Línea Español - 12</b>	¿Que los pícaros estamos desbalanceados?! Eso es un golpe bajo, quizás tu problema es que no sabes pelear.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> en torno a la habilidad <i>Cheap Shot</i> de Valeera, basado en la alusión. <b>Alusión:</b> referencia a respuesta de jugadores pícaros (clase a la que Valeera representa) en WoW ante las múltiples críticas que solían recibir de sus oponentes por lo aparentemente desbalanceado de sus habilidades en combate jugador contra jugador.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la primera oración se traduce como <b>nueva creación</b> en la que se explicita el tema del chiste, lo que facilita incluir el nombre de la habilidad, que se traduce como <b>formulación establecida</b> , en forma de juego de palabras dentro de la segunda oración, que se traduce como <b>formulación funcional</b> . Se mantiene la alusión y el chiste.

<b>Línea Inglés – 13</b>	Specializations are more like suggestions. Personally, I think of myself as a subtle outlaw assassin.
<b>Línea Español - 13</b>	Las especializaciones son más bien una sugerencia. Personalmente, yo me considero una asesina forajida y llena de sutilezas.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en el juego de palabras. <b>Juego de palabras:</b> entre los nombres de las distintas especializaciones de pícaro “ <i>subtlety</i> ” (sutileza), “ <i>outlaw</i> ” (forajido) y “ <i>assassination</i> ” (asesino).
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y el juego de palabras.

<b>Línea Inglés – 14</b>	Yes, some rogues are beautiful, but all rogues are stunning.
<b>Línea Español - 14</b>	Sí. Algunas pícaras somos hermosas, pero todas somos imponentes.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en el juego de palabras. <b>Juego de palabras:</b> entre “ <i>stun</i> ” como parálisis y “ <i>stunning</i> ” como deslumbrante.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se pierde el chiste y el juego de palabras. Podría haberse utilizado “deslumbrante” en vez de “imponente” y así hacer alusión a la habilidad de enceguecer de los pícaros en WoW.

<b>Línea Inglés – 15</b>	Swords? No, actually these are orc daggers. Everything they have is oversized. I mean, have you seen their shoulder pads?
<b>Línea Español - 15</b>	¿Espadas? ¡Ja! No. En realidad estas son dagas orcas. Esos tipos hacen todo enorme. ¿Has visto sus hombreras?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> burla a los orcos de Warcraft, reconocidos por lo excesivamente grande de sus armas y armaduras.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste se mantiene.

## 76) Valla/Vala - Diablo

<b>Línea Inglés – 6</b>	You never touch the night elf demon hunters like that.
<b>Línea Español - 6</b>	¿Acaso les haces lo mismo a los cazadores de demonios elfos de la noche?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual basado en la comparación con los cazadores de demonios de <i>Warcraft</i> , como Illidan. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la frase de Alleria Brisaveloz en <i>Warcraft II</i> : “ <i>You never touch the other elves like that</i> ”.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> puede cuestionarse si se mantiene la referencia en caso de que el receptor tenga conocimientos de inglés. Aun así se mantiene el chiste por la mención a los otros cazadores de demonios.

<b>Línea Inglés – 7</b>	Hmm, you lack discipline.
<b>Línea Español - 7</b>	Hmpf, te falta disciplina.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual directa:</b> referencia a la frase popularizada por el concepto de maestros orientales que se ha propagado en la industria del entretenimiento. Un ejemplo es la línea de John Kimble en <i>Kindergarten Cop</i> (1990): “ <i>You kids are soft. You lack discipline.</i> ”
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la referencia se mantienen.

<b>Línea Inglés – 8</b>	Not enough hatred. <sup>1</sup> Just kidding, I hate you a bunch right now.
<b>Línea Español - 8</b>	No tengo suficiente odio. <sup>1</sup> Mentira. En este momento, te odio muchísimo.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> burla al jugador basado en el giro en la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual directa (en universo):</b> referencia a la frase del héroe cazador de demonios en <i>Diablo III</i> . En el juego, el odio es el recurso que la clase utiliza para sus hechizos.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la referencia se mantiene como <b>formulación establecida</b> . El resto de la oración como <b>formulación funcional</b> . El chiste y la referencia se mantienen.

<b>Línea Inglés – 9</b>	[Sonido de llamada telefónica y sonido de aceptar llamada] Hello? Who is this? I don't know any 'Darkness'. Look, I think you got the wrong demon hunter. Yeah. Yeah, goodbye.
<b>Línea Español - 9</b>	[Sonido de llamada telefónica y sonido de aceptar llamada] ¿Hola? ¿Quién habla? No, no conozco ninguna Oscuridad. Creo que te equivocaste de cazador de demonios. Sí. Sí, adiós.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> referencia al chiste sobre la oscuridad en las líneas de voz <i>easter egg</i> de <i>Warcraft III</i> . En ellas se presenta a la oscuridad como una entidad reconocida bajo ese nombre que está intentando llamar al cazador de demonios. Vala, a su vez, representa a la clase cazador de demonios, pero del universo e <i>Diablo</i> .
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste, la alusión y los efectos de sonido se mantienen.

<b>Línea Inglés – 10</b>	Be vewy vewy quiet, I'm hunting demons. [Risas]
<b>Línea Español - 10</b>	Shhh, voy a cazar un lindo demonio. [Risas]
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la frase de Elmer Fudd de los Looney Toons mientras caza a Bugs Bunny: “ <i>Be vewy vewy quiet, I'm hunting wabbits.</i> ”
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se pierde la referencia original y el chiste, pues la frase original en la caricatura en español latino es: “Shh, no hagan nada de wuido, estoy cazando un wonajo.” Puede discutirse que se hace una referencia a la frase de Piolín, otro personaje de los Looney Toons y su frase “Me pareció haber visto a un lindo gatito”, aunque además de la palabra “lindo” no pareciera haber otra conexión a dicho referente.

<b>Línea Inglés – 11</b>	You know, if you try this in Diablo III, I wouldn't even have to respond. Starting to miss that, actually.
<b>Línea Español - 11</b>	Si hubieras hecho esto en Diablo III, yo ni siquiera te habría respondido. Esto empezando a extrañar esas épocas.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la alusión. <b>Alusión:</b> <i>Diablo</i> , es en general un juego más serio que el resto de las propiedades de Blizzard. Por lo mismo, este tipo de chiste <i>easter egg</i> son más difíciles de encontrar, y las líneas de voz como estas no son parte del juego.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 12</b>	How do I run in heels? Faster than you, that's for sure.
<b>Línea Español - 12</b>	¿Que cómo puedo correr con tacones? Pues más rápido que tú, eso es seguro.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> burla al jugador basado en la ironía.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste se mantiene.

<b>Línea Inglés – 13</b>	Ugh, just how many people do I have to kill to get a legendary to drop? Eh, I suppose one more won't hurt.
<b>Línea Español - 13</b>	¡Ah! ¿A cuántos más tengo que matar para que caiga un objeto legendario? Bueno, supongo que uno más no estaría mal.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la alusión. <b>Alusión:</b> referencia a la baja tasa de aparición de los objetos legendarios en <i>Diablo III</i> . Esta es una queja constante entre los jugadores que buscan un objeto en específico.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la alusión se mantienen.



## 77) Varian - Warcraft

<b>Línea Inglés – 2</b>	The line of Stormwind's kings is restored.
<b>Línea Español - 2</b>	La línea de reyes de Ventormenta está restaurada.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Referencia intertextual directa (en universo):</b> referencia a una de las frases de Varian al hace click sobre él en <i>WoW: Wrath of the Lich King</i> .
<b>PTT</b>	<b>Formulación establecida:</b> la referencia se mantiene.

<b>Línea Inglés – 5</b>	You know, I still watch 3v3 arena fights from time to time. Warrior, rogue, and druid teams are my favorite, but I'll admit, I'm a little biased.
<b>Línea Español - 5</b>	¿Sabes? A veces cuando quiero descansar, miro las peleas 3 contra 3. Mis favoritos son los equipos de guerrero, pícaro y druida. Pero tengo que admitir que no soy muy imparcial.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> referencia a los cómic de <i>Warcraft</i> . Según la historia del juego, Varian fue raptado por los dragones negros y separado en dos por un hechizo. Una parte de él volvió a Ventormenta y la otra fue encontrada por Rehgar, un amo de gladiadores. Él lo hizo pelear en la arena junto a Broll Manto de Oso (un druida) y Valeera Sanguinar (una pícara).
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantienen el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 6</b>	All the great warrior abilities, none of the stance restrictions. Anvilmar would be jealous.
<b>Línea Español - 6</b>	Todas las habilidades de un guerrero, ninguna de las restricciones de actitud. Yunquemar estaría celoso.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> a diferencia de <i>WoW</i> , en <i>HotS</i> , Varian puede utilizar diversas habilidades de guerrero sin cambiar de actitud de combate. La mecánica de actitudes fue borrada del juego hace algunas expansiones. Además se hace referencia a la finta de Yunquemar, una actitud de combate enana que Hjal Yunquemar enseñó a Varian en los cómics de <i>Warcraft</i> .
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la línea se traduce como <b>formulación funcional</b> . El nombre " <i>Anvilmar</i> " se traduce como <b>formulación establecida</b> . El chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 8</b>	People wonder how I learned how to quell my rage <sup>1</sup> ... <b>But the secret is, I'm always angry.</b> <sup>2</sup>
<b>Línea Español - 8</b>	La gente se pregunta cómo aprendí a controlar mi ira <sup>1</sup> ... <b>Pero el secreto es que siempre estoy enojado.</b> <sup>2</sup>
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la alusión y la referencia intertextual. <b>1. Alusión:</b> debido a los efectos del hechizo de los dragones negros, una de las partes de Varian conservó toda su ira y habilidad marcial. Al ser entrenada como gladiador, cuando ambas partes volvieron a hacer uno, Varian comenzó a sufrir problemas de temperamento. <b>2. Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la frase de Bruce Banner antes de convertirse en Hulk en la película <i>Avengers</i> (2012): “ <i>That’s my secret, Cap... I’m always angry.</i> ”
<b>PTT</b>	<b>Calco:</b> la referencia intertextual, la alusión y el chiste se mantienen.

<b>Línea Inglés – 9</b>	It seems like I've seen Onyxia's head hang from the gates of Stormwind a million times... Still not enough.
<b>Línea Español - 9</b>	Ya debo haber visto la cabeza de Onyxia colgando en las puertas de Ventormenta un millón de veces. Y todavía no alcanza.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Alusión:</b> Onyxia era una de los líderes de los dragones negros y posaba como una noble en la corte de Ventormenta de nombre Katrana Prestor. Ella hizo que raptaran a Varian y posteriormente lo hechizó, dividiéndolo en dos como parte de un plan de destruir Ventormenta, su reino. Tras fracasar en dicho plan y ser descubierta, Onyxia raptó a Anduin, hijo de Varian y huyó hacia otro continente donde fue buscada y asesinada por los jugadores de WoW.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la oración se traduce como <b>formulación funcional</b> . El nombre “ <i>Stormwind</i> ” se traduce como <b>formulación establecida</b> . Se mantiene la alusión.

<b>Línea Inglés – 10</b>	Someday I hope to see Stormwind's park restored. It was always a... calming place for me.
<b>Línea Español - 10</b>	Algún día espero ver el parque de Ventormenta restaurado. Siempre me pareció un lugar de lo más relajante.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> ironía basada en la alusión. <b>Alusión:</b> el parque de Ventormenta era una zona ubicada al oeste de la ciudad que fue destruida con el despertar de Alamuerte durante la expansión <i>WoW: Cataclysm</i> . El parque sería restaurado eventualmente y pasaría a llamarse Reposo del León, tras la muerte de Varian en la expansión <i>WoW: Legion</i> .
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la oración se traduce como <b>formulación funcional</b> . El nombre “ <i>Stormwind</i> ” se traduce como <b>formulación establecida</b> . Se mantiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 11</b>	Oh, I just thought of the perfect joke to tell Anduin! What do you call a gnoll that won't share his forest? A hogger! [Risas] Oh, he's going to love it!
<b>Línea Español - 11</b>	¡Ah! ¡Tengo un chiste buenísimo para Anduin! ¿Por qué saben los humanos cuándo va a llover? Porque ven tormenta. [Risas] ¡Le va a encantar!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en el juego de palabras. <b>Juego de palabras:</b> entre el significado de “hogger”, como acaparador, y el nombre de famoso gnoll que ataca a los jugadores fuera de la ciudad de Ventormenta, Hogger.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> Las primeras y la última oración se traducen como <b>formulación funcional</b> . El juego de palabras se reemplaza por una <b>nueva creación</b> que incluye su propio juego de palabras en español en base al nombre de la ciudad de Ventormenta. El chiste se mantiene.

<b>Línea Inglés – 12</b>	Hmm. I'm not sure about these talents... How do I respec? Ugh, why is there never a class trainer around when you need one?
<b>Línea Español – 12</b>	Mm. No estoy muy convencido de estos talentos. ¿Cómo vuelvo a elegir? ¡Bah! ¡¿Por qué nunca hay un instructor de clase cerca cuando lo necesitas?!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> referencia a una constante queja en los jugadores de las expansiones más antiguas de WoW. En ellas, se debía visitar a un instructor de clase para hacer ajustes en los talentos o aprender nuevas habilidades.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 13</b>	Is anyone else hungry? Like a wolf? No? Well, what about Greymane? He has to be!
<b>Línea Español - 13</b>	¿Alguien más tiene hambre? ¿Como un lobo? ¿No? Bueno. ¿Y Cringris? Seguro él sí.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual, apoyado por la alusión. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia al nombre de la canción <i>Hungry Like the Wolf</i> de Duran Duran. <b>Alusión:</b> referencia al rey Cringris, otro personaje de Warcraft que aparece en HotS, es aliado de Varian y además un huargen, un equivalente de hombre lobo.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la oración se traduce como <b>formulación funcional</b> . El nombre “Greymane” se traduce como <b>formulación establecida</b> . Se discute si se mantiene la referencia en caso de que el receptor tenga conocimientos de inglés. Sin embargo, se mantiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 14</b>	Anduin got me to play Hearthstone once... it was a bit...fantastic for my tastes. What kind of game allows Garrosh to order me around? It's absurd!
<b>Línea Español – 14</b>	Una vez Anduin me convenció de jugar Hearthstone, pero era demasiado fantástico para mi gusto. ¿A quién se le ocurre que Garrosh pueda darme órdenes a mí? ¡Es ridículo!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la ironía de la alusión. <b>Alusión:</b> en Hearthstone, un juego digital de cartas basado en el universo de <i>Warcraft</i> . Garrosh representa a la clase guerrero. Esta clase puede obtener la carta de esbirro de Varian Wrynn y darle órdenes. En el universo de <i>Warcraft</i> . Ambos personajes son líderes de bandos opuestos y con una animadversión declarada.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la oración se traduce como <b>formulación funcional</b> . El nombre “ <i>Hearthstone</i> ” se traduce como <b>préstamo</b> . Se mantiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 15</b>	Never take advice from someone named Prestor, ever. They're always a dragon... Trust me.
<b>Línea Español - 15</b>	Nunca confíes en el consejo de alguien que se llame Prestor. Jamás. Siempre son dragones. Créeme.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> referencia a Daval y Katrana Prestor. Dos dragones del vuelo negro que posaron como nobles de los reinos humanos y que eventualmente se revelaron Alamuerte y Onyxia, respectivamente.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 16</b>	Are you still clicking? Was that not enough jokes? <b>Are you not entertained!?!</b> Sorry, uh... sometimes my gladiator past gets the best of me.
<b>Línea Español - 16</b>	¿Todavía sigues haciendo click? ¡¿No fueron suficientes chistes?! ¡¿No te entretiene?! [Suspiro] Perdón. A veces mi pasado de gladiador se apodera de mí.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual directa:</b> referencia a la frase de Máximo Décimo Meridio en la película <i>Gladiator</i> (2000): “ <i>Are you not entertained?</i> ”
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la referencia se mantienen.

### 78) Whitemane/Melenablanca - Warcraft

<b>Línea Inglés – 3</b>	I found that without proper guidance, crusades quickly become onslaughts.
<b>Línea Español - 3</b>	Me di cuenta de que sin el liderazgo apropiado, las cruzadas se convierten rápidamente en embates.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la alusión. <b>Alusión:</b> referencia al cargo de Melenablanca como líder de la Cruzada Escarlata, una orden de humanos del reino de Lordaeron decididos a limpiar la plaga de no muerte de sus tierras. La Cruzada, tras la caída de varios de sus líderes que habían sido corrompidos por demonios, fue guiada a Rasganorte bajo el nombre del Embate Escarlata.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene la alusión y el chiste.
<b>Línea Inglés – 4</b>	I know we're supposed to call everyone heroes these days, but Renault will always remain my champion.
<b>Línea Español - 4</b>	Sé que debemos llamar héroe a todo el mundo hoy en día, pero Renault siempre será mi campeón.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la alusión. <b>Alusión:</b> dentro de HotS, todos los personajes jugables reciben el nombre de héroes, al contrario de otros MOBAs, como League of Legends, en que los personajes jugables reciben el nombre de campeones.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión.
<b>Línea Inglés – 5</b>	Oh, you noticed the new chapeau. It's not on my loot table so don't try anything!
<b>Línea Español - 5</b>	¿Oh? ¿Has notado mi nuevo sombrero? Bueno, no está disponible como botín, así que no intentes nada.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la alusión. <b>Alusión:</b> en WoW, Melenablanca es la jefa final de la instancia de calabozos El Monasterio Escarlata por lo que algunos de sus objetos son obtenibles después de matarla.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión.
<b>Línea Inglés – 6</b>	I'm not bad, I'm just rendered that way!
<b>Línea Español - 6</b>	No soy mala, solo me hacen ver de ese modo.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la frase de Jessica Rabbit en la película <i>Who Framed Roger Rabbit?</i> (1988): "I'm not bad... I'm just drawn that way."
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se cuestiona si se mantiene la referencia, y con ello el chiste, pues la línea original en el doblaje español latino de la película es: "No soy mala... solo me dibujaron así".

<b>Línea Inglés – 7</b>	Join the Scarlet Crusade. Meet interesting and stimulating people. Purify them!
<b>Línea Español - 7</b>	Únete a la Cruzada Escarlata. Conoce a personas interesantes y estimulantes. ¡Purifícalas!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la parodia a las campañas de reclutamiento presentada por James T. “Joker” Davis en la película <i>Full Metal Jacket</i> (1987): “ <i>I wanted to see exotic Vietnam... the crown jewel of Southeast Asia. I wanted to meet interesting and stimulating people of an ancient culture... and kill them.</i> ”
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la línea se traduce como <b>formulación funcional</b> . El nombre “ <i>Scarlet Crusade</i> ” se mantiene como <b>formulación establecida</b> . Se presume que la referencia y el chiste se mantienen, aunque no se ha podido encontrar el referente en español latino.

<b>Línea Inglés – 8</b>	The priest in me likes when you confess your sins, but the inquisitor in me likes to punish you.
<b>Línea Español - 8</b>	A la sacerdotisa que hay en mi le gusta que confieses tus pecados, pero la inquisidora que hay en mi quiere castigarte.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> al título de Melenablanca “Alta Inquisidora de la Cruzada Escarlata” y la clase de WoW a la que representa: sacerdote.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 9</b>	Why does everyone who comes to the Scarlet Monastery want to kill me? <b>Am I out of touch? No, it is the heathens who are wrong<sup>1</sup>.</b>
<b>Línea Español - 9</b>	¿Por qué todo el que viene al Monasterio Escarlata quiere asesinarme? ¿Estaré equivocada? No, son los infieles los que están equivocados.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>1. Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la frase de Seymour Skinner en la serie <i>The Simpsons</i> : “ <i>Am I so out of touch?... No, it's the children who are wrong.</i> ”
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y referencia de manera indirecta pues la línea original en el doblaje español latino es: “¿Estoy fuera de onda? No, los niños están mal.”

<b>Línea Inglés – 10</b>	We Whitemanes have never approved of the Greymanes' rule. They're too neutral. With Blackmanes, you know where they stand. But with Greymanes, who knows? It sickens me!
<b>Línea Español - 10</b>	Nosotros los Melenablanca nunca hemos aprobado el reinado de los Cringris. Son demasiado neutrales. Con los Melenanegra al menos conoces su postura. Pero con los Cringris, ¿quién sabe? ¡Eso me enferma!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la ironía de los colores en los nombres.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la oración se traduce como <b>formulación funcional</b> . Los nombres “Whitemane” y “Greymane” se traducen como <b>formulación establecida</b> . No hay registro de “Blackmane” como apellido en WoW. El chiste se mantiene.

<b>Línea Inglés – 11</b>	I always ensure my champions keep on fighting 'til the end!
<b>Línea Español - 11</b>	Siempre me aseguro de que mis campeones sigan luchando hasta el fin.
<b>Fenómeno LT</b>	Ninguno, sirve de preparación para la siguiente línea.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional</b>

<b>Línea Inglés – 12</b>	Well, Renault always got... arise out of that one. [Risas]
<b>Línea Español - 12</b>	Bueno, eso siempre hacía enojar a Renault. [Risas]
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en el juego de palabras y la alusión, apoyado por la línea anterior. <b>Juego de palabras:</b> entre la expresión “ <i>get a rise out of someone or something</i> ” que significa hacer enojar, y “ <i>arise</i> ” como levantarse, relacionado con la alusión. <b>Alusión:</b> en las batallas en las que Melenablanca aparece en WoW, ella se encarga de levantar (resucitar) a su campeón tras ser vencido por el grupo de jugadores. Tras ello ambos luchan en conjunto. Antes de <i>WoW: Mists of Pandaria</i> , Renault Mograine era su campeón. Tras la expansión, ahora es un comandante llamado Durant.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se pierde el juego de palabras, la alusión y el chiste. Se pudo haber intentado mantener el juego de palabras con la idea “levantarse” o “alzarse”. Alternativamente también se pudo haber remplazado con una nueva creación en torno al concepto de volver a la vida, con esto también se podría cambiar la línea anterior.

<b>Línea Inglés – 13</b>	My scarlet diviners examined every scarlet letter of every scarlet book in Scarlet Monastery's Scarlet Library... yet none was a scarlet thesaurus. So I burnt it down.
<b>Línea Español - 13</b>	Mis adivinos escarlata examinaron cada letra escarlata de cada libro escarlata en la biblioteca escarlata del monasterio escarlata. Pero ninguno de esos libros era un tesoro escarlata. Así que quemé todo.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> situación cómica basada en la ironía de la repetición de escarlata. Apoyado por la alusión. <b>Alusión:</b> una de las acciones más asociadas con las inquisiciones históricas es la quema de libros.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantienen el chiste y la alusión. Se sugiere haber cambiado la palabra “tesoro” por “diccionario de sinónimos” que parece ser más común en Latinoamérica.

<b>Línea Inglés – 14</b>	Me? A horseman of the Ebon Blade? Kh. I would never serve the undead! Besides, do I look like I'd be caught dead in black?
<b>Línea Español - 14</b>	¿Yo? ¿Una jinete de la Espada de Ébano? Pft. Jamás serviría a los no muertos. Además, ni muerta me vestiría de negro.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> ironía basada en la alusión. <b>Alusión:</b> tras su muerte en la expansión <i>WoW: Mists of Pandaria</i> , Melenablanca fue resucitada dos expansiones más tarde durante los eventos de <i>WoW: Legion</i> como una de los cuatro jinetes de la Espada de Ébano.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la oración se mantiene como <b>formulación establecida</b> . El nombre “ <i>Ebon Blade</i> ” se mantiene como <b>formulación funcional</b> .

<b>Línea Inglés – 15</b>	No one expects the Scarlet Inquisition!
<b>Línea Español - 15</b>	¡Nadie espera la Inquisición Escarlata!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la frase de la inquisición española en los sketches del grupo británico Monty Python: “ <i>No one expects the Spanish Inquisition!</i> ” que se volvió popular a través de su uso en internet.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la referencia. Si bien no existe una versión en español latino del referente, este ha sido utilizado de referente en la televisión española.

### 79) Xul - Diablo

<b>Línea Inglés – 3</b>	Hmm? Oh, yes, the scythe is new to me as well, but I must admit... I'm starting to like it.
<b>Línea Español - 3</b>	¿Eh? ¡Oh, sí! La guadaña es nueva para mí también, pero debo admitir... que ya le he tomado cariño.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la alusión. <b>Alusión:</b> al lanzamiento de Xul, la clase nigromante de <i>Diablo II</i> a la que Xul representa, no podía usar guadañas. Esto cambió con el lanzamiento de la expansión de <i>Diablo III, Reaper of Souls</i> , en la cual los nigromantes regresaron con esta facultad.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 4</b>	There are only two things that are inescapable... death and... Hmm. You know what? I forget what the second one was... Oh, let's just go with death twice.
<b>Línea Español - 4</b>	Hay solo dos cosas en esta vida que no se pueden evitar. Una es la muerte y la otra... eh. Bueno, no recuerdo cuál era la otra. Así que vamos con la muerte dos veces.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en el giro en la alusión. <b>Alusión:</b> referencia al dicho “ <i>in this world nothing can be said to be certain, except death and taxes.</i> ” Esta frase se le atribuye a Benjamin Franklin, pero existen registros previos de ella.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés -5</b>	My, my... Death becomes you.
<b>Línea Español - 5</b>	¡Vaya, vaya! ¡Qué bien te sentaría la muerte!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión y la referencia intertextual. <b>Alusión:</b> Xul representa a la clase nigromante, que se especializa en traer muertos a la vida para asistirlo en combate. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> si bien la expresión “ <i>...becomes you</i> ” es común en el idioma, se podría establecer una referencia al nombre de la película <i>Death Becomes Her</i> (1992).
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste, la alusión y la referencia. El nombre de la película en Latinoamérica es: “La Muerte le Sienta Bien”

<b>Línea Inglés – 6</b>	We, the Priests of Rathma, have been charged to maintain the Balance, but it seems many do not understand what it is.
<b>Línea Español - 6</b>	A nosotros, los sacerdotes de Rathma, se nos ha encomendado la tarea de preservar el Equilibrio, pero parece que muy pocos comprenden exactamente de qué se trata.
<b>Fenómeno LT</b>	Ninguno, pero sirve de preparación para la siguiente.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional</b>

<b>Línea Inglés – 7</b>	Think of the Balance as a net... an unknowable safety net that keeps your soft pink insignificance from being consumed by oblivion. My charge is to maintain that net. Now, thank me!
<b>Línea Español - 7</b>	Imagínate que el Equilibrio es una red. Una red de seguridad misteriosa que impide que el olvido consuma tu insignificante rosado ser. Mi misión es mantener esa red intacta. ¡¿Qué tal si me lo agradeces?!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> burla al jugador apoyado por la línea anterior.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste se mantiene.

<b>Línea Inglés – 8</b>	The leader of the necromancers is known as the Deathspeaker. Three guesses what he likes to talk about.
<b>Línea Español - 8</b>	Al líder de los nigromantes se le conoce como el Parlamorte. ¿Por qué no tratas de adivinar de qué se la pasa hablando todo el día? Tienes tres intentos.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la ironía.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la línea se traduce como <b>formulación funcional</b> . El título “ <i>Deathspeaker</i> ” se traduce como <b>formulación establecida</b> . El chiste se mantiene.

<b>Línea Inglés – 9</b>	In my day no one would believe you if you said nephalem were real... and yet, here they are... and six of them no less! Rather excessive... isn't it?
<b>Línea Español - 9</b>	En mi época se trataba de locos a quienes afirmaban que los nephalem eran reales. ¡Y ahí los tienes! ¡Son seis, nada menos! Es un poco mucho... ¿no crees?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la alusión. <b>Alusión:</b> en el universo de <i>Diablo</i> , los nephalem son seres nacidos de la mezcla entre ángeles y demonios, más poderosos que ambos. Eventualmente estos evolucionaron en los humanos. Hasta <i>Diablo III</i> , eran tratados como una leyenda, sin embargo, en <i>Diablo III</i> , el personaje del jugador es tratado como nephalem y, considerando que había 6 clases jugables al lanzamiento de Xul en HotS, es seguro que se refiere a ellos.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la línea se traduce como <b>formulación funcional</b> . El término “ <i>nephalem</i> ” se traduce como <b>préstamo</b> . El chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 10</b>	You think this is difficult? Ha! You're not even playing in Hardcore mode!
<b>Línea Español - 10</b>	¿Esto te parece difícil? ¡Ja! Y eso que no estás jugando en modo extremo.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> burla al jugador basada en la alusión. <b>Alusión:</b> el modo extremo es una dificultad especial de Diablo, en la que si el personaje cae en batalla, independientemente del progreso del jugador en la historia, el jugador debe partir desde el comienzo del juego. Esto sumado a la alta dificultad de las batallas en este modo.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la línea se traduce como <b>formulación funcional</b> . El término “ <i>hardcore</i> ” se traduce como <b>formulación establecida</b> . El chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 11</b>	You reap what you sow... and I sow the seeds of death.
<b>Línea Español - 11</b>	Cosecharás tu siembra, decían. ¡Y lo único que yo siembro son semillas de muerte!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual apoyado por la alusión. <b>Referencia intertextual directa:</b> referencia al dicho “ <i>you reap what you sow</i> ” proveniente de la Biblia. <b>Alusión:</b> Xul representa a la clase nigromante, que se especializa en traer muertos a la vida para asistirlo en combate.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste, la alusión y la referencia se mantienen.

<b>Línea Inglés - 13</b>	For the last time, a necromancer does not romance the dead... that's a necro—you know what, nevermind.
<b>Línea Español - 13</b>	¿Cuántas veces tengo que repetirlo? ¡Los nigromantes no tenemos nada que ver con la necrof- Mpf. Olvídalo.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la explicación del juego de palabras y alusión. <b>Juego de palabras:</b> entre “ <i>necromancer</i> ” como nigromante y “ <i>romance</i> ”, que se puede leer dentro de la otra palabra. <b>Alusión:</b> referencia a la necrofilia.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión. Se pierde el juego de palabras. Se estima que se pudo haber mantenido un cierto nivel de juego de palabras con el uso de la palabra “amante”. Por ejemplo: “¿Cuántas veces tengo que repetirlo? Los nigromantes no somos amantes de los muertos, esos son los necró- Mpf. Olvídalo”

<b>Línea Inglés – 15</b>	<b>Bring out your dead<sup>1</sup></b> , you say? Don't mind if I do...
<b>Línea Español - 15</b>	¿Que todos guardamos un esqueleto en el armario? Te recomiendo que no abras el mío.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual basada en la alusión. <b>1. Referencia intertextual directa:</b> referencia al grito utilizado durante épocas de peste en Europa por los encargados de recolectar los difuntos víctimas de la enfermedad. <b>Alusión:</b> Xul representa a la clase nigromante, que se especializa en traer muertos a la vida para asistirlo en combate.
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se reemplaza la línea original por una que incluye un chiste en base a la misma alusión utilizando un dicho del español “tener un esqueleto en el armario” equivalente a “tener un muerto en el ropero”, es decir, secretos guardados. Con esto se mantienen todos los fenómenos.

<b>Línea Inglés – 16</b>	Maintaining the Balance is difficult. But you buff an angel here, nerf a demon there, and the job gets done.
<b>Línea Español - 16</b>	Mantener el Equilibrio no es tarea fácil. Pero potencias a un ángel por aquí, despotencias a un demonio por allá y listo. Misión cumplida.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> se compara el rol del nigromante en el universo de <i>Diablo</i> , con el rol del equipo de balance en los videojuegos como HotS.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste se mantiene.

## 80) Yrel - Warcraft

<b>Línea Inglés – 4</b>	It's actually quite easy to crash into a planet, you know? My people have done it before at least twice.
<b>Línea Español - 4</b>	En verdad, es algo sencillo estrellarse contra un planeta, ¿sabes? Mi gente ya lo ha hecho antes. Al menos, dos veces.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la alusión: <b>Alusión:</b> según la historia de <i>Warcraft</i> , la gente de Yrel, los draenei, en sus viajes espaciales huyendo de los demonios de la Legión Ardiente, se han estrellado dos veces, una contra Draenor y luego contra Azeroth.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 5</b>	I am one with the Light, and the Light is with me.
<b>Línea Español - 5</b>	Soy una con la luz y la luz está conmigo.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual, basado en la alusión. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia al mantra “ <i>I am one with the Force, and the Force is with me</i> ”, de Chirrut Îmwe en la película <i>Rogue One: A Star Wars Story</i> (2016). <b>Alusión:</b> como representante de la clase paladín de WoW, muchos de los poderes de Yrel provienen de la luz, una de las fuerzas cósmicas en <i>Warcraft</i> .
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste, la referencia y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 6</b>	You want to know what my dark secret is? <b>I see dead people</b> <sup>1</sup> . Kidding, about that being my secret that is! We draenei see dead people all the time.
<b>Línea Español - 6</b>	¿Quieres saber cuál es mi oscuro secreto? <b>Veo gente muerta</b> <sup>1</sup> . Es broma. Bueno, no es secreto. Nosotros los draenei vemos gente muerta todo el tiempo.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la alusión, apoyado por la referencia intertextual. <b>Alusión:</b> durante la fase alfa de WoW: Warlords of Draenor, expansión en la que Yrel apareció por primera vez, se rumoreaba que Yrel tenía un oscuro secreto. A la fecha de la redacción, este oscuro secreto no se ha revelado, pero se sospecha que la idea fue abandonada durante el desarrollo de la expansión. <b>Referencia intertextual directa:</b> referencia a la frase “ <i>I see dead people</i> ” de Cole Sear en la película <i>The Sixth Sense</i> (1999).
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> el término “ <i>draenei</i> ” se traduce como <b>préstamo</b> . La referencia se traduce como <b>formulación funcional</b> . El resto de la línea se traduce como <b>formulación establecida</b> . Se mantiene el chiste, la alusión y la referencia.

<b>Línea Inglés – 8</b>	I'm not upset that I wasn't invited to join the paladin class order, or that everyone jetted off to Argus without me, no! I'm not upset about that at all! Hm!
<b>Línea Español - 8</b>	¡No me enoja que no me hayan invitado a unirme a la orden de clase paladín o que todos hayan volado a Argus sin mí! ¡No, no me enoja en absoluto! ¡Hm!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la ironía entre la actuación de la línea, el contenido y la alusión. <b>Alusión:</b> Yrel es una representante de la clase paladín de <i>Warcraft</i> . Además pertenece a la raza draenei. Estos seres huyeron de su planeta natal, Argus, que fue infestado y masacrado por los demonios. En los eventos de <i>WoW: Legion</i> las clases se unieron en distintas órdenes para combatir la amenaza de los demonios de la Legión Ardiente, eventualmente yendo a combatirlos en Argus. Sirve como preparación para la siguiente línea.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 9</b>	It's not like, after all our efforts on Draenor, the Legion just... invaded anyway. Or that I was left behind while everyone joined the Army of the Light to fight my people's greatest enemy without me. Can you imagine if that happened!? I'd be furious!
<b>Línea Español - 9</b>	No es como si después de todos nuestros esfuerzos en Draenor la Legión nos invadiera de todas formas. O como si quedara atrás mientras todos se unieran al Ejército de la Luz para luchar contra nuestro mayor enemigo sin mí. ¿¡Puedes imaginarte si eso pasara?! ¡Estaría furiosa!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la ironía entre la actuación de la línea y el contenido, apoyado por la línea anterior y la alusión. <b>Alusión:</b> referencia a los eventos de la expansión <i>WoW: Legion</i> . Cuando el jugador y las fuerzas de Azeroth viajan a Argus, se encuentran con el Ejército de la Luz. Estas fuerzas se han dedicado por miles de años a combatir a la Legión Ardiente.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 10</b>	Learning how to wield holy power effectively can be tricky. It requires... light touch. Ah? Ah!?
<b>Línea Español - 10</b>	Aprender cómo utilizar el poder sagrado eficazmente puede ser complicado. Requiere una mente luz-cida. ¿Ah? ¿Ah?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en el juego de palabras, apoyado por la alusión. <b>Juego de palabras:</b> entre “light” entendido como ligero y como luz. <b>Alusión:</b> como representante de la clase paladín de WoW, muchos de los poderes de Yrel provienen de la luz, una de las fuerzas cósmicas en <i>Warcraft</i> . Usualmente se asocia con lo sagrado.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> se mantiene la primera oración como <b>formulación funcional</b> . La segunda se reemplaza por una <b>nueva creación</b> que incluye un juego de palabras entre “luz” y “lúcida”. Se mantiene el chiste, el juego de palabras y la alusión.

<b>Línea Inglés – 11</b>	Have you ever been to Farahlon? It's so beautiful! I pity anyone who has never been able to travel there. What a cruel fate it would be to hear about its wonders without ever having the chance to see it with your own eyes. Oh well, anyway, I'll send you a S.E.L.F.I.E. next time I'm there.
<b>Línea Español - 11</b>	¿Alguna vez has estado en Farahlon? ¡Es un lugar tan hermoso! Siento pena por todo aquel que no haya podido viajar allí. ¡Qué desafortunado sería oír acerca de sus maravillas sin poder tener siquiera la oportunidad de verlas con tus propios ojos! Bueno, no importa. Te enviaré una S.E.L.F.I.E. la próxima vez que esté ahí.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> ironía basada en la alusión. <b>Alusión:</b> Farahlon era una de las zonas que se contempló para ser agregada a WoW durante la expansión <i>Warlords of Draenor</i> . Debido a los constantes cortes de contenido que sufrió la expansión antes y durante su desarrollo, esta nunca llegó a aparecer.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la línea se mantiene como <b>formulación funcional</b> . El término “S.E.L.F.I.E.” se mantiene como <b>préstamo</b> . El chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 12</b>	I hate it when people make fun of my hooves, or my tail, or my horns. It really gets my goat.
<b>Línea Español - 12</b>	Odio que las personas se burlen de mis pezuñas o de mi cola o de mis cuernos. Realmente me encabrona.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en el juego de palabras. <b>Juego de palabras:</b> entre la expresión “ <i>gets my goat</i> ” que significa producir enojo y que utiliza la palabra “ <i>goat</i> ” que significa cabra, con la que Yrel y los draenei comparten ciertas características.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el juego de palabras utilizando el verbo “encabronar” con el que se mantiene la idea de “cabra”. Se mantiene el chiste.
<b>Línea Inglés – 13</b>	Sometimes, I lay awake at night and wonder... what did the orcs call Draenor before the draenei named it? Hmm. Makes you think.
<b>Línea Español - 13</b>	A veces mientras estoy despierta de noche me pregunto, ¿cómo llamaban los orcos a Draenor antes de que los draenei le dieran su nombre? Es algo que me hace pensar.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> según la historia de <i>Warcraft</i> , cuando los draenei se estrellaron con este planeta le dieron el nombre de Draenor, que significa “refugio de los exiliados” en su lengua. Fue ahí que encontraron otras razas que ya lo habitaban, como los ogros, los akkaroa (raza de hombres pájaro) y los orcos. Desde su aparición en el primer videojuego de <i>Wacraft</i> , los orcos siempre han hablado de Draenor. Por lógica se presume que deberían haber tenido otro nombre para el planeta como las otras dos razas. Pero hasta la fecha de la redacción esta pregunta permanece sin respuesta.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la línea se traduce como <b>formulación funcional</b> . El término “ <i>draenei</i> ” se traduce como <b>préstamo</b> . El chiste y la alusión se mantienen.
<b>Línea Inglés – 14</b>	Am I dedicated to the protection of my allies? Or do I bring retribution to our enemies? Honestly, I'm not that into labels.
<b>Línea Español - 14</b>	¿Estoy dedicada a la protección de mis aliados? ¿O solo me vengo de nuestros enemigos? En verdad, no me importa mucho lo que otros piensen.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> referencia a las especializaciones de la clase paladín de WoW. Estas son <i>retribution</i> (venganza), <i>holy</i> (sagrado) y <i>protection</i> (protección). Según el diseño y la mayoría de las habilidades de Yrel se asume que coincide más cercanamente con la especialización venganza (daño), sin embargo su jugabilidad y otras habilidades apuntan en la dirección de protección (tanque, recibir y bloquear daño enemigo).
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 15</b>	Look, I appreciate that the Alliance helped us fight the Iron Horde. I really do. But housing prices in Shadowmoon Valley are skyrocketing, and that garrison is sitting on prime real estate!
<b>Línea Español - 15</b>	Mira, realmente aprecio que la Alianza nos haya ayudado contra la Horda de Hierro. ¡De verdad! Pero los precios de las viviendas en Valle Sombraluna están por las nubes y esa fortaleza está ubicada en terreno de primera.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> al llegar a Draenor durante los eventos de <i>WoW: Warlords of Draenor</i> , la Alianza se asienta con una fortaleza a cargo del jugador en el Valle Sombraluna.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> los nombres “ <i>Iron Horde</i> ” y “ <i>Shadowmoon Valley</i> ” se mantienen como <b>formulación establecida</b> . La oración se mantiene como <b>formulación funcional</b> . El chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 16</b>	Oh great, now I'm running late. If I want to rejoin the fight, I'll really have to hoof it.
<b>Línea Español - 16</b>	¡Oh, genial! Ahora se me hace tarde. Si quiero volver a la batalla, tendré que mover mis pezuñas.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en el juego de palabras y la alusión. <b>Juego de palabras:</b> entre la expresión “ <i>hoof it</i> ” que significa correr y que contiene la palabra “ <i>hoof</i> ”, es decir, pezuña. <b>Alusión:</b> los draenei como Yrel tienen cuernos, pezuñas y colas semejantes a los de cabras.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene la alusión. Se cuestiona si se mantiene el chiste y el juego de palabras ya que la expresión “mover mis pezuñas” es bastante literal. Se puede considerar una nueva creación aprovechando el uso de monturas en el juego para utilizar el término “encabritar” con el que se podría hacer un juego de palabras.

### 81) Zagara - StarCraft

<b>Línea Inglés – 2</b>	The Swarm hungers.
<b>Línea Español - 2</b>	El Enjambre está hambriento.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Referencia intertextual directa (en universo):</b> referencia a la misma frase de Zagara en <i>StarCraft II: Heart of the Swarm</i> .
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene la referencia.

<b>Línea Inglés – 3</b>	Shouldn't you be spawning more overlords?
<b>Línea Español - 3</b>	¿No deberías estar engendrando más amos supremos?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Referencia intertextual directa (en universo):</b> referencia a la misma frase <i>easter egg</i> de Zagara en <i>StarCraft II: Heart of the Swarm</i> .
<b>PTT</b>	<b>Formulación establecida:</b> se mantiene la referencia.

<b>Línea Inglés – 4</b>	I'm a killer queen.
<b>Línea Español - 4</b>	Soy una reina asesina.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la referencia y la alusión. <b>Referencia intertextual directa (en universo):</b> referencia a la misma frase <i>easter egg</i> de Zagara en <i>StarCraft II: Heart of the Swarm</i> , que es a su vez referencia a letra de la canción <i>Killer Queen</i> de Queen: “ <i>She’s a killer queen</i> ”. <b>Alusión:</b> Zagara representa a la unidad zerg ‘reina’. Una unidad de apoyo que ofrece diversas facultades estratégicas al jugador.
<b>PTT</b>	<b>Formulación establecida:</b> se mantiene la referencia al juego y con ello el chiste y la alusión. Puede discutirse si se mantiene la referencia a la canción en caso de que el receptor tenga conocimiento de inglés.

<b>Línea Inglés – 5</b>	Fat-bottomed zerg make the rockin' world go round.
<b>Línea Español - 5</b>	Y tengo curvas asesinas.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la letra de la canción <i>Fat Bottomed Girls</i> de Queen: “ <i>Fat-bottomed girls, you make the rockin’ world go round</i> ”.
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se reemplaza la línea original por una que incluye un chiste como continuación de la línea anterior, basado en la alusión de que pese a ser más alfen que persona, Zagara conserva ciertos rasgos físicos femeninos. Se pierde la referencia.

<b>Línea Inglés – 6</b>	<b>It's not a tumor!</b> <sup>1</sup> Wait, that actually is a creep tumor. Nevermind.
<b>Línea Español - 6</b>	¡No es un tumor! No, espera. En realidad, es un tumor de talo. Olvídalo.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>1. Referencia intertextual directa:</b> referencia a la frase de John Kimble en <i>Kindergarten Cop</i> (1990): “ <i>It’s not a tumor!</i> ”.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> el término “ <i>creep tumor</i> ” se traduce como <b>formulación establecida</b> . El resto de la línea como <b>formulación funcional</b> . El chiste y la referencia se mantienen.

<b>Línea Inglés – 7</b>	God save the Queen! Everyone else can die...
<b>Línea Español - 7</b>	¡Dios salve a la Reina! Todos los demás pueden morir.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual directa:</b> referencia al dicho británico “ <i>God Save the Queen!</i> ”.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la referencia se mantienen.

<b>Línea Inglés – 8</b>	It's difficult being a single broodmother with 4.5 million zerg to feed.
<b>Línea Español - 8</b>	Es difícil ser madre soltera con 4 millones y medio de zerg que alimentar.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la idea de Zagara como madre.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste. Se pudo haber mantenido el término “ <i>broodmother</i> ” como formulación establecida “madre de colonia” y aun así haberse mantenido el chiste.

<b>Línea Inglés – 9</b>	Always the broodmaid, never the bride!
<b>Línea Español - 9</b>	Siempre madre, nunca reina.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual apoyado por la alusión. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia al dicho “ <i>Always the bridesmaid, never the bride.</i> ” <b>Alusión:</b> referencia al hecho de que Zagara nunca fue el principal foco de atención en los zergs hasta que Kerrigan los abandonó.
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> sobre la base de la misma alusión, se sigue la estructura del dicho (el que no se ha integrado del todo al español) cambiando los elementos para hacer más evidente la alusión. Se mantiene el chiste y la alusión, se pierde la referencia intertextual.

<b>Línea Inglés – 11</b>	Four years old and already a broodmother. I hope my broodfather doesn't find out about this.
<b>Línea Español - 11</b>	Tengo cuatro años y ya soy una madre de colonia. Espero que mi padre de colonia no se entere.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la idea de Zagara como madre.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la línea se traduce como <b>formulación funcional</b> . El término “ <i>broodmother</i> ” como <b>formulación establecida</b> . Se mantiene el chiste.

<b>Línea Inglés – 12</b>	[Sonidos guturales inteligibles, sonido de aclararse la garganta] Sorry, I think my accent was coming through there.
<b>Línea Español - 12</b>	[Sonidos guturales inteligibles, sonido de aclararse la garganta] Perdón, me delata el acento.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> situación cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> los zerg, raza alienígena a la que Zagara, pertenece técnicamente no hablan, pero pueden comunicar sus ideas a través de telepatía. Los sonidos guturales que realizan son los sonidos que producen físicamente.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 13</b>	What do you think you're doing? Turn your head! Don't you know it's rude to watch a Queen inject her larva?
<b>Línea Español - 13</b>	¿Qué haces? ¡Mira para otro lado! ¿Acaso no sabes que es de mala educación mirar a una Reina mientras inyecta a sus larvas?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> Zagara es considerada una madre de colonia, por lo que se hace la comparación con una madre humana dando pecho.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 14</b>	Does anybody else feel a little... top-heavy?
<b>Línea Español - 14</b>	¿Solo a mí me pesa la cabeza?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión y apoyada por la referencia. <b>Alusión:</b> referencia a la enorme estructura osea sobre la cabeza y espalda de Zagara. <b>Referencia intertextual indirecta (en universo):</b> referencia a una de las frases <i>easter egg</i> de Zagara en <i>StarCraft II: Heart of the Swarm</i> sobre la misma alusión: “ <i>I feel... top-heavy</i> ”
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión. La referencia intertextual se pierde ya que la línea original en el doblaje español latino de <i>StarCraft II</i> era: “La delantera me pesa un poco.”

<b>Línea Inglés – 15</b>	Just give me some time, and <b>I'll worm my way into your pathetic terran heart.</b>
<b>Línea Español - 15</b>	Ya verás. Con el tiempo, tu patético corazón terran me tomará cariño. Con o sin parásito neural.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en el juego de palabras y la alusión. <b>Juego de palabras:</b> entre la interpretación figurativa y literal de “ <i>to worm one’s way into somebody’s heart</i> ”. <b>Alusión:</b> en el universo de StarCraft, las reinas y las madres de colonia son capaces de infectar a seres de otras razas y convertirlos en zerg.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> se traduce la línea de voz por medio de <b>formulación funcional</b> . Se añade posterior mente una <b>nueva creación</b> que explicita la idea de la alusión. Se mantiene el chiste y la alusión, pero no el juego de palabras.



## 82) Zarya - Overwatch

<b>Línea Inglés – 2</b>	Might makes right.
<b>Línea Español - 2</b>	La fuerza arregla todo.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Referencia intertextual directa:</b> referencia al dicho “ <i>might makes right</i> ”, equivalente a “la historia la escriben los vencedores”.
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se reemplaza la línea original por una nueva que simula una referencia intertextual, sin embargo no se han encontrado referentes. Se pudo haber considerado el uso de “la historia la escriben los vencedores”, que si bien no mención explícitamente la fuerza, gira en torno a la misma idea. Se considera que se mantiene un elemento intertextual.

<b>Línea Inglés – 5</b>	I have sacrificed a great many things to protect the people I love. And I would do so again, without hesitation.
<b>Línea Español - 5</b>	He sacrificado mucho para proteger a los que quiero. Y volvería a hacerlo... sin ninguna duda.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Alusión:</b> referencia a la historia de Zarya. En el universo de <i>Overwatch</i> , Zarya era la campeona olímpica de levantamiento de pesas. Ante la crisis ómnica (una revolución de las máquinas) se enlistó en el ejército ruso para defender a su nación.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> la alusión se mantiene.

<b>Línea Inglés – 6</b>	Have you ever noticed you can't jump in the Nexus? That's odd, right? Gravity must be very strong here.
<b>Línea Español - 6</b>	¿Te diste cuenta de que no se puede saltar en el Nexo? ¿No te parece raro? La gravedad debe ser muy fuerte aquí.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> explicitación de la lógica de videojuegos, apoyada por la alusión. <b>Alusión:</b> a diferencia de <i>Overwatch</i> , el juego del que proviene Zarya, los héroes en HotS no pueden saltar libremente (con la excepción de algunos que lo hacen como parte de una habilidad). Además el concepto de gravedad es relevante porque el arma de Zarya, el cañon de gravitones, es capaz de realizar ataques que afectan los campos gravitatorios.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 7</b>	Someday I'd love to be in a second person shooter. "You fire your particle grenade at the bad guy." "You see them explode." "You flex."
<b>Línea Español - 7</b>	Algún día me gustaría estar en un juego de disparos de segunda persona. "Tú le lanzas la granada de partículas al malo", "Tú miras como explota", y "Tú te pones a a hacer flexiones."
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la alusión. <b>Alusión:</b> referencia a los tipos de juegos de disparo como <i>Overwatch</i> , que dependiendo de la ubicación de la cámara se clasifican en juegos de disparos de primera o tercera persona. Podría hacerse también alusión a juegos de rol como <i>Dungeons &amp; Dragons</i> , <i>Pathfinder</i> o <i>Shadowrun</i> , en donde la acción es dirigida por un jugador que hace las veces de amo del calabozo y narra la historia de los personajes en segunda persona.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 9</b>	In mother Russia, this joke is tired of you!
<b>Línea Español - 9</b>	¡En la Madre Rusia, este chiste está harto de ti!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a los chistes de " <i>In Soviet Russia...</i> " que presentan una inversión de la lógica, por ejemplo: " <i>In America, you can always find a party. In Soviet Russia, party always finds you.</i> " Se atribuye la creación de estos chistes al comediante Yakov Smirnoff durante la década de los 80. Si bien, estos chistes perdieron relevancia en los 90, durante la década del 2000 estos recobraron fuerza gracias a las comunidades de internet.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la referencia se mantienen.

<b>Línea Inglés – 10</b>	Who watches over Overwatch? Several regulations boards. Not everything is a silly joke. Deal with it.
<b>Línea Español - 10</b>	Si sigues molestando, me encargaré de que ningún héroe de Overwatch vuelva a pisar jamás el nexo. El boicot soviético parecerá un juego de niños.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la frase " <i>Who watches the watchmen?</i> " dicho proveniente del latín que adquirió popularidad con su uso en la novela gráfica <i>Watchmen</i> (1986) de Alan Moore.
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se reemplaza la línea original por un chiste que incluye una alusión al boicot soviético de los juegos olímpicos de 1984. Se mantiene el chiste, pero se pierde la referencia intertextual.

<b>Línea Inglés – 11</b>	With guns like these... [sonido de besos] Every fight is a gun fight!
--------------------------	---

<b>Línea Español - 11</b>	Con cañones como estos... [sonido de besos] ¡Ninguna guerra puede ser justa!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en el juego de palabras, apoyado por los efectos de sonidos. <b>Juego de palabras:</b> entre “ <i>guns</i> ” como armas y como una forma informal de decir brazos fornidos.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se pierde el juego de palabras, pero se mantiene el chiste gracias a los efectos de sonido que permiten hacer la conexión entre los cañones y los brazos.



### 83) Zeratul - StarCraft

<b>Línea Inglés – 2</b>	I will erase the demons of the past.
<b>Línea Español – 2</b>	Borraré a los demonios del pasado.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Referencia intertextual directa:</b> referencia a la misma frase de Zeratul en <i>StarCraft II</i> .
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene la referencia.

<b>Línea Inglés – 3</b>	Scythes are nice, but I prefer cloak and dagger.
<b>Línea Español - 3</b>	Las guadañas me gustan, pero a veces prefiero luchar a capa y espada.
<b>Fenómeno LT</b>	<p><b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión, apoyada por la referencia intertextual.</p> <p><b>Alusión:</b> los templarios oscuros en <i>StarCraft II</i>, unidad a la que Zeratul representa, pueden aparecer con guadañas, o con un arma semejante a dagas.</p> <p><b>Referencia intertextual directa:</b> “<i>cloak and dagger</i>” es una expresión idiomática utilizada para describir operaciones secretas, basado en obras del siglo XVIII en la que un personaje ocultaba su identidad y armas bajo su capa.</p>
<b>PTT</b>	<p><b>Formulación funcional:</b> se mantiene la alusión, la referencia y el chiste. Un fenómeno interesante es que si bien la expresión “capa y espada” es anterior a “<i>cloak and dagger</i>” su significado ha cambiado con el tiempo y ahora se entiende más por luchar con todas las fuerzas que como mantener secretos.</p>

<b>Línea Inglés - 4</b>	You'd be surprised how easy it is to sneak aboard a spaceship.
<b>Línea Español – 4</b>	Ni te imaginas lo fácil que es infiltrarse en una nave.
<b>Fenómeno LT</b>	<p><b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión.</p> <p><b>Alusión:</b> referencia a cinemáticas en las expansiones en <i>StarCraft II</i> en las que Zeratul se infiltra en las nave de Raynor en <i>Wings of Liberty</i>, y luego en la de Kerrigan en <i>Heart of the Swarm</i>.</p>
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 5</b>	Blink and you'll miss me. You get it? Because that's the power I have, blink. And humans.. you know what? Nevermind.
<b>Línea Español - 5</b>	Si parpadeas, ya no me verás. ¿Entiendes? Es que yo tengo ese poder. El poder del parpadeo y los humanos... ¿Sabes qué? No importa.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica en el juego de palabras con la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la expresión idiomática “ <i>blink and you'll miss it</i> ” utilizada para describir una situación de muy breve duración. <b>Juego de palabras:</b> entre la expresión “ <i>blink and you'll miss it</i> ” y el nombre de la habilidad de Zeratul “ <i>blink</i> ” que le permite teletransportarse una corta distancia.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y el juego de palabras. Se pierde la referencia intertextual. Se pudo haber empleado la expresión “si parpadeas, pierdes” que es la expresión más común del español para esto.

<b>Línea Inglés – 6</b>	[Estornudo] Wait, what just happened? How did I do that?
<b>Línea Español - 6</b>	[Estornudo] Un momento. ¿Qué acaba de ocurrir? ¿Cómo hice eso?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> situación cómica basada en la alusión, apoyada por el efecto de sonido. <b>Alusión:</b> los protoss como Zeratul, no tienen boca y se comunican a través de telepatía, por ende los estornudos no son naturales a ellos.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 7</b>	Speak slowly, and carry a large warp blade.
<b>Línea Español - 7</b>	Habla pausado, lleva siempre una gran cuchilla psiónica y llegarás bien lejos.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la frase con la que el presidente estadounidense Theodore Roosevelt describía su política extranjera: “ <i>Speak softly, and carry a big stick; you will go far.</i> ” Esta frase a su vez proviene de un viejo proverbio del oeste de África.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> la oración se traduce como <b>formulación funcional</b> . El término “ <i>warp blade</i> ” se traduce como <b>formulación establecida</b> . Se añade una <b>nueva creación</b> que incluye la última parte del refrán. Se mantiene el chiste y la referencia.

<b>Línea Inglés – 8</b>	I should use my abilities to attack enemy heroes, also, I should investigate why I talk to myself so much.
<b>Línea Español - 8</b>	Debería usar mis habilidades para atacar a los enemigos y también debería... sentarme a reflexionar porqué hablo tanto solo.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la alusión. <b>Alusión:</b> referencia a las misiones tutoriales de <i>StarCraft II: Wings of Liberty</i> . En las que Zeratul presenta los pasos del tutorial por medio de frases en corriente de conciencia, como si hablara consigo mismo.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 9</b>	I bear grave tidings. Not really, I just like saying that.
<b>Línea Español - 9</b>	Traigo graves noticias. No, mentira. Es que me encanta decir eso.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la alusión. <b>Alusión:</b> referencia a la frase de Zeratul durante una de las cinemáticas de la campaña de <i>StarCraft II: Wings of Liberty</i> : “ <i>James Raynor, I bring tidings of doom.</i> ”
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene la alusión y el chiste.

<b>Línea Inglés – 10</b>	The Darkness <sup>1</sup> is my ally. But we keep it casual, the void <sup>2</sup> is a jealous mistress.
<b>Línea Español - 10</b>	La Oscuridad es mi aliada. Pero no hacemos mucho alarde de eso. Es que el Vacío se pone celoso.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en las alusiones. <b>1. Alusión:</b> referencia al chiste sobre la oscuridad en las líneas de voz <i>easter egg</i> de <i>Warcraft III</i> . En ellas se presenta a la oscuridad como una entidad reconocida bajo ese nombre. <b>2. Alusión:</b> referencia al Vacío, una fuerza de la que los templarios oscuros obtienen su fuerza. Se realiza le personifica de igual manera que la oscuridad para propósitos del chiste.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y las alusiones se mantienen.

<b>Línea Inglés – 11</b>	The prophecy foretells of a chosen one, one who will bring balance to the fo— [Risas] This... is the wrong prophecy. Yeah, that was a close one. We almost got sued there.
<b>Línea Español - 11</b>	La profecía vaticina la llegada del elegido, aquél que traerá el equilibrio a la fuer- [Risas] No... Profecía equivocada. Mm, estuvo cerca. Casi tenemos un problema legal.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual en base a la alusión. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la profecía presentada por Mace Windu en <i>Star Wars: Episode I: The Phantom Menace</i> (1999): “You refer to the prophecy of the one who will bring balance to the Force. You believe it's this...boy?”. <b>Alusión:</b> referencia a la rigidez de las leyes de protección a los derechos de autor en la industria del entretenimiento.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste, la referencia y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 12</b>	Human anatomy is perplexing. I mean, with only one opposable digit <sup>1</sup> , how would you even hold your, you know, phylar <sup>2</sup> ? Di- I mean no offense.
<b>Línea Español - 12</b>	La anatomía humana es desconcertante. Digo, con un solo dedo oponible, ¿Cómo haces para sostener tu, ya sabes, guadaña? ¡Oh! Por favor, no era mi intención ofender a nadie.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en las alusiones. <b>1. Alusión:</b> a diferencia de los humanos, la mayoría de los protoss, como Zeratul, tienen dos dedos oponibles en sus manos. <b>2. Alusión:</b> si bien no hay confirmación de ello, por el contexto de la línea se ha entendido que el <i>phylar</i> podría ser una especie de órgano reproductor.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se evita el término “ <i>phylar</i> ” que se pudo haber mantenido como préstamo. Se mantiene la alusión 1, pero no pareciera que la alusión 2 se mantenga de la misma forma, por lo que se discute si el chiste se mantiene.

<b>Línea Inglés – 13</b>	The shadows writhe around me. It's.. somewhat disgusting actually. Does anyone know how to get them to stop?
<b>Línea Español - 13</b>	Las sombras se retuercen a mi alrededor. La verdad... es bastante desagradable. ¿Alguien sabe cómo hacer para que se detengan?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la alusión. <b>Alusión:</b> referencia a la frase de la unidad templario oscuro, a la que Zeratul representa, en <i>StarCraft II: “The darkness writhes”</i> .
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 14</b>	You know, sometimes I just want to step into the light. And, maybe... maybe get a hug, too.
<b>Línea Español - 14</b>	¿Sabes? A veces me vendría bien un poco de luz. Y también... también un abrazo, ¿por qué no?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la alusión. <b>Alusión:</b> referencia una de las frases de Zeratul en la campaña zerg de <i>StarCraft</i> : “ <i>But though we strike at you from the shadows, do not think we lack the courage to stand in the light</i> ”. Podría establecerse también una alusión con el retrato de Zeratul en el mismo juego donde se ve su rostro cubierto por sombras.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 15</b>	Long ago, an oracle of my people foresaw the arrival of a hero, one who would guide my blade to victory. Clearly, you are not that hero.
<b>Línea Español - 15</b>	Hace mucho tiempo, un oráculo predijo la llegada de un héroe que guiaría mi cuchilla hacia la victoria. Evidentemente, no eres tú.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> burla al jugador.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste.



#### 84) Zul'jin - Warcraft

<b>Línea Inglés – 1</b>	Whatchu wan'?
<b>Línea Español - 1</b>	¿Qué quieres?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Referencia intertextual directa:</b> referencia a la misma frase de la unidad trol del bosque en <i>Warcraft III</i> .
<b>PTT</b>	<b>Formulación establecida:</b> se mantiene la referencia, aunque se cuestiona que pueda considerarse una referencia en español.

<b>Línea Inglés – 2</b>	Who you want me kill?
<b>Línea Español - 2</b>	¿A quién quieres que mate?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Referencia intertextual directa:</b> referencia a la misma frase de la unidad trol lanzahachas de <i>Warcraft II</i> y de la unidad trol arrancacabezas en <i>Warcraft III</i> .
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene la referencia. Se cuestiona no haber utilizado la formulación establecida en la versión del doblaje español de <i>Warcraft III</i> : “¿Quién querer tú matar yo?”

<b>Línea Inglés – 4</b>	Oof. Why don'tchu build a bridge and get undah it?
<b>Línea Español - 4</b>	Hum. ¿Por qué no construyes un puente y te vas a vivir debajo?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> burla al jugador basada en las alusiones. <b>Alusión:</b> Zul'jin representa a la raza trol del universo de <i>Warcraft</i> . <b>Alusión:</b> referencia al cuento <i>Three Billy Goats Gruff</i> , recopilado por Peter Christen Asbjørnsen y Jørgen Moe entre 1844 y 1846. El cual presentó por primera vez la idea del trol que vive bajo el puente.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantienen el chiste y las alusiones.

<b>Línea Inglés – 5</b>	Axe me no question, I tell ya no lie. [Risas].
<b>Línea Español - 5</b>	No me achaques con tus preguntas o yo te voy a achacar a ti [Risas].
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> juego de palabras en base a la referencia intertextual. <b>Juego de palabras:</b> entre las pronunciaciones de “ask” que significa preguntar y “axe” que significa hacha, el arma de Zul'jin. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia al dicho “ask me no questions, and I'll tell you no lies” cuyo origen se atribuye al escritor Oliver Goldsmith.
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> en base a la línea original se crea una nueva línea en torno a la idea de preguntas y se hace un juego de palabras entre “achaque”, “hacha” y “machaque”. Se mantiene el chiste y el juego de palabras, pero no la referencia.

<b>Línea Inglés - 6</b>	In dis game, you gotta get da xp first. Then when you get da xp, you get da power! Then when you get da powah, you get da-- Wait, what we even talkin' bout?
<b>Línea Español - 6</b>	En este juego hay que ganar experiencia primero. Cuando tienes experiencia, ¡tienes el poder! Y cuando tienes el poder, consigues... Un momento. ¿De qué estábamos hablando?
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro en base a la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia a la frase de Tony Montana en la película <i>Scarface</i> (1983): “ <i>In this country, you gotta make the money first. Then when you get the money, you get the power. Then when you get the power, then you get the women.</i> ”
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la referencia.

<b>Línea Inglés - 7</b>	You keep pushing my buttons... gonna make me go berserk.
<b>Línea Español - 7</b>	Los Amani no tenemos mal temperamento. Es que las vacunas contra la rabia son muy costosas.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Juego de palabras:</b> basado en la alusión y en la expresión “ <i>go berserk</i> ” (enfurecerse). <b>Alusión:</b> los jefes de bandas en WoW, como lo fue Zul’jin en su momento, tienen una mecánica llamada “enfurecer” ( <i>enrage</i> ) que se activa tras cierto tiempo de combate, normalmente 10 minutos, y que incrementa la dificultad del encuentro de alguna forma. Una de estas formas es por medio del hechizo “rabia” ( <i>berserk</i> ) que incrementa enormemente el daño que realiza el jefe en la banda. Esta es también una de las habilidades de Zul’jin en HotS.
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se hace un chiste sobre la misma alusión de la línea original. Se mantiene la alusión, se pierde el juego de palabras.

<b>Línea Inglés - 8</b>	Ah, you like da new armor? Got it at de Amani Exchange!
<b>Línea Español - 8</b>	¡Ah! ¿Te gusta la nueva armadura? La conseguí en el Emporio Amani.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en el juego de palabras. <b>Juego de palabras:</b> entre “Amani” nombre de la tribu de Zul’jin y “ <i>Armani Exchange</i> ” marca de ropa.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión. Cabe destacar que Amani Exchange y Emporio Amani son dos marcas distintas.

<b>Línea Inglés – 9</b>	If ya keep feeding to dis troll, I'm just gonna keep comin' back.
<b>Línea Español - 9</b>	Si sigues alimentando a este trol, siempre voy a regresar.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la alusión, basado en el juego de palabras. <b>Alusión:</b> referencia a la frase “ <i>don't feed the troll</i> ” utilizada para lidiar con acoso cibernético a través de redes sociales. <b>Juego de palabras:</b> entre “ <i>feed</i> ” como alimentar y su significado figurativo en el área de los MOBA. “ <i>To feed</i> ” significa morir repetidamente dándole ventajas en experiencia (y en otros juegos oro) al equipo (o a un personaje específico) del enemigo.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene la alusión y el chiste. El juego de palabras se pierde ya que el término que se utiliza en español para este fenómeno es el anglicismo “feedear”.

<b>Línea Inglés – 10</b>	Shoes? What are dose? What kinda monster wear little prison on dere feet? I gonna tell all my bruddahs tah never wear 'em. Ever!
<b>Línea Español - 10</b>	¡Zapatos?! ¿Y eso qué es? ¿Qué clase de monstruo usa... prisiones para los pies? ¡Les diré a todos mis hermanos que nunca los usen! ¡Jamás!
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> basado en la alusión. <b>Alusión:</b> referencia al hecho de que en WoW, la raza trol no usa zapatos. Incluso cuando en otras razas una pieza de equipo para los pies lleva zapatos, en el modelo 3D de los trol estos no aparecen.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 11</b>	Hey! No touching da hair! I dun' grant no stinkin' wishes.
<b>Línea Español - 11</b>	¡Ey! ¡No me toques el peinado! No concedo estúpidos deseos.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la alusión. <b>Alusión:</b> referencia a las muñecas de troll. Las denominadas <i>Good Luck Troll</i> se originaron en Dinamarca en 1959 y su popularidad fluctuó en las décadas siguientes. En 1991, se estrenó una película basada en los juguetes, llamada <i>The Magic Trolls and the Troll Warriors</i> , en los que los troll tenían poderes mágicos.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> se mantiene el chiste y la alusión.

<b>Línea Inglés – 12</b>	Oh!?! Dey call demselves da blood elves now, do dey? [Risas] Good! Soon dey be da dead elves!
<b>Línea Español - 12</b>	¡Oh! Así que ahora se hacen llamar... elfos de sangre. [Risas] Bien. Pronto serán los elfos muertos.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> burla a los elfos de sangre, basada en la relación entre sangre y muerte y la alusión. <b>Alusión:</b> la tribu Amani, a la que Zul'jin lideró, residía en los bosques cercanos a Lunargenta, territorio de los elfos nobles. Junto con la Alianza, estos elfos acabaron con el pueblo de Zul'jin. Eventualmente, ante el maltrato de la Alianza, parte de los elfos nobles decide separarse y convertirse en los elfos de sangre. Pese a ello, Zul'jin continua teniéndoles desprecio a los elfos.
<b>PTT</b>	<b>Combinación:</b> el término “ <i>blood elves</i> ” se traduce como <b>formulación establecida</b> . El resto de la línea como <b>formulación funcional</b> . El chiste y la alusión se mantienen.

<b>Línea Inglés – 13</b>	Where all dese axes come from anyway? I throw axe. I get a new axe. Throw axe? New axe! Hmm... dis some powerful voodoo.
<b>Línea Español - 13</b>	¿De dónde salen todas estas hachas? Lanzo un hacha, tengo un hacha nueva. Hacha lanzada, hacha nueva. Mmm... esto es un vudú muy poderoso.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> línea cómica basada en la explicitación de la lógica de videojuegos, pese a que Zul'jin tiene solo dos hachas que lanza, estas siempre vuelven a él.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste se mantiene.

<b>Línea Inglés – 14</b>	Sometime it can be hard to see da forest... for da trolls.
<b>Línea Español - 14</b>	Soy un Amani grande y fuerte. Esta es mi hacha y la domino.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> giro sobre la referencia intertextual. <b>Referencia intertextual indirecta:</b> referencia al dicho “ <i>it can be hard to see the forest for the trees</i> ” cuyo origen data de 1546. El dicho quiere decir que a veces es complicado ver el panorama general por concentrarse en los detalles.
<b>PTT</b>	<b>Nueva creación:</b> se reemplaza la línea original por una línea que incluye una referencia una canción infantil popularizada por el doblaje latinoamericano de la serie Pinky y Cerebro: “Soy una tetera pequeña y fuerte / Esta es mi asa y esta es mi pico / Y si me calientan silbaré / Viértanme y vaciënme.” Se mantiene el chiste, se modifica la referencia.

<b>Línea Inglés – 15</b>	Ugh. I'd give my left arm for ya to stop pokin' me.
<b>Línea Español - 15</b>	¡Ah! Daría el brazo izquierdo para que dejes de molestarme.
<b>Fenómeno LT</b>	<b>Chiste:</b> ironía basada en la alusión. <b>Alusión:</b> tras ser capturado y torturado por los elfos altonato, Zul'jin se corta su brazo para poder huir. En su modelo 3D dentro del juego Zul'jin tiene ambos brazos.
<b>PTT</b>	<b>Formulación funcional:</b> el chiste y la alusión se mantienen.

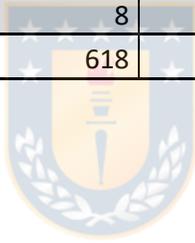


## 8.2. Anexo 2 – Resumen de Fenómenos

Personajes	Fenómenos				
	Chiste	Alusión	RI Dir	RI Ind	J de P
Abathur	9	5	3	1	0
Alarak	9	4	2	1	5
Alexstrasza	10	11	8	3	3
Ana	8	10	1	1	3
Anduin	9	12	2	2	4
Anub'arak	6	7	3	2	4
Artanis	9	7	2	2	3
Arthas	8	11	1	3	4
Auriel	6	8	0	0	4
Azmodan	9	4	0	2	2
Blaze	8	4	2	2	2
Brightwing	3	1	0	0	1
Cassia	7	6	2	2	1
Chen	9	4	2	4	2
Cho'gall	11	5	3	1	2
Chromie	11	11	0	4	1
Deathwing	5	5	1	2	4
Deckard	5	3	0	2	0
Dehaka	10	6	2	3	2
Diablo	7	5	0	3	2
D.Va	6	11	2	1	0
E.T.C.	8	12	3	3	6
Falstad	8	7	4	0	2
Fenix	9	8	4	3	2
Garrosh	14	9	1	6	4
Gazlowe	9	3	2	4	2
Genji	11	9	1	5	3
Greymane H	10	11	1	1	0
Greymane W	8	9	1	1	2
Gul'dan	9	11	0	1	0
Hanzo	12	8	2	3	1
Illidan	10	13	2	3	0
Imperius	11	9	2	4	5
Jaina	15	11	4	4	0
Johanna	7	5	0	2	1

Personajes	Chiste	Alusión	RI Dir	RI Ind	J de P
Junkrat	11	10	1	1	3
Kael'thas	12	11	3	2	2
Kel'thuzad	11	10	1	4	2
Kerrigan	13	5	3	6	1
Kharazim	8	3	1	2	1
Leoric	12	10	0	1	4
Li Li	8	5	2	1	0
Li-Ming	7	1	0	2	2
Baleog	3	2	0	0	0
Erik	4	3	0	0	0
Olaf	3	3	0	1	0
The Lost Vikings	12	9	0	2	1
Lt. Morales	11	8	4	2	0
Lúcio	10	7	2	1	5
Lunara	13	10	2	4	1
Maiev	11	8	0	2	3
Mal'Ganis	12	9	0	3	2
Malfurion	12	10	3	1	4
Malthael	2	0	1	1	1
Medivh	11	11	0	4	2
Mephisto	12	8	2	1	3
Muradin	11	6	0	3	1
Nazeebo	8	4	0	1	2
Nova	9	9	2	1	1
Orphea	5	5	0	1	0
Qhira	4	4	0	1	1
Ragnaros	13	9	2	3	4
Raynor	9	6	3	3	0
Rehgar	11	10	1	2	1
Rexxar	10	9	4	0	4
Samuro	12	8	2	5	3
Sgt. Hammer	12	2	6	6	2
Sonya	14	9	2	4	1
Stitches	7	4	3	1	3
Stukov	10	5	2	3	1
Sylvanas	13	10	5	3	1
Tassadar	10	6	2	3	1
Thrall	8	4	3	1	0

Personajes	Chiste	Alusión	RI Dir	RI Ind	J de P
Tracer	8	7	0	0	1
Tychus	9	3	6	0	0
Tyrael	10	8	3	3	0
Tyrande	11	7	2	4	0
Uther	10	5	1	4	1
Valeera	11	4	1	0	4
Valla	8	3	2	2	0
Varian	10	9	2	2	1
Whitemane	12	7	0	4	1
Xul	11	8	2	1	1
Yrel	12	11	1	1	3
Zagara	11	5	5	3	1
Zarya	5	3	1	2	1
Zeratul	13	12	2	3	1
Zul'jin	11	8	2	3	4
<b>Totales</b>	822	618	155	195	159



### 8.3 – Anexo 3 – Resumen de Procedimientos

Personajes	Procedimientos								
	F Fun	F Est	Prést.	Paráfr.	Comb.	Omisión	Calco	Cogn.	NC
Abathur	3	0	0	0	3	0	4	0	0
Alarak	6	2	0	0	3	0	0	0	2
Alexstrasza	5	3	0	0	5	0	0	0	1
Ana	10	0	0	0	2	0	0	0	0
Anduin	4	1	0	0	8	0	0	0	0
Anub'arak	6	2	1	0	1	0	0	0	2
Artanis	3	2	0	0	6	0	0	0	1
Arthas	5	0	0	0	3	0	0	0	4
Auriel	5	0	0	0	3	0	0	0	0
Azmodan	3	0	0	0	5	0	0	0	3
Blaze	6	2	0	0	3	0	0	0	0
Brightwing	3	0	0	0	0	0	0	0	0
Cassia	6	0	0	0	3	0	0	0	0
Chen	6	0	0	0	2	0	2	0	1
Cho'gall	5	0	0	0	4	0	0	0	2
Chromie	11	0	0	0	4	0	0	0	0
Deathwing	2	0	0	0	4	0	1	0	1
Deckard	5	0	0	0	1	0	0	0	0
Dehaka	4	1	0	0	7	0	0	0	0
Diablo	3	0	1	0	1	0	2	0	2
D.Va	7	0	0	0	3	0	0	0	0
E.T.C.	6	0	0	0	6	0	0	0	3
Falstad	6	1	0	0	3	0	1	0	0
Fenix	2	3	0	0	10	0	0	0	0
Garrosh	3	0	0	0	10	0	1	0	0
Gazlowe	6	1	0	0	2	0	0	0	1
Genji	6	0	0	0	3	0	0	0	3
Greymane H	7	0	0	0	4	0	0	0	0
Greymane W	4	0	0	0	3	0	0	0	2
Gul'dan	6	0	0	0	2	0	0	0	1
Hanzo	9	0	0	0	1	0	3	0	0
Illidan	10	1	0	0	1	0	0	0	1
Imperius	5	0	0	0	6	0	1	0	0
Jaina	9	0	0	0	3	0	0	0	4
Johanna	6	0	0	0	0	0	1	0	1

Personajes	F Fun	F Est	Prést.	Paráfr.	Comb.	Omisión	Calco	Cogn.	NC
Junkrat	5	0	0	0	5	0	1	0	0
Kael'thas	9	0	0	0	2	0	2	0	1
Kel'thuzad	5	1	0	0	8	0	1	0	0
Kerrigan	4	1	0	0	2	0	4	0	3
Kharazim	7	0	0	0	1	0	0	0	1
Leoric	8	0	0	0	3	0	0	0	1
Li Li	8	0	0	0	1	0	0	0	0
Li-Ming	4	0	0	0	1	0	0	0	2
Baleog	1	0	0	0	0	0	2	0	0
Erik	2	0	0	0	2	0	0	0	0
Olaf	1	0	0	0	2	0	0	0	0
The Lost Vikings	6	0	0	0	6	0	0	0	0
Lt. Morales	10	0	0	0	1	0	1	0	1
Lúcio	5	0	0	0	5	0	2	0	1
Lunara	10	0	0	0	0	0	3	0	1
Maiev	6	0	0	0	4	0	2	0	0
Mal'Ganis	3	0	0	0	8	0	0	0	1
Malfurion	9	0	0	0	2	0	2	0	1
Malthael	2	0	0	0	0	0	0	0	1
Medivh	7	0	0	0	2	0	0	0	2
Mephisto	5	0	0	0	3	0	4	0	0
Muradin	7	0	0	0	2	0	0	0	2
Nazeebo	4	0	0	0	1	0	0	0	3
Nova	5	2	0	0	2	0	1	0	0
Orpheus	3	0	0	0	2	0	2	0	0
Qhira	4	0	0	0	0	0	1	0	0
Ragnaros	5	1	0	0	2	0	2	0	3
Raynor	7	0	1	0	1	0	0	0	1
Rehgar	8	0	0	0	3	0	0	0	0
Rexxar	3	2	0	0	4	0	0	0	3
Samuro	9	0	0	0	5	0	0	0	0
Sgt. Hammer	8	0	0	0	1	0	1	0	4
Sonya	13	0	0	0	0	0	0	0	1
Stitches	7	0	0	0	0	0	1	0	1
Stukov	7	2	0	0	2	0	1	0	0
Sylvanas	9	0	0	0	4	0	1	0	2
Tassadar	4	0	0	0	5	0	0	0	1
Thrall	3	1	0	0	4	0	0	0	1

Personajes	F Fun	F Est	Prést.	Paráfr.	Comb.	Omisión	Calco	Cogn.	NC
Tracer	5	0	0	0	4	0	0	0	0
Tychus	8	1	0	0	3	0	0	0	0
Tyrael	8	0	0	0	2	0	1	0	0
Tyrande	9	1	1	0	0	0	1	0	1
Uther	9	0	0	0	1	0	0	0	0
Valeera	8	0	0	0	2	0	0	0	1
Valla	7	0	0	0	1	0	0	0	0
Varian	4	1	0	0	6	0	1	0	0
Whitemane	9	0	0	0	3	0	0	0	0
Xul	7	0	0	0	3	0	0	0	1
Yrel	7	0	0	0	5	0	0	0	0
Zagara	6	2	0	0	2	0	0	0	2
Zarya	5	0	0	0	0	0	0	0	2
Zeratul	13	0	0	0	1	0	0	0	0
Zul'jin	9	1	0	0	1	0	0	0	3
<b>Totales</b>	530	35	4	0	255	0	53	0	83

