



Universidad de Concepción

Facultad de Humanidades y Arte  
Departamento de Idiomas extranjeros  
Traducción/Interpretación en Idiomas Extranjeros

**ANÁLISIS DE LOS NEOLOGISMOS SURGIDOS DURANTE LAS  
TRANSMISIONES DE UNA PARTIDA DE *LEAGUE OF LEGENDS* DEL  
TORNEO DEL AÑO 2022 EN INGLÉS, ESPAÑOL Y FRANCÉS.**

Tesina para optar al grado de Licenciado en Traductología

Candidatas: Arlynes Nadialett Cerna Garcés

Javiera Alejandra Vizcarra Sepúlveda

Profesora guía: Maritza Génova Nieto Gómez

Profesor coguía: Cristian Rafael Martínez Carvajal

14 de diciembre de 2022

Concepción, Chile.

## Índice

1. Introducción .....	7
2. Marco teórico .....	11
2.1. Neología .....	11
2.1.1. Neologismo .....	13
2.1.2. Clasificación de neologismos.....	16
2.1.3. Neologismos en videojuegos .....	21
2.2. Videojuegos.....	23
2.2.1. Videojuegos Multijugador en línea .....	24
2.2.2. <i>League of Legends</i> .....	25
2.2.3. Comunicación en <i>League of Legends</i> .....	26
2.2.4. Traducción en el contexto de los videojuegos.....	28
2.3. Glosario .....	30
3. Pregunta de investigación.....	32
4. Objetivos .....	32
4.1. Objetivo general .....	32
5. Metodología.....	33
5.1. Tipo de estudio .....	33
5.2. Corpus.....	33
5.3. Transcripción de partidas.....	35
5.4. Ficha de candidatos a neologismos .....	36
5.5. Ficha de vaciado de neologismos y análisis .....	38
5.6. Glosario .....	40
6. Análisis y discusión de resultados .....	44
6.1. Identificación de candidatos.....	44
6.2. Vaciado de datos .....	46
6.3. Resultados.....	46
6.3.1. Categoría gramatical .....	46
6.3.2. Tipo de formación.....	52
6.3.3. Equivalentes y variantes .....	63
7. Conclusiones .....	68
8. Referencias bibliográficas.....	72

9. Anexo .....	76
9.1. Transcripciones .....	76
9.2. Transcripción retransmisión inglés.....	77
9.3. Transcripción retransmisión español.....	84
9.4. Transcripción retransmisión francés .....	91
9.5. Fichas neológicas.....	99
9.6. Glosario .....	115

## **Índice de tablas**

Tabla 1: Ejemplo de ficha de candidatos a neologismos	38
Tabla 2: Ejemplo de ficha de vaciado de neologismos	39
Tabla 3: Ejemplo de glosario	41
Tabla 4: Categorías gramaticales OBNEO (2022)	43
Tabla 5: Tipos de neologismo según OBNEO (2022)	43

## **Índice de ilustraciones**

Gráfico 1: Neologismos clasificados por categoría gramatical	46
Gráfico 2: Neologismos clasificados por categoría gramatical divididos por idioma	48
Gráfico 3: Neologismos clasificados por tipo de formación	51
Gráfico 4: Neologismos clasificados por tipo de formación divididos por idioma	51
Extracto de ficha de vaciado 36	62

## Resumen

Esta investigación tiene como objetivo principal recopilar los neologismos que utilizan los jugadores del videojuego *League of Legends*; para ello se recurrió a las retransmisiones del relato de una partida del campeonato de la Liga Europea en inglés, español y francés. A través de un análisis de tipo cuantitativo con un enfoque descriptivo de las categorías gramaticales y los tipos de formación, se logró comparar los métodos de creación de neologismos en inglés, español y francés. Los resultados del análisis mostraron que en los tres idiomas predominó la creación de neologismos pertenecientes a la categoría gramatical de sustantivo. Con respecto a los tipos de formación identificados; en inglés se encontró que la mayoría de estas palabras nuevas son neologismos semánticos; mientras que en español y francés la mayoría de los neologismos corresponden a préstamos provenientes del inglés. Finalmente, se creó un glosario con los equivalentes encontrados en los idiomas estudiados, que sirva de documentación para traductores. El glosario está constituido por 56 neologismos con sus correspondientes equivalentes en inglés, español y francés, según corresponda.

**Palabras claves:** *league of legends*, neologismo, equivalente, glosario, traducción

## **Abstract**

The main objective of this study was to compile the neologisms used by players of the videogame *League of Legends*; for this purpose, we used the broadcasts of a game of the European League championship in English, Spanish and French. It was possible to compare the methods of creation of neologisms in English, Spanish and French through a quantitative analysis with a descriptive approach to the grammatical categories and the types of creation of these neologisms. The results of the analysis showed that in all three languages the grammatical category noun was dominant among the neologisms. Regarding the types of formation identified, in English it was found that most of these new words belong to semantic neologisms, while in Spanish and French most of the neologisms were borrowings from English. The aim was to create a glossary with the equivalents found in the languages studied, to serve as documentation for translators. The glossary is composed of 56 neologisms with their corresponding equivalents in English, Spanish and French, as appropriate.

**Keywords:** *league of legends*, neologism, equivalent, glossary, translation

## 1. INTRODUCCIÓN

Desde principios de los años 2000, los seres humanos han aprendido a utilizar la tecnología como método para comunicarse entre ellos a larga distancia y de manera instantánea, lo cual ha sido posible gracias a la aparición de las redes sociales. Estas plataformas de comunicación, como *Facebook*, *Whatsapp*, *Instagram* y *Twitter*, permiten compartir y mantener contacto con otras personas a través de todo el mundo sin problemas, siempre y cuando se esté conectado a una red de internet.

Con la aparición de estas nuevas formas de comunicación, las personas descubrieron una manera de compartir un entorno social sin tener la necesidad de estar físicamente en un mismo lugar. Este tipo de interacciones a distancia se volvieron esenciales durante la pandemia de la enfermedad causada por el COVID-19, un virus mortal que afectó a la población mundial a partir del año 2019, en base al cual se aplicaron medidas de restricción social con el fin de frenar su propagación. Una de estas medidas fue el confinamiento, en el cual las comunicaciones interpersonales físicas se vieron drásticamente reducidas. Durante este periodo, las personas debieron buscar diversas formas de recreación, entre las cuales se destacan los videojuegos. Uno de los más populares fue y continúa siendo el videojuego multijugador en línea, *League of Legends*, el que vio un masivo incremento de usuarios desde el año 2020 en

adelante, principalmente porque reunía dos factores muy importantes para los usuarios afectados por dichas circunstancias: la comunicación y la recreación.

En este videojuego es fundamental la comunicación entre jugadores de un equipo para poder triunfar sobre el equipo contrincante. Son estos jugadores quienes, durante las partidas, se han visto en la necesidad de crear palabras y expresiones que sirven para definir algunos conceptos, por ejemplo, ciertos movimientos o estrategias de batalla, con la intención de expresar de mejor manera la acción necesaria en el momento preciso de cada jugada. Es entonces cuando comienza la creación de neologismos en este juego.

Es a raíz de esto último que se establece el objeto de estudio de la presente investigación, es decir, los neologismos recopilados en una partida del videojuego *League of Legends* retransmitida en inglés, español y francés.

A la fecha de esta investigación, existe una variedad de estudios sobre videojuegos, tanto desde el punto de vista de la neología como de la terminología. Dentro de estos se encuentra un artículo de Morales (2015), que trata el tema de la terminología relacionada con el juego *League of Legends*. Sin embargo, es posible estudiar más a fondo estas palabras desde el punto de vista de la neología, más allá de la perspectiva de la terminología, como lo hace Vergara (2019) en su investigación sobre el rol del traductor aficionado en los videojuegos, específicamente en *League of Legends*, en la que estudia estas palabras como



neologismos, en virtud de la sensación de novedad de dichas palabras en la lengua.

En francés, encontramos la investigación de Perrin, Rivas y Theroine (2021) en la que se aborda principalmente la terminología de los videojuegos y el trabajo de los traductores con el fin de crear un diccionario trilingüe para contar con más material de ayuda traductológica. Las autoras de este estudio plantean que existe una falta de recursos para los traductores en cuanto a videojuegos. Es por esta razón que se cree que la presente investigación será un aporte para los traductores, debido a que la traducción es un área en la que se trabaja con temas variados y siempre es necesaria la documentación. Según lo expuesto, seguir con investigaciones en el área de los videojuegos representaría un gran aporte lingüístico, teniendo en consideración que se trata de un fenómeno mundial que continúa en crecimiento. Cabe destacar que el juego *League of Legends*, objeto de estudio de esta investigación, tan solo en el mes de octubre de 2021 tuvo 180 millones de jugadores en el mundo, de acuerdo con la cuenta oficial de *Twitter* de Riot Games, empresa desarrolladora de este videojuego. Además, la cobertura de las partidas a nivel periodístico aumenta cada vez más a través de noticias, artículos y novedades publicadas en diversos idiomas, lo que constituye un campo laboral para traductores en la actualidad y a futuro.

A raíz de la creciente atención generada por los *e-sports* en el mundo y que se vio acentuada por las condiciones de aislamiento de la pandemia del COVID-

19, se estima que es un tema de estudio interesante en lo que respecta a la lingüística, específicamente a la neología en este caso. En efecto, a través del lenguaje se pueden describir realidades, y en los videojuegos, tanto para los jugadores como para los espectadores, es imperativo describir estos nuevos conceptos o realidades virtuales, a través de palabras nuevas o neologismos. Por lo tanto, investigar estos fenómenos desde el punto de vista del lenguaje y la lengua contribuiría a enriquecer el conocimiento que existe sobre ellos actualmente.

Por las razones antes mencionadas, en esta investigación se plantea la necesidad de estudiar más este fenómeno mediante la interrogante: cuáles son los neologismos utilizados en el juego *League of Legends* encontrados en inglés, español y francés durante las retransmisiones de una partida del torneo europeo 2022. Para responder a esta interrogante se realizó un estudio de tipo cuantitativo con un enfoque descriptivo. En este se recopilan los candidatos a neologismos encontrados en una partida del videojuego mencionado. Luego, se utilizan los criterios de Domènech y Estopà (2009) para confirmar el carácter neológico de los candidatos, los que posteriormente se vacían en fichas. A continuación, se extrae de las fichas mencionadas tanto la categoría gramatical como el tipo de formación de los neologismos, con el objetivo de comparar los tipos de creación de neologismos en los tres idiomas. Finalmente, se creará un glosario con equivalentes que sirva como documentación en el área de los videojuegos para traductores.

## 2. MARCO TEÓRICO

### 2.1. Neología

El Diccionario de la Lengua Española (2021) define la palabra neología como “proceso de formación de neologismos” y, en la segunda acepción, señala que es el “estudio de los neologismos”. En efecto, la neología es el área que estudia la aparición de nuevas palabras en los distintos idiomas, aunque es un concepto cuya definición varía según la mirada de algunos autores. Por un lado, tenemos a Guerrero-Ramos (1995, citada en Lavale-Ortiz, 2019, p. 202), quien afirma que la neología es “el proceso por el cual el cambio lingüístico hace aparecer formas y sentidos nuevos”, es decir, el proceso que estudia la aparición de nuevas formas y sentidos dentro de la lengua. Por otro lado, tenemos a Guilbert (1975) y Rondeau (1984), citados en Díaz (2015, p. 15), quienes afirman que “la neología se ocupa del estudio de todos los fenómenos lingüísticos nuevos que aparecen en un momento dado de la evolución de una lengua viva”. Si bien ambas definiciones apuntan hacia el proceso de formación de palabras nuevas, en la segunda definición se explicita una nueva característica de este proceso y es que la neología forma parte de la vitalidad de la lengua, un punto importante a la hora de hablar de la evolución de las distintas lenguas.

Según variados autores existen diferentes clasificaciones de tipos de neología según modo de creación neológica, ámbito de uso, función comunicativa o finalidad de la nueva creación, etc. En la presente investigación se tomará en

cuenta la finalidad de creación con respecto a esta, Freixa y Llopart-Saumell (2014) concluyen que existen dos tipos de neología, que son la neología denominativa y la estilística. La primera se relaciona con la denominación de realidades, objetos o conceptos nuevos, desconocidos por el hablante, para poder hacer referencia a estos en un acto de comunicación. Es por esta razón que la finalidad principal de este tipo de neología es enriquecer la lengua y renovar el léxico, además de permitir la comunicación de la realidad extralingüística y se basa en el principio de eficacia.

La segunda, la neología estilística, busca la expresividad característica de una palabra. De este modo, expresa una visión personal y propia del autor del neologismo mediante el uso de un lenguaje propio e identificador. En este sentido, García-Aranda, Barrios y Aguilar (2000) indican que la neología estilística cumple con una necesidad expresiva por motivos lúdicos o estéticos a causa de factores y motivos subjetivos, así como el deseo de novedad, la búsqueda de expresividad y el afán creativo. (p.139)

La relación que existe entre estos estudios y la presente investigación es que en esta se estudian los neologismos aparecidos en una realidad virtual nueva, que son los videojuegos. Es por esta razón que se presume que se encontrarán palabras pertenecientes a la neología denominativa, ya que los jugadores deben nombrar estas nuevas realidades.

### 2.1.1. Neologismo

Etimológicamente la palabra neologismo proviene del griego y está compuesta por el prefijo *neo*, que significa nuevo, el lexema *logos* que significa palabra y el sufijo *-ismo*, que se utiliza para formar sustantivos generalmente relacionados con “doctrina”, “sistema”, “movimiento”, “cualidad”, por lo que podría significar cualidad de nueva palabra.

El concepto de neologismo según la definición que entrega el *Diccionario de la Lengua Española (2021)* tiene dos definiciones. La primera es “vocablo, acepción o giro nuevo en una lengua” y la segunda es “uso de neologismos”. Sin embargo, para diversos autores es un concepto más complicado de definir. Por ejemplo, Alvar Ezquerro (2005) señala que no es correcto definir un neologismo solo como una palabra nueva en la lengua, ya que al ser incluido en la lengua esta deja de ser nueva. Por lo tanto, no existirían palabras nuevas o bien todas las palabras en la lengua serían nuevas, porque ninguna palabra se encuentra desde siempre en esta.

Mientras que Domènech y Estopà (2009) afirman que Rey (1976)

considera que una unidad léxica es neológica en función del criterio de identificación del cual se parta, que puede ser temporal, psicolingüístico o lexicográfico. Según el criterio temporal, es neológica cualquier palabra aparecida en un periodo reciente; según el psicolingüístico, lo es aquella unidad léxica que los hablantes perciben como nueva, y según el

lexicográfico, lo es aquella forma no documentada en un determinado corpus lexicográfico. (p. 42)

Estas ideas que, si bien están definiendo el mismo fenómeno, se contrastan, ya que Alvar Ezquerra (2005) plantea que no es suficiente que una palabra se clasifique como “nueva” para ser considerada neologismo, mientras que el criterio temporal para definir neologismos de Rey (1976) dice que cualquier palabra aparecida en un periodo reciente es neológica.

Asimismo, Alvar Ezquerra (2005) propone que los neologismos se pueden dividir en dos grandes grupos según la necesidad de su creación. Por un lado, se encuentran los neologismos denotativos, los que responden a la necesidad del hablante de designar una nueva realidad, ya sea con palabras o expresiones apropiadas para cada situación. La principal motivación en la creación de estos neologismos es alcanzar la eficacia comunicativa, es por esto que se crean palabras con el fin de adecuar la expresión a aquello que se pretende designar y así evitar ambigüedades. Por otro lado, se encuentran los neologismos connotativos o estilísticos, los que responden a la necesidad expresiva del hablante, la cual corresponde a una necesidad subjetiva. Estos neologismos sirven para expresar de una manera original o diferente la nueva realidad, o bien, una idea no original del hablante. Cabe destacar que este tipo de neologismos no pretenden quedarse en la lengua, más bien tienen un carácter efímero. Estos neologismos son, en general, creados por autores de textos literarios y también

pueden ser creados por otras personas en contextos como, por ejemplo, la redacción de una carta, un examen o un poema.

Domènech y Estopà (2009) proponen identificar los neologismos a partir de dos grandes criterios. Por un lado, tenemos el criterio tangible, que corresponde al uso de parámetros documentales fijados que permitan considerar como neologismos a palabras o expresiones que no estén registradas en el corpus textual, fijados de antemano. Por otro lado, tenemos el criterio de tipo cognitivo, que responde a diversos factores relacionados con la percepción de novedad que posea el hablante respecto a una unidad en su lengua, este criterio sería más subjetivo, pues está condicionado por patrones de diferente naturaleza, como el conocimiento lingüístico y enciclopédico del hablante, su nivel sociocultural y el contexto comunicativo; este criterio sería parecido al criterio psicolingüístico de Rey (1976). Para Domènech y Estopà (2009), el criterio temporal de Rey (1976) no sería un parámetro para detectar un neologismo, ya que la novedad es en esencia lo que define un neologismo, una unidad léxica nueva en la lengua.

Para efectos de esta investigación se decidió trabajar con los criterios de identificación de neologismos de Domènech y Estopà (2009), puesto que estas investigadoras trabajaron en base a un corpus oral al igual que el corpus de este estudio.

Independiente de las formas de catalogar los neologismos, como se mencionó en el apartado anterior, Alvar Ezquerro (2005) afirma que las palabras nuevas

son necesarias para que el léxico se renueve y para poder designar realidades nuevas, es decir, este proceso es necesario para mantener la vitalidad de la lengua, lo que se condice con lo expuesto en Fuentes *et al.* (2009), puesto que concuerdan en que la neología y los neologismos son esenciales para la vitalidad de la lengua y su constante renovación.

### 2.1.2. Clasificación de neologismos

Si bien existen diversos autores que presentan clasificaciones de neologismos, los principales encontrados para este tipo de investigación son Cabré (2006) y la clasificación presentada por el Observatori de Neologia del Institut Universitari de Lingüística Aplicada de la Universitat Pompeu Fabra (OBNEO, 2022). Para efectos de esta investigación, se decidió trabajar con la clasificación de neologismos del OBNEO por dos razones. En primer lugar, porque este protocolo fue actualizado el presente año, por lo tanto, es el más reciente encontrado a la fecha de esta investigación.

La clasificación de neologismos según el OBNEO es la siguiente:

#### A. Clasificación de neologismos por derivación

Neologismo por prefijación (PREF): son los neologismos formados a partir de la adjunción de un prefijo a un lexema, por ejemplo, *pospandemia*, *transgénero*. Algunos neologismos son creados con adverbios o preposiciones y en ese caso,



estos funcionan como prefijos, por ejemplo, *ante-*, *sobre-*, *no-*, entre otros. Es por esta razón que estos neologismos serían considerados PREF y no COMP.

Neologismo por sufijación (SUF): son neologismos formados a partir de la adjunción de un sufijo a un lexema como, por ejemplo, *aplusazo*, *edredoning*.

Neologismo por prefijación o sufijación (PRSU): son neologismos que pueden haber sido formados a partir de prefijación o sufijación. Se utiliza esta categoría cuando no se puede determinar el orden de los procesos implicados en prefijación o sufijación como, por ejemplo, *reindustrialización*, *desestacionalizar*, *autofinanciable*.

#### B. Clasificación de neologismos por composición

Neologismo por composición patrimonial (COMP): son neologismos formados a partir de dos lexemas, que pueden ser simples o compuestos. Presenta cuatro estructuras de neologismos, por lo que se debe especificar a cuál estructura pertenece:

- N+N (nombre + nombre), la cual presenta subestructuras que pueden ser coordinadas (*ley mordaza*) o subordinadas (*gas pimienta*).
- A+A (adjetivo + adjetivo), la cual presenta subestructuras que tienen vocal de enlace -i- (*blanquiazul*), vocal de enlace -o- (*maternoinfantil*), o que no tienen vocal de enlace (*liberaldemócrata*).
- V+N (verbo + nombre) como, por ejemplo, *atrapatodo*.

- N+A (nombre + adjetivo) como, por ejemplo, *ojiverde*.
- Otras estructuras como, por ejemplo, *bienhablado*, *todocamino*.
- Abreviaciones como, por ejemplo, *bibliopiscina*, *electroescuela*.
- Reduplicaciones como, por ejemplo, *tachín-tachín*, *fufú*.

Neologismo por composición culta (CULT): se consideran neologismos por composición culta aquellos que son formados por un formante prefijado y otro sufijado, por ejemplo, *ecocardiograma*, *bibliometría*.

Neologismo por composición híbrida (HIBR): se consideran neologismos por composición híbrida aquellos que son formados por una palabra patrimonial y un compositivo culto, a esto se le llama forma prefijada, por ejemplo, *fotoprotector*. O bien por una palabra patrimonial y una forma sufijada, por ejemplo, *musicofilia*.

Neologismo por composición sintagmática (SINT): se consideran neologismos por composición sintagmática aquellos formados por una estructura sintagmática fija, por ejemplo, *gel hidroalcohólico*, *brecha digital*. Así también se incluyen locuciones, por ejemplo, *a medio gas*, *mover ficha*.

### C. Clasificación de neologismos por truncamiento

Neologismo por siglación (SIGL): se consideran neologismos por siglación aquellos que son formados por las letras iniciales de un sustantivo común, por ejemplo, *PCR*, *thp*.

Neologismo por acronimia (ACR): se consideran neologismos por acronimia aquellos que son formados por la combinación de segmentos de palabras que forman una estructura sintagmática como, por ejemplo, *democradura* (que se forma de democracia y dictadura) y *portuñol* (que se forma de portugués y español).

Neologismo por abreviación (ABR): los neologismos por abreviación pueden pertenecer a dos tipos, estos pueden ser fonológicos o sintagmáticos. El primero se forma por la abreviación de una palabra como, por ejemplo, *prota* (m y f) que es la abreviación de la palabra protagonista y *docu* (m) que es la abreviación de la palabra documental. Mientras que el segundo se forma por la abreviación de un sintagma que puede ser abreviado según su primer elemento como, por ejemplo, *red* (f) por red social. O bien, puede ser abreviado según su segundo elemento como, por ejemplo, *motora* (f) por lancha motora.

#### D. Clasificación de neologismos por cambio

Neologismo semántico (SEM): se consideran neologismos semánticos aquellos que son formados por una modificación del significado de un lexema como, por ejemplo, *agujero negro*, *burbuja*, *volcán*.

Neologismo subcategorial (SCG): se consideran neologismos subcategoriales aquellos que implican un cambio de subcategoría gramatical. Pueden ser de tres tipos:

- Cambio de género de una unidad nominal documentada en el DLE como, por ejemplo, *jineta* (vs. jinete).
- Cambio de número de una unidad nominal documentada en el DLE como, por ejemplo, *alguienes* (vs. alguien).
- Cambio de régimen verbal, como una variante transitiva de un verbo documentado en el DLE como intransitivo o pronominal, por ejemplo, *virilizar* (vs. virilizarse), o a la inversa.

Neologismo por conversión sintáctica (CONV): se consideran neologismos por conversión sintáctica aquellos que son formados por un cambio de categoría gramatical sin modificación de la base léxica, por ejemplo, *accionista* (adj) la cual está documentada como sustantivo.

Neologismo por lexicalización (LEX): se consideran neologismos por lexicalización aquellos que son formados a partir de la lexicalización de una forma flexiva como, por ejemplo, *convocado-convocada* (m y f). Así mismo, se clasifican como LEX los derivados con sufijos aspectuales (diminutivos y aumentativos) sin significado dimensional (*estatuilla, modelito*).

Neologismo por variación (VAR): se consideran neologismos por variación exclusivamente las variantes de palabras simples no construidas, normalmente ortográficas y a veces dialectales, de una palabra ya documentada en el DLE, como, por ejemplo, *kiosko* (la cual está documentada en el DLE como *kiosco*).

### E. Clasificación de neologismos por préstamo (M)

Estos neologismos son unidades importadas de otras lenguas como, por ejemplo, *after hour*, *rissotto*, *influencer*. Cabe destacar que este protocolo, a diferencia de otros, distingue los préstamos según su lengua de procedencia, los cuales deberán ser documentados con diferentes códigos. Por ejemplo, los préstamos provenientes del inglés se deben documentar como “MEN” y los de francés como “MFR”.

### F. Otras clasificaciones de neologismos (A)

Según el nuevo protocolo del OBNEO (2022, p. 11), “se reserva la etiqueta (A) para casos de palabras simples que pueden ser dialectales, argóticas, casos extraños, etc., que no aparecen en los diccionarios, y para interjecciones y onomatopeyas”.

#### 2.1.3. Neologismos en videojuegos

Como se dijo anteriormente, los neologismos son definidos, a grandes rasgos, como palabras nuevas dentro de la lengua que fueron introducidas por necesidad del hablante, es por esta razón que existe el fenómeno de la creación de palabras en los videojuegos, ya que al ser realidades nuevas se necesita de nuevas denominaciones tanto para estas, como para acciones propias del videojuego.

Siguiendo la línea de lo mencionado anteriormente en el apartado de neología, se puede decir que los neologismos estudiados en esta investigación pertenecen al tipo de neología denominativa, puesto que son palabras que surgen por la necesidad de los usuarios de denominar nuevas acciones, cosas o personajes dentro de esta realidad nueva (el videojuego). Esto se condice con lo expuesto por Flores *et al.* (2022) quienes trabajaron con neologismos por préstamo en el videojuego *League of Legends* y concluyen en su investigación que, en el contexto de los videojuegos, se trabaja con este tipo de neología por la necesidad de nombrar nuevas situaciones.

En el caso de los usuarios del videojuego *League of Legends*, ante la necesidad de una comunicación rápida y efectiva, debieron crear sus propios conceptos y escribirlos en foros para que jugadores de todo el mundo pudieran entenderse entre sí, ya que, en una partida, un descuido o una falla en la comunicación puede significar la derrota en el juego. Para ello, utilizaron principalmente préstamos o palabras provenientes del inglés, puesto que, según lo expuesto por Vergara (2019), el origen del videojuego fue en este idioma, por tanto, los usuarios estaban más familiarizados con estas palabras.

## 2.2. Videojuegos

El *Diccionario de la Lengua Española* (DLE, 2022) define la palabra videojuego como “juego electrónico que se visualiza en una pantalla” y en la segunda acepción señala que es un “dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico”. Estas definiciones permiten tener una visión general de lo que es un videojuego. Sin embargo, dejan de lado el complejo y vasto mundo que estos implican tanto a nivel sociocultural como léxico-semántico.

Los videojuegos aparecieron en la década del 1950, después de la creación del primer computador electrónico. Durante esta época fueron creados los primeros modelos a modo de prueba, los cuales no fueron comercializados sino hasta la década de 1970, cuando las máquinas de recreación se masificaron de manera comercial. Al principio, los videojuegos solo podían utilizarse a través de máquinas recreativas específicas para cada uno, pero con la llegada de las consolas como PlayStation, Xbox, Nintendo Wii, entre otras, esta área comenzó a diversificarse y paulatinamente dio paso a la creación de los videojuegos como los conocemos actualmente (Facultat d'Informàtica de Barcelona, 2008).

### 2.2.1. Videojuegos Multijugador en línea

En los años 2000 las consolas pudieron conectarse a internet, el mundo de los videojuegos dejó de ser un mundo en solitario y se instauró el modo multijugador, el cual era posible jugando en el mismo dispositivo. Con la llegada del internet, se abrió la posibilidad de jugar con otras personas según Carrillo (2015), se pueden diferenciar dos modalidades de juego, la social y la multijugador, las que no están ligadas necesariamente; la modalidad social es aquella en la que los jugadores se conocen en un entorno fuera del juego, mientras que la multijugador es aquella en la que comparten el juego en cuestión y no necesariamente se conocen. Según Revuelta y Saéz (2012), los juegos multijugador permiten la experiencia simultánea del videojuego entre un determinado número de jugadores, sin ningún tipo de relación con un entorno social más allá de la duración de cada partida. Sin embargo, el uso de redes sociales para comunicarse durante las partidas se acentuó con la llegada de la pandemia, lo que provocó que los usuarios de videojuegos hayan utilizado esta modalidad para mantenerse en contacto con sus más cercanos donde, por lo tanto, ahora son capaces de compartir un entorno social.

Según este último concepto, el foco de estudio de esta investigación, *League of Legends*, sería catalogado como un juego multijugador y social en línea, ya que se puede jugar tanto con desconocidos escogidos aleatoriamente como con amigos.



### 2.2.2. *League of Legends*

*League of Legends*, también conocido por sus siglas LoL, es del género videojuego multijugador de arena de batalla en línea, más conocido por sus siglas en inglés MOBA<sup>1</sup>. Se trata de un juego de estrategia por equipos en el que dos equipos conformados por cinco “campeones” o personajes jugables se enfrentan para destruir la base del contrincante. LoL fue desarrollado por Riot Games para ser jugado en Microsoft Windows, OS X y para consolas digitales. Este videojuego es uno de los más populares y con más jugadores en la actualidad, ya que alcanza un aproximado de 150 millones de jugadores por mes, según la información proporcionada por la página web de estadísticas ActivePlayer.io (2022).

La mecánica del juego funciona de manera que, al comienzo de la partida, cada jugador elige una calle o línea del mapa por la que se desempeñará su campeón. En el caso de los equipos profesionales, los jugadores se especializan en una calle para desempeñarse de mejor manera. El juego cuenta con tres calles: superior, central e inferior, además de los pasos intermedios denominados Jungla. La composición de equipo más recomendada por Riot Games es: un jugador para la Calle superior, un jugador para la Jungla, uno para la Calle central y dos jugadores que se ubiquen en la Calle inferior, puesto que el campeón de

---

<sup>1</sup> Iniciales de Multiplayer Online Battle Arena

esta calle suele ser menos resistente y necesita de un apoyo. Los jugadores pueden elegir entre 140 campeones disponibles, cada uno con cuatro habilidades únicas. Además, durante la partida pueden obtener objetos legendarios que los ayudan a potenciar sus campeones.

Para ganar hay que pasar a través del mapa, desde el Nexo, que es la base, hasta el Nexo enemigo, derrotando súbditos (enemigos controlados por la inteligencia artificial del juego), derribando torretas, matando monstruos, dragones y campeones enemigos. Todas estas acciones premian a los equipos con oro y puntos de experiencia que sirven para comprar objetos dentro de la partida para adquirir una ventaja.

Según Movistar eSports (2018), el mapa de juego más frecuentado es “La grieta del invocador”, ya que en los campeonatos de LoL este escenario es el estándar de campo de batalla. Además, es el único donde se pueden jugar partidas clasificatorias oficiales.

### 2.2.3. Comunicación en *League of Legends*

La comunicación en este juego no siempre ha sido fácil, en sus inicios, en el 2009, los jugadores de todo el mundo debían compartir un mismo servidor que se encontraba en América del Norte, por lo que el inglés se convirtió en el idioma en común entre los jugadores. En el 2010 la empresa creó el servidor de Europa y luego, paulatinamente, fue creando más servidores para distintas zonas, pero

no fue sino hasta el 2013 que se creó un servidor para los jugadores de América del Sur.

Para comunicarse dentro del videojuego entre 2009 y 2018 los jugadores solo tenían disponible un canal de texto, lo que dificultaba el desempeño en el juego, pues el tiempo que tienen los jugadores para leer el mensaje y reaccionar es corto y un pequeño error de comunicación puede significar la derrota del equipo en segundos. En busca de una solución, los jugadores se vieron en la necesidad de escribir en foros palabras que expresaran movimientos o estrategias para crear un código común que facilitara la comunicación durante las partidas. Sin embargo, cuando jugaban entre conocidos se solían relacionar mayoritariamente a través de plataformas de comunicación como *Discord*, por medio de la que es posible comunicarse mediante canales de texto, llamadas y videollamadas durante una partida *online*, sin interrumpir el juego.

En cuanto a los campeonatos de *League of Legends*, estos son transmitidos a todo el mundo vía *streaming*, definido, según Poor (2019) en la página web de Avast, como “un tipo de tecnología multimedia que envía contenidos de vídeo y audio a un dispositivo conectado a Internet [...]”. Las transmisiones se llevan a cabo a través de plataformas como *YouTube* y *Twitch*, en las que existen canales oficiales de *League of Legends* donde se publican partidas de equipos profesionales que se enfrentan en campeonatos tanto continentales como

mundiales, los cuales cuentan con comentaristas que relatan lo transcurrido durante el juego.

#### 2.2.4. Traducción en el contexto de los videojuegos

En cuanto a la traducción en el contexto de videojuegos, un concepto que es relevante en este estudio es la localización. Es definida por Microsoft Press (1993) como “the process of modifying a product so that it is readily accepted in a different country, culture, or region of a world” (p. 15). Es por esta idea de aceptación en un país o cultura diferente que se puede relacionar la localización con la traducción pues, como lo estima Yuste (2014), el éxito de la localización de un videojuego depende de la buena traducción de los elementos del videojuego tanto lingüísticos como paralingüísticos. Para ello, según Gouadec (2003), es esencial el papel del traductor profesional, ya que se entiende que es el mejor preparado para poder transmitir las ideas de una cultura y/o lengua a otra.

Hasta ahora, el trabajo de los traductores en el ámbito de los videojuegos ha sido participar en la etapa de la traducción para el doblaje de la cinemática, como por ejemplo *The Last of Us*, uno de los juegos de video más importantes para consolas del último tiempo (que ha ganado alrededor de once galardones, entre ellos los BAFTA Games Award por mejor juego, mejor juego de acción y aventura y mejor historia). Sin embargo, estos trabajos son encargos de las empresas desarrolladoras de estos juegos, es decir, en cuanto comienza el juego todas las

opciones en pantalla (el discurso escrito) y los diálogos de los personajes (el discurso oral) están en el idioma seleccionado. Todo esto se realiza de acuerdo a lo que los desarrolladores intentan transmitir a fin de que no existan problemas de comunicación. Gracias a esto, en cuanto se lanza un nuevo juego, este ya cuenta con una gama de idiomas entre los cuales el jugador puede elegir.

En contraste, se puede decir que *League of Legends*, a pesar de no haber sido traducido en sus inicios, logró posicionarse entre los videojuegos más jugados. Actualmente, este videojuego se puede encontrar en diversos idiomas para cuyas culturas está localizado. Este trabajo traductológico se puede evidenciar en la página oficial de Riot Games. En dicha página es posible encontrar una traducción oficial de todos los elementos del juego, lo que implica la existencia de términos oficiales designados por la empresa tanto para lugares como enemigos de cada mapa. No obstante, como se verá más adelante en esta investigación, las palabras utilizadas por los jugadores difieren de lo propuesto oficialmente y son estas nuevas palabras, que se pueden catalogar como neologismos, las que son el foco de estudio de la presente investigación.

### 2.3. Glosario

Los glosarios son una herramienta muy útil para los traductores, especialmente para el proceso de documentación de una traducción. Merlo (2004) define glosario como “relaciones de palabras seleccionadas ya sea por su tema, origen o cualquier otra circunstancia y que están acompañadas de breves descripciones de su significado, uso, historia, etc.” (p. 319).

Como se dijo en el párrafo anterior, los glosarios son una de las herramientas para el proceso de traducción. Sin embargo, además de glosarios existen otras herramientas como expresa Enecoiz (2000), quien señala que algunas herramientas, dependiendo de la necesidad del traductor, pueden ser diccionarios tanto monolingües como bilingües, así como enciclopedias y glosarios especializados.

Por lo tanto, esta investigación tiene como propósito final la elaboración de un glosario especializado de neologismos encontrados en el videojuego *League of Legends*, el que pretende ser un aporte para la documentación de traductores que deban desempeñarse en esta área. Por esta razón, para el glosario que se elaboró se adoptó como guía la base de datos terminológica interinstitucional del IATE (Interactive Terminology for Europe), la cual, según su página oficial, es una base de datos dinámica diseñada para apoyar la redacción multilingüe de textos de la Unión Europea y de textos jurídicos en particular, cuyo objetivo es proporcionar datos pertinentes, fiables y de fácil acceso en comparación con

otras fuentes de información léxica (por ejemplo, memorias de traducción, Internet, archivos electrónicos).

La base de datos terminológica del IATE tiene una gama de 25 idiomas de los que se puede elegir uno como lengua origen del término que se quiere buscar y es posible ver resultados en múltiples idiomas (de las 25 opciones) como lengua meta. Dentro de la información que muestra esta base de datos, primero, se encuentran las áreas de especialización a las que pueden pertenecer estos términos. Luego, muestra los equivalentes encontrados en los idiomas seleccionados y, en la parte final, si el usuario quiere saber más sobre el equivalente en cuestión, se muestra la referencia del término, es decir, de dónde se recopiló, la fecha de creación de este, quién o cómo fue creado, cuándo fue modificado, la base de datos original a la que pertenecía y, finalmente, el antiguo número de ficha.

Para el glosario que se creará al culminar esta investigación, como se estableció anteriormente, se tomará como referencia el modelo de la base de datos terminológica IATE. Sin embargo, este será adaptado para satisfacer las necesidades de este estudio y lograr que este glosario sea un aporte para los traductores. Es por esta razón que se tomó la decisión de agregar una propuesta de equivalentes en español para todas las entradas del glosario y una definición que sea de utilidad para los traductores que carezcan de información sobre el neologismo en cuestión en el contexto de videojuegos.

### 3. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿Cuáles son los neologismos utilizados en el juego *League of Legends* encontrados en inglés, español y francés durante las retransmisiones de una partida del torneo europeo 2022?

### 4. OBJETIVOS

#### 4.1. Objetivo general

Identificar los distintos neologismos utilizados durante las retransmisiones del relato de la partida de *League of Legends* de la liga europea (LEC) 2022 del equipo Vitality Bee vs Ago Rogue en inglés, español y francés.

#### Objetivos específicos

- Identificar los candidatos a neologismos durante la retransmisión del relato de una partida de *League of Legends* de la liga europea 2022.
- Confirmar el carácter neológico de los candidatos a neologismos según los criterios de Domènech y Estopà (2009) en los tres idiomas.
- Comparar los métodos de creación de neologismos en los tres idiomas.
- Proponer un equivalente para neologismos que no tengan un equivalente en español.
- Elaborar un glosario trilingüe con los neologismos encontrados.



## 5. METODOLOGÍA

### 5.1. Tipo de estudio

El tipo de estudio de esta investigación es cuantitativo con enfoque descriptivo sobre los neologismos recopilados de las retransmisiones de la partida de *League of Legends* en inglés, español y francés; con el objetivo de realizar un análisis comparativo de los métodos de creación de neologismos en los tres idiomas.

### 5.2. Corpus

El corpus de esta investigación está compuesto por las retransmisiones de la partida de *League of Legends* de la liga europea (LEC) 2022 del equipo Vitality Bee vs Ago Rogue en inglés, español y francés.

En primer lugar, se encuentra la retransmisión de la partida “VITB vs. RGO - Groups | 2022 Amazon European Masters | Vitality.Bee vs. AGO Rogue”, la cual fue relatada en inglés y publicada en la plataforma *Youtube* el día 24 de abril del año 2022, en el canal *LoL Esports VODs and Highlights*. Esta retransmisión tiene una duración de 53 minutos 04 segundos y comienza con una entrevista a un jugador de una partida anterior, luego continua con la presentación de los equipos de la siguiente partida (Vitality Bee y AGO Rogue) y en el minuto 12 con 33 segundos comienza el relato de la partida en estudio. Esta termina en el minuto

44 con 10 segundos y para concluir la retransmisión, entrevistan a un jugador de la partida.

En segundo lugar, se encuentra la retransmisión de la partida en estudio que, esta vez, es relatada en español. Esta fue publicada en la plataforma *Youtube* el día 24 de abril del año 2022, en el canal *LVPesLoL*, bajo el título “VITB vs RGO - Jornada 8 - EU Masters - Primavera 2022 - League of Legends”, la cual tiene una duración de 41 minutos 53 segundos. Esta retransmisión comienza con la descripción del equipo y presenta los jugadores, luego en el minuto 08 con 27 segundos se da comienzo al relato de la partida en estudio, la cual termina en el minuto 37. Finalmente, los relatores comentan los mejores momentos de la partida y muestran la tabla clasificatoria.

Por último, se encuentra la retransmisión de esta partida relatada en francés, la cual fue publicada en la plataforma *Youtube* el día 25 de abril del año 2022, en el canal *OTP League of Legends*, bajo el título “EUM Spring Split 2022 - Groupe Stage - W2D4 - VITB vs RGO” la que tiene una duración de 37 minutos 21 segundos. La retransmisión comienza con la presentación de los jugadores de ambos equipos y en el minuto 07 comienza el relato de la partida. Esta finaliza en el minuto 35 con 38 segundos y finalmente, después de este minuto los relatores comentan los mejores momentos de la partida.

### 5.3. Transcripción de partidas

Se comenzó por transcribir cada una de las partidas. Dichas transcripciones son una adaptación del texto oral al texto escrito y no se considera la forma de pronunciación de los hablantes ni los elementos paraverbales, ya que no son parte del enfoque de este estudio. Los siguientes símbolos representan situaciones particulares durante la retransmisión de la partida.

El subrayado representa un enunciado que está sobrepuesto al otro, es decir, los dos locutores hablan al mismo tiempo.

Enunciado entre corchetes dentro de un enunciado de mayor tamaño significa que un interlocutor habla durante las pausas del otro, pero no lo interrumpe.

[Interrupción] quiere decir que la idea de un hablante quedó inconclusa y no se retoma en los momentos siguientes.

[Incomprensible] en ocasiones los locutores hablan al mismo tiempo y no se comprende lo que dicen o cuando su discurso es ininteligible.

Las palabras entre corchetes se escriben en español, ya que es el idioma en el que se realiza el estudio.

#### 5.4. Ficha de candidatos a neologismos

Luego de finalizadas las transcripciones, se utilizaron los criterios de Domènech y Estopà (2009) para detectar los neologismos. Estos son el criterio tangible y el criterio cognitivo, dentro del criterio tangible tenemos el corpus de exclusión, el que en español está conformado por el *Diccionario de la Lengua Española* (DLE) y la revista especializada en videojuegos, Hobbyconsolas; en inglés, está conformado por el *Diccionario Cambridge* y la revista especializada en videojuegos, Gamesradar+; en francés, está conformado por el *Diccionario Larousse* y la revista especializada en videojuegos, Jeuxvideo.com. Dentro del criterio cognitivo está el sentimiento neológico, que se refiere a la sensación de novedad de una palabra en el hablante.

Con el objetivo de comprobar la neologicidad de los candidatos a neologismos se creó la siguiente tabla en cada uno de los idiomas:

Tabla 1: Ejemplo de ficha de candidatos a neologismos

Candidatos a neologismos	Minuto	Sentimiento neológico	Revista de especialidad	Diccionario

1	Candidatos a neologismos	Minuto	Sentimiento neologico	HobbyConsolas	RAE
2	Ace	34.29	(+)	(-)	(-)
3	Ad carry	31.34	(+)	(+)	(-)
4	Aggro	14:17	(+)	(-)	(-)
5	AP	6.55	(+)	(+)	(-)
6	Autoataque	10.28	(+)	(-)	(-)

Imagen 1: Extracto de ficha de candidatos a neologismos en español

En este extracto se pueden evidenciar 5 columnas, en la primera se encuentran los candidatos a neologismos recopilados del corpus de estudio. En la segunda columna se encuentra el minuto de la primera aparición que tuvo este candidato en la transcripción estudiada. En la tercera columna se encuentra el sentimiento neológico, en caso de que esté presente se marca con un (+) y de lo contrario con un (-). Cabe destacar que en esta columna todos los candidatos fueron clasificados con un (+), ya que el hecho de que las investigadoras recopilaran estos candidatos significó que cumplían con el requisito de la sensación de novedad en la lengua. En la cuarta columna se marcó con un (+) en el caso de que el candidato se encontrara en la revista de especialidad seleccionada por idioma, mientras que se marcó con un (-) en el caso de que este no fuera encontrado. En la quinta columna se utilizó la misma simbología para marcar la presencia o ausencia de los candidatos en el diccionario utilizado según el idioma.

### 5.5. Ficha de vaciado de neologismos y análisis

Posteriormente, los neologismos ya comprobados por el proceso de selección, es decir, que fueron confirmados como tal según los criterios de neologicidad de esta investigación, se ingresaron en una ficha de vaciado de análisis neológico propuesta por Vega (2017). Esta ficha fue elegida por ser la más reciente a la fecha de este estudio y, además, incluye el campo “definición”, que es crucial para comprender el neologismo, ya que el contexto en el área de videojuegos no es suficiente para la comprensión de la nueva palabra. Es importante resaltar que la ficha se adaptó a los objetivos de esta investigación, puesto que la original de Vega (2017) está hecha para hacer un análisis lingüístico más exhaustivo que el requerido para el presente estudio.

Cabe señalar que se creó una ficha de vaciado por cada neologismo recopilado. Estas fichas de vaciado tienen los siguientes campos:

Tabla 2: Ejemplo de ficha de vaciado de neologismos

<b>Entrada</b>	
Categoría gramatical	
Tipo de formación	
Definición	
Contexto	
Variante	
Equivalente	
Comentarios	

En el primer campo, “Entrada”, están los neologismos encontrados durante la investigación. En el segundo y tercer campo se encuentran las filas de “Categoría gramatical” (véase tabla 4) y “Tipo de formación” (véase tabla 5), las que fueron esenciales para el análisis posterior al llenado de la ficha. Es importante señalar que ambos campos se completaron según la clasificación del OBNEO (2022). En cuanto al campo “categoría gramatical” este documento solo permitía categorizar los sustantivos como femenino (*f*) o masculino (*m*), lo cual para esta investigación supuso un problema; ya que también se trabajó con neologismos extraídos del inglés, idioma en que los sustantivos no tienen marca de género. Por lo tanto, se decidió agregar la categoría sustantivo neutro (*n*) para categorizar los sustantivos provenientes del inglés que no contenían marca de género.

En el cuarto campo, se encuentra la fila “Definición” en la que se entrega una definición tentativa propuesta por las investigadoras, la que fue creada gracias al contexto y la ayuda visual de las retransmisiones, con el objetivo de que estos neologismos se puedan comprender a cabalidad. En el quinto campo, “Contexto”, se copió el segmento o el enunciado de la transcripción en el que aparece cada neologismo. En el sexto campo, “Variante”, se ingresaron las variantes lexicográficas que se encontraron dentro de la misma retransmisión, solo en los casos en que se haya utilizado alguna. En el séptimo campo, “Equivalentente”, se ingresaron los equivalentes encontrados en el corpus en los

distintos idiomas estudiados. Finalmente, en el campo, “Comentarios”, se ingresó alguna particularidad de la entrada en cuestión.

A partir de los datos vaciados en las fichas se procedió a hacer un análisis cuantitativo con un enfoque descriptivo sobre la base de los campos “Categoría gramatical” y “Tipo de formación”, con el objetivo de comparar los métodos de creación de neologismos en los tres idiomas: inglés, español y francés.

### 5.6. Glosario

Finalmente, se procedió a crear un glosario con los neologismos encontrados con la finalidad de aportar a la documentación de los traductores que necesiten información sobre las palabras nuevas que se utilizan en *League of Legends*. El glosario tiene los siguientes campos:

Tabla 3: Ejemplo de glosario

Entrada	Idioma	Equivalentes encontrados (EN) – (ES – (FR)	Propuesta de equivalente en español	Definición

En el primer campo “Entrada” se ingresaron los neologismos en orden alfabético. Para el llenado de esta columna se registró la primera aparición del neologismo y en el caso de que otro neologismo tuviese el mismo significado, es decir, fuese equivalente del primero en aparecer, no se volvió a ingresar y se



registró en la columna correspondiente a los equivalentes encontrados. En el segundo campo “Idioma” se ingresó el idioma en el que fue encontrado el neologismo. En el tercer campo “Equivalentes encontrados (EN) - (ES) - (FR)” se ingresaron los equivalentes del neologismo recopilado, además de la abreviación del idioma del equivalente: (EN) para el idioma inglés, (ES) para el idioma español y (FR) para el idioma francés. El equivalente en cuestión se recopiló del corpus de esta investigación, sin que este fuera necesariamente neologismo. En el cuarto campo “Propuesta de equivalente en español”, siguiendo la línea de uno de los objetivos específicos de este estudio, se ingresaron las propuestas de las investigadoras para los neologismos que no tuvieran equivalente propio del español (inclusive, para los neologismos en español que son préstamos del inglés). Finalmente, en el campo “Definición” se ingresó una propuesta de definición por las investigadoras.

Un hecho que podría ser destacable en el glosario es que contiene 56 entradas, mientras que se encontraron 70 neologismos, esto se debió a que, durante el llenado del glosario, se notó que había varios neologismos en los tres idiomas que eran equivalentes, es por esta razón que se tomó la decisión de ingresar solo una entrada por significado, eligiendo la primera en aparecer en orden alfabético. Todo esto, con el objetivo de completar de la mejor manera posible el glosario y pueda ser considerado una fuente completa de documentación para los traductores.

A continuación, se presentan las tablas con los códigos que se utilizaron en el llenado de las fichas de vaciado de neologismos:

Tabla 4: Categorías gramaticales OBNEO (2022)

sustantivo masculino ( <i>m</i> )	sustantivo femenino ( <i>f</i> )	sustantivo masculino y femenino ( <i>m y f</i> )	sustantivo masculino plural ( <i>m pl</i> )
sustantivo femenino plural ( <i>f pl</i> )	adjetivo ( <i>adj</i> )	adverbio ( <i>adv</i> )	verbo transitivo ( <i>v tr</i> )
verbo intransitivo ( <i>v intr</i> )	verbo pronominal ( <i>v pron</i> )	conjunción ( <i>conj</i> )	interjección ( <i>interj</i> )
preposición ( <i>prep</i> )	locución adjetival ( <i>loc adj</i> )	locución adverbial ( <i>loc adv</i> )	locución verbal ( <i>loc v</i> )
sustantivo neutro ( <i>n</i> )			

Tabla 5: Tipos de neologismo según OBNEO (2022)

Derivación	Prefijación	PREF
	Sufijación	SUF
	Prefijación y sufijación	PRSU
Composición	Composición patrimonial	COMP
	Composición culta	CULT
	Composición híbrida	HIBR
	Composición sintagmática	SINT
Truncamiento	Siglación	SIGL
	Acronimia	ACR
	Abreviación	ABR
Cambio	Semántico	SEM
	Subcategorial	SCG
	Conversión	CONV
	Lexicalización	LEX
	Variación	VAR

Préstamo	Préstamo	M
Otros	Otros procesos	A

## 6. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

### 6.1. Identificación de candidatos

En primer lugar, se encontraron 155 candidatos a neologismos en el corpus de estudio, de los cuales 30 pertenecen al corpus de inglés, 65 al corpus de español y 60 al corpus de francés.

En segundo lugar, los candidatos pasaron por un filtro para confirmar que efectivamente fueran neologismos, este filtro consistió en los criterios de Domènech y Estopà (2009), expuestos en el apartado de metodología, lo que fue logrado a través del llenado de la tabla 1. Durante este proceso de filtro, ya sea porque fueron encontrados en las revistas de especialidad o en los diccionarios, las cantidades resultantes fueron: en inglés, 17 neologismos; en español 43 y en francés solo 10 neologismos.

Esta última cantidad en francés se debe a que, durante la verificación del corpus de exclusión, se encontró en la revista de especialidad, Jeuxvideo.com, una lista con vocabulario del videojuego en cuestión, la cual contenía 42 de los candidatos. Luego de filtrar según el corpus de exclusión solo 10 candidatos (de los 60 antes mencionados) correspondían a neologismos. Este hallazgo puede deberse a una mayor preocupación del francés por formalizar estas palabras, como señalan Perrin, Rivas y Therroine (2021), quienes en su investigación mencionan que existen organizaciones como la Commission générale de

terminologie et de néologie (CGTN), la que se encarga de proponer los equivalentes franceses de términos y neologismos que provienen de lenguas extranjeras, es decir, existe una mayor preocupación por el enriquecimiento de la lengua. Aunque, en este caso, no se proponen equivalentes en la lista de vocabulario de préstamos encontrada en la revista de especialidad, se puede decir que es un comienzo de la formalización de estas palabras nuevas. Esto marca una diferencia con los idiomas inglés y español, en los que no se encontró listas de vocabulario de videojuegos en las revistas de especialidad elegidas en el corpus de exclusión.

## 6.2. Vaciado de datos

Una vez recopilados los neologismos, se utilizaron fichas de vaciado para facilitar el análisis de estos. Para efectos de esta investigación se completaron 70 fichas de vaciado de neologismos a partir de un corpus en tres idiomas: inglés, español y francés. De las cuales 17 fichas son de inglés, 43 fichas de español y 10 fichas de francés.

A continuación, se presentan los resultados obtenidos.

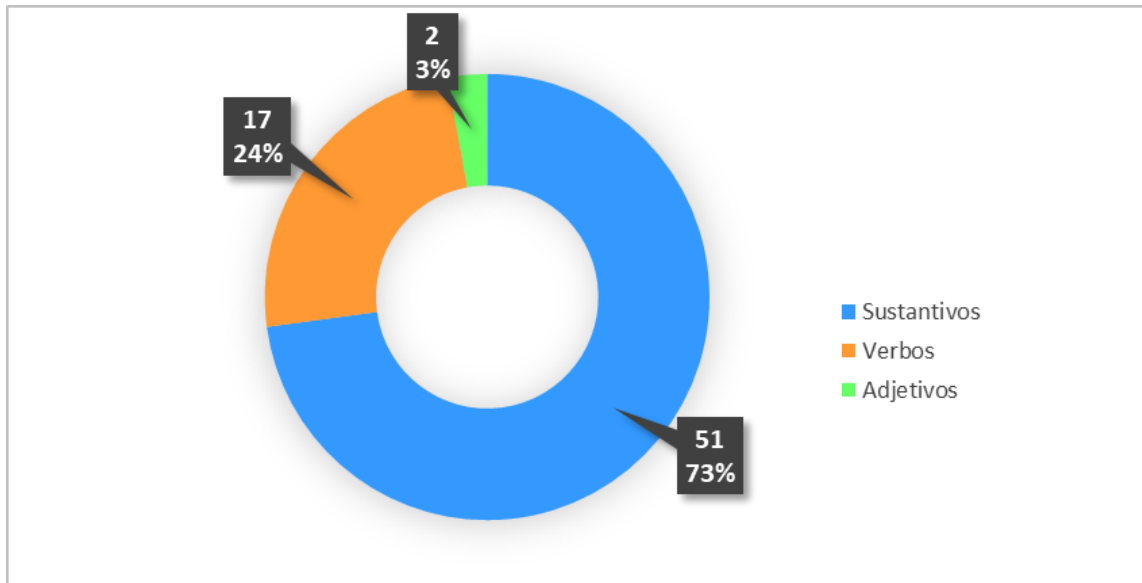
## 6.3. Resultados

En este apartado, las fichas completadas serán analizadas y sus resultados serán discutidos, con énfasis en las categorías gramaticales y tipos de formación de estos neologismos para, posteriormente, comparar los métodos de creación de neologismos en los tres idiomas, como está especificado en los objetivos de esta investigación.

### 6.3.1. Categoría gramatical

En este apartado se encuentran las tendencias generales observadas en las categorías gramaticales de las unidades léxicas recopiladas durante esta investigación en inglés, español y francés, según el corpus estudiado.

Gráfico 1: Neologismos clasificados por categoría gramatical



Según los datos mostrados en el gráfico n°1, en primer lugar, se puede observar que la mayoría de los neologismos encontrados corresponden a la categoría gramatical de sustantivo o nombre, los que con 51 entradas constituyen el 73% de los datos encontrados.

Después de una búsqueda exhaustiva sobre investigaciones de neologismos en videojuegos que sean relativamente actuales para poder realizar comparaciones más acertadas, se encontró en su mayoría estudios de neologismos en lengua general, en prensa y surgidos durante la pandemia del COVID-19. Como es el caso del estudio en inglés de Akut (2020), quien encontró en su investigación que la mayoría de los neologismos encontrados eran sustantivos (17 de 22), al igual que los resultados del trabajo en español de Fuentes *et al.* (2009), en el que la mayoría son sustantivos. Si bien este último es

sobre el lenguaje de prensa, es concordante con los resultados de la presente investigación. Esta tendencia continúa también en francés, según el estudio de Cartier *et al.* (2018) sobre neologismos en prensa en francés, quienes en su investigación encontraron un 79% de sustantivos. De esto se puede inferir que, al igual que en español e inglés, el francés tiende a crear más neologismos pertenecientes a la categoría gramatical de sustantivos que de otras categorías.

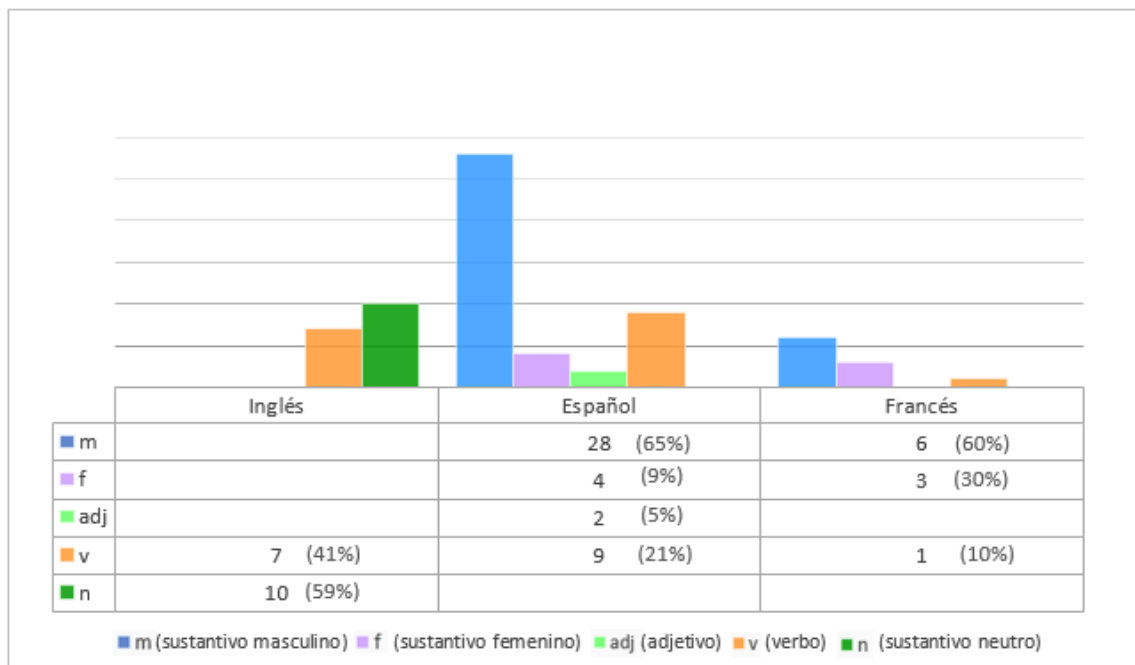
Esto podría deberse, como se expresa en Fuentes *et al.* (2009, p. 119), a que en la lengua española existe una tendencia a la creación de sustantivos por la necesidad del hablante de nombrar objetos concretos o abstractos con los que se pueden designar diversas realidades, hecho que también se ve reflejado según los resultados de los estudios en inglés y en francés antes mencionados.

En segundo lugar, con la segunda mayoría, se encuentran los verbos, los cuales con 17 entradas constituyen el 24% del total de datos encontrados, lo cual dista de lo encontrado por Flores *et al.* (2022) en su investigación sobre neologismos creados por préstamos, quienes encontraron que la mayoría de los neologismos son verbos, los que corresponden al 85% (6 entradas de un total de 7). Este fenómeno puede deberse a que los verbos son esenciales para el mejor desarrollo de la partida, porque se vuelve necesario denominar acciones nuevas y propias del juego para poder comunicarlas a los jugadores del equipo de forma efectiva.



En último lugar, encontramos la categoría gramatical de adjetivos, de los cuales solo se encontraron dos entradas y constituyen el 3% de los datos encontrados. Esto podría deberse a que durante una partida de *League of Legends* no es imperiosamente necesario caracterizar las realidades concretas o abstractas en el juego puesto que estas están a la vista o bien, en la instantaneidad del juego y las ansias de ganar, pasa a segundo plano la necesidad de caracterizar tanto acciones como realidades.

Gráfico 2: Neologismos clasificados por categoría gramatical divididos por idioma



En el gráfico n° 2, se puede ver el total de neologismos recopilados en esta investigación divididos por idioma, por lo tanto, en general, tenemos que en inglés se encontró un total de 17 neologismos, en español 43 y en francés solamente

10. La razón de que en inglés se encontraran menos neologismos que en español podría deberse a que la mayoría de los conceptos están presentes en la descripción de la página oficial de la compañía, lo que quiere decir que los conceptos están formalizados en inglés. Como es evidente, en el idioma español se encontró una mayor cantidad de neologismos que en inglés y en francés, esto puede deberse a que en español las palabras que se utilizan para denominar lugares o cosas dentro del juego no son las mismas que se encuentran en la página oficial en su versión en español, sino que según los resultados de esta investigación los usuarios hispanohablantes prefieren mantener el uso del inglés en el videojuego. Con respecto al idioma francés se encontraron menos neologismos porque, como se dijo anteriormente, ya existe una cierta formalización de algunas palabras.

En cuanto a la categoría gramatical de los verbos, como se puede apreciar en el gráfico n° 2, estos son la segunda mayoría en los tres idiomas estudiados ya que, como se dijo anteriormente esto podría deberse a que el corpus de esta investigación es una retransmisión de una partida del juego de *League of Legends* por lo que los jugadores con el fin de buscar una comunicación más efectiva y eficaz crean palabras nuevas para designar acciones particulares del juego, esto se condice con lo que expone en su investigación Lavale-Ortiz (2019), quien estudia los verbos neológicos a los que define como:

Un verbo neológico será un elemento lingüístico que cumple por semejanza la misma función que un verbo existente en la lengua, pero que no está registrado en nuestra memoria como un término sedimentado, sino que ha sido creado por similitud o analogía con unidades de la memoria y genera en quien lo emplea o escucha por primera vez una sensación de novedad derivada del contraste con ese fondo previo que conforma su competencia lingüística. (p. 220)

Esto explica que los verbos en neología son elementos lingüísticos que designan una acción que es novedosa al lenguaje común del hablante y que genera una sensación de novedad al escuchar esta nueva palabra. Podemos ejemplificar esta situación en nuestra investigación con el verbo *divear*, en español, el cual deriva del neologismo *dive*, en inglés, ambos significan “perseguir a un objetivo en una zona peligrosa, normalmente debajo de una torreta enemiga”, ya que si bien *dive* es una palabra conocida en inglés que significa saltar de cabeza al agua; saltar o moverse rápidamente hacia o en algo, según el Diccionario Cambridge, en este contexto se le entrega una nueva acepción a la palabra, por lo tanto, aquí se encuentra la sensación de novedad en el receptor.

En cuanto a los adjetivos, solo se encontraron 2 en español, lo que equivale al 5% en la cantidad de neologismos de este idioma, mientras que en inglés y francés no se encontró ningún neologismo de la categoría de adjetivos. Entonces, es posible afirmar que en el juego *League of Legends* se tiende a crear más sustantivos y verbos que adjetivos, lo que podría deberse a la necesidad de

comunicarse más rápido y de manera efectiva por la rapidez en la que se desarrolla el juego.

### 6.3.2. Tipo de formación

En este apartado se encuentran, por un lado, los tipos de formación de los neologismos encontrados en esta investigación, los cuales serán analizados para posteriormente discutir los resultados obtenidos y, por otro lado, se encuentran las tendencias en el tipo de formación de los neologismos divididos por idioma.

Gráfico 3: Neologismos clasificados por tipo de formación

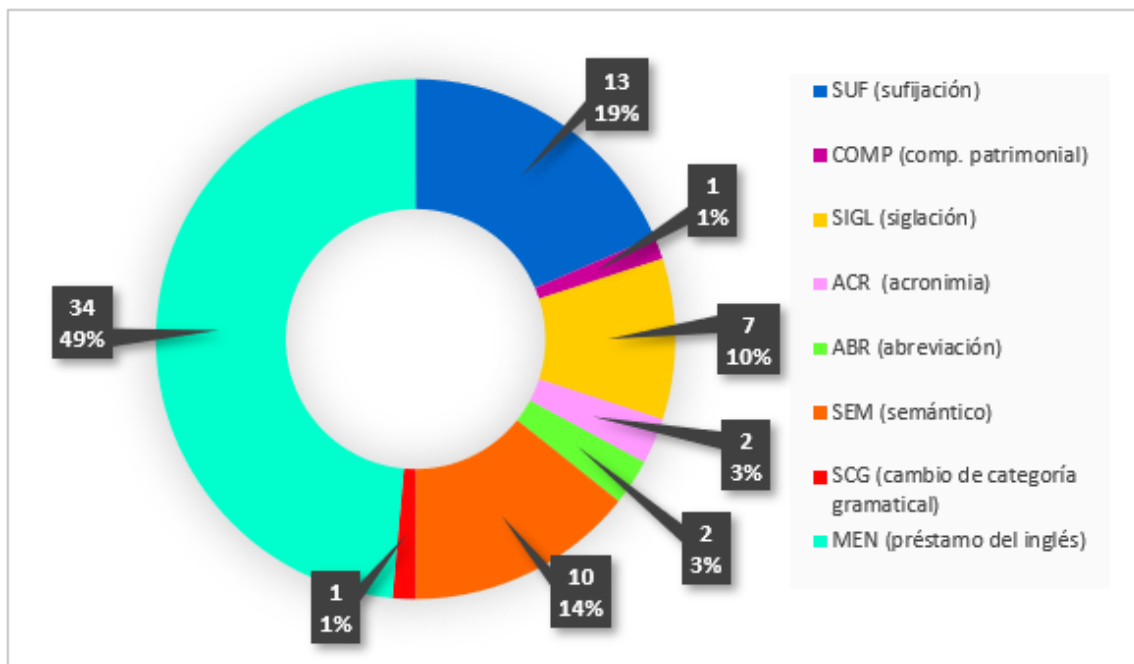
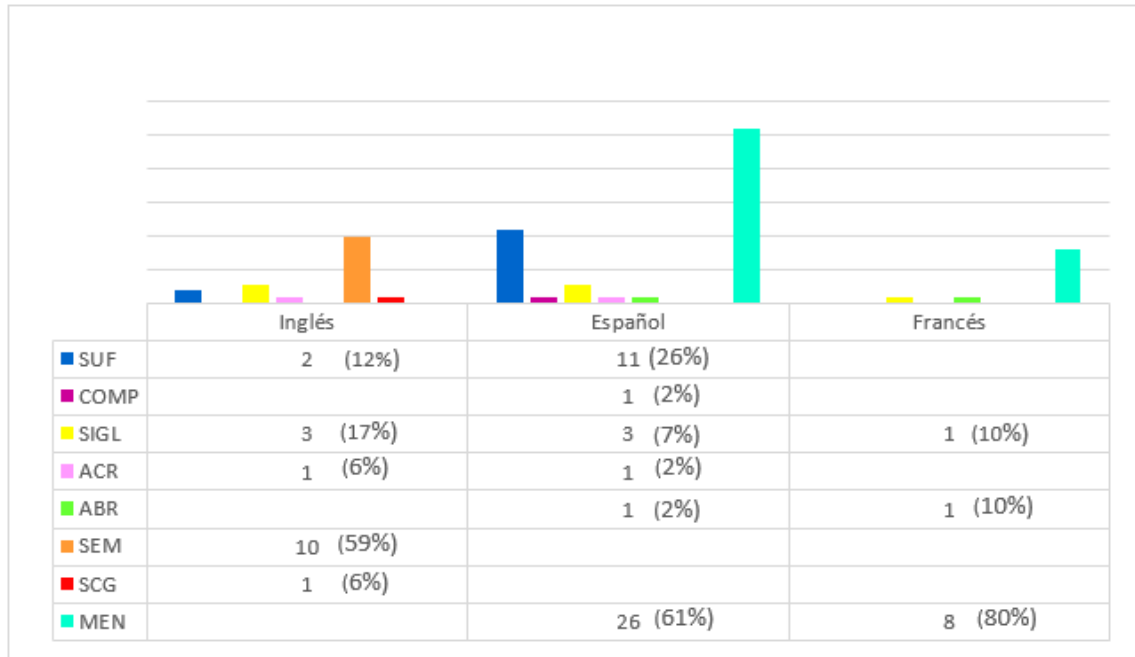


Gráfico 4: Neologismos clasificados por tipo de formación divididos por idioma



Como se puede evidenciar en el gráfico n°3, el tipo de formación que más entradas tuvo es el préstamo del inglés (MEN) en los idiomas español y francés, ya que en inglés las entradas pertenecen a neologismo semántico (SEM). A diferencia de este estudio, Dávila y Hernández (2021) encontraron más acronimia (ACR) en su investigación sobre neologismos surgidos en redes sociales durante el periodo de la COVID-19. Sin embargo, las circunstancias de esta investigación fueron distintas en el área de las lenguas, debido a que la pandemia del COVID-19, al ser un fenómeno mundial que se expandió de forma muy rápida en todos los países, en todos los idiomas se crearon nuevas palabras de forma paralela para referirse a las repercusiones o la nueva realidad que produjo esta circunstancia. En contraste con el caso de *League of Legends*, el que durante

sus primeros años solo estaba disponible en inglés y, paulatinamente, fue traducido a otros idiomas. Es esto último lo que podría ser la razón de por qué se encontró una gran cantidad de préstamos del inglés en español y en francés.

Como se puede evidenciar en el gráfico n° 4, en inglés se encontraron cinco tipos de formación distintos, de los cuales el más recurrente fue el neologismo semántico (SEM) con 10 entradas de un total de 17, lo que constituye el 59% de las muestras recopiladas, en contraste con lo encontrado por Algeo (1993), quien en su investigación muestra que en inglés los tipos de formación más comunes eran la derivación y la composición. Sin embargo, este autor estudia los neologismos en lengua general, por lo tanto, se puede ver una diferencia entre los resultados de Algeo (1993) con los resultados de esta investigación que es de un área especializada. Un ejemplo de neologismo semántico encontrado durante esta investigación es *farm*, que en el Diccionario Cambridge expresa en una de sus acepciones el hecho de utilizar la tierra para el cultivo y/o la cría de animales como negocio, en el videojuego *League of Legends* se refiere a la acción de matar oleadas de súbditos y monstruos para conseguir oro y experiencia. Otro claro ejemplo de neologismo semántico en inglés sería *Q*, el que es definido en el Diccionario Cambridge como la letra número 17 del alfabeto inglés, pero en el videojuego se refiere a la primera habilidad del campeón que se activa presionando la letra "Q" del teclado.

Según la muestra analizada en esta investigación en el idioma inglés existe una tendencia a otorgarle nuevas acepciones a las palabras, en lugar de crear una nueva. Estos resultados difieren con los resultados obtenidos por Jesenská (2014), quien en su investigación sobre neologismos en lengua general encontró que la mayoría de las muestras recopiladas pertenecían al tipo de formación por acronimia, lo cual a su vez dista de lo encontrado por Algeo (1993) quien, en su investigación, también en lengua general, encontró más neologismos formados por derivación y composición. Es por esta razón que se puede decir que los tipos de formación de neologismos en lengua general han ido variando a través de los años y actualmente es más complicado asegurar que existe un tipo de formación predilecto en inglés para crear palabras. Por lo tanto, si en lengua general es difícil encontrar una tendencia que se mantenga en el tiempo, entonces lo es aún más en un área de especialidad como la de los videojuegos, sobre todo con los escasos estudios que existen al respecto.

Con respecto al mismo gráfico se puede ver en inglés que la segunda mayoría en tipo de formación de neologismos es la siglación (SIGL), con 3 entradas, que representan un 17%. En cambio, siguiendo la línea de comparación del párrafo anterior, Jesenská (2014) encontró como segunda mayoría el tipo de formación por derivación, mientras que Algeo (1993) presenta los neologismos por formación semántica. De la muestra encontrada se puede decir que en inglés en este contexto específicamente, los usuarios del videojuego crean neologismos a través de la siglación, debido a que se busca la rapidez en la comunicación en

un juego con tiempo de reacción corto y así poder tener una ventaja que permita ganar la partida. Un ejemplo de siglación es el neologismo *AP*, el que es la sigla de *Ability Power* y se refiere a la estadística del campeón de Poder de Habilidad que muestra el daño infligido por habilidades mágicas o hechizos. Cabe mencionar que el tipo de formación de neologismos por siglación es el único presente en los tres idiomas estudiados, factor que será retomado más adelante.

En cuanto a los tipos de formación con menos entradas se encontró, por un lado, el tipo de formación por acronimia (ACR), con 1 entrada que constituye el 6% de los neologismos recopilados en inglés. Esta entrada es *auto attack*, que está compuesto por las palabras *auto* y *attack*, en la que *auto* es el truncamiento de la palabra *automatic*. Dicho neologismo se refiere al ataque básico efectuado por un campeón. Este ejemplo será retomado para ser analizado en profundidad más adelante. Por otro lado, en un caso parecido encontramos el tipo de formación por cambio subcategorial, el que también cuenta con 1 entrada, la cual constituye el 6% de los neologismos recopilados en inglés. El neologismo encontrado fue *CC up*, el que tuvo un cambio de sustantivo a verbo en este contexto, además podemos mencionar que esta palabra proviene de la sigla de *Crowd Control* (CC) a la que se le agrega la partícula *up* para intensificar su significado. De estos últimos datos expresados, lamentablemente, no se pueden hacer inferencias en cuanto a estos tipos de formación en inglés, puesto que la muestra es muy pequeña.



Como se puede evidenciar en el gráfico n° 4, en español el tipo de formación más común fue el préstamo del inglés (MEN) con 26 entradas las cuales constituyen el 61% de los neologismos encontrados, lo que tiene relación con Morales (2015), quien investiga sobre terminología en *League of Legends*, donde establece que los motivos de la inclusión de palabras provenientes del inglés tienen que ver con que:

La modalidad multijugador en línea establece la posibilidad de interacción entre participantes de distintas nacionalidades, lo que conlleva un intercambio de ideas realizado, principalmente, en lengua inglesa para un entendimiento óptimo. A partir de esta premisa, son los mismos jugadores quienes, por meros fines comunicativos, crean una terminología específica que posibilita y facilita la comprensión inmediata de hechos y acciones durante su tiempo de ocio lúdico. (p. 02)

Además, otro factor que influye en este hecho es que el videojuego inicialmente fue lanzado solo en inglés y desde ese idioma se hizo popular, lo que posiblemente influyó en la creación de neologismos en español (y francés) que provienen del inglés. Por lo tanto, se puede decir que existe una tendencia a crear neologismos por préstamo del inglés en LoL, debido a que los usuarios de este aprendieron a jugar el videojuego en inglés y se acostumbraron a utilizar estas palabras, incluso cuando, posteriormente, se crearon equivalentes oficiales en español.

La segunda mayoría encontrada en los tipos de formación en español fue la derivación por sufijación, con 11 entradas lo cual constituye el 26% del total de neologismos encontrados en este idioma, a diferencia de la investigación de Flores *et al.* (2022), en la que trabajaron con neologismos por préstamo del inglés en videojuegos, quienes entre sus resultados encontraron que la mayoría, es decir, 10 de los 15 neologismos por préstamo estudiados fueron adaptados al español a través de la sufijación, especialmente a través del sufijo *-ear*.

Cabe destacar que, como se mencionó anteriormente, en el estudio de Flores *et al.* (2022), en español algunos de los neologismos formados por sufijación sufrieron primero un proceso de préstamo de otro idioma y luego pasaron por el proceso de sufijación como, por ejemplo, el verbo *backear*, el cual primero fue un préstamo del inglés del verbo *back*, al que luego se le agregó el sufijo *-ear* para adaptarlo al español. Es importante mencionar que el sufijo *-ear* es uno de los más activos en la derivación verbal en todas las variedades del español según la Nueva gramática de la lengua española (RAE, 2010, p. 154), lo que concuerda en su totalidad con los resultados de esta investigación, ya que los 9 verbos encontrados en español tienen *-ear* como sufijo.

En cuanto a los otros tipos de formación, las entradas fueron escasas y en total constituyen un 13%. En primer lugar, se encuentra la subcategoría de siglación perteneciente a la categoría de truncamiento, la que con 3 entradas constituye el 7% del total de neologismos encontrados en español. Un ejemplo

de este tipo de formación sería *DPS*, neologismo que está formado por la siglación de la frase en inglés *Damage Per Second*. En segundo lugar, se encuentra la subcategoría acronimia, perteneciente a la categoría de truncamiento, con 1 entrada que corresponde al 2% del total de los neologismos encontrados en español. Este neologismo es *autoataque*, el que como se dijo anteriormente, sufre el mismo proceso que el neologismo en inglés *auto attack*. En tercer lugar, con 1 entrada que constituye 2% del total de los neologismos encontrados en español, se encuentra la subcategoría de abreviación también perteneciente a la categoría de truncamiento, el neologismo *prio* que sería la abreviación de la palabra 'prioritario', la que hace referencia a una estrategia durante el juego. Por último, se encuentra la subcategoría de composición patrimonial, perteneciente a la categoría de composición, con 1 entrada representando el 2% del total de neologismos encontrados en español. Esta entrada es *flash autoataque* que está formada por N+N, es decir, sustantivo más sustantivo.

Aunque la muestra de estos últimos tipos de formación es pequeña (solo 6 entradas en total) con respecto al total de los neologismos encontrados en español, se puede decir que existe una tendencia en el español a crear neologismos por truncamiento, ya sea siglación, acronimia o abreviación. Estos son por excelencia procesos de economía lingüística y que dentro del contexto de videojuegos sirven para comunicarse más rápido entre jugadores.

Con respecto a los tipos de formación encontrados en francés, según lo que muestra el gráfico n° 4, la mayoría de neologismos recopilados pertenecieron al tipo de formación de préstamo provenientes del inglés, con 8 entradas que constituyen el 80% de los neologismos recopilados en francés. Esto podría deberse a que el juego tuvo su origen en inglés y así se popularizó mundialmente, por lo tanto, la creación de palabras se vio influenciada por el inglés. En esta investigación, uno de los neologismos de tipo de formación por préstamo del inglés es *wave*, el cual se refiere al avance en el mapa de un grupo de súbditos. Se puede ver que es un sustantivo que proviene del inglés y que no ha pasado por un proceso de adaptación al francés.

Lo mencionado anteriormente tiene correlación con lo que dicen Perrin, Rivas y Therroine (2021), quienes notan que existe una reticencia en los jugadores o consumidores de videojuegos a utilizar terminología francesa, ya que prefieren el uso de préstamos del inglés, como el ejemplo que ellas entregan para el término *hardcore gamer*, el cual tiene equivalente por *hyperjoueur*, el cual se recomienda por la CGTN, lo cual concuerda con lo encontrado en la presente investigación, con el ejemplo del neologismo *top side*, el cual hace referencia al carril superior del mapa y que tiene equivalente en francés, *voie du haut*, otorgado por el desarrollador del juego.

Dentro de los neologismos recopilados en francés, también podemos encontrar las subcategorías de abreviación y siglación las cuales son parte de la

categoría de tipo de formación por truncamiento. Estas con 2 entradas, una en cada subcategoría, representan el 20% de los neologismos recopilados en francés, lo que equivale al 10% respectivamente. En el caso del neologismo por abreviación se encuentra *auto* que es la abreviación de la palabra *autoattaque*, la que a su vez tiene origen en un préstamo del inglés *auto attack*, pero que fue adaptado al francés. Mientras que, en el caso de la siglación, se encuentra *OTP* que proviene de las siglas de la frase en inglés *One True Pair*, que a su vez hace referencia a un campeón que es usualmente elegido por un jugador, cuyas habilidades domina a la perfección.

Esto demuestra que, aunque existan otros tipos de formación distintos al préstamo propiamente tal, todos los neologismos encontrados en francés tienen influencia del inglés, es por esta razón que es dable pensar que la creación de neologismos, al menos en este contexto, está estrechamente ligada al inglés.

Como se mencionó anteriormente, se puede notar como factor común, por un lado, que la gran mayoría de entradas fueron préstamos del inglés, tanto en español como en francés, lo que puede deberse a que el origen del videojuego fue en inglés. Además, como indica Vergara (2019), ya se habían creado códigos en común en foros, cuyas palabras estaban en este idioma y los jugadores se acostumbraron a utilizarlas. Por otro lado, es importante mencionar que el único tipo de formación presente en los tres idiomas fue la siglación (SIGL). Sin embargo, ningún neologismo por siglación fue el mismo en los tres idiomas.

De igual manera, como ejemplo, por una parte, se puede presentar *CS*, que proviene de *Creep Score* del inglés y se refiere a la estadística de un jugador que muestra la cantidad de monstruos o súbditos asesinados durante la partida. Este neologismo fue encontrado en el corpus de inglés y español, mientras que en el de francés no cumplió con los criterios para ser considerado neologismo.

Por otra parte, se encuentra el neologismo *OTP*, que proviene del inglés *One True Pair* y hace referencia a un campeón que un jugador elige siempre y cuyas habilidades domina a la perfección. Este neologismo fue encontrado tanto en el corpus de español como el de francés, el cual si bien es una sigla proveniente del inglés, según el OBNEO (2022), debe considerarse neologismo por siglación, aunque su origen sea en otro idioma. De estos hechos se puede decir que todos los neologismos por siglación recopilados en este estudio provinieron de siglas en inglés, es por esta razón que se puede corroborar lo que ya se expuso antes durante esta investigación que la creación de neologismos en español y francés tienen gran influencia del inglés.

Un ejemplo particular en esta investigación es el neologismo *auto attack*, debido a que es el único neologismo encontrado en los tres corpus de estudio, es decir en inglés, español y francés. Cabe destacar que esta palabra fue recopilada en tres formas ortográficas distintas, lo que también es una característica de los neologismos (la inestabilidad sistemática), pero cuya pronunciación es muy similar; en inglés se encontró *auto attack*, en español fue

*autoataque* y en francés fue recopilada como *auto*. Como se puede evidenciar, las primeras dos formas encontradas pertenecen al tipo de formación por acronimia, las cuales están compuestas por las palabras *auto* y *attack/ataque* (respectivamente), en la que *auto* sería el truncamiento de la palabra *automatic/automático*. Entonces, se puede decir que la acronimia como tipo de formación de neologismos no obtuvo una mayoría en ninguno de los tres idiomas estudiados, por lo que se puede inferir que no es predominante a la hora de crear palabras. Sin embargo, la acronimia forma parte de la categoría de formación por truncamiento la que sí es un factor común en los idiomas estudiados, por lo tanto, es posible decir que en las investigaciones de neologismos se encuentre al menos un neologismo por truncamiento.

Además, se encontró que tanto en inglés como en español existe una variedad más amplia de tipos de formación a diferencia del francés en que se encontraron solamente tres tipos de formación, además de muy pocas muestras. Es por esta razón que es posible concluir que tanto el inglés como el español utilizan más tipos de formación de neologismos a la hora de crear palabras.

### 6.3.3. Equivalentes y variantes

En cuanto a los equivalentes, es importante mencionar que en esta investigación se trabajó con la definición de equivalente que entrega Pym (2012), quien expresa que al traducir podría darse el fenómeno de que tanto en la lengua

origen como en de llegada exista el mismo valor o información con respecto a un hecho en específico, de esta manera este valor o información puede ser expresado en más de una manera tanto en la lengua origen, como en la de llegada.

En cuanto a los equivalentes encontrados durante esta investigación, en los 70 neologismos que se recopilaron, 57 de estos tenían al menos, un equivalente en las otras lenguas de estudio. Por un lado, de los equivalentes encontrados en esta investigación, se encontró que se utilizó la misma palabra usualmente proveniente del inglés para referirse a lo mismo en los otros idiomas, es decir, español y francés, por ejemplo, la palabra *main*, que se utiliza con el mismo significado en los 3 idiomas estudiados.

Por otro lado, se encontró que algunos de los equivalentes recopilados no son considerados neologismos en los otros idiomas, puesto que fueron encontrados en el corpus de exclusión de los otros idiomas, un ejemplo de este fenómeno es *flashear*, neologismo encontrado en español que tiene como equivalentes *flash out* en inglés y en francés.



Entrada 36	flashear
Categoría gramatical	v intr
Tipo de formación	SUF
Definición	Acción de utilizar el hechizo “destello” en el juego, el cual consiste en teletransportar al campeón en un trecho corto para salir de una situación peligrosa.
Contexto	“[...]Skeanz que intentaba robar el dragón no va a poder salir con vida de la jugada y menos mal que Jeskla raudó a la hora de flashear, porque si no esta habría sido otra kill más al marcador de Rogue[...]”
Variante	-
Equivalente	flash out (en), flash out (fr)

Imagen 2: Extracto de ficha de vaciado 36

De este ejemplo se pueden decir dos cosas, la primera, como se dijo en el párrafo anterior, si bien *flashear* es un neologismo en español y *flash out* también es considerado neologismo en francés, en inglés, el equivalente encontrado *flash out*, no cumplió con los requisitos para ser considerado neologismo. Sin embargo, fue encontrado en el corpus de estudio, por lo que se incluyó dentro de los equivalentes de la palabra *flashear*. El segundo hecho destacable es que, como está a la vista, el neologismo y los equivalentes no comparten la misma grafía, ya que en español el neologismo llegó como un préstamo del inglés *flash* y luego fue adaptado a través del sufijo *-ear* el que se utiliza para formar verbos, mientras que en francés se mantuvo el préstamo tal cual fue extraído del inglés y no sufrió este proceso de adaptación. Además, en inglés se utiliza la partícula *out* (en *flash out*) para indicar que se utiliza el flash para salir de un lugar mientras que en español esto se infiere del contexto. A pesar de las diferencias expresadas, *flashear* y *flash out* comparten el mismo significado, es por esa razón que se consideran equivalentes.

Cabe destacar que, en esta investigación, la recopilación de equivalentes para los neologismos encontrados es fundamental para el desarrollo del glosario que pretende ser un aporte para el trabajo de los traductores que deban desempeñarse en esta área, puesto que será un aporte en el proceso de documentación de los traductores a la hora de entender y trabajar con los neologismos encontrados en el videojuego *League of Legends*.

En cuanto a las variantes encontradas para los neologismos recopilados, según la muestra solo 13 de los 70 neologismos cuentan con una variante. En esta investigación se entiende variante como una palabra diferente al neologismo recopilado para referirse a una misma acción, es decir, dos palabras que se utilicen en el mismo idioma con la misma significación. En cuanto a las variantes recopiladas por idioma, en inglés no se encontraron variantes para los neologismos, en español se encontraron 9 variantes y en francés 4.

Se puede notar que, en español, la mayoría de las variantes recopiladas son traducciones de los neologismos por préstamo del inglés como, por ejemplo, *bot lane*, cuya traducción 'carril inferior' se encontró en el corpus estudiado de español. Es interesante agregar que es mucho más utilizado el préstamo *bot lane*, entre los usuarios, que su variante propia del español.

Esto demuestra que, aunque existan variantes de los préstamos provenientes del inglés en el idioma español que ya están establecidas y son aceptadas por los usuarios del videojuego, estos prefieren seguir utilizando los préstamos, lo

que se podría deber a que son palabras más comunes entre usuarios de *League of Legends*, lo cual no supone perturbaciones en la comunicación. Además del hecho de que existe una cierta costumbre en los usuarios de utilizar los préstamos, ya que son palabras más conocidas por ellos. Otros ejemplos de este mismo fenómeno son el uso de *ultimate* y definitiva, *draft* y composición, *flash autoataque* y destello, *pushear* y empujar, los que como se mencionó en el párrafo anterior se prefiere el uso del préstamo por sobre su variante en español.

En el corpus en francés, como se mencionó en el apartado de tipos de formación, la mayoría de los neologismos son préstamos provenientes del inglés. Según lo encontrado, estos neologismos tienen variantes que son, de igual manera, palabras provenientes del inglés como, por ejemplo, *top side* para referirse a la calle superior cuya variante es *top lane*, en francés según la página oficial de Riot Games debería denominarse como *voie du haut*, la que a pesar de ser oficial no se utiliza en ningún momento durante la retransmisión estudiada.

## 7. CONCLUSIONES

Esta investigación se centró en la recopilación e identificación de neologismos durante una partida del campeonato de la Liga Europea del videojuego *League of Legends*, retransmitida en inglés, español y francés. En esta recopilación se encontró una mayor cantidad de neologismos en español, seguido por el inglés y por último el francés. Posteriormente estos fueron analizados a través de sus categorías gramaticales y sus tipos de formación.

Con respecto a lo recopilado en el idioma inglés, se puede decir que se esperaba encontrar más neologismos pertenecientes al tipo de formación por siglación (SIGL), debido a que según el conocimiento previo que teníamos del mundo *gamer*, se habían encontrado en el lenguaje común palabras como *GG* (Good Game) o *Tp* (teleport) las que tienen origen en el área de los videojuegos. Es por esta razón que se podría suponer que mayoritariamente se encontrarían siglas en inglés, hecho que no sucedió, ya que la mayoría de los neologismos encontrados fueron semánticos, es decir, palabras ya existentes a las que se les asigna una nueva acepción. Esto podría deberse a que, según lo que muestran los resultados de esta investigación, en el inglés existiría una cierta reticencia a crear palabras nuevas o a adoptar palabras de otros idiomas.

Luego, se encuentran los neologismos recopilados en español. En la muestra analizada, si bien se encontraron bastantes préstamos del inglés, estos tienden

a ser adaptados según las reglas gramaticales del idioma. Además, los usuarios del videojuego utilizan tanto estos préstamos como los equivalentes en español, lo que contrasta con lo encontrado en francés, idioma en el que existen equivalentes para algunos neologismos. Sin embargo, los usuarios del videojuego muestran una reticencia en su uso. Se puede destacar entonces que el español tiende a incluir los préstamos en su idioma a través de la adaptación, mientras que, en francés en lugar de adaptar los préstamos, se hace el esfuerzo de crear nuevas expresiones que, en la práctica, no son utilizadas por los usuarios.

En cuanto al francés se tenían dos suposiciones, en primer lugar, que se encontraría palabras propias del idioma francés (que se crearan neologismos semánticos o por composición, por ejemplo) y no préstamos. Y en el caso de encontrar préstamos sería una cantidad menor. Es por esta razón que fue una sorpresa encontrar que la mayoría de los neologismos recopilados pertenecen al tipo de formación por préstamos provenientes del inglés.

En segundo lugar, al encontrar que los neologismos estaban formados a través de préstamos, se presupuso que se encontrarían variantes de estos neologismos dentro de la misma retransmisión, ya que en Francia existe la Commission générale de terminologie et de néologie (CGTN). Esta se encarga de proponer equivalentes en francés de neologismos provenientes de lenguas extranjeras, en distintas áreas y una de ellas es la de los videojuegos, con la misión principal de

enriquecer el francés y que se prefiera el uso de estas palabras en vez de los préstamos de otros idiomas.

A pesar de esto, no se encontraron variantes en francés para los neologismos recopilados. En síntesis, según lo mostrado en esta investigación, los usuarios del videojuego *League of Legends* en francés, aun teniendo palabras que designan estas realidades o acciones en su lengua materna, las que se pueden encontrar en la página oficial de Riot Games en francés, prefieren el uso de préstamos provenientes del inglés. Por lo que se podría decir que existe un cambio, quizás en las generaciones jóvenes: ya no habría reticencia a utilizar palabras extranjeras.

Además, como se mencionó en el análisis de resultados, en francés y en español se encontró una cantidad similar de candidatos a neologismos. Sin embargo, la revista [jeuxvideo.com](http://jeuxvideo.com), que es una de las más populares de Francia, contaba con una lista de vocabulario explicando los conceptos del videojuego *League of Legends*. Esto demuestra que en francés existe una mayor preocupación por formalizar estas palabras y darles un significado.

Con respecto a las herramientas utilizadas se considera que fueron adecuadas para lograr los objetivos propuestos.

En cuanto a las futuras investigaciones que podrían complementar el presente estudio, sería interesante realizar un estudio de un corpus más extenso, ya que

los neologismos en la presente investigación fueron recopilados de solo una partida y se podría suponer que actualmente existen muchos neologismos más en este contexto. Además de que, al tener millones de usuarios de todo el mundo, es muy probable que se sigan creando neologismos, por lo tanto, es un área que se debe seguir estudiando a futuro con el objetivo de seguir aportando documentación para los traductores.

Asimismo, otra investigación que sería interesante ver, tomando como referencia este estudio, podría ser el análisis del proceso de formalización de estos neologismos en los idiomas, es decir, si estos dejan de ser neologismos en el tiempo y se instalan de forma definitiva en el lenguaje gamer con un registro en revistas especializadas y glosarios, o si desaparecen con el paso del tiempo, entre otros factores.

Por último, esta investigación ha cumplido con el objetivo identificar los distintos neologismos utilizados en un relato de una partida de *League of Legends* en inglés, español y francés, y con ello aumentar la documentación para los traductores sobre el área de los videojuegos, a través de un glosario con equivalentes de los neologismos recopilados en el videojuego *League of Legends* y aportar información sobre la tendencia en el tipo de creación de neologismos en los tres idiomas investigados.

## 8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ActivePlayer. (2022, 1 de octubre). *League of Legends Live Player Count and Statistics*. ActivePlayer.io <https://activeplayer.io/league-of-legends/#:>
- Akut, K. (2020). Morphological Analysis of the Neologisms during the COVID-19 Pandemic. *International Journal of English Language Studies*, 2(3), 01–07. <https://doi.org/10.32996/ijels.2020.2.3.11>
- Algeo, J. (1993). *Fifty Years Among the New Words. A Dictionary of Neologisms, 1941–1991*. Cambridge University Press.
- Alvar Ezquerro, M. (2005). *El neologismo. Concepto, formación y aceptabilidad*. Iniciativas de Gestión Cultural Siglo XXI, S.L.
- Cartier, E. et al. (2018). Détection automatique, description linguistique et suivi des néologismes en corpus : point d'étape sur les tendances du français contemporain. *SHS Web Conference*, 46. <https://doi.org/10.1051/shsconf/20184608002>
- Cabré, M. T. (2006). La clasificación de neologismos: una tarea compleja. *Alfa Revista de Lingüística*, 50(2), 229-250. [https://www.researchgate.net/publication/26623352\\_La\\_clasificacion\\_de\\_neologismos\\_una\\_tarea\\_compleja](https://www.researchgate.net/publication/26623352_La_clasificacion_de_neologismos_una_tarea_compleja)
- Carrillo, J. (2015). La dimensión social de los videojuegos 'online' de las comunidades de jugadores a los 'e-sports'. *Revista científica en el ámbito de la Comunicación Aplicada*, 5, 39-51. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5277303>
- CGTN. (2017). Vocabulaire de la culture et des médias (liste de termes, expressions et définitions adoptés). *Journal Officiel De La République Française*, 84.



- Dávila, M. y Hernández, E. (2021). Neologismos surgidos en redes sociales durante el periodo de la covid-19 y su equivalente en español, francés e inglés. (Tesina). Universidad de Concepción, Concepción.
- Díaz, M. T. (2015). Neología aplicada y lexicografía: para la (necesaria) actualización de las entradas de los elementos de formación de palabras en diccionarios generales. *Revista de Lingüística y Lenguas Aplicadas*, 10(1), 12-20.  
<https://doi.org/10.4995/rlyla.2015.3587>
- Domènech, O. y Estopà, R. (2009). La neología en textos orales. *Revista de Investigación Lingüística*, 12, 39–64.  
[https://www.researchgate.net/publication/277059661\\_La\\_neologia\\_en\\_textos\\_orales](https://www.researchgate.net/publication/277059661_La_neologia_en_textos_orales)
- Enecoiz, M. (2000). *Utilidad del diccionario para la traducción de textos en las clases de ELE. ¿Qué español enseñar? Norma y variación lingüísticas en la enseñanza del español a extranjeros: actas del XI Congreso Internacional ASELE*, 287-296. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=608265>
- Facultat d'Informàtica de Barcelona. (2008). *Historia de los videojuegos*. Retroinformática: El pasado del futuro. <https://www.fib.upc.edu/retro-informatica/historia/videojocs.html>
- Flores, L. et al. (2022). Neologismos léxicos de videojuegos. *Jóvenes en la ciencia*, 16, 1–10.  
<https://www.jovenesenlaciencia.ugto.mx/index.php/jovenesenlaciencia/article/view/3736>
- Freixa, J. y Llopart-Saumell, E. (2014) La función de los neologismos: revisión de la dicotomía neología denominativa y neología estilística. *Neologica*, 8, 135–156.  
<http://dx.doi.org/10.15122/isbn.978-2-8124-2999-6.p.0135>
- Fuentes, M. et al. (2009). Neología léxica: reflejo de la vitalidad del español de Chile. *RLA: Revista de Lingüística Teórica y Aplicada*, 47,103-124.

- García-Aranda M., Barrios, M., Aguilar A. (2000). Consideraciones acerca de los neologismos en la prensa actual. *Actas del congreso Tendencias en la investigación lexicográfica del español: el diccionario como objeto de estudio lingüístico y didáctico*, 25-27 noviembre 1998, 237-245.
- Gouadec, D. (2003). Le bagage spécifique du localiseur/localisateur : le vrai « nouveau profil » requis. *Meta*, 48 (4), 526-545. <https://doi.org/10.7202/008724ar>
- Jesenská P. (2014). Early 21st Century Neologisms in English. *Hradec králové journal of anglophone studies*, 1 (2), 85–91. <http://pdf.uhk.cz/hkjas/>
- IATE. (2021, 30 de junio). *User's Handbook*. <https://iate.europa.eu/info/documentation>
- Lavale-Ortiz, R. M. (2019). Bases para la fundamentación teórica de la neología y el neologismo: la memoria, la atención y la categorización. *Círculo de Lingüística Aplicada a la Comunicación*, 80, 201–226. <https://doi.org/10.5209/clac.66608>
- Merlo, J. (2004). *Uso de la documentación en el proceso de traducción especializada*. Manual de documentación y terminología para la traducción especializada, p. 309–336. <https://gredos.usal.es/handle/10366/121436>
- Microsoft Press (1993): *The GUI Guide: International Terminology for the Windows Interface, European Edition*. Redmond
- Morales, L. (2015). La terminología “gamer” en el contexto del videojuego multijugador en línea. *Revista Electrónica del Lenguaje*, 2.
- Movistar eSports. (2018). ¿Qué es League of Legends?. Diario AS. [https://esports.as.com/league-of-legends/League-of-Legends-conceptos-roles-competiciones\\_0\\_1121887801.html](https://esports.as.com/league-of-legends/League-of-Legends-conceptos-roles-competiciones_0_1121887801.html)
- Observatori de neologia. (2022). Nuevo protocolo de vaciado de textos en español observatori de neologia. Universitat Pompeu Fabra.

- Perrin, A. Rivas, M. Theroine, S. (2021) Au cœur de la terminologie du jeu vidéo. L'absence de ressources, frein majeur pour les traducteurs. *Traduire*. 27-40 <https://doi.org/10.4000/traduire.2285>
- Poor, A. (2019, 28 de septiembre) ¿Qué es el streaming y cómo funciona?. Avast academy. <https://www.avast.com/es-es/c-what-is-streaming#topic-2>
- Pym, A. (2012). *Teorías contemporáneas de la traducción*. Intercultural Studies Group.
- Real Academia Española (2010). *Nueva gramática de la lengua española*. Manual. Espasa Libros.
- Real Academia Española. (2021). *Diccionario de la lengua española*, 23.<sup>a</sup> ed. [versión 23.5 en línea]. <<https://dle.rae.es>>
- Revuelta, F. y Sáez, A. (2012). El videojuego en red social: un nuevo modelo de comunicación. *Tejuelo: Didáctica de la Lengua y la Literatura*. Educación, 6, 157-176.
- Rey, A. (1976). «Néologisme: un pseudo-concept?». *Cahiers de Lexicologie*. 28, 3-17.
- Riot Games. [@riotgames]. (2021, 1 de noviembre). Agradecimiento a los nuevos jugadores [Tweet]. Twitter. <https://twitter.com/riotgames/status/1455172784938651649>
- Vega, E (2017). Las fichas neológicas como herramientas de investigación lingüística. *Revista electrónica Linred*, 15.
- Vergara, A. (2019). Análisis del papel de traductor aficionado de los usuarios del videojuego multijugador en línea *League of Legends*. (Tesis). Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, Valparaíso.
- Yuste, J. (2014). Traducción y paratraducción en la localización de videojuegos. *Scientia Traductionis*, 15. <http://dx.doi.org/10.5007/1980-4237.2014n15p61>

## 9. ANEXO

### 9.1. Transcripciones

## 9.2. Transcripción retransmisión inglés

[00:00:01] – Duckling: Welcome back, ladies and gentlemen to the Amazon European Masters. We're about to round out group A, but before we do that, though, we do have an interview with a lovely guy. It is none other than Pride. You've all known him from his time in Fnatic rising, making finals. But this time, though, only making it to the group. There still an impressive performance today, two and one overall. How do you feel Pride now with how today has been?

[00:00:23] – Pride: Yeah, I mean, we finished today at 2-1, right. But we're obviously very disappointed that we didn't make it out of the groups. I think everyone has their regrets, especially for me, like, coming from the final and then not even making it out of the groups hurts. But there's still summer split and that's what my focus will be on.

[00:00:41] – Troubleinc: And obviously, Pride, I remember you retired sort of planes to finals run previously with the Fnatic Rising in roster and obviously join a brand new whole project, right. It's the first time this team has been built. The entire roster is like, brand new. You guys are playing together for the first time and you've managed to get second seed, make it to groups, have a pretty impressive performance as well. I want you to tell me what sort of like, your future goals are for this team and how do you see it working with, like, your current teammates?

[00:01:10] – Pride: Yes, I mean, my goal has always been and will always be to win the EU Masters and to make it to the LEC, of course, winning the EU Masters is the top thing you can reach outside of the LEC. I think we showed that we can improve very fast with this team, like, we started zero four in the split, in the primary split, so we bounced back. We had, like, an insane miracle run. We ended up second place. So I think we definitely have the potential and we just need to be more efficient and work on it.

[00:01:37] – Troubleinc: Absolutely. We've seen you at the top right, and you're still top notes. You'll make it there for sure again. Now, I would like to have your prediction because we have both Ago Rogue and Vitality Bee playing against each other for the first seed. Which one do you think will take it and why?

[00:01:53] – Pride: It's actually hard to say. I think Rogue played a very interesting draft previously, right?, with the Rengar-Ivern. So, honestly, if they have more cheese like this prepared, it can go both ways, but I think if they play standard Vitality, we'll just smash them.

[00:02:09] – Troubleinc: Okay. Standard Vitality. Crazy. Rogue. Thank you very much. Pride.

[00:02:14] – Duckling: Yeah, let's see if that rings true. Thank you so much for your time, Pride, and congratulations on the wish you got today, commiserations for not making it through. It's been great having you on broadcast and a very insightful interview. Best of luck moving forward.

[00:02:24] – Pride: Thank you. Bye bye.

[00:02:27] – Duckling: And with that Trouble. We only have one game left of today, but before we start talking too much about that, let me take a look. I'd rather take a look at some of the crazy action we just had in this game.

[00:02:40] – Troubleinc: Okay, so this game was clinical. Honestly, the early game was clinical for Eintracht Spandau. They drafted for top side of the map to Jayce, Lillia, Renexton, the ad-ap-around combo. They managed to snowball Pride's Renexton at six and zero and then they just used him to take every single out the tower pre 20 minutes around the map. Then a few whoopsies happened like this one where Pride oversteps a little bit, the team doesn't know if they want to just take the tower or they want to engage in fight. A really nice hook comes in from TasteLess and if GoldenTo4st stays alive for the entire of the fight and starts getting excited, starts getting these resets, here is what happens, he will take one kill and then it will snowball the fight, Wondro also had time to reset, go back to keep up into the fight, finish it by killing both Kynetic and Special as well. And honestly it looked like there were glimpses of hope for Crvena Zvezda. But then it becomes really difficult, right? If in 20 minutes you have lost every single out the tower, it's really difficult to walk into a new jungle, get that vision, especially when even your jungler was supposed to be your tank

[00:03:43] – Troubleinc: Instantly dies when they face Jax so it was a really rough game to play for Crvena Zvezda. There were glimpses of hope, there were glimpses where we thought GoldenTo4st might make the month's display with the Jinx, after getting one of the resets. Pride here was their last try to save the game, they played the team fight. There was no tower left, the games came a little bit too late. The tower was already gone, there was already a Midlane wave pushing their nexus towers as well. And Eintracht Spandau were able to split them apart and take them down.

[00:04:15] – Duckling: And Eintracht Spandau obviously managing to take the win in the end. And it was a game where they really dominated the early game, they had a crazy early game where Pride really was the main man, but as we moved into the late game, it felt like both AD carriers Kynetic and GoldenTo4st had that time to shine. In the end though, it simply wasn't enough. You could see in the gold graph there was a few bumps here and that wasn't a perfect game from Eintracht Spandau, but they definitely showed improvements from the first couple of group day to this day. Now going two and one only loses to Ago Rogue.

[00:04:42] – Troubleinc: Okay, Renexton sucks, this guy was six and zero and still Lilia and Jayce did more damage. I'm going to side 100% with the last year, Renexton sucks. It did its work Pride play it fantastically in the early game, but Renexton sucks.

[00:04:56] – Duckling: Okay, so we'll leave it at that, but let's start talking about this next game, Trouble, match of the day.

[00:05:02] – Troubleinc: Take me away from the Renexton garbage.

[00:05:03] – Duckling: let's take a look at the lineup Vitality Bee versus Ago Rogue, winner takes first seed, loser takes second, still moves through. But Vitality Bee four ex LEC players and a promising mid laner Diplex. Strong roster, strong roster.

[00:05:17] – Troubleinc: Absolutely Szygenda, Skeanz, Diplex, Jeskla and Jactroll pretty much you surely know a lot of these names, all exempt Diplex ex LEC players. And right here we have Sinmivak, Rabble, and Nite who played together in Game of Legion last season. Luckier and Beansu, who slotted into the roster as well as a substitute. And obviously they're both coming in with only one defeat under their belt. The only defeat, though, that Ago Rogue have underneath their belt is that one to Vitality Bee, but actually early on today, Luckier said that if they do end up playing their game, it's going to be a 3-0 day for them.

[00:05:59] – Duckling: Let's see. I am certainly excited. We also had a chat with no one than the mid laner, of course, of Ago Rogue and Nite and what he also said, he said he had some spicy stuff up his sleeve that might be pulled out. So I'm very excited for this draft. Normally I wouldn't be excited for draft, but after what Ago Rogue pulled out earlier, everything can happen.

[00:06:18] – Troubleinc: I wouldn't be surprised to see maybe it's a Soraka ban because it has been hovering about and with Sinmivak having such a stellar performance onto the Gwen, even if you don't run the Ivern-Rengar, it becomes a little bit problematic having to deal with all the healing that comes through globally from the Soraka, especially when you play the Gwen she heals a lot herself as well, plus the cleanse of the previous wounds. Yeah, I wouldn't be surprised to see it here, especially since we heard about her, a lot of maybe she's coming through. From about the picks it's going to be the Zeri, very surprising for Vitality Bee. And if this is not a LeBlanc pick, that would also be surprising because then LeBlanc and Volibear will be left open for Vitality Bee.

[00:07:00] – Duckling: Jarvan though is the last ban for Ago Rogue. That means all things are actually open. Trouble you like this, you mentioned it earlier, the hover had 100% wound rate today. So maybe Vitality Bee is just trying to improve their odds [sobrepuesto]

[00:07:10] – Troubleinc: I'm just gonna say, I'm just gonna say, I'm just gonna say Vitality Bee lost to Eintracht Spandau. I looked at the draft because what's in the game there was not a single hover. I'm just saying.

[00:07:21] – Duckling: Although Ago Rogue hovering what they played just that last game. Maybe they go toward that again, but it would surprise me if they did. It doesn't seem like the best move now that your opponents know the strategy, but they're going for it. I mean, they weren't beaten before and it worked wonders, so why not run it back?

[00:07:39] – Troubleinc: Absolutely, and I think also the worry about whoopies that Ago Rogue will learn from on that game. Now, the thing is that Ago Rogue did not have the best siege in that game. So even though they were winning fights, they were a little bit disjointed, Rabble was running a little bit far ahead of the other ones. And I think if they're locking the Gwen right here, I think it's a really good takeaway because you take away that AP scaling side later that you would have in the likes of Gwen. And then the next one that comes to mind is maybe potentially like something like a cannon, maybe a Mordekaiser even, that has received a few bucks here and there, but nothing will compare to the Gwen in terms of scaling and healing and sideline pressure, especially at level 16.

[00:08:22] – Duckling: Understood, just taking away the Gwen, it's giving to Szygenda one of the most prominent carry top laners and then not going towards an AP top lane, and that's someone who has a little bit of AP damage, but it is Sinmivak being put on the Jax, of all things.

[00:08:35] – Troubleinc: I like this because that means you can play towards the tops of the map or at least you can scale into the late game the same way as well. Jax is the same type of champion, just AD style, where you want to scale into the late game and actually be a nuisance on the side lane. Now, my question here is, do you ban the Soraka away? You've already found the Yummy away. Do you ban the Soraka away? Because without the Soraka on the side lane or Saraka bot lane, you're running into a little bit of a trouble not having a lot of AP damage if you do lock in the Soraka, because, yes, the Ivern does a bit of AP damage and yes, the Soraka does a little bit of AP damage, but like you lose that mix that the Rengar plus Gwen brought to you in the mix in terms of hyper scaling into the late game because the Gwen has been taken away. So because Soraka has been ban away here, I'm expecting maybe to even see something like even Seraphine potentially the bot side.

[00:09:24] – Duckling: Yeah. So Ago Rogue, they get the two main pieces with the special duo of the Ivern and the Rengar, but they have now been denied two puzzle pieces into that five brick puzzle. So I am very excited to see what they go towards. They bring up some great ideas, I feel, with the Seraphine. But no, they're hovering something different at the moment. Let's see if they lock it in, so they go for the Braum instead, they're definitely anything plans, it feels like.

[00:09:47] – Troubleinc: I really like the Braum here, especially you playing against the Xayah and the Xayah is playing into the lethality build. So the QE can be completely blocked by the Braum. It blocks projectiles with the shield. Now I wonder what they're gonna choose to pair up the Braum with, 'cause usually you'd want to pair it up with something like a Lucian like a proc very easily, if you will, the passive. But if you look on the other side, Braum is usually very prominent jumping into a lot of melee champions and so far Vitality Bee have three of these melee champions. If they lock in a top lane, that's melee, sorry, a mid laner, that might be melee as well, that could be four melee champions into the Braum and having champions that run into you and starting to proc the passive right, left and center. It is so much easier when you do play into melee champions. So, waiting to see what Vitality Bee there is another melee champion, that's four melee champions into a Braum.

[00:10:40] – Duckling: That's a Malphite. So that obviously fits into the puzzle piece somehow. Yet another Katarina hover to just cancel out the previous hover from Vitality Bee, so regardless now, Trouble, the Katarina hover won't have 100% a win rate as a [interrupción]

[00:10:59] – Troubleinc: No! I just realized they're ruining my win rate. No! Why? no! That's cheating. Okay, listen, the first team to hover it only gets the win rate, okay?

[00:11:08] – Duckling: Okay, so it's the first hover. That's how we count the win rate from now on. So it mine still be 100% if Vitality Bee pulls through [interrupción]

[00:11:13] – Troubleinc: Yeah Beansu's doesn't count. I'm sorry, I'm sorry

[00:11:14] – Duckling: So Beansu's doesn't count, we just cancel ourselves if they end up losing or if Vitality Bee lose as Szygenda hover didn't count and we're going with Beansus instead, still a 100% win rate, depending on how you count. Regardless, this draft has gotten very spicy. Is that a Malphite versus Sylas mid lane matchup I'm looking at?

[00:11:32] – Troubleinc: Okay, so Nite and Rabble, ladies and gentlemen, came from a team called GamerLegion, we used to call them last year, the mad scientist of drafts. They would draft anything and everything, considering that back then they always had Janna in the bot lane, played a lot of mages and whatnot. They're still bringing the same spice to Ago Rogue, they're bringing Ivern in the mid lane, now Ivern in the bot lane, Sylas mid, still the Rengar into the jungle, but it won't have sort of the same effect because now the Ivern is mostly towards the bot side of the map. You will see a lot of the mix up with the bushes later on when the Ivern is unlocked from lane and you start seeing the team fights.

[00:12:13] – Duckling: I don't know what to think, trouble. This draft just got me so excited. It is already a banging matchup, a battlefall. First, Vitality Bee don't want to face the French brothers in arms, so they want to get that first seed as quickly as possible. Winner takes all in this match as the loser will have to deal with the second seed.

[00:12:33] – Troubleinc: Yeah, you definitely do not want to be taking the second seed because, again, first seeds so far have been Bifrost, KC and LDLC, two LFL and one LLC team, I need to reiterate here that they are both finalists back to back. EU Masters 2021 spring, NLC versus LFL. EU masters 2021 summer, NLC versus LFL. You definitely do not want to be facing any of the two. So you want to be taking that first seed if you are Vitality Bee or Ago Rogue.

[00:13:07] – Duckling: The pressure is high and we need to juke the strong teams, but for Ago Rogue as well to live up to the legacy, Ago Rogue before 2021 always did well at Amazon European Masters, always developed the next best talent to get into the LEC, but 2021 not the greatest year. They failed to make it out of groups both times. They've already made it past that stage now, though, but they want to get that first, assert the dominance and say we are back.

[00:13:31] – Troubleinc: Absolutely. And might remind you that four out of five members of that Ago Rogue roster made it instantly onto the LEC, the exact next season. Rogue has been a factory of talent as well if we go even further back with the likes of Inspired and Larssen coming in, now playing in like the biggest teams that we have in the LEC and Inspired over in the LCS as well. So Ago Rogue have been very consistent with producing and developing and bleeding talent into the LEC as well, and this Ago Rogue roster looks very promising to do the same too.

[00:14:08] – Duckling: And let's just take a look at what Vitality Bee has done here. They have taken Szygenda, on the Gwen of course, but now they've moved to mid lane against Nite. So Sinmivak will be playing against Dplex, like a ton of plays connects in the bot lane, shouldn't be too much else though as the trade bag, it's a very weird trading pattern here with the Ivern in the bot lane, regardless though, my point, still stands up at mid-top swap.

[00:14:29] – Troubleinc: Yeah, absolutely. And honestly, I think it hurts more than mid lane to swap towards the top side of the map, right, the map state or the top side is a little bit more different. And even though technically every single pro player should know where to play in every single lane, it's much harder to sort of navigate yourself, if you will, from midlane to top lane, the lane is much longer, there's a lot more harm to be done on the top side if you mess up a wave, if you mess up one minion. Jactroll here, it's going to take a little bit of damage from the tower, but the point stands that Dplex is now playing in a much longer lane onto the Malphite, if the wave state is a little bit dodgy, his jungler might not be there as easily as he would be in the mid lane.

[00:15:13] – Troubleinc: Szygenda [sobrepuesto]

[00:15:14] – Duckling: And I mean Szygenda is doing pretty good in this mid lane. Nite. I don't think, on a knife search, or should I say [incomprensible] near edge in this lane, really, as he goes with the Kingslayer gets the heal and manages to survive. But Szygenda so far, putting in on a clinic in these streets.

[00:15:28] – Troubleinc: Yeah. And Szygenda is winning this trade really hard because look at the inventory as well, Szygenda just popped his pot whilst Nite has popped already both, they'd both regen him to full and he's only 50% HP. Now Rabble is going to head towards the top side of the map where Sinmivak is because that wave needs to be shoved in. Sinmivak is really low HP at this point, which means that he needs to be extremely patient, wait for his jungler. But Dplex has a very clever ward on the top side that will spot out the Rengar.

[00:15:57] – Duckling: Yeah, as you say, it is like it came to ward and Dplex should be safe here. Sinmivak [interrupción]

[00:16:04] – Troubleinc: They should know from the fact that Dplex didn't walk in to get these two minions and that this has been watered and this is exactly why Rabble will jump out and try to shove in the wave.

[00:16:15] – Duckling: But so far though, Trouble these small trades has actually gone well for Vitality Bee as they have swapped around the lanes, as we said and doing fine in these trades as we look down towards the mid lane, and though something here has happened that means now Szygenda [interrupción] HP

[00:16:30] – Troubleinc: I'm seeing a flash gone. I'm seeing a ghost gone. I think that was a trade in the mid lane that we didn't get to see because we're looking at the top side of the map. But mobility summoners have been taken out from both the mid laners. I think the biggest one so if I would have to be the flash onto Nite and Skeanz might be looking around for a gauntlet.

[00:16:51] – Duckling: It's obviously on the early game champ as he's walking towards the top lane. And with Rabble stopping his recall here, he might just walk straight into Skeanz as he is taking the ground but Sinmivak, nowhere to be found and he's in the mid lane. To get a replay at what happened before a flash of abscond/abduct missed from Nite and [interrupción]

[00:17:11] – Troubleinc: Just a friendly, just a friendly pat between the two midlaners, if you will. And back to Sinmivak on Jax going into mid lane to find Jactroll as well. So just hop away and get out. But the whole idea of drafting the Malphite, right? you want to be playing into an 18 champion, you want to be playing into the Jax, you don't want to be playing to the Sylas. So the swapping again, this time it's going to be the mid laners ending up the tops of the map. There is a two wave stack right now crashing underneath Nite's tower and he's going to have to actually pull out of this one because Jactroll is also tops of the map.

[00:17:44] – Duckling: These map rotations are hard to keep up with but it's clear to see three men of Vitality Bee want to put some pressure here

[00:17:55] – Troubleinc: there are five members, five members of Ago Rogue top side [sobrepuesto]

[00:17:55] – Duckling: Five members of Ago Rogue. that's Dplex [six hole under the turn] and gets taken down. That's just a quick solo kill, first blood for Nite as they look for more. Sinmivak jumps forth but can't quite find anything. No damage in the Jax in the early game. He backs off. One quick kill though, for Ago Rogue

[00:18:07] – Troubleinc: That was a little bit of a whoopsie right there from Dplex because I think he did damage to Nite whilst crossing that tower, which means that he took two tower shots for no reason, which means that even he had flashed, he wouldn't have gotten away. Nevertheless, it is a kill onto Nite's Sylas of course, and he will get to shove in the wave as well. A little bit of a whoopsie for Vitality Bee considering that they spend so many resources and people up top of the map.

[00:18:34] – Duckling: Either way I think is out as a sonic wave connects, but Skeanz doesn't want to go under the turret so, Sinmivak able to get out. But let's take a look at the replay Trouble. Nice, can you start with Dplex

[00:18:44] – Troubleinc: Yeah, so Dplex is running through the tower and right here you see that once Nite connects, the tower also starts hitting Dplex as well, which is quite unfortunate. He gets tower shot and he ends up falling to Nite. I'll call this a solo bolo. I don't think the towers count right there, so I will call this a solo bolo, if you will.

[00:19:05] – Duckling: We can always call the solo bolo as long as there aren't any assistant deterrent. It doesn't show up on the assist, so I'll give you that one, Trouble. As the game looks to slow down a little as the map rotations though, do continue. Nite moving towards the top lane as Sinmivak back in the mid lane.

[00:19:20] – Troubleinc: Yeah, I think Ago Rogue are doing a great job into fixing their own matchups around, but at the end of the day when you move it so much around the map and considering how Nite and the top side was deprived of so much of that golden experience from the two huge waves that were crashing underneath his tower. And then Sinmivak has been moving around the map to try and chase Szygenda around, playing the matchup that he choose and jump select that are both falling way behind in CS.

[00:19:48] – Duckling: Beansu though, goes on with the blast combo, looks for Jactroll does connect with the windows fire and the damage most certainly is there from both members. Jactroll tries to dance around but Rabble picks it up.

[00:19:58] – Troubleinc: Really good stuff right here from Ago Rogue, they're actually pushing towards the bottom of the map. They're bundling up as four or five members so far and they're chasing around Vitality Bee. Remember if they have the Ivern/Rengar combo they can actually hop, skip and jump into whatever champion they want. Sylas is pretty mobile as well. Jax does the same. So they are playing this sort of chase game where if they have the Ivern around, they can engage whatever fights they want. So far they have been, Vitality Bee has tried to out rotate Ago Rogue, but Ago Rogue has replied equally.

[00:20:32] – Duckling: So Dplex now back in the mid lanes, he is a hidden CS compared to Sinmivak, so that should be compared to. They are doing pretty good on these rotations, Vitality Bee, at the very least in gaining a small CS.

[00:20:48] – Troubleinc: Again, Nite here has found himself Szygenda.

[00:20:53] – Duckling: [incomprehensible] I don't think that's going to save. Szygenda. He just gets taken down very quickly. Nite picks up the kill.

[00:21:00] – Troubleinc: And again you see that Rabble. The second he's level six he will look for picks onto the map. Beansu also bundles up with him so well every single time. And I think that triplet right here. Nite, Beansu and Rabble have been doing wonders on the map. Beansu has been literally everywhere. Level five Braum just applying that one mark of passive onto any target and because everyone is so slippery and mobile, it can really apply that Braum passive super quickly. It's just so easy for it to actually pop and take someone down.

[00:21:36] – Duckling: Sinmivak in this top lane could be in trouble. Dplex. There is the Unstoppable Force. it could flash away from Sinmivak as he stays safe for now. Throws out the Braum's E mode, now though Nite might look to trade back here. Doesn't have to hijack those who can't take the Unstoppable Force. Missed the abscond/abduct and does go with the kings there. The damage though isn't really there if he has to beg out.

[00:21:55] – Troubleinc: So if you're Ago Rogue right here, you want to be chasing after putting the Sylas into the Malphite. The Malphite as you can see is building towards that AD. I wouldn't be surprised if the first item that we see coming out of Malphite is a frozen heart as well, playing versus the Jax and the Rengar and also specially with the Ardent Censer comes through for the Ivern as well. It's going to be a big boost onto these autoattacks as well. So you definitely want to have these versus two AD targets. So it's gonna be big stonks for Dplex to get that frozen heart early. But then if you swap Nite into him on the side lane it's gonna to be a little bit problematic 'cause in your itemized for AD but you're playing against a very fit Sylas who just finished that ever frost as well.

[00:22:38] Duckling: So it's kind of like a game, while they are trying to read each other's mind. Okay, so if Dplex is about to move mid, they send Nite mid while Sinmivak goes top against Szygenda, is that kind of a player? They just kind of dance around the rotations?

[00:22:49] Troubleinc: Yeah, absolutely. I think both teams are trying to outrotate each other right here and its sort of tend on Vitality Bee's head, right? Because Ago Rogue are a little bit ahead of the play. They also have Rabble onto the Rengar. They've pulled the trigger twice; they've gotten a kill twice. Recipient has been Nite onto that Sylas, which I believe is probably the best target to have it on because your Jax is going to scale into the late game, your Rengar is going to be that tank into the late game with the Goredrinker/death dance. But Nite is your only proper AP damage dealer so feeding him first whilst everyone is building armour on the set of Vitality Bee is going to be huge.

[00:23:26] - Duckling: This is League of Legends for the high IQ enjoyer. It is League of Legends for the intellectuals when a rotation can win you the game and it can also cost you one. Szygenda fighting here up with Nite. They seem to try to trade away [Troubleinc: another fourth member attacks] you know a 1v1 at the moment. As here comes Rabble. Thrill of the hunt. The hell of mist will only keep you safe for now as you get CC'd up and taken down by Nite.

[00:23:49] - Troubleinc: And who is it again? It's Nite, Rabble and Beansu. The triplet of death. Beansu has been everywhere. I'm going to say this over and over and over again.

[00:24:01] - Duckling: Sinmivak though CC'd up, taken down by Skeanz.

[00:24:05] - Troubleinc: And all this time, if you look on the map, it has been a fight between Vitality Bee winning the bot side of the map with Jeskla, and on the other side, Ago Rogue winning the top side of the map, which we said is going to be, of course, the focus, especially since you have an Ivern toward the bot side, right? On one side you want your Xayah a to be fed 'cause she's going to be your primary damage, at least in the early games. This is going for legality and on the other side you want to get your Sylas and your Rengar ahead so they can become really big threats.

[00:24:34] – Duckling: I'm going to be honest with you Trouble. I completely forgot Jeskla was in the game. He's just been farming down on the bot lane and he's been farming up a storm. He got the bot lane trail as well. As you mentioned, Jeskla is going to be a scary carry in the late game.

[00:24:48] – Troubleinc: He is. But I'll raise you that there is a Braum in this game that can very easily stop a lot of the feathers. And the other four members that are remaining, except the Ivern, of course, are going to be extremely tanky and they heal a lot. So I'm expecting to see for Jeskla, maybe something like an early execution is coming on through, especially since all of the healing that's going to be happening on the Rengar and the Sylas is going to be extremely annoying to deal with. As you can see here, Vitality Bee bundling up with a bot laner that has been farming a storm, as you said, to try and take down Nite.

[00:25:22] – Duckling: Let's see what Nite can do in the bot lane, 1-3 takes this solar flare hit it onto two men. Stays alive with the King is there for now, misses the Abscond/abduct. And he CC'd up yet again. Beansu, who can't quite make it in as Nite, almost takes down Skeanz, but it's just not quite enough

as Rabble, Rabble, Rabble might be looking for something here himself. I can't quite find anything. Thrill of the Hunt becomes thrill of the jungler as he walks back to his crumbs.

[00:25:42] – Troubleinc: Yeah, ignite and heal take it away from Jeskla and Jactroll, but at the end of the day, it is a kill onto Nite. They shut him down, they get the gold ahead, they give you onto their Lee sin. Skeanz hasn't been able to find a lot of opportunities in this game yet, so we're expecting to see more later on in the game. It's going to be much easier, especially since it's like three, four melee's diving in to get that kick and take them off of your carry. So I really do like the Lee Sin kick here and even though he hasn't done much in the early game, I think it's going to be extremely valuable to keep Jeskla alive later on.

[00:26:15] – Duckling: Certainly a cool down we'll look out for the dragon rate becomes more and more important, as you say, we go into this big game, teamfight, Jeskla though, 14 minutes in, it's a cheap two item spike, but it is a two item spike regardless, so pretty strong at this point of the game. Otherwise, though, the rest of Vitality Bee looking to pick up their first items. Many of them have just mainly, do we say top laners here? as Dplex is now back in the mid lane, but still the only one needing the first item and so is Sinmivak.

[00:26:42] – Troubleinc: Yeah, I'm looking at Sinmivak right here and he's backing so I'm not sure if he has Sunderer. Okay, like two sheens. How do I reconfirm? But it wasn't it was a full Sunderer right there and I think they're all going to head towards the bot side of the map, right? Everybody has their core mythic item completed. Every person to the Sylas Moonstone. And if you look over to Dplex, he hasn't have his first mythic completed, which means right now you've got an advantage if you're Ago Rogue. Rabble does have this Goredrinker was extremely crucial. But if Beansu and any other member of Ago Rogue is getting poked out by Jeskla's feathers was extremely strong right now, as you mentioned, the double outer powers, by coming through. It's going to be extremely difficult to walk through choke points.

[00:27:23] – Duckling: Szygenda has started off the Drake but dashes out as you say Daisy is gone as a big cooldown removed. Now Vitality Bee might want to step forward, might want to force the fight as Rabble gets poked down a bit but heels with the W. Lucker force to flash, Szygenda forces that out of him and now Jactroll goes forward, the CC though misses due to a good Sinmivak here. and he stays alive [Troubleinc: he is gone!] and then turn it back on to Jactroll the Drake is doing work as Szygenda goes into the hollow mist still alive the steel couldn't come through Skeanz now has to try and get himself out but he doesn't have a ward jump he doesn't have a flash and he just gets taken down. Nite now with the Unstoppable force goes towards Jeskla but a good flash gets smell to safety. Now Skeanz also dead and Rogue they back off with two kills in that backpocket.

[00:28:03] – Troubleinc: That was such a great fight from Ago Rogue. Dplex does not even get to use his R button they zone away everyone from Vitality Bee and they take the dragon away very crucially 2-0 and three right now for Rabble's Rengar and let's have a look at this again because as you can see Jactroll is channeling his Hexflash to get onto Beansu, but then Beansu gets away, the route lands and then Rengar dances beautifully around all of these fake bushes that Lucker put down onto his Ivern takes the dragon as well they're casting on two kills and look at Nite dashes forward takes the Unstoppable force, forces Jeskla not only ultimate but flash as well which means that this Xayah will not have it for the next fights to come.

[00:28:49] – Duckling: The game, Trouble, so so even 700 gold separating these two teams and we can clearly see that they both have that different win conditions Rabble yet again having a good game of on the Rengar but it will lose out on this crucial object as it is Skeanz first on the second herald.

[00:29:06] – Troubleinc: And as you can see, everything is going great I think for Ago Rogue 3-1 and 1 onto your Sylas is exactly the member you wanna have head first because again he's your core AP damage the Lee Sin since the Gwen was yanked away in champ select by Szygenda. Then on the other side Rabble you mentioned as well has a great game so far 2-0-3 Goredrinker going towards that death stance as well. He's going to be absolutely unbeatable. There is a pink ward that they both run through, which means that they have been spotted and it has been spotted that the Rengar is playing towards the bot side of the map, which again is going to play extremely carefully underneath his tower. Pink ward is gonna get supported right now by Rabble as well. But the second you see Beansu bundling up with either Nite or Rabble, expect a lot of action on the map because it has been these core three making the plays around.

[00:29:58] – Duckling: Skeanz throws down the herald in the mid lane might be looking for a fight, as Jactroll moves forwards with the hex flash. Solar flare connects into Rabble might go forth as he gets kicked back into the team this easy he's now the Unstoppable Force. Rabble is down but they want even more but Nite tries to trade back he goes top he gets he set up as well The blade control come through. Just go with the stopwatch to buy a bit of time flashing away to save a very good effort for us [Trouble: going in] buying more time for him, Sinmivak is getting on the flank. Could he get in on someone for the damage just isn't bad with the side of Ago Rogue and they're losing members left, right and center. Szygenda. Sinmivak force as well as Szygenda able to stay alive two for one in favour of Vitality Bee.

[00:30:33] – Troubleinc: two for one and the mid lane tower we take those. If you're in LFL fan you should be very happy with that team fight from Vitality Bee right there and even though it came really, really close if you look at the main carry of Vitality Bee, Jeskla still has his ultimate up and available which means he never got threatened. Skeanz right here will pop the retral and the second they see the Unbreakable go up on Beansu they know this is the gold battle they have no way of stopping the feathers anymore from Jeskla and this is why they pulled the trigger with Jactroll's Leona as well. Skeanz dives deep into tower, kicks the Rengar out, which means that Rabble has no way out. Cashes in on that shot down from the kitty cat as well. And then when Nite goes too deep, that retral is going to finish up the tower, which means they can actually dive even further. Again, Jeskla has not been touched the entire time, and by the time Sinmivak comes in, the fight is pretty much already over. All that Ago Rogue are able to cash in is the support and Beansu is in trouble.

[00:31:28] – Duckling: Yeah we're not done fighting, Trouble. As Beansu could get taken down here but the shields gotten proved very fruitful for this Ago Rogue roster, the game that even at the 19 minute mark we're certainly in for bang. Remember the battle for first place winner take that first seed loser gets the second seed. It is important for both of these teams to secure themselves the quote unquote, easy match up in the semis, of course.

[00:31:49] – Troubleinc: But absolutely, again, for Vitality Bee the LFL. If you are an LFL fan, you've got three teams moving forward into the quarterfinals. If they all secure you first seed, you could potentially have all three of them securing semis as well. So for our friends fans to be happy Vitality Bee needs to take the first seed to avoid all other LFL teams going forward to the quarterfinals and Ago Rogue, of course, the only remaining Ultraliga team who really want that first seed as well for the exact same reasons, avoiding these those NFL representatives and of course, the NLC representative, Bifrost, from the NLC.

[00:32:33] – Duckling: And Szygenda is in the side lane taking down at the top lane turret, he going up against his former organization the team that he won EU Masters with of course, as he took that back in 2020 summer, Trouble you've mentioned it quite a lot of times and it is the pride of Ago Rogue by doing well in EU masters, Amazon EU masters. Well actually that's just the way of Ago Rogue, they want to develop the next tournament. You mentioned it before, Szygenda made it today and he had a pretty fruitful time making it into the playoffs. But Vitality Bee, by how far he came in, he is now back and he has been dominating really at the end of European masters.

[00:33:07] – Troubleinc: Not surprising. One of the big talents that Ago Rogue came up with, Szygenda did great in the LEC. Now back in the ERL, he said it himself that his goal is to get back into the LEC, and with performances like he's been putting up so far, it could be pretty likely. Vitality Bee producing a strong roster, four ex LEC players on it, doing great, 35,000 gold for them, 2000 gold in the lead so far. Again, all eyes on Jeskla, if Jeskla survives, if Jeskla is unthreatened in these fights, then you know that Vitality Bee are going to win those. On the other side, you've got champions like Jax, Rengar, Sylas that can dive onto that Xayah and take her out. Nite has been picking up the unstoppable force from Dplex the entire time. This is very threatening for somebody like the Xayah.

[00:34:01] – Duckling: And I think also highlighting Jeskla not only for his performances this game, but his story as well is very interesting. We've had so many players make it from the Amazon European Masters into the LEC, but not all of them stuck instantly and pretty quickly. They were thrown back out into the ERL. And so many of these players are fighting to prove that they still have got what it takes to compete at the top level, Jeskla, one of those after not the greatest year with Australians, I think it's fair to say. Now back in the ERL and he's been performing very well on this Vitality Bee roster, you see it here just as Skeanz.

[00:34:31] – Troubleinc: Back into our screens. Ago Rogue are trying to find ways to get back the vision from their own jungle. Probably try to bleed it into Vitality Bee, Vitality Bee's jungle. You have again the assassin, you have the Sylas, you want to be the one that controls the vision. You want to be the one



that dictates the pace and how the plays are going. Look at Jactroll, he's hovering on the side together with Skeanz, they're looking for a play. Jeskla though. Simnivak.

[00:34:59] – Duckling: He CC'd up, there is really no way out of this one. That's Szygenda comes in as well. Now, though, Ago Rogue. Do you want the fight 4v5 as there isn't really an object to fight over on this side of the map? So let's back off. Thrill of the hunt won't be used. Beansu cutting off as well. Vitality Bee will take care of it.

[00:35:14] – Troubleinc: Simnivak was the big woopsie right there. He walks into a jungle that does not belong to him at all. There was a bot lane wave pushed. There was a top lane wave pushed. Vitality have got the macro going on for themselves, they push in top and bot, and then they walk straight into the jungle they had previously watered for themselves. And obviously, if you are Ago Rogue, you definitely do not want to be fighting very tight choke points because these feathers from a lethality Xayah are going to help a lot.

[00:35:40] – Duckling: Vitality Bee now in a small gold lead, but it is certainly something that can't be felt. They have chosen some good team fights in these past 5 minutes and Baron is on the cart now though, as I mentioned, Vitality Bee have been winning the past year teamfights. What does Ago Rogue do to win? How? What is their playstyle without a real lead carry? Really.

[00:36:00] – Troubleinc: So, so far, especially since they have Rabble, we've seen Rabble, Nite and Beansu bundling up as three and trying to take out somebody on the side lane. I think this is exactly what you need to be doing. Try to take a pick first and then try to use your numbers advantage and the bushes from the Ivern to move around the map. You see that the Ivern already has the moonstone, that means the shields are much, of much higher value. You said the Jax also has two items which is very important. Got the wits and right here to be able to side lane into the Gwen as well and ding ding ding! 200 gold bounty onto 0-2 Gwen that has been farming 40 CS ahead, go into a side lane, maybe try to cash in on that one instead of trying to 5v5 into Jeskla's very strong Xayah.

[00:36:47] – Duckling: Jactroll though, would like to 5v5 score, that's what Vitality Bee wants to do. Rabble CC'd up yet again. Can they go in for him? Simnivak jumps in but his E runs out beforehand. Jactroll yet again, junk his bolt with the Zenith blade. TP in from Szygenda he does have the Needle again and he's doing the damage and it is enough for Ago Rogue at the moment to be crumbling down under the scissors. They are being cut to pieces, death by a Thousand Needle, a double kill for DipleX. Vitality Bee win the fight.

[00:37:12] – Troubleinc: Very sad. Be right there, can Ago Rogue find Szygenda? 1v2

[00:37:16] – Duckling: Rabble could take him down, but here comes Jeskla to save his top laner and that will certainly succeed. The Rabble goes back to training the other minions. The W on the shield will keep them safe but just barely at Ago Rogue surviving.

[00:37:29] – Troubleinc: And we just mention it, right? If Jeskla is unthreatened the entire fight, you know Vitality Bee are going to win this fight. He's flush still up and available 2, 0 and 5. You see how precious it is to have a Gwen giving you space, four melee jumping onto you, it does n't matter because Skeanz is playing Lee Sin. All it takes is one R button and then you literally kick three or two members away. DipleX onto that Malphite you've got Jactroll onto the Leona there's so much protection around the Xayah. Beansu

[00:38:01] – Duckling: Beansu tries to flank but he gets flanked himself and now the fight is fully explosive. As Lucker has to flash away, Simnivak gets shredded in the front line. There is simply nothing Ago Rogue can do. Rabble goes back forward trying to get onto Jeskla, but he goes, go with the stopwatch. He falls in the end and Rabble is almost back to full XP, but it's not enough. No one can stop Vitality Bee as they charge forward and they take down five.

[00:38:24] – Troubleinc: And that is an ace clean right there from Vitality Bee and the only reason Jeskla died right there is because I think he's, he's ultimate was on cooldown for maybe another 1 or 2 seconds but it doesn't matter. You've got enough damage between the Lee Sin and the Gwen to take down the Baron, Leona and Malphite can also tank the Baron and only Beansu on that Braum is up 'cause he was the first one to get caught. Vitality Bee are something to extend the gold lead 6000 gold right now and they're marching forward to the first seed.

[00:38:55] – Duckling: Beansu is simply just here to watch them lose the burners, no junglers, there's no smile. They just can't do anything about it. There's now a 7k goal lead for the side of Vitality Bee as they look to close out on the first place seed or first seed rather. But let's take a look Beansu tries to flank, but he just gets turned upon.

[00:39:14] – Troubleinc: Yeah, absolutely Beansu goes a little bit too far forward. He's trying to make the play. But again, remember, it was Nite, Rabble and Beansu together, bundling up as three that were trying to make the plays. But ever since then, ever since Vitality have been getting caught out one by one, they've always been going as five protecting Jeskla. Jeskla was completely protected right there ends up going down only at the very end where the actual fight was over. Now the win condition shows on the map, on your screen, sorry, right on, the right underneath Ago Rogue's heal score. Three Dragons is going to be the hextech dragon as well. If they can reach that soul point a little bit more damage, maybe it will be the win condition for them. But so far it's Vitality Bee with the Baron, with the mid lane push taking that inhibitor down.

[00:39:59] – Duckling: They are marching towards the base. They might just wanna lock that first seed right here. They are so close to doing it, they can feel the safety of not having to play against their brothers in arms, the NFL representatives. Wanna to get that first seed, they want to get the easier matchup. They want to juke the NLC and NFL, and they're so close to doing it. And it was Jeskla what's the main win condition before? But it feels like everyone just does too much damage on Vitality Bee.

[00:40:24] – Troubleinc: Yeah, and remember that it's a little bit too difficult for Ago Rogue to play against Vitality Bee.

[00:40:30] - Duckling: [incomprehensible] They're so knocked up and they just delete no one can stop, no one can top Vitality Bee as they will stand at top group A.

[00:40:38] – Troubleinc: That was absolutely disgusting by DipleX the full man unstoppable force and Vitality is just that, they're going to brush off any dust off of the, their LFL shoulders. And show why the LFL comes out first seed of any group.

[00:40:58] - Duckling: Run from them dreaded LFL arrives all the same three out of four seed make it out of groups, three out of four seats make it us first seed the LFL just dominate the Amazon European Masters.

[00:41:12] - Troubleinc: If you're an NFL fan, you must be really, really, really happy. Right now you've got three first seeds. That means none of your teams are going to be facing each other in the quarterfinals and they all look damn strong. So potentially we could have even a three NFL teams going forward to the semi-finals. This is an insane showing from the French region yet again. And we have three first seeds from the LFL, one first seed for the NLC and then we have an Ultra Liga representative, a Prime Ligue representative and another NLC representative. This is looking too good for LFL.

[00:41:50] - Duckling: The game was going pretty well for both teams. They both had the win conditions and within what, two or 3 minutes, Trouble, Vitality Bee snapped and they just won the game. That last fight by DipleX was disturbing. Let's take a look at the highlights and I can't wait to watch that last fight again. It took like what, 3 seconds and it was done.

[00:42:09] Troubleinc: I don't know if it took 3 seconds for you, for me I blinked and everyone was gone for my screen. But of course, let's take it from the start right here, because I feel like Vitality Bee once they realised how strong Jeskla is, you said, I haven't seen Jeskla the entire game and that was the truth, he took all the turret platings down bot lane, but he took, he took a bunch of CS on his own and experience and gold, which meant that he was a very strong Xayah. You had a very early two item power spike as well. So every time he was protected in the fights by everyone around him, everyone was playing around Jeskla to keep him safe. And every time Beansu would step a little bit further forward to try and apply the passive mark onto anyone would get instantly punished. Here Jactroll was hitting ultimate after ultimate, the second anyone was trying to get onto Jeskla, the entire team would pile up onto them and Skeanz with the kicks as well, would use them onto multiple members to try and keep his AD carry alive. And he had Jeskla, you seeing this team fight as well, untouched completely whilst the entire Vitality Bee roster is still up and available, Skeanz here will also find Beansu really, really great stuff from the entire roster of Vitality Bee

[00:43:12] - Duckling: Yeah, this is really the last quote unquote close fight, Ago Rogue, end up losing everyone, but they fight back in this one at the very least. They managed to take down Jeskla, one of the main carries of Vitality Bee. But the next thing that's coming up, just, just enjoy it. When it comes, honestly, blink and you'll miss it. It is domination, DipleX, the rookie in the sea of veterans finds the fight that puts Vitality Bee into the quarterfinals.

[00:43:36] Troubleinc: so there we Ago Rogue is actually bundling up us four members and Dplex looks coming from the flank. Flash the Unstoppable force into Xayah feathers, eating everything [Duckling: it's perfect!] and the kitchen sink. That was so beautiful. Honestly, that wasn't 3 seconds, Duckling. That was literally just blinked. I just blinked and everyone disappeared.

[00:43:56] - Duckling: They didn't have a chance to fight back. They just, they got, they lost four kills instantly. It was within a second, really. Everything was the soul of the solar flare and the feather storm as well. Just to have the playcaller ready as well. Everything just came together and you can see it. Look at the gold when they got the fight instantly a spike upwards.

[00:44:17] Troubleinc: Yeah. And look at the damaged spell 20.6 k for Jeskla's Xayah. That's exactly what they left him alone. When we said there were trading sides, right? They were trading topside of the map to put them to feed the bot side of the map, which was Jeskla on the Xayah. A bunch of fellow played in some bunch of solo experience and gold and honestly came to fruition, 20.6 K he was literally body guarded by his entire team, every single team fight. And I think we've talked about this a few times when a team will pull out the composition right, and it works the first time, sometimes it's very easy for your opponent team to decipher what went right. For example, when Ago Rogue pulled out the Ivern-Rengar together with the Soraka, we said the main issue running these comp[osition] for your opponent team is the Soraka is not necessarily just the Rengar together with the Ivern because [you saw another] Rabble went forward. But he was dying pretty easily. He didn't have the backup of the waist, didn't have the backup from the heal. And honestly, when you have also the Gwen on the side lane, then for you together with the Rengar, you've got a hyperscale in AP carry. This time they didn't have that and unfortunately showed, Sylas was not enough and there was no consistent damage coming through from Ago Rogue

[00:45:32] Duckling: And let's be honest, even if they had this was in the last fight, I don't think that would have changed anything. It was simply perfection from Vitality Bee. But let's take a look at the standings, because now, Trouble, the Amazon European groups stage, the European Masters Group stage is over. We have all our teams heading into the quarterfinals. We have all our first seeds. And obviously we talked about if three of them are from the NFL.

[00:45:51] Troubleinc: Okay. So because I do cast the NLC, I just want to say that there is one chance, one of the four scenarios that the NLC will face an NLC team, which saddens me a lot, but there's a lot of chances that we have LFL versus NLC in the quarter finals back to back, which has been our finals in the entirety of 2021 season.

[00:46:20] Duckling: We could genuinely have a semi-final consisting of X7 Esports versus LDLC. That will be hype that will be incredibly hyped. I am insanely excited to see how the quarterfinals go and we want to hear what Vitality Bee feel about today going two and one and making their way into the quarterfinals the first seed. So we are joined by none other than Worlds participants in Jactroll. Welcome to the show. It's great to have you here and congratulations on your first place in the group.

[00:46:52] Jactroll: Good afternoon now. no, Good evening. Actually, I'm happy to have interview with you. How do I feel about first place? Well, to be honest, was like the minimal goal for us. Like the ideal goal was to go six zero, but we failed. Today, we fell short. But it happens. It's fine. The first place is all it matters. Yeah, and I'm in general very happy.

[00:47:14] Troubleinc: Jactroll you look extremely excited with your performance and you probably should be because you guys looked really, really dominant, especially honestly, your bot lane together with Jeskla looks so freaking solid so far in this Amazon European Masters, and your team looks like one of the strongest contenders that we have. I wanna have your opinion in general, not just for Vitality Bee but like we have, you had four teams as NFL coming into the European masters, the ones that did make it to quarterfinals all first seeds. Tell me what your feeling is about all this.

[00:47:48] Jactroll: I mean, to no one's surprise, I think NFL is the strongest region. I mean, I have some news that LVP is the better team in drafts and NFL cannot draft against tank top and tank support. All means aside whoever has any like common sense I think he would know that NFL is the strongest region and NFL will bring back the trophy home. And it's going to be Vitality Bee, of course.

[00:48:17] Troubleinc: For the third time in a row, by the way, for the third time in a row, Jactroll moving towards the quarterfinals, you have the chance to face anyone but an NFL team. If you could choose any team out of all the second seeds, which one would it be?

[00:48:31] Jactroll: I would choose for the Fnatic to settle the LVP-LFL battle from the get go. And honestly, we are here to win it all. So I want to play against the strongest opponents from the very beginning of the playoffs. I don't want to play against, like, the weakest opponent on the paper. I just want to go hard for the from the scratch. And I hope we're going to draw Fnatic in quarters. Well.

[00:48:57] Troubleinc: Well, I hope you do draw Fnatic 'cause that would be a delight to watch since Fnatic made it in the finals and fell to an LFL team in the previous season as well.

[00:49:06] Jactroll: And I, actually, as well. No. Doesn't matter. Never mind.

[00:49:10] Troubleinc: No, say it, say it, speak your mind. Speak your mind, Jactroll.

[00:49:12] Jactroll: No, because. Because, actually. So I want to take my revenge on wait, was it Fnatic? Yeah, I mean, that. It knocked me out from his premiere in semi-finals of last EU Masters and I played against Bean-Rhuckz as a bot lane. Yeah, I mean, I had some some fogging my in my brain. That's why I said never mind. But yeah. So, so to keep going on my point, if we go against Fnatic because I have something some unfinished business against the Razork in the bot lane so I hope we going to play against each other very, very soon.

[00:49:48] Troubleinc: Okay, Jactroll, will you play against Fnatic, let's say in quarterfinals? Yeah. What is the score best of five, what's your score?

[00:49:57] Jactroll: 3-0 and we go next.

[00:49:59] Troubleinc: Well, you know what? I'm gonna save this real quickly on my phone so I can tweet it later to you. Thank you very much. Yeah.

[00:50:07] Jactroll: I'm going to be interviewed after.

[00:50:09] Troubleinc: Yeah. Caught in 4k. Caught in 4K. Jactroll

[00:50:13] Troubleinc: Jactroll, you are amazing at interviews. I want to know how far can this iteration of Vitality Bee go.

[00:50:20] Jactroll: How far? I mean, till the end, of course. I mean, this roster was made to win it all. Unfortunately, we fell short in the NFL, but EU Masters is the most prestigious tournament for ERL, and I think we are having decent performance right now in EU Masters. In Amazon's EU Masters. Sorry, Pardon.

[00:50:39] Troubleinc: Thank you very much.

[00:50:40] Jactroll: And, and I think we're just gonna keep performing on the level. And actually, I'm always performing better in playoffs, so I'm glad that we made it out of groups.

[00:50:51] Troubleinc: So we get, so we get the Super Saiyajin Jactroll now.

[00:50:56] Jactroll: I mean, that's what you said, but yeah, pretty much.

[00:50:58] Troubleinc: Oh, damn.

[00:50:59] Duckling: I can't wait. I can't wait. Jactroll, you have been incredible to have on the interview. It's been great having you here. Thank you so much. And congratulations on making it out as first seed. Hopefully talk to you soon, man, you were incredible to have here. Thank you.

[00:51:12] Jactroll: It's my pleasure. But wait a second because NFL counsel is asked me if I can give some shout out. So I just give shout out for myself. I want to shout out my family, my grandpa, my girlfriend, Willa, my, my whole family and whole, and the whole audience and the NFL fans are the best. Same with all, of course. And what else do I say? Just as we're leaving. Bye bye.

[00:51:40] Duckling: Thank you, Jactroll. Thank you. That was, that was wonderful. Oh, I love that. I love that. I remember back on his time in Vitality in the main team in 2018. He didn't get that many interviews. It feels great to finally hear from him what he has to say. I love it. We still have you here. Thank you, Jactroll. It's been great having you.

[00:51:56] Troubleinc: He's not going.

[00:51:57] Duckling: Anywhere. He's staying. He's part of the broadcast.

[00:51:59] Troubleinc: You're part of the broadcast now.

[00:52:03] Duckling: Regardless. Thank you so much.

[00:52:05] Jactroll: This is a pleasure.

[00:52:09] Duckling: Well, that was probably the best interview we had, maybe in the history of Amazon European Masters.

[00:52:15] Troubleinc: MVP, MVP, clearly. [Duckling: Well, that was incredible] and 100% winner it on the Katarina hover, by the way.  
[00:52:21] Duckling: 100% Yeah. Technically, that's the first team that happened. We'll give you that Trouble. We'll give you that. It has been an amazing day to round out the Amazon European Masters Group stage. It has been great being here. That is it for me on the broadcast, my road ends here, but I have loved being with you Trouble. I've loved being with my mirror [incomprehensible] [Troubleinc: it has been a pleasure] and it has been a pleasure being on this broadcast. I want to thank every single one of you watching. I want to thank our players for being great entertainers and playing some good League of Legends, and I wish you the best  
[00:52:46] Troubleinc: Shout out for Jactroll as well.  
[00:52:47] Duckling: Shout out to Jactroll and to his girlfriend, to his family, and to everyone in and around Jactroll that, this has been it for me, Duckling and Trouble, of course, you'll be back for quarters. Thank you, production for running a great show. Enjoy your night, everyone, and hopefully we'll see you all soon. Of the quarters.

### 9.3. Transcripción retransmisión español

[00:00:12] – Terra: Hola amigos, bienvenidos a la última partida del día de hoy del European Master. Última partida además “Wolk” de la fase de grupos Vitality Bee y Ago Rogue, se juegan ser cabezas de serie, pero los dos están en cuartos.

[00:00:23] – Wolk: Eso es, están clasificados ya, solo falta decir quién será primero y quién será segundo y lo veremos en el partido que tenemos a continuación. Ya no hay posibilidad de desempate, así que es un partido, no ha a vida o muerte, pero sí quizá por facilitarte un poquito más la vida de cara a las series de la semana que viene. Aunque te diré Terra que pase lo que pase, te vas a con un rival que es capaz de ganarte porque está todo muy igualado yo creo.

[00:00:45] – Terra: Han estado los grupos bastante intensos. Vamos a repasar creo que el horario del día de hoy, si no me equivoco, efectivamente empezábamos con esa primera partida del día donde Ago Rogue ganaba a Eintracht Spandau, donde ya se clasificaba para cuartos de final, el equipo de Ago Rogue. Vitality Bee hacía exactamente lo mismo al ganar su siguiente partida del día. Y a partir de ahí jugábamos al seeding, a la pelea de que, si Vitality Bee y Ago Rogue tenían los mismos resultados, llegaríamos al final del día con la posibilidad de un desempate. Pero Vitality Bee perdió su segundo partido de hoy contra el equipo alemán, con lo cual nos deja esta situación donde ambos equipos llegan después de la victoria de Ago Rogue al equipo de Serbia con un 4 a 1.

[00:01:26] – Wolk: Vitality Bee quizá es el conjunto francés que menos miedo da, o al menos lo que hemos visto hasta ahora.

[00:01:32] – Terra: Existe BSD Academy

[00:01:33] – Wolk: Sí bueno que está eliminado. Me refiero de cara a la siguiente fase. ¿Por qué? Porque Fnatic Team Queso ha quedado segundo de grupo. Si Vitality Bee es primero significaría que sí o sí en la primera ronda de play off nos vamos a comer un duelo contra Francia o sea que... hombre, a mí sí me dan a elegir, yo elijo Vitality Bee, la verdad.

[00:01:51] – Terra: Por si alguien no lo sabe. Primero se enfrentan a segundos y evidentemente no puedes enfrentarte al primero de tu propio grupo, con lo cual significa que o bien, es el que gane de aquí, o bien Karmine Corp o bien el equipo de LDLC. Así que LDLC recordemos que es el equipo que ha quedado invicto y campeón actual de la liga francesa y Karmine Corp los vimos muy enchufados en la segunda vuelta, hace apenas unos días, remontando entre comillas lo de remontando de 2-1 a la primera posición del grupo con X7 que había quedado por delante de ellos en la ida con un 3 a 0 y les ganaron en dos ocasiones ese mismo día. X7 que era de hecho uno de los equipos que la primera vuelta se está hablando más de que estaban sorprendiendo, de que la gente quizás no los estaba valorando por el tema de que no ha habido mucho seguimiento de la NLC durante este año y como que la gente estaba menospreciando un poco la región.

[00:02:35] – Wolk: Bueno, yo creo que sorprendieron a todo el mundo en ese primer partido, no contra K Corp precisamente donde el conjunto francés no consiguió ni tan solo una kill. A partir de ahí fueron de menos a más de manera clara, hasta convertirse en primeros de grupo. Vemos ya el draft de esta última partida de la fase de grupos, Terra, con muchos bans orientados hacia la calle Central. Pero sigue habiendo, sigue estando abierta la reina quizá como es LeBlanc, ¿no?

[00:02:56] – Terra: Desde luego tuvo al 100 por cien presencia de los players//play off, pero aquí me llama la atención de los junglas, Volibear está disponible, pero la prioridad del personaje va cambiando un poquito de equipo a equipo, que es curioso porque no lo vimos tanto, lo vimos, pero no tan priorizado en las últimas semanas de Superliga o de la LEC, pero poco a poco ha ido subiendo posiciones, igual que esta está Jinx, está Aphelios, pero los equipos prefieren Xayah

[00:03:17] – Wolk: Otra vez van a hacer el Ivern-Rengar.

[00:03:19] – Terra: Yo lo pref[ero], a mí me apetece.

[00:03:20] – Wolk: Sí, a ver.

[00:03:22] – Terra: A ver. (Wolk: Vale) Las que no hemos casteado las hemos visto y han sido muchas partidas. Que haya algo diferente se agradece.

[00:03:27] – Wolk: Ya lo han jugado en el día de hoy el Ivern-Rengar. Skeanz ha dicho ¿no? que conoce el jungla y Rabble es prácticamente un OTP Rengar o main Rengar no lo ha hecho mal en la primera partida. El Ivern yo creo que ha funcionado de cara a las peleas y en la top lane jugaban, contaban con una Gwen porque la bot era doble support era Soraka y Nautilus tiene un poquito de daño en la composición. Mira Vitality Bee, como le quiere quitar la Gwen.

[00:03:52] – Terra: Es que una de las gracias de toda esa composición es el hecho de que tú puedes pensar que Gwen es un personaje normal de cara a lo que se suele jugar en el metajuego, que es verdad, que fue nerfeada y que bajó un poquito de popularidad, pero es un personaje que quizá te crea grietas, que es otro ítem que te da Omnisucción, con lo cual significa que es más difícil incluso tumbarte, porque además de la W cuentas con mucho sustain integrado, más luego todas las curas que tú comentabas con la Soraka y el Ivern, que aunque no cura tanto directamente se hace la piedra lunar, con lo cual también son más curas en área. No estoy enseñando a la Nami, veremos si le acaban fijando. Esto me sorprende.

[00:04:21] – Wolk: Va a ser Jax para la calle superior. No van a tener a Gwen, pero van a tener a Jax. La diferencia es muy clara. El daño mágico que tenías antes ahora pasa a ser daño físico. Quizá ya no puedes hacer Soraka-Nautilus en la bot lane.

[00:04:33] – Terra: Es verdad que también es cierto que Jax tiene cierto daño híbrido. La W es daño mágico. La R y la pasiva de los tres golpes también, si no me falla la memoria, es daño mágico.

[00:04:42] – Wolk: Pero, ¿es suficiente?

[00:04:43] – Terra: Esa es la pregunta. También aquí le puedo dar la vuelta al hecho de que a lo mejor no tienes tantos tanques como aparecen en el equipo de Vitality Bee, es verdad que las tabis ahora mismo valen muchísimo porque da igual el daño híbrido, el 10% de reducción de los ataques va a ser muy bueno contra Rengar más Jax enfrente y previsiblemente esa bot lane de doble suport que estabas comentando. De momento se quitan a Yuumi. Veremos si también se quieren quitar a Soraka, los chicos de Vitality Bee. Pero la ventaja que tienes es la que tú has dicho. Esto ya lo han jugado hace dos horas

[00:05:13] – Wolk: Sí, lo han jugado hace dos horas. También ha estado muy atento Vitality Bee como vemos ¿no? para contestar quitando esa Gwen de la ecuación, tienen además un tirador como Xayah, que yo creo que se puede defender bastante bien con la ultimate ¿no? ante una posible ultimate de Rengar que intente oneshotearla o algo así. Leona no debería ser el focus, lógicamente ¿no? del conjunto

[00:05:31] – Terra: Seraphine-Nautilus

[00:05:33] – Wolk: Pues, es una opción.

[00:05:34] – Terra: Lo que estaba pensando porque Karma está baneada, Soraka también, Yuumi también. De momento Braum.

[00:05:38] Wolk: Van a cambiar, van a cambiar.

[00:05:39] Terra: De momento Braum, están innovando. Vamos a ver.

[00:05:41] – Wolk: Va a ser Braum un campeón que puede funcionar bastante bien, ¿no? contra la propia Xayah. Veremos con qué responde el conjunto francés. Tengo mis dudas.

[00:05:49] – Terra: Me sorprendería mucho la Annie ahí.

[00:05:51] – Wolk: a mí también.

[00:05:52] – Terra: Es verdad que puede acosar bastante al jungla rival, pero es apostar mucho al early game y al snowball más claro que puedas hacer. Va a ser Lee Sin, quizás un poco en el mismo perfil, pero mucho más polivalente según avanzamos en las etapas de la partida, con los posibles combos que llegas a utilizar con ese insec.

[00:06:10] – Wolk: Vamos a ver cuál es la última elección, turno para escoger la midlane, a priori. Aunque está enseñando todo el rato a campeones de la toplane. ¿mandaron una Gwen a medio?

[00:06:19] - Terra: A ver, no es un matchup normal el de medio en teoría, porque va a ser Ivern, [Wolk: sí] en teoría, con lo cual aquí igual tienen algo pensado y la Gwen va a acabar en la calle central

[00:06:26] – Wolk: También te digo, hemos visto en este European Masters, el Ivern jugado de... a de carry (Terra: ah, ya bueno, claro) también, puede que lo podrían... flexear. ¿no? en esta partida.

[00:06:33] - Terra: ¡Malphite!

[00:06:34] - Wolk: Bueno.

[00:06:36] – Terra: Efectivamente va a haber sorpresas en medio, porque es Malphite o es Gwen.

[00:06:41] – Wolk: Pues, sí, lo que sé, es que aquí ya no puedes intentar inventar mucho. Tienes simplemente que esperar a ver qué tienen preparado Ago Rogue, parece que ha venido juguetón. ¡oh! ojo con esto, ¡Sylas!

[00:06:51] – Terra: Es increíble el pick de Sylas aquí.

[00:06:54] – Wolk: Que te da el daño AP que te faltaba y además un ultimate de Malphite en tu propio equipo.

[00:06:58] – Terra: o la R de Lee Sin, porque la R de Lee Sin pega bastante daño base, escala bastante bien y Sylas convierte a los ratios de AD en ratios de AP, con lo cual puedes tener un nuke point tank que es imposible de fallar. Y si a alguien le parece esto mala idea, no te preocupes, tienes la de Malphite como tú decías, pero también de Leona.

[00:07:15] – Wolk: La de Leona mete unos oneshoteador también terribles, ¿eh? Cuidado con esa ultimate, de momento si se queda la cosa así va a ser Malphite en la calle central y la Gwen para arriba.

[00:07:26] – Terra: Es raro. Yo no lo haría así. (Wolk: no sé si me gusta)

[00:07:27] – Wolk: Claro, porque tienes al Sylas enfrente, ¿no?

[00:07:29] – Terra: Y es que Jax fue uno de los personajes que salieron como counterpick a Gwen. Jax, Camille, Fiora, Tryndamere, personajes que le pueden saltar en la boca y pegarse a melé y que les da igual el hecho de que Gwen tenga la W y sea inmune desde lejos. Personajes que se quieren meter contra ella (Wolk claro) y que sea súper cercano al combate.

[00:07:44] – Wolk: Sumado a que el Sylas va a tener enfrente a Malphite, quizás tiene más valor robar la ultimate y rotar para liberar por ejemplo la bot lane, eh, tener la ultimate de Malphite que la de Gwen ¿no? para esas situaciones.

[00:07:56] – Terra: A ver qué es lo que pasa, porque ya decimos eso... eso es quién lo va a jugar. Luego ya ellos dentro de partida pueden decidir moverse de un lado para otro, que no sería la primera vez que hemos tenido un toplaner jugado un pick toplane, pero en el mapa se va a la midlane.

[00:08:08] – Wolk: Es verdad, es verdad. Bueno, pues nada, entraremos en el mapa enseguida y saldremos de... de dudas, ¿no? Parece que Ago Rogue ha venido también a este European Masters con cambios ¿no? en la posición de support, la fuerza bruta y con cambios también, yo creo un poco en... bueno, este estilo ¿no? tan raro que han adaptado. Hay muchos equipos en el European Masters que juegan cosas extrañas, pero quizá Ago Rogue no era uno de los que pensábamos, ¿no? que podía hacerlo.

[00:08:32] – Terra: También te digo. O sea, es de alabar el hecho de que Ago Rogue llegue a este torneo, tenga que hacer una sustitución de emergencia, este Beansu que no es un support natural.

[00:08:41] – Wolk: Bueno, que es toplaner.

[00:08:42] – Terra: Claro, y. 4-1 y si ganas esta partida puedes ir cinco uno y pasar como primer clasificado de grupos, con lo cual cabe la duda ¿no? de qué hubiera pasado si hubieran tenido el equipo principal y tal. Me recuerda un poco al PSG tal, tal vez hace un par de años.

[00:08:57] – Wolk: También te digo una cosa, hemos visto al menos en el día de hoy, a Beansu con el Nautilus antes, por ejemplo, cometer algunos errores, ganchos a placer que no los impactaba y eso lo acababa sentenciando y lo mataban en el dos contra dos, contra un equipo como el Estrella Roja. Eso yo creo que ya en las series de la semana que viene te lo van a castigar, cualquier equipo duramente.

[00:09:15] – Terra: Es cierto, pero igualmente estás en cuartos de final (Wolk: sí que sí) y eres el único equipo polaco en cuartos de final. (Wolk: si, si, si) Y lo que intento decir es si estás aquí con un suplente que ni siquiera está jugando en su posición, pues si Ago Rogue hubiese podido contar con su quinteto titular, a lo mejor hubiera sido incluso una demostración más dominante del grupo. Quizás no, ahí está la posibilidad, ¿no? Pero al menos las sensaciones, es decir, que bueno... ante con tus titulares vas a rendir mejor que con un suplente.

[00:09:39] – Wolk: Obviamente. Obviamente suele ser así ¿no? Algún caso, un caso hemos visto raro como el PSG tal o ¿no?, era un torneo por ahí entre el Arsenal que venía con dos suplentes...

[00:09:47] – Terra: En el MSI con los suplentes de emergencia.

[00:09:49] – Wolk: Y no le iba mal, pero bueno, cosas extrañas. Ya, ya te digo. Vamos a ver ese partido que decide como decíamos la primera posición del grupo, el Malphite por lo que estamos viendo va a ir a la toplane finalmente y va a ser Gwen en medio. Aunque los jugadores sí que están cambiando de posición ¿no?

[00:10:03] – Terra: Me lo estaba viendo venir, por eso lo he comentado. El hecho de que el matchup es bastante malo para Gwen en el carril superior quieres evitarlo y como tú decías, pues el Malphite ahora mismo, pues según no te puede robar la definitiva Sylas, pero a nivel si es muy fácil. Tiro la R y me muevo si hay acción en la bot lane.

[00:10:16] – Wolk: Ahí está Jactroll que saltaba hacia adelante tratando de castigar a Lucker lo va a tener un poco complicado, Ivern - Braum mucho daño no tienen, la verdad.

[00:10:24] – Terra: Son muy pesados. Eso sí, cuidado con los autoataques que al final el rango extra que te da los arbustos de Ivern puede jugar una mala pasada si demarca con el mordisco invernal Beansu. Pero es eso, es tu saltas, ellos dicen escudo y pasiva de la E de Braum y reduzco daño y doy asco y no me muero.

[00:10:40] – Wolk: Por cierto, tú seguro que te acuerdas de Terra. Con tu maravillosa memoria, porque antes, cuando hemos visto este anillo, el Ivern-Rengar, nos hemos acordado.

[00:10:49] – Terra: Eso fue [interrupción]

[00:10:51] – Wolk: Que salió yo, yo, yo creo recordar que fue en un all stars o algo así. Espérate, porque ya esto ya se metió bajo la torreta, aun así la recogida de plumas de Jeskla que va a hacer mucho daño ahí encima de la bot lane. Y yo creo recordar que fue un all stars o en algún torneo así donde un equipo coreano lo jugó ¿no?

[00:11:06] – Terra: Lo que sí que [interrupción]

[00:11:07] – Wolk: En la bot lane, ¿no? o así lo recuerdo yo.

[00:11:09] – Terra: Lo que sí que recuerdo, primero que eso fue en jungla, que mucha gente recordará por el run de Suning llegando a la final del mundo. 2020 era main Rengar desde el principio de su carrera y lo jugó durante la final, que perdieron tres uno contra Damwon y ese mismo equipo, anteriormente en la LPL jugaba Ivern medio con Rengar jungla.

[00:11:28] – Wolk: Vale, bueno, no sé, yo recuerdo en algún sitio que hubo una bot lane de Rengar-Ivern que lógicamente era un partido para pasarlo bien, no...

[00:11:36] – Terra: A ver.

[00:11:37] – Wolk: No estaban jugando nada serio.

[00:11:39] – Terra: Yo recuerdo, además me acuerdo un all stars, casteábamos tú y yo, un Udyr de Brasil para full meme.

[00:11:44] – Wolk: Sí, claro, porque no estaba en el medio todavía.

[00:11:46] – Terra: Era 2020, era el all stars de 2020, en 2021 no hubo y luego 2021 nos comimos el meta de Udyr.

[00:11:51] – Wolk: Es que el año 2020 como que lo he borrado un poco de mi cabeza y no recuerdo mucho, muchas de las cosas que pasaron

[00:11:55] – Terra: Yo para mí lo dicho, muchas veces seguimos en 2020 o sea, es como llega el momento en que empezó la pandemia, es un borrón continuo que no distingo

[00:12:01] – Wolk: La verdad que sí, la verdad que sí, es una época un tanto un tanto rara. Intentaba aquí Rengar sacar algo, simplemente va a pasar por aquí a robar unos cuantos minions, Terra, que va a apoyar a... lógicamente, meterle debajo de la torre.

[00:12:13] – Terra: Y evitar que le haga un freeze Malphite que era lo que estaba buscando, que lo ha conseguido igualmente porque los casters no van a pasar de ahí y también supongo que para que no le hiciera flash autoataque o algo así a Sinmivak que va a tener que estar cuidado porque no tiene teleportar esta partida, con lo cual los backs pueden ser bastante sensibles.

[00:12:28] – Wolk: Cuidado con esto porque de nuevo Jactroll que va a saltar hacia adelante. Pone de escudo un Braum y no creo que se maten aquí en esta bot lane ni los unos ni los otros la verdad.

[00:12:36] – Terra: Es que me sorprendería porque no tienen las herramientas para quitar tanto. Lo hemos visto inquebrantable, reduces el daño, se pone el escudo del...del Ivern y no hay manera de que puedas bajarlo, al menos de momento. Quizás luego nos sorprende y llegan a burstear porque hemos visto precisamente la partida donde ya han jugado Ivern, los chicos de Ago Rogue enfrente había una Xayah y te puede dar un susto cuando recoge muchas plumas de golpe, pero eso va a tardar todavía en llegar en esta partida.

[00:13:00] – Wolk: Bueno, pues de momento lo que estamos viendo es un Rengar invadiendo mientras nos pone una replay, no abajo a la izquierda de lo que ha pasado en la calle central, donde ha quemado el destello Nite y el fantasmal Szygenda.

[00:13:11] – Terra: Sip, una pequeña, un intercambio que ha escalado bastante. Le sale rentable a Szygenda diría, porque el cool down es más corto y, de hecho, puede pagar el destello ahora.

[00:13:17] – Wolk: Cuidado con esto eh, porque han cambiado de línea los chicos de Ago Rogue, Sinmivak se ha venido a la calle Central y ha sido Nite el que ha ido para la zona superior del mapa.

[00:13:23] – Terra: El matchup que les interesaba ¿no? Que decíamos veremos si aquí puede hacer Vitality Bee lo típico que es empujar la oleada y deshaces el swap, aunque sea volviendo a montar a la Gwen arriba y Malphite acaba en medio, pero de momento acumulan las oleadas. No es level seis Malphite, pero le tiene que quedar poquito, aun así, tiene que respetar Sylas. Es un dos contra tres en la parte de arriba, dos contra cuatro se están dando bueno.

[00:13:41] – Wolk: Cuidado, aquí tienen que respetar como decía Terra, se marchan para atrás la oleada que la intenta recoger Diplez rápidamente. Jactroll y Skeanz por la zona, cuidado porque se calientan aquí va a tirar hacia delante Nite ha tanqueado un golpe, Diplez se acaba cayendo. Es primera sangre para Ago Rogue y espérate que pueden venir más. No va a ser así. Finalmente, Sinmivak se va.

[00:14:01] – Terra: Ha sido un error catastrófico de Diplez, porque lo que ha pasado es que ha tirado la Q a Sylas, él pensaba que no había entrado en rango de torre y creo que el cometa le ha dado a Sylas cuando se ha metido en rango de la torre y se ha tanqueado el aggro.

[00:14:17] – Wolk: Puede ser, sí, sí.

[00:14:18] – Terra: Eso es. Terrible.

[00:14:21] – Wolk: Bueno, pues no sé si veremos la repetición, para...

[00:14:23] – Terra: Es que quiero verla, por eso me parece que en plan de... te has fastidiado tú mismo con tu runa.

[00:14:28] – Wolk: Tenía destello además y no ha servido para nada. Se calienta aquí Szygenda ojo con esa Q que impactaba a Skeanz encima de Sinmivak, que ya se mete bajo la torreta, no puede entrar Lee Sin ahí y ahora sí, vamos a ver la repetición, a ver qué ha pasado.

[00:14:38] – Terra: Es lo que digo. Creo que tira la Q fuera del rango de la torre y el cometa cae ah no, no, pues se muere el minion y hay algo que le pega porque pilla el aggro, pero la torre le está pegando primero al minion.

[00:14:48] – Wolk: Pues bueno.

[00:14:50] – Terra: Hay algo que le ha hecho daño. Primero pensaba que era la poción de corrupción, que es una cosa que suele pasar, pero es que no la tiene.

[00:14:56] – Wolk: Es cierto. Bueno, pues eso, qué sé. Misterios tampoco nos vamos a calentar la cabeza.

[00:15:02] – Terra: Si ellos no han pausado... es porque lo han visto normal.

[00:15:06] – Wolk: Bueno, pues nada, se ha muerto Diplez, es el resumen. Empieza por delante ¿no? El equipo de Ago Rogue al menos que en cuestión de kills porque en oro esta Vitality Bee dominando por esa diferencia, ¿no? Quizá de farreo en la bot lane y también en la calle central.

[00:15:20] – Terra: Hay 30 CS. Es una barbaridad lo de la parte de abajo. Es verdad que Ivern pues, va a ser útil con un poquito dinero, pero no deja de estar dándole free experiencia y free dinero a una Xayah a ver qué tal escala y a ver qué tal cuando llegue a tener dos objetos. De momento la prio, de hecho, en la parte de abajo del mapa es para el conjunto francés que lo está utilizando para invadir y buscar un Rengar que acaba de desbloquear la definitiva, ya es level seis y puede venirse una escaramuza.

[00:15:44] – Wolk: Ahí está, de hecho, cuidado porque la puede activar en cualquier momento. Salta Beansu con la piña explosiva, Jactroll que va a recibir todo el castigo y el asesinato es para Rengar primera en su casillero. Cuidado porque es un campeón, Terra, que si se pone por delante te machaca.

[00:15:59] – Terra: Sí, es un personaje que te puede oneshotear muy fácil. Incluso con objetos que tenga tanque se puede hacer la típica build híbrida de mago, un objeto de daño y luego ya el resto lo hemos visto antes ¿no? Split es pisada objetos para aguantar un poquito más, para que no lo burstées, que te dé tiempo a activar la W, que entren las curas de tu equipo y hace el trabajo sucio con un salto directo al carry gracias a su definitiva. De momento 300 de oro que ha regalado Jactroll al equipo rival, veremos si se acaban arrepintiendo, pero por lo que veo no les va a costar nada. En cuanto a objetivos, es solamente tiempo que han perdido. Se recupera un poquito Lucker en el carril inferior y el resto del equipo rota arriba. Colocar visión.

[00:16:33] – Wolk: Ahí está, vuelve Nite a la calle central otra vez más, eh. Han vuelto a intentar cambiar las líneas. No quiere el equipo de Ago Rogue ceder ante lo que plantea, ¿no? Vitaly Bee cuidado aquí Szygenda que puede ser cazado recordemos no cuenta con el destello. Se incorporan tres jugadores, encima de él y se va a morir Gwen. Kill para Nite le está saliendo de momento todo a Ago Rogue que quiere la primera posición del grupo.

[00:16:57] – Terra: Beansu, no ha dudado. Ha fallado la Q, pero ha hecho flash move de autoataque. Te aplico la pasiva y de aquí no vas a salir. Le va a costar placas al conjunto de Ago Rogue en la parte de abajo del mapa, pero el asesinato y el Heraldo evidentemente lo van a compensar. Estaban jugando con la visión. Sabían que Szygenda estaba por la zona, evidentemente, gracias al cangrejo del río y se han esperado al borde de la esquina. Esperaba Nite a que gastase el desplazamiento de la W Gwen para saltarle, fallaba las cadenas. Daba igual Flash autoataque de Braum te aplica la pasiva y de ahí no sales en el tres contra uno. Ahora sí, Wolk, Ago Rogue se pone por delante del marcador de oro.

[00:17:29] – Wolk: Ahí está, ojo aquí arriba ¿eh? Dplex que se puede calentar, tiene la definitiva. Vamos a ver qué busca aquí Sinmivak que usa el contraataque, se mete bajo la torre y con el destello esquiva esa ultimate de Dplex que le podía haber metido en alguna complicación.

[00:17:41] – Terra: Está llegando Nite. Vamos a ver si quiere forzar tiene... no tiene la definitiva para poder utilizarla. Falla las cadenas y Dplex que se debería de poder marchar aunque sea recibiendo un poco de castigo.

[00:17:50] – Wolk: Bien Dplex ahí, con ese pasito atrás para esquivar a las cadenas de Syllas que llegaba en el apoyo y contesta Vitality Bee en la otra parte del mapa, siendo el primer dragón del partido, dragón de nube para ellos.

[00:17:59] – Terra: Pero lo importante no es el dragón, aunque es un objetivo que puedes agradecer un poquito más tarde, si no lo que está haciendo Jeskla la torre al final está recibiendo muchísimo daño. Van a ser cuatro placas, no burstea mucho Ivern, vamos a ser sinceros y medio lo consigue a base de autoataque, si ser pesado aquí le mete unos outradeos Xayah bastante importantes, así que esta torre está muy tocada y lo digo porque tiene Heraldo Rogue, pero la torreta podría ser realísticamente hablando para el conjunto francés.

[00:18:22] – Wolk: Bueno, pues está muy, muy tocada. Como vemos en esa bot lane, veremos si es capaz Xayah de derribarla, Xayah que cuenta con una ventaja tremenda de súbditos, de placas. Si tiene esa torre ya ni te cuento y es un campeón que puede luego, ser muy protagonista.

[00:18:38] – Terra: Farmeo perfecto, de hecho, le saca ahora mismo 30 minions, prácticamente 23 minions exactamente al segundo con más farreo del equipo rival. También está por detrás un poquito Szygenda que lleva 17 menos, pero vamos que tiene el Eclipse terminado en 10 minutos gracias a lo de la placa, lo cual es un auténtico mérito en cuanto a Power Spike y una razón para querer buscar escaramuza si eres parte del equipo de Vitality Bee. Dplex se siente con confianza en medio gracias a que tiene el apoyo de Jactroll y ya vemos que le gana a los trades fácil a Sinmivak.

[00:19:04] – Wolk: Muy, muy fácil por lo que estamos viendo ahora mismo, Jactroll que está por la zona, Jeskla que también venía para acá. Exactamente igual que Beansu, exactamente igual que el propio Rengar, que ya aparece aquí en imagen, pero no da la sensación de que vayan a encontrar absolutamente nada.

[00:19:18] – Terra: No, no tiene pinta... Quieres controlar un poquito el río, avanzar la línea de visión y darle algún recall gratis a tus compañeros de equipo o al menos desplazamientos. Rotan hacia arriba, no tienen tanta visión en la parte superior, aunque sí que tienen dos guardianes de visión total colocados. Quizás el objetivo es Szygenda, que ya vemos que está recibiendo castigo de Nite. Son cuatro jugadores, cinco si cuentas a Ivern por la vía del top laner.

[00:19:39] – Wolk: Esto está cazado, el destello de Nite lo esquiva Szygenda, llega Rabble también con la ultimate y el root es perfecto y lo acaban matando de manera muy, muy sencilla aquí entre tres jugadores, esa torreta que puede sufrir mucho castigo, pero la de la bot lane también es Xayah, que ya la está atacando recordemos que tan solo tiene una placa. Ojo en medio que se puede liar también, llega la definitiva de Malphite, se incorpora Lee Sin. La kill es para Skeanz, Sinmivak que se muere y la torre como te decía Terra, que acaba cayendo a favor de Xayah.

[00:20:06] – Terra: De todas maneras, vamos a ver cómo quiere forzar el equipo de Ago Rogue en los próximos segundos, porque sigue Syllas pusheando en el carril superior, intentando quemar la siguiente oleada podría dar cabezazos la torreta de tier dos, teleportar defensivo por parte del equipo de Vitality Bee, con lo cual deberían de garantizar que esa torre no cae y mientras tanto Jeskla va a quemar mínimo una oleada entera. La torreta de tier 2 que estamos viendo en pantalla no debería desaparecer, pero la mitad de la vida la han perdido.

[00:20:30] – Wolk: Bueno, pues ahí está ha llegado al teleport en modo defensivo ¿no? en esta torreta por parte de Nite, con las cadenas no han impactado de milagro, por encima de Xayah que estaba backeando en ese...en ese arbusto, vemos la diferencia del marcador de lo prácticamente inexistente a favor del equipo de Ago Rogue que parece que ha empezado un poquito más enchufado en estos primeros minutos del partido, pero todavía esto está muy abierto y no hay nada decidido ¿no?

[00:20:54] – Terra: Hay un par de guerreros en esta partida, pero muy guerreros, además, porque va a 2000 de oro por debajo Ivern respecto a Xayah y Malphite va 2000 de oro por debajo respecto a Syllas, evidentemente las placas tienen que ver, la primera torreta tiene que ver y la participación en kills en el caso de Syllas tiene que ver. Lo gracioso es que los dos miembros que van tan mal de los dos equipos son precisamente quizás los roles donde menos te importa por lo que supone el personaje.

[00:21:17] – Wolk: Sí, cuidado aquí. Ahora hablamos de esto porque va a ser cazado Nite que intenta ganar algo de espacio. Se defiende con la ultimate de Leona, (Terra: vaya escarcha) cuidado que le quiere dar la vuelta a esto, va a ganar tiempo, pero no va a poder sobrevivir ¿o sí? Se cura con la W, pero es imposible, shutdown para Xayah. Aparecía Beansu, aparecía Rabble también con la ultimate, pero va a ser imposible que saque aquí alguna kill el conjunto de Ago Rogue lógicamente. Esta kill sí que te duele bastante más si iba 3-0 el Syllas, este no es como lo que tú estabas diciendo antes ¿no?, no es un campeón que pueda quedarse por detrás. Que... bueno, en el caso de Ivern, por ejemplo, su build es barata, ya tiene ese objeto mítico y que luego va a ser útil aportando escudos. Margarita molestando por ahí, curando con los objetos. Ya está, no hace falta que se ponga 3-0 para ser útil.

[00:22:02] – Terra: Ahora mismo Ivern por existir aporta valor, [Wolk: claro] sencillamente porque tiene la piedra de renovación lunar [Wolk: sí] y con que te mantengas en combate dando escuditos a uno o a otro, o pegando un ataque travieso, ya vas a ir curando y preparando un poquito a tu equipo. El problema es que no solamente han matado a Nite, que es una persona bastante importante en tu composición. [Wolk: sí] has dado un shutdown y se lo ha llevado Xayah...

[00:22:21] Wolk: sí, que ahí va muy bien

[00:22:22] Terra: Entonces estamos dándole más recursos todavía a un personaje que tiene que ser el encargado de burstear. Aun así, la partida se mantiene en total equilibrio de oro. No se ha roto ni mucho menos, pero es Vitality Bee el equipo que por recall, que por timing podría meterse en la zona inferior del mapa a reclamar el siguiente dragón que sale en apenas 20 segundos y como la primera ha sido de nube, me atrevo a decir que la grieta tiene

altas probabilidades de ser bastante importante para cualquiera de los dos equipos. Una de océano o una de montaña, podría ser bastante divertido si eres Ago Rogue, pero una hextech podría facilitarle muchísimo las cosas al equipo de team Vitality.

[00:22:51] – Wolk: Bueno, pues de momento el dragón que va a aparecer Vitality Bee que está por la zona tiene establecida su visión ya a la salida de la jungla rival y Ago Rogue que parece que quiere contestar a esto vienen para la zona todos sus jugadores. En última instancia, que va a aparecer Sinmivak aquí en imagen, ahí lo vemos por arriba, y así que podemos tener teamfight en cualquier momento. Beansu que ha perdido parte de su vida antes de la pelea, Szygenda que va a empezar. El dragón lo va a sacar poquito a poco. Invocan a Margarita para que haga de front line aquí para que moleste un poco en la teamfight y Nite que está intentando buscar el flaqueo. Szygenda que se queda completamente solo, ha perdido la mitad de la vida tanqueándose él solo el dragón y eso que puede ser clave. Dplex que tiene destello, tiene Ultimate, también tiene que ser protagonista este Malphite en la pelea, Lucker que ha tenido que saltar al otro lado del muro con el destello. Cuidado que quiere cazar a Sinmivak se defiende bien con el contraataque. El cazado va a ser precisamente Jactroll acaba cayendo en manos de Rengar,

[00:23:42] – Terra: que bonito

[00:23:42] – Wolk: que sigue saltando los arbustos, pivota incluso ahí, saltando luego encima del dragón y asegurando el objetivo este que se va a morir también era Skeanz. Y cuidado porque no ha terminado Nite que le roba la ultimate Malphite, y es la guerra, reacciona rápido con el destello, también con la ultimate para salvarse. Pero la jugada le sale muy bien al equipo polaco

[00:24:00] – Terra: Hay que decirlo. Tremendo bait que se ha comido Jactroll porque estaba jugando Jax a baitear, a buscar la iniciación del conjunto rival en cuando ha saltado Jactroll, escudo de Ivern para mitigar el daño y definitiva de Braum, que ha evitado completamente el posible follow up del equipo de Vitality Bee. Lo vamos a ver de nuevo. Estaban usando precisamente el arbusto de Ivern, pero venía desplazado por encima del muro. Da igual esa definitiva de Braum vale muchísimo, no pueden seguir al support de Vitality. Y aquí ya Rabble que se regala, salta un arbusto del arbusto, salto al dragón, no puede entrar el equipo de Vitality Bee y Skeanz que intentaba robar el dragón no va a poder salir con vida de la jugada y menos mal que Jeskla raudó a la hora de flashear, porque si no esta habría sido otra kill más al marcador de Rogue que ahora se coloca tímidamente por delante y su composición es muy opresiva cuando va funcionando. Porque claro, con tantas curas es imposible que llegues a matarlos.

[00:24:51] – Wolk: Bueno, pues nada, quiere el Herald Vitality Bee el conjunto francés que va a tener que intentar remontar esta partida o estar entre comillas, porque la diferencia en cuanto a oro tampoco es demasiado elevada. Y viéndolo bien, que va Xayah ¿no? Yo creo que todavía tienen muchas opciones de llevarse el encuentro. Recordemos que, en primera, o sea que, en juego, perdón, la primera posición del grupo.

[00:25:10] - Terra: Claro, el que gane esta partida va a pasar como primero, el que pierda como segundo y en principio el ser seed uno implica más facilidades de cara a esos cuartos de final, aparte también de no solamente por el rival, también porque tienes más veces elección de lado en una serie al mejor de cinco. Y con un equipo como Ago Rogue que te instiga a sacar estas cositas o que te puede llegar a sacar estas cositas a lo mejor te quieres plantear bastante bien el tema de las posibilidades desde un lado o desde otro para verte venir este tipo de estrategias que... Hay que decirlo, nos vamos acostumbrando aquí, al menos en España, porque después de lo que ha hecho Bisons esta temporada, ya, esto me parece bastante normal.

[00:25:46] – Wolk: Sí, sí. Durante el European Masters tarde hemos tenido también mucho ¿no? De composición no sé si un tanto raras, que esto es más habitual yo creo que pasa siempre porque hay equipos de regiones, sobre todo menores ¿no?, que tienen su propio estilo. Vamos a decirlo así. Pero si como país nos hemos acostumbrado un poquito también aquí en Superliga. Invocó al Herald, el conjunto francés, la calle Central, la ultimate de leona que ha sido buena. ¡Ay! Soltó la patada ha sido brutal. Deja mal posicionado a Rengar que se acaba muriendo, el Herald que golpea, pero la torre mantiene, se mantiene en pie. La recogida de plumas es brutal para dejar a Nite clavado al suelo. Activa el cronómetro. También el destello, intenta sobrevivir y parece que lo consigue. La torreta que va a caer. Aparece Sinmivak que era el apoyo, doble stun por parte de Jax, que se ha cobrado una kill, pero ha acabado cayendo a manos de Xayah que está pegando completamente gratis. Otra kill más para Jeskla es la que va volando en esta partida.

[00:26:31] – Terra: Quiero ver la repetición inmediatamente, porque las plumas del Xayah han definido muchísimo la pelea. En cuanto ha podido saltar, Nite se ha comido un root y luego, cuando ha entrado Sinmivak, se ha comido otro, con lo cual no ha podido entrar. Y no sé, incluso si Sylas se ha equivocado al coger la definitiva estaba todo el equipo rival apiñado ha escogido la de Lee Sin. Evidentemente creo que no se podía haber pillado todavía la de Malphite, pero vamos a verlo repetido, porque Rabble aquí peca de ingenuo, de tirar demasiado para adelante, va a buscar la patada, intenta ganar algo de tiempo el conjunto de Ago Rogue, pero la patada es buena de aquí, digo, están todos agrupados, no sé si intenta pillar la de Leona y acaba cogiendo la de Lee Sin que habría sido bastante buena también, la patata la utiliza inmediatamente en Dplex y no lo mata. Y aquí es donde el primer root ha llegado. Le fuerzan el cronómetro, recogida de plumas un poquito más adelante que va a ser clave porque esta no vale para absolutamente nada y llegaba Sinmivak flashea pensando que puede matar rápido a Jactroll, falla las cadenas Nite con lo no puede entrar de nuevo en la pelea, tiene que buscar andando y ahora en directo, hay acción [interrupción]

[00:27:23] – Wolk: Hay acción, efectivamente quieren cazar a Beansu. La ultimate de Leona que vuelve a ser buena en la misma parte del mapa donde teníamos la anterior jugada. Ahora sí, Nite ha robado la ultimate de Malphite, pero no la va a utilizar, parece que la teamfight no llega a nada.

[00:27:35] – Terra: No, no, no va a llegar más. Ha forzado un teleportar de todas maneras, con lo cual es un good line importante, ha perdido el destello Beansu. En cambio, con lo cual... pequeño intercambio, no sé si Dplex no tenía la definitiva es importante porque en un minuto es cuando vamos a tener presumiblemente una nueva pelea por ese dragón. Sería el tercero de la partida, segundo para cualquiera de los dos equipos y creo que no va a llegar la definitiva de Sylas. Hay que estar atentos porque eso expira. No puedes mantenerlo toda la vida encima y creo que es la mejor definitiva que puede robar la composición rival.

[00:28:01] – Wolk: Sí, yo creo que sí. Vamos a ver ¿no? Si llega a tiempo, de momento ahí vemos que la mantiene disponible. se ha quedado como [interrupción]

[00:28:11] – Terra: Bueno, ya sabes cómo funciona el lol a veces.

[00:28:14] – Wolk: Se ha quedado un poco raro.

[00:28:16] – Terra: Es una feature de la skin que lleva.

[00:28:18] – Wolk: Ah, vale, vale, vale, vale, ya lo entiendo. Bueno, pues nada, Sylas que está un poco...

[00:28:23] – Terra: Proyecto Sylas

[00:28:24] – Wolk: con interferencias ¿no? ahí, pero no pasa nada, no pasa nada. De momento su partida no está, no está siendo mala, ¿eh? Fíjate que ya están dos objetos con ese Zhonya que le va a venir muy muy bien para defenderse de una posible cazada, que es lo que está sacando Vitality Bee sobre todo ¿no? A través de la ultimate de Jactroll

[00:28:38] – Terra: Es muy importante ese tipo de jugadas porque al final vas por debajo en oro, pero necesitas mantener la partida a un ritmo más o menos elevado para que tu composición se beneficie, no la que tiene Malphite, que tiene un cool down muy importante como es la definitiva. Pero tanto Leona como Gwen como Lee Sin, son personajes que por características de su IT se pudieran mucho en cuanto a las escaramuzas. Vitality Bee dice es este solo un dragón, para ti tampoco te beneficia tanto, si hubiera sido de montaña, de océano, habría sido más relevante para Ago Rogue. Quizás la Hextech le



beneficia de hecho a Vitality Bee un poquito más, pero dice no tengo ninguna razón para meterme ahí. Tú has conseguido la zona, perfecto. Prefiero llevarme la torreta en la parte de arriba y aceleramos un poquito la economía. 1500 de ventaja que tiene el conjunto de Vitality Bee y buscando una... crear una segunda amenaza en esta composición que es esa Gwen que va 0-2, que no va destacando por lo menos al menos demasiado, pero necesitan que sea una amenaza también de cara cuando busca esas cazadas.

[00:29:26] – Wolk: Bueno, pues de momento lo está intentando Szygenda sin mucho éxito. También ha puesto mucho empeño ¿no? Ago Rogue en denegarle en fase de líneas. Le han diveado en un par de ocasiones y eso, pues bueno, le ha dejado ligeramente por detrás en cuestión de asesinatos y demás, porque si miras el farneo por delante de Jax.

[00:29:45] – Terra: Sí, Jax ha tenido que rotar mucho más a pata para estar en las peleas por no tener el teleportar y eso al final acaba siendo una pequeña sangría de minions que se va abriendo según pasan los minutos y es una posible ventaja de Vitality Bee de cara conforme avanza la partida, el hecho de que tu puedes jugar mínimo dos líneas, quizás incluso puedes mandar a Dplex a otra para empujar la oleada y luego reagruparse, pero en realidad quieres un 4-1. Y el hecho de que Gwen tenga teleportar te va a dar más opciones a la hora de jugar el mapa según avancemos al minuto, 25, 30 y por eso quizás también han querido buscar esa torreta de tier uno por delante de un dragón que, como digo, siendo el segundo, tampoco te va a poner en un aprieto demasiado pronto.

[00:30:18] – Wolk: Bueno, pues vamos a ver, porque está pingueando aquí Vitality Bee quiere, como por lo que parece entrar en la jungla rival. Mientras vemos a Jax empujando el carril inferior, hablábamos precisamente hace unos segundos de que no cuenta con Teleport, así que no se va a poder incorporar aquí junto con sus compañeros. En el caso de que fuese necesario, sí lo podría hacer Szygenda que es el que le va a hacer por lo que parece ¿no? de frente en esa calle lateral.

[00:30:40] – Terra: De hecho, está todo el rato Sinmivak como pusheando y marchándose hacia detrás. Creo que se vuelve la rotación de Vitality Bee, que es más para generar presión y reclamar la visión, porque objetivo neutral abajo no va a haber, al menos durante los próximos tres minutos. Cuidado con la cazada.

[00:30:55] – Wolk: Le van a cazar, le van a cazar la ultimate de Malphite que ha sido bueno, se defiende con el contrataque Sinmivak, pero no va a ser suficiente la patada que le acaba sentenciando Jactroll, el que saca asesinato venía rápidamente Ago Rogue a intentar salvar a su compañero, pero va a ser imposible de Rabble que activa la definitiva de Rengar, que no va a valer absolutamente para nada. Y esto es muy buena noticia para el conjunto de Vitality Bee que saca la kill y además va a tener la torreta de la bot lane.

[00:31:14] – Terra: 650 debe repartir entre prácticamente todos los miembros del equipo de Vitality Bee que no van a buscar nada más, se van a conformar con esto que tampoco es despreciable, es un asesinato, más asistencias, más una torreta de tier 2. Hemos hablado de lo importante que es la diferencia de cómo pueden jugar el mapa y aparte de que Xayah ahora mismo le acaba de quitar media vida de dos habilidades a Nite, algo que un AD carry quizás debería hacer de normal porque es un AD carry y si te sorprende tiene que pegar no suele pasar esto, pero abres todavía más el mapa y te colocas en una posición mucho más cómoda a la hora de jugar a la split push. Así que pequeña gran victoria por parte de Vitality Bee, pero veamos si es suficiente esta ventaja de 3 000 de oro a minuto 23.

[00:31:50] – Wolk: Que Xayah ya está en tres ítems eh, al minuto 23, mucho cuidado con ella, porque lo que puede hacer Jeskla en esta partida no tiene... no tiene sentido como pueda pegar libremente en una pelea. Vamos a ver qué pasa también, ¿no? Con el siguiente dragón, sería el tercero para Ago Rogue y quedan todavía un par de minutos. Así que poco a poco ¿no? Con el paso de los segundos, irán empezando a controlar la zona, quizás si es que quieren hacerlo porque también ya estamos en el minuto 24 y entra en juego el Barón Nashor, que es un objetivo también ¿no? Que va a ser prioritario en cualquiera de los dos equipos en el momento que tengan una oportunidad.

[00:32:18] – Terra: Y ambos equipos lo pueden hacer más o menos rápido, Vitality Bee más porque tiene a Gwen más Xayah evidentemente, pero en el caso de Ago Rogue, el DPS de Jax y de Rengar no es ni mucho menos despreciable. Por mucho que sean melés como el lazo no se mueve, lo tienes bastante fácil. Ahora bien, meterte es una liada porque enfrente tienes mucho daño en área, como es ultimate de Xayah, ultimate de leona, ultimate de Malphite, te puede fastidiar el día. Así que cuidado y con precaución.

[00:32:41] – Wolk: Ojo con eso, porque busca la iniciación, una vez más Jactroll, saltan hacia delante. El objetivo no era el mejor. Cazaban a Beansu, que no ha recibido tampoco demasiado daño. La ultimate va a ser buena tratando de cazar a Rengar, pero no hay follow up (Terra: ¡La E! ¿Qué es esa hazaña?) cuidado con Sinmivak que se ha tirado hacia delante. Ay, ay, ay Dplex, ¿qué estás haciendo? ha activado el zhonya y no servía para nada, es Jactroll el que se queda muy debilitado. Sinmivak también va a caer. De hecho, Jax, cuidado porque Jeskla está pegando lo que le da la gana, Nite que debería caer. Aquí es doble kill para Dplex que al final le ha dado la vuelta a la pelea que había empezado muy mal para él. Rabble que salta hacia adelante, cuidado con Szygenda se muee...

[00:33:13] – Terra: Lo que se ha curado.

[00:33:13] – Wolk: Eh, arriba Szygenda que activa el Zhonya, si viene Jeskla, a intentar pasar la escoba a salvar a su compañero, Rengar que debería caer o no, porque los escudos de Lucker y sus curas lo mantienen a salvo. Parecía que podía sacar algo más y realmente Jeskla no se va a llevar la kill de Rengar.

[00:33:30] – Terra: Pero lo que sí que ha sacado Rengar, aunque no sea la kill, es el hecho de que no va a haber Nashor. Lo ha parado por completo, no ha matado a nadie. Es cierto, ambos equipos van a marcharse, van a esperar el respawn de los mismos que han caído y vamos a volver a tener un segundo asalto en la zona del dragón que está a punto de salir, a no ser que alguno decida regalarlo a cambio de otra cosa en el otro lado del mapa. Creo que ha sido una Team Fight jugada mecánicamente, bastante mal por parte de ambos equipos, o sea Sinmivak ha gastado la E y se le ha ido antes de saltar y luego el cronómetro de Dplex no lo ha entendido, pero no hay tiempo para ver la repetición.

[00:33:58] – Wolk: Bueno, por nada Beansu que se muere. Cuidado con esto que es una liada absoluta, cuidado con esto que es una liada absoluta. Lo seguía atrás en el tiempo Szygenda, que recibe castigo, pero intenta aguantar dentro de la W, es Sinmivak aquel que cae, Jactroll con la E hacia adelante, se da la vuelta Nite con la ultimate de Malphite, pero no ha servido absolutamente para nada, de hecho, van a matar a Xayah, el siguiente va a ser Rengar en caer, ahí está Rabble con la definitiva que intenta salvarse, pero es absolutamente imposible. Otra doble kill para Dplex y ahora si pinguea el Nashor, Vitality Bee.

[00:34:28] – Terra: Se ha olvidado del dragón, han hecho ace, han sobrevivido cuatro personas Jeskla que quizás era la persona que más daño podía aportar a la pelea, pero un uno por cinco evidentemente es favorable para el conjunto de Vitality Bee que va a empezar el Nashor, sin pensárselo demasiado, acaba de respawnear Beansu que era el cazado, que era al que habían pillado, el primero de los miembros de Ago Rogue que había mordido el polvo y no va a poder detener el objetivo neutral. Va a ser Nashor para los chicos de Vitality, va a salir incluso Xayah antes de que acaben con el objetivo neutral, con lo cual van a ser cinco bufos para ellos y esto sí que puede significar que la primera plaza del grupo puede ser para los franceses.

[00:35:04] – Wolk: O sea, esta eh, lo tienen todo de cara ahora mismo. Esto aseguraría una España-Francia en la siguiente ronda, eh. Cuidado, porque si Vitality Bee es primero se enfrentaría a Fnatic Team Queso en francés.

[00:35:13] – Terra: Ahí estábamos viendo cómo Beansu peleaba la visión, se comía la patada y aquí es gracioso porque estaba super separado Ago Rogue como estamos viendo, Nite llega cuando Luckey ya está prácticamente muerto. Entra Sinmivak y explota incluso en esa situación casi le da el susto, pero en el directo tenemos un bounty para Ago Rogue, pero hay que salir por patas de la zona, viene Vitality Bee y parece que los franceses sencillamente les van a decir te puedes marchar, nos quedamos la prio de en medio, tenemos el bufo del Nashor a ver qué pueden sacar con esto.

[00:35:38] – Wolk: Bueno, pues mínimo. Yo creo que esa torreta de tier dos que está algo debilitada se la va a quedar aquí Vitality Bee que veremos después qué quiere hacer. Parece que seguir empujando a medio, meter el pecho. Van a empezar a tocar ya la torreta de inhibidor al minuto 27 y medio quiere meter aquí una marcha más el conjunto francés para llevarse el partido. El inhibidor también se lo van a cobrar aquí los franceses, que ahora sí se repliegan y van a rotar a la top lane, por lo que parece.

[00:36:04] – Terra: La oleada creo que sí, está pushando más a su favor, con lo cual debería de llegar pronto a la torreta de tier dos. Es bastante realista asumir que con un asedio podrías incluso derribar la estructura, una de las torretas más incómodas de defender del juego por cómo es el terreno, tienes fácil acceso en la parte de atrás, pero de momento Ago Rogue, parece que sí, que tiene planes de defender la torreta, aunque Jax está en medio, recordemos, no lleva teleportar, no puede llegar a la jugada, pero no se está moviendo.

[00:36:27] – Wolk: ¡Cuidado!

[00:36:28] – Terra: ¡Dios, Dios!

[00:36:31] – Wolk: El combo es perfecto, entra Malphite, ultimate de Jeska y todos muertos. Cuatro kills sencillísimas para Vitality Bee, que les pueden permitir cerrar el partido. Van a ser primeras del grupo, vamos a tener un España-Francia en los premios del European Masters. Absolutamente increíble ese último combo para cerrar el partido Terra. ¡Qué bien le ha salido el Malphite al conjunto francés! Y fíjate que no ha sido el Malphite mejor jugador del mundo.

[00:37:01] – Terra: De los personajes más honestos de la Liga de Leyendas, de los personajes quizás más sencillamente efectivos del League of Legends. Flash R Lo he dicho, es una torre muy difícil de defender porque es fácil acceder. Han llegado hasta la cocina. No estaba Jax, no capa cuatro personas, todo el daño en área en esa zona y se terminó lo que se daba ha cerrado por la vía rápida al conjunto de Vitality Bee esta partida, que ha sido un toma y daga constante, porque ha habido escaramuzas que han sido muy apuradas, uno para, una kill para cada equipo o dos kills para cada equipo. Incluso, momentos como este donde parecía que Ago Rogue salía mejor parado de los intercambios, al final ha durado creo que 28 minutos.

[00:37:39] – Wolk: Si no ha sido muy larga, tampoco al final se ha empeñado hoy Ago Rogue en jugar estas cosas del Ivern, el Rengar, que bueno, pues no le han funcionado demasiado bien antes sí, contra la Estrella Roja, un equipo, a priori, muy inferior a Vitality Bee, yo creo no hay ningún tipo de dudas y bueno pues, ahora la verdad es que no han plantado demasiada, demasiada cara. Con este resultado se asegura Vitality Bee, ser el primero del grupo, el conjunto polaco que va a ser segundo, que para las situaciones en las que llegaban a este torneo, yo creo que no está nada mal.

[00:38:11] – Terra: No, no está nada mal, es lo que estábamos comentando. Las posibilidades de que fueras primero jugando con un suplente, que además es off rol, es bastante buen papel y teniendo en cuenta que toda tu región ha acabado cayendo en grupos excepto tú, bastante tiene que decir el hecho de que el único equipo polaco que no estaba jugando con su quinteto titular, sea el que pase de grupos. Dice bastante del talento de estos jugadores a una pelea como esta, quizás mecánicamente para revisar, pero en realidad el papel es más que solvente para el equipo polaco. De todas maneras...

[00:38:39] – Wolk: Me río porque ahí empieza la team fight, Dplex gastando el cronómetro para nada y usa el ultimate para rematar a un Braum, pero bueno... le ha salido bien al Malphite.

[00:38:48] – Terra: Wolk, un Malphite gastando la R para rematar a un support representa a mucha gente ahora mismo.

[00:38:52] – Wolk: Si, a mí también, a mí también, la verdad.

[00:38:53] – Terra: Representa a muchísima gente ahora mismo, pero como iba diciendo. Importante chicos, el sorteo no se hace en directo.

[00:39:00] – Wolk: Eso es.

[00:39:01] – Terra: Es, lo veremos en redes sociales, entonces seguidnos a las redes sociales y os enteraréis. O sintonizais cuando sean los cuartos de final, que ya es el jueves, que viene...

[00:39:08] – Wolk: El jueves.

[00:39:09] – Terra: Y tener la sorpresa. Tenemos garantizado que es Fnatic Team Queso contra alguien francés. Más que nada porque los tres franceses que han pasado de grupo lo han hecho como primeros y Fnatic Team Queso está como segundo en un grupo donde ningún francés acaba primero. Entonces te tienes que enfrentar o a Vitality Bee o a Karmine Corp o al equipo de la LDLC.

[00:39:24] – Wolk: Eso es. Aquí estamos viendo la situación, eh, final de este grupo Vitality Bee primero con un 5-1, Ago Rogue 4-2 como segundo y eliminados el Eintracht y el Estrella Roja, que bueno, no ha encontrado ni tan solo una victoria.

[00:39:38] Terra: No, eh, tampoco la encontró Team Fantasma, el equipo más simpático quizás de todo el European Masters y aquí tenemos Karmine Corp, campeón del grupo B o líder del grupo B o primero del grupo B, como le queráis decir. BiFrost, lo mismo del grupo C y LDLC del grupo D con un 6-0, único equipo invicto, por cierto, en todo el torneo, LDLC el campeón de Francia X7, Fnatic Team Queso y Unicorns of Love Sexy Edition, son los equipos junto a Ago Rogue y Vitality que estarán en los 4tos de final que son el próximo jueves, chicos, cada día tenemos una serie, jueves, viernes, sábado, domingo al mejor de 5 a partir de aquí, Wolk.

[00:40:10] – Wolk: Eso es, al mejor de cinco, eh yo creo que lo hemos echado de menos ¿no? El mejor de cinco durante algunas épocas en este European Masters, porque antes era el mejor de tres, ¿si recuerdas esos partidos? Ahora vamos a tener un poquito más

[00:40:22] – Terra: De hecho, aquel bastante hablado Karmine Corps contra Ucan de semifinales será Bo3 si no recuerdo mal y la tercera partida estuvo muy disputada

[00:40:32] – Wolk: Que bonito estaba la serie esa ¿eh?

[00:40:33] – Terra: Efectivamente fue una serie muy bonita porque la tercera partida fue una auténtica locura que quizás se la llevaron los franceses porque hubo nervios en Ucan, alguna...

[00:40:41] – Wolk: Pudo ganar Ucan perfectamente

[00:40:42] – Terra: Mala suerte, pero bueno puede ser que en esta ocasión haya cositas porque como decimos se viene un España-Francia y hay que honrarlo y aquí tenemos... a alguien que se lo celebra que es Don Jaime Mellado que se lo va a pasar bastante bien en las redes sociales. De momento chicos no sabemos los cruces, habrá que esperar un poquito más, pero por hoy el streaming ha terminado, lo tendréis en nuestras redes sociales en nada, seguidnos y lo sabréis así que por hoy hemos terminado Wolk, nos vemos el próximo jueves con los mejor de cinco en cuartos de final

[00:41:07] – Wolk: Muchísimas gracias a todos por acompañarnos, nos vemos el jueves, un abrazo, chao.

## 9.4. Transcripción retransmisi3n franc3s

[00:00:01] Trayton: Derni3re game de la soir3e, donc Ago Rogue contre Vitality Bee. Une game simplement pour d3partager, une game pour le site un entre ces deux 3quipes qui sont d3j3 qualifi3es pour les quarts de finale. Mon cher Gob GG tu le, tu le sens bien pour Vitality?

[00:00:12] Gob GG: Alors j'esp3re que a va bien se passer. En vrai, normalement on est confiants. Derni3re game, on s'est mis, Bon, en vrai, d3j3, elle ne vaut pas grand chose...

[00:00:19] Trayton: Elle valait pas grand chose.

[00:00:20] Gob GG: Mais on s'est fait un petit peu peur forc3ment pour la der des der, following. J'avoue que a met tr3s tr3s bien d'3tre premier de la poule. Normalement, il y a un largement niveau, on l'a montr3. L3, je pense vraiment que la game qu'on a lose, c'est, c'est trop de confiance, trop de trop d'aie, pour moi, c'est facile, et a passe. Mais sinon, on sait qu'ils sont trop bons. Alors vraiment, il faut, il faut que a passe.

[00:00:40] Trayton: Il faut vraiment de bonnes phases de groupe. Bon, autant, autant en playing, c'3tait un chouia plus positif. Mais je trouve qu'en phase de groupe, on s'est vraiment trouv3 du c3t3 de Vitality Bee. C'est importantissime d'aller chercher cette victoire pour ne surtout pas se retrouver contre la K Corp, contre LDLC, on ne veut pas eux.

[00:00:53] Gob GG: On a la flemme l3, pas tout de suite. C'est dr3le (Trayton: vraiment flemme) en finale en finale. Ouais, de ouf. En vrai, en plus on attend pour s'affronter en tant que joueur et l'effet le mieux on est, totalement.

[00:01:03] Trayton: Et pour a donc.

[00:01:04] Gob GG: Je regarde les ban.

[00:01:05] Trayton: 3 propos de cette game est sur la mid lane, a part vite.

[00:01:07] Gob GG: Vite l3 a part vite, c'est mais Zeri c'est assez marrant m3me de voir DipleX ce ban au final, le Twisted Fate, on n'a pas envie de le laisser open.

[00:01:17] Trayton: Ban de Zeri aussi. C'est ce que l3, j'ai l'impression qu'il ne veut pas jouer ce champion..

[00:01:21] Gob GG: Pas, a m'arrange. J'avoue que le perso. Bah, c'est, en vrai, 3 regarder, c'est pas trop horrible un jour. (Trayton: C'est horrible, c'est horrible) c'est, en fait tu sais jamais c'est ce qu'il peut se passer. Mais j'avoue que j'ai pas du tout envie de le voir.

[00:01:31] Trayton: En tout cas jouer contre ou jouer avec.

[00:01:33] Gob GG: Ah non, oui, par contre a, oui, j'imagine. Tu ne suis pas la meilleure des laning phase que ce n'est pas tr3s dr3le genre.

[incompr3sible] ouais, c'est, non, a cause de r3le, fr3re.

[00:01:40] Trayton: A test3. Oui, non, c'est un r3le, c'est un r3le de princesse.

[00:01:44] Gob GG: Quel enfer.

[00:01:45] Trayton: Il faut le dire. Mais, bah, vois. Tu vois que Xayah, l3 c'est beau, il y a des plumes c'est styl3.

[00:01:49] Gob GG: Xayah c'est beau, il y a des plumes. Apr3s, je suis trop content. Vraiment le pick de Xayah, mais archi bien qui refasse la m3me draft. C'3tait tr3s tr3s bien. J'ai beaucoup appr3ci3 le Ivern-Rengar, a passera nickel et bien sur qu'en Vitality.

[00:01:59] Trayton: En vrai, ton avis sur a? Tu penses que c'est vraiment fort le Ivern-Rengar ?

[00:02:02] Gob GG: Alors attends quoi vraiment. Quoi? Ah non! Et parce que moi, je me suis dit. Mais en fait, tout 3 l'heure, je me suis dit Ils le font parce qu'ils l'ont tra3n3, tu vois, c'est s3r, (Trayton: oui, oui,oui,oui) Parce que ils ont, ils ont envie d'3tre premiers dans leur groupe. Mais ils l'ont tra3n3 et ils le testent contre l'3quipe qui est la plus faible de la poule. L3, ils sont en train de viser la premi3re place, mais attends, mais du coup ils vont prendre Soraka en troisi3me? Ah non, c'est Nautilus qui avait.

[00:02:27] Trayton: C'est Nautilus et apr3s Soraka, mais du coup d3j3 Vitality Bee [interrupci3n].

[00:02:30] Gob GG: Bah d3j3 ils l'ont sniper.

[00:02:32] Trayton: Exacte, c'est le truc. Comme ils ont d3j3 jou3 la draft, ils 3taient ici pist3s ou ils vont aller. Et maintenant on veut la Gwen et la Gwen sur Szygenda, c'est parfait.

[00:02:38] Gob GG: Ouais, c'est nickel, on a de [incompr3sible]. Franchement la compo pour l'instant Vitality Bee va 3tre fine, apr3s du coup c'est a, c'est qu'est ce que tu pick au top? Surtout que l3 on va avoir une rotation de ban de top lane s'ils prennent leurs supportes potentiellement. Et l3, bon, alors j'ai d3j3 vu des Ivern top comme j'ai dit, mais d3j3 non. Non mais bien apr3s tu as un Ivern mid. C'est pas comme si c'3tait (Trayton: oui, oui, mais...) mais c'est vrai qu'Ivern contre Gwen... non. Vraiment...

[00:03:03] Trayton: Je pense que a. Et tu peux pas laisser Gwen impuni. Du coup de Jax contre Gwen, comment a se passe, est-ce que tu connais un peu le matchup?

[00:03:09] Gob GG: Ouais, c'est deux champions que je ma3trise parfaitement.

[00:03:10] Trayton: Oui, ben, c'est tes main, c'est tes main, 3videmment.

[00:03:12] Gob GG: Non en vrai, le Jax va pouvoir full bouriner un peu leur early game. Mais je pense que dans tous les cas la Gwen de Szygenda est largement fine pour jouer contre un Jax, c'est vraiment match up ou il faut, il va falloir taper. Le seul truc c'est que je me dis est que le Rengar ne va pas refaire comme tout 3 l'heure, il avait pas mal pass3 autour du top side avec ce Ivern. Et est ce que t'as vraiment moyen de contrer avec une Gwen plus un Jungle tr3s aggro? J'ai un peu peur de juste en fait la pression 3v1, 3v2, quoi.

[00:03:39] Trayton: C'est probablement ce qu'ils vont faire. On sait qu'ils jouent tous sur le topside quand ils jouent ces compositions, et du coup.

[00:03:43] Gob GG: Un Jax c'est tr3s tr3s bon pour a.

[00:03:45] Trayton: Et voil3, un Jax, c'est pour jouer en topside je trouve que c'est parfait. Les insec pourraient 3tre fiers et du coup, en terme de ban.

[00:03:49] Gob GG: C'est fou, a serait bien, mais tr3s bien. Oui, non, non, c'est parfait parce que du coup, on enl3ve d3j3 la force de l'ulti de Soraka pour, pour cr3er ce genre de situation. Mais a me fait juste un peu mal de ban de Soraka parce que a va 3tre le pick ADC potentiel.

[00:04:02] Trayton: Est ce qu'ils jouent Seraphine ? Est ce qu'on va jusqu' 3 l3 ?

[00:04:04] Gob GG: Ouais mais l3, du coup, il y a moins l'impact de globaux. Mais en vrai a pourrait 3 tout moment.

[00:04:14] Trayton: Braum en vrai contre Leona, c'est un tr3s gros matchup contre Xayah aussi. C'est une composition super d3fensive. Ils ont deux AD carry avec Jax et avec Rengar. On va voir ce que a a donn3 en dernier pick je ne sais m3me pas si eux m3mes savent sur quoi ils partent dans une pick honn3tement,

[00:04:27] Gob GG: C'est le pick, non mais en vrai, leur drafts est vraiment tr3s particulier et c'est a qui est aussi beau. C'est que a peut, a peut justement, non, c'est.

[00:04:33] Trayton: Beau? Bah, vas y, vas y, vas avec ce mot, tu l'as choisie, hein.

[00:04:36] Gob GG: Non, mais c'est beau dans le sens où ça surprend ça a créé quelque chose. Ils ne sont pas juste dans une meta mid game classique. À vrai, est-ce que ça marche à 100 %? C'est dur à dire, mais...

[00:04:47] Trayton: En tout cas, ce sera le Lee Sin pour Skeanz qui est confiant.

[00:04:50] Gob GG: Après, il a fait une giga-game tout à l'heure là où son Volibear a moins impacté, on va dire positivement dans son équipe. Le pick était vraiment, vraiment, très très bon sur son ligue, la première partie vraiment soft.

[00:05:02] Trayton: Tranquille, ça va être.

[00:05:03] Gob GG: Est son style, t'as toujours confiance, le perso est peut-être un peu moins fort.

[00:05:09] Trayton: Attends, attends, qu'est-ce qu'il se passe? Attends parce que [interruption] Malphite top et Gwen mid ?

[00:05:15] Gob GG: Bah en vrai Gwen mid contre Ivern, c'est kill (Trayton: eh oui... [incompréhensible]) et Malphite contre Jax c'est kill, après il ça peut être aussi un Malphite mid qui après ça n'est pas très intéressant.

[00:05:25] Trayton: Par contre ce Sylas moi il me fait un peu peur parce que Sylas quand t'as des ultis

[00:05:29] Gob GG: il faut pas faire des (Trayton: comme l'ultis de Malphite) Ivern-Braum.

[00:05:33] Trayton: Quoi?

[00:05:34] Gob GG: Ils vont faire Ivern-Braum bot lane.

[00:05:36] Trayton: Ivern-Braum bot lane, Sylas mid, Jax top. C'est pour ça que c'est pour ça que j'aime pas ces drafts.

[00:05:41] Gob GG: Oui mais (Trayton: C'est pas la tête) non, mais oui, mais, j'avoue qu'on est en train d'essayer de comprendre un peu ce qui va se passer. Mais le truc c'est que si tu fais Ivern une bot. Comment tu crées le setup pour pouvoir mettre devant le Jax? Ou c'est le Sylas-Braum bot? Non, non, non. OK Ivern non, c'est Ivern bot lane, tu sais qu'il y a un OTP Ivern s'il le sort. Il a zéro LP master.

[00:06:04] Trayton: C'est un bon OTP. Du coup, ça va.

[00:06:07] Gob GG: L'Ivern d'ADC, il s'appelle Int-vern. Ah oui, et je t'assure qu'à chaque fois que je l'avais dans ma game, j'étais [incompréhensible] non plutôt, pas lui. Il bloque tout le temps à zéro LP il est bloqué

[00:06:14] Trayton: Je, pourquoi je ne suis pas étonné ? Mais ok donc il va rester pour Lucker. Le Sylas serait bien dans counter pick, et DipleX, ce qui joue du coup Malphite mid. Mais Malphite top c'est un Malphite mid.

[00:06:23] Gob GG: Mais mais en vrai, par contre en gros je pense qu'ils ont abandonné bot, tu vois, et je... Par contre ils ont un Sylas qui est insane dans la draft.

[00:06:30] Trayton: Oui le Sylas c'est un gros... mais Sylas et même le Jax. Ils ont deux picks sign qui sont insane et en réalité quand tu vas avoir Braum plus Ivern pour les supporter. Bah leur draft fait un peu peur.

[00:06:39] Gob GG: Mais après est-ce que ça tiendra bots, quoi? Est-ce que... parce que le passif de Braum, c'est de mettre des autos. Ivern, ses autos, elles font...

[00:06:46] Trayton: Oui, c'est pas c'est pas les meilleurs du jeu.

[00:06:48] Gob GG: Tous les et tous les trois ans, il y a une auto qui part, c'est vraiment. Est-ce que la bot lane une tient face à un Leona-Xayah avec Lee Sin qui va pouvoir jouer? C'est assez simple de gants que cette bot lane.

[00:06:58] Trayton: Alors oui, je sais qui ne doivent pas tenir en pers de BD. Ils vont pas tuer ou quoi mais ils vont se faire poches.

[00:07:02] Gob GG: Et ils vont se faire avoir.

[00:07:03] Trayton: Mais la vraie question c'est est-ce qu'ils peuvent se faire dive? Et je pense que le dive n'est pas facile en réalité. De dive va Ivern qu'il y a une cleanse, de dive en Braum. C'est pas des choses qui sont forcément très très simples. Donc si qui va juste le bot side et que Vitality et force jeu sur le top side, ce n'est pas forcément à leur avantage. Après on a confiance en Szygenda, on a confiance dans le pouvoir de la Gwen, même si j'avoue contre un Jax légal tempo avec un nick Nite. Ça peut être compliqué, même dans son matchup en vert.

[00:07:26] Gob GG: J'avoue que Flash Ignite lors des [incompréhensible] sonic style mais on l'a vu et c'est pour ça que je pense vraiment au début. Même ici c'est un mode, on veut jouer le Ivern mid et on refait la même, mais en plus agressif encore tu vois, et là d'au moins là dessus Vitality a quand même eu un peu de répondant. Mais oui. Flash ignite, [incompréhensible] Jax. J'écoute preacher quand même.

[00:07:46] Trayton: Et tu dois respecter. Tu dois.

[00:07:47] Gob GG: Alors vraiment. Après ça, pour la bot lane.

[00:07:50] Trayton: Tu vois, on pense qu'il y a un manque de dégâts. Mais je me dis que Braum paf, peut, peut-être faire le travail.

[00:07:55] Gob GG: Et c'est vrai qu'on a dit que ça me manquait pour que le passif Braum paf!

[00:07:58] Trayton: Bah je pense que Braum paf c'est la solution. On verra ce qui quitte à partir dans ce genre de draft. Autant aller jusqu'au bout du côté d'Ago Rogue.

[00:08:05] Gob GG: Petite erreur du coup au niveau du ruina genre Déluge de lames qui aurait été vraiment plus opti.

[00:08:10] Trayton: Dans les traits [incompréhensible] deux. Dans les traits sur une Leona, ça aurait pu faire toute la différence sur top lane et Sinmivak qui ne va pas à poule qui va attendre patiemment. Et au final on envoie DipleX top lane et on met Szygenda mid. Donc on n'a pas swap les champions mais on a swap les joueurs de Lens. C'est la première fois que je vois Vitality Bee faire ça.

[00:08:28] Gob GG: Et en vrai c'est très très smart. Par contre [incompréhensible] matchup, on sait que bah du coup le Malphite peut jouer ultra kill contre un Jax et scale poke la laning phase sans trop de problèmes derrière. Je pense que j'ai pas trop vu de matchup Gwen-Sylas mais c'est pareil, ça prend un petit peu de temps à se mettre en place. C'est un Sylas qui joue téléportation, la Gwen va être normalement à CG. En plus, on est sur une petite, une petite lane. Du coup, ça devrait bien se passer. Alors on va avoir un petit peu au niveau du répondant de ce Ivern. Ouais, c'est bien ce que je pensais ouais.

[00:08:55] Trayton: C'est parfois dans cette attaque ne fussent pas très rapidement. On prend en bon trait déjà pour Jeskla pour chaque tranche d'accroche. En plus pour jouer agressif en lane, oui, plus dur deux fois il en est capable.

[00:09:04] Gob GG: Je dis clairement ils adorent ce genre de scénario, mais en plus tu as même le poke Malphite c'est parfait contre un joueur qui n'a pas de téléportation donc (Trayton: c'est vrai.) Et on est sur un Jax qui est parti de l'un des deux ronds pour pouvoir appliquer une énorme pression. Donc non vraiment là c'est très très smart.

[00:09:19] Trayton: Après DipleX reste un joueur de Mid lane et la gestion de la Gwen top est quand même très différente. J'ai un peu peur. (Gob GG: c'est un peu plus clair) qui peuvent se faire un peu out play dans la gestion wave. Attention le très de très très dur pour Jactroll au même, Mais bon de cas le rappel de plumes parfait pour Jeskla et les trade en 2V2 sont largement pour les Vitality.

[00:09:34] Gob GG: Ça, ça va être très très bien. Vraiment, pour le coup on apprécie, mais ça va comme tu le dis. Du coup, on a un top lane [incompréhensible] ça vous sort la game. Mais en vrai DipleX, on le connaît, il est plutôt chauve, attend le statut de mid lane pour l'instant qui se passe super bien.

[00:09:47] Trayton: Szygenda et il met tous ces timing d'autoattaque.

[00:09:48] Gob GG: Ils reviennent, t'inquiète pas de couper. Après tu vois, c'est ça aussi l'inverse, c'est que, bon Gwen mid, je pense que Szygenda l'a pas trop train, mais est ce que Nite c'est jouer contre? Et c'est quand même alors que le Gwen-Sylas s'il l'a peut.

[00:09:56] Gob GG: Nite sait jouer contre, mais c'est quand même. Alors que le Gwen-Sylas, s'il l'a peut être déjà affronté sur la top lane.

[00:10:01] Trayton: Dplex. Tu peux essayer de le couper de son matchup parce qu'il le bosse.

[00:10:03] Gob GG: Mais en plus, la wave est parfaite, tu parlais de wave management, la wave, elle est nickel. Le Jax ne peut pas aller la ramener sur la tourelle. Dplex le sait, et là, actuellement, il lui met un énorme coup de pression. On a même le Rengar qui va devoir revenir pour pouvoir push cette wave. Sinon on va se retrouver avec un freeze, Jax top et en plus on a la wave qui est parfaite.

[00:10:19] Trayton: Oh mais Dplex le boulot qu'il fait sur son top side et la ward comme tu l'avait dit il l'avait prévu donc, là, l'information.

[00:10:24] Gob GG: Dplex, meilleur top laner.

[00:10:26] Trayton: Et pendant que pendant ce temps là, Szygenda lui très très agressivement sur sa mid lane, Dplex a l'information, il va évidemment pas commis et là juste il fait perdre du temps au jungle adverse. Est-ce que ce qui ne peut punir.

[00:10:37] Gob GG: On est très très bien du coup voilà en force quand même. Mais là c'est toute la faiblesse et c'est vraiment très très smart de la part de Vitality. C'est vraiment toute la faiblesse d'un joueur. C'est pour ça qu'on parle souvent de l'ignite sur le Q En team, on ressent directement déjà la faiblesse du choix offensif actuellement sur sur cette lane. Dplex, il nous fait un sacré boulot top. Très fier.

[00:10:57] Trayton: Il est vraiment impressionnant après de basse c'est un joueur de de champion très mêlé de Panthéon. Par exemple sur la mid lane, d'autres on les traîne encore en bot lane et continue de gagner dans Jactroll

[00:11:04] Gob GG: Après le shield il est, il est présent, genre il a pas pris un soldat mais je mise là dessus.

[00:11:07] Trayton: Tu vois, à partir de là, à partir du niveau trois, je trouve qu'il n'y a plus rien à faire. C'est un peu ça le problème

[00:11:10] Gob GG: [incompréhensible] regarde le farm.

[00:11:12] Trayton: Mais le farm est catastrophique, on est d'accord.

[00:11:13] Gob GG: C'est ça le truc, c'est que tu vas avoir un lvern qui va scale, mais sur le site tu auras une Xayah et c'est pas ridicule. Qu'aura peut être, j'en sais 50, 60 c'est ça d'avantage, ce qui est colossal.

[00:11:23] Trayton: Et surtout si vous avez de Jeskla pour cet [incompréhensible] on a confiance pour carry potentiellement la game? Et là, Skeanz, il va rencontrer le chaton dans sa jungle, il va pouvoir le punir.

[00:11:32] Gob GG: La decale. Oh, il n'a pas l'info, c'est tellement triste, c'est tellement close parce que là c'était c'était un beau petit flash qui allait être, qui allait être lâché. C'est dommage, c'est vraiment dommage parce qu'il va aller checker, il va bien voir qu'il n'y a plus aucun comb et en plus ils ont pris l'information sur le Lee Sin .

[00:11:50] Trayton: Jactroll qui décale sur la mid lane. On a voulu reçoit pour Ago Rogue.

[00:11:54] Gob GG: Attends, mais [incompréhensible] elle est catastrophique pour l'instant au Jax, c'est parce que là la mid lane, ce n'est pas non plus opti, parce qu'on ne peut pas jouer de manière aussi agressive. Il y a beaucoup plus de décale. Ça me plaît, ça me plaît, ce que je vois pour l'instant du côté de Vitality, ça joue smart, ça joue pas trop trop aggro. On regarde ça juste pour l'instant. (Trayton: Parfait) il n'est pas six et Jactroll très bon mouvement sur la carte. Il est présent avant le Braum, Rabble qui force à être zoné ici. Et on va donner quelques CS à ce Sylas, ce qui lui aussi, du coup, commence à avoir un moment compliqué. Attention tout de même à ne pas rester trop longtemps parce que le Braum et le lvern n'arrivent.

[00:12:24] Gob GG: Il y a cinq personnes, on se fait ou, attention la quand on [incompréhensible], on a pris la grosse tourelle, Dplex. Il va te tirer la Q.

[00:12:28] Trayton: Ça fait mal et Jax.

[00:12:29] Gob GG: On le veut terminé.

[00:12:30] Trayton: Jactroll est mal positionné. Il va prendre [incompréhensible]. Il va resserrer le crachote et il se repositionne directement. Il va s'en sortir. Jactroll, de son côté sur la bot lane, sait ce que là il essaie tout seul. Il va pouvoir farmer tranquillement.

[00:12:39] Gob GG: Oui par contre après ça reste quand même un petit peu de farming free sur le bot lane, mais là je n'ai pas tout compris du côté de Dplex ça va il a.

[00:12:45] Trayton: Comment il a pris l'aggro ?

[00:12:46] Gob GG: Alors je crois qu'il a mis un petit poke au mauvais timing avec le poke de la comète. Si je ne dis pas de bêtises, il y a du avoir une dive de ce genre, il est vrai, ce qui ne me met pas à l'aise parce que c'est vrai que le move était parfait. En plus on avait encore un lvern qui allait encore avoir moins de vitesse sur la bot lane.

[00:13:01] Trayton: Bon, Szygenda, Szygenda est passé. Mais aussi il va le prendre serait dans un V2. Évidemment, et là Skeanz savait que dégâts colossaux dont son ouvre va connecter. Mais on ne va pas aller au bouse Sinmivak avait encore son flash, il était safe. Il y avait un flash Q spell tu l'amenait jusqu'au bout du monde?

[00:13:12] Gob GG: Là c'était pas la bonne action. Et voilà, c'est ça c'est le proc, c'est même pas, attends, c'est la reine de l'aggro de la tour.

[00:13:20] Trayton: Il l'a pas Scorche ? Je pense qu'il l'a Scorche.

[00:13:23] Gob GG: Bon, oui, je commette, oui évident, évidemment du coup.

[00:13:24] Trayton: Et du coup, d'avoir Scorche pour poke est-ce que c'est ça qui l'a donné l'aggro. Et je pense que ça l'a surpris tout autant que nous Dplex dépend de cet aggro et ça l'a condamné ici.

[00:13:31] Gob GG: Il n'a pas pre-shot, il n'a pas flash, ça m'est pas très très bien. J'avoue un petit Sylas ce qu'il prend un kill. On l'a vu tout à l'heure, ça snowball, plutôt bien.

[00:13:39] Trayton: Après, en termes de farming, tout se passe bien.

[00:13:42] Gob GG: On fait quoi en terme de gold. Après c'est logique, quand les gold d'enteges sont clairement bot side.

[00:13:46] Trayton: Ils vont re swaps. Ils veulent vraiment pas jouer le mauvais matchup, la droxe me fait un peu peur. C'est que Skeanz est légèrement en retard en termes de camps par rapport aux Rengar et en les signes qui en retard par rapport à Rengar. C'est pas forcément très bon signe.

[00:13:58] Gob GG: Ce n'est pas insane, on a aussi un avantage d'XP. Alors certes le Jax lui subit bien cette game, mais du côté du Sylas, commence à être vraiment vraiment bien. On va recevoir d'ailleurs bien, ils ont déjà eu un échange de manière à chaque fois.

[00:14:09] Trayton: Malphite ne peut pas aller contre Sylas sur ce timing je pense.

[00:14:12] Gob GG: Surtout un Sylas qui après un kill il est parti sur de l'Armor là ou le Jax, il est double longue [incompréhensible] de lame de Doran. T'es sûr que t'as envie d'y aller?

[00:14:18] Trayton: Jactroll il a pas flash, Jactroll il a pas flash. Jactroll est en grande difficulté ici. Il va se faire attaquer par le passive de Braum qui va connecter Jactroll semble condamner. Le kill ira en faveur de Rabble.

[00:14:30] Gob GG: Dans tous les cas, tu veux donner aux Rengar ou au Jax clairement la bot lane. Ah bon, Ivern, qui snowball, c'est pas, (Trayton: ah tu t'en fous) on a vu mieux.

[00:14:37] Trayton: Ça rend mon fou qui joue, qui joue dans la composition Ago Rogue.

[00:14:40] Gob GG: Ça marche actuellement en vrai. Pour l'instant, c'est encore, le problème avec, avec Vitality lorsqu'ils sont en train de faire depuis les deux dernières game, c'est que c'est souvent eux qui sont trop avancés. C'est trop de prise de risque alors qu'ils sont dans un timing. Ou ben, on sait qu'il y a un très bon scaling, que ça farme bien, peut être un peu trop de misplan sur la position et pour l'instant ça coûte assez cher.

[00:15:01] Trayton: Ça coûte quand même deux kill. C'est une très bonne heure les game, mais dès kill sont vraiment... les mauvais personnages en face, ceux qu'ils ont un scanning et surtout c'est pour moi, c'est pas vraiment un scanning, vraiment dans late autant que là il y a Jax et ça laisse donc un peu. Mais c'est surtout scanning en mid game, le mid game, l'utilité que vont apporter j'avoue comme Braum-Ivern et [interrupción].

[00:15:17] Gob GG: Oui t'as pas un gros stat, rien qu'au passif, rien qu'au spell. On est très très bien. Attention quand même. Ouais, ça va, ça va [incompréhensible] le spell le plus important. Ouais, mais il y a trop.

[00:15:25] Trayton: Il y a trois joueurs sur lui et Szygenda ne peut strictement rien faire. C'est encore un kill pour [incompréhensible] et Syllas.

[00:15:30] Gob GG: Et là c'était très smart. Ils savent qu'ils vont faire que de faire des rotations, donc on le shop au bon timing. Par contre on a heureusement quand même cette bot lane Vitality Bee qui se met trop bien et, et je regardais au niveau du [incompréhensible], on a quand même un 20 CS avantage pour la Gwen. Donc vraiment pour l'instant ça peut jouer.

[00:15:44] Trayton: Mais là l'appareil (GoB GG: c'est super smart) et ils l'attendent dans le reçoit tout simplement parce qu'il reçoit sur la mid lane. Ils attendent bien ils [incompréhensible] trois, ils arrivent à récupérer un kit pendant que Skeanz est sur la mid lane défend sa tourelle fièrement. Il le fait bien et c'est eux le héros de la faille ou héros de la faille. Donc c'est un kill qui est très important pour Ago Rogue.

[00:16:02] Gob GG: Effectivement, là on va vouloir essayer de mettre. Je pense que c'est le Jax, à la limite, il faut le laisser. Pour l'instant il n'a pas une superbe game, mais par contre ce Syllas tu lui donne encore un peu plus. OK, on va faire claquer le flash, ça c'est bon pour nous. Ouais attention quand même, Syllas [incompréhensible]

[00:16:14] Trayton: C'est ouf à quel point il le connaît ce match up, Diplez par contre, en effet, il y a seize qui pourraient punir, ne pas prendre la chaîne sur tout, normalement ils essaient. Dans le pire des cas, il a un flash mais il a des mouvements surtout Diplez, des très bons mouvements. Il va juste courir et s'en sortir tranquillement.

[00:16:26] Gob GG: Là c'est là que tu vois pourquoi ça soit tout le temps. T'as clairement pas envie de faire le matchup? On prend le premier drake, c'est pas mal. Et trois plaques un ça continué du côté Jeskla qui scale seulement la partie vraiment il y a ce sync qui sauve énormément sur sur la game. Pour l'instant, le 3-0 ne se fait pas vraiment ressentir en termes de goals. Mais tu l'as dit, ce sont des persos qui ont des n'ont pas besoin de beaucoup de ressources sur la bot lane. Donc même s'ils se prennent 40-16 ce qui est insane, insane au final ça jouera quand même.

[00:16:53] Trayton: Après moi j'ai vraiment confiance parce que je pense qu'une Xayah, s'il ne se fait pas surprendre en terme de CC pour aller le chercher, s'il est devant, s'il a ses items plutôt, ces trois items notamment. Je pense que c'est le champion le plus fort de la game. Et dans la mêlée, il n'y a pas de champions ridicules du côté Vitality. Ils sont quand même la menace, de Szygenda en permanence. Donc je pense qu'ils ont quand même pas mal de solutions quand même. La game avancerait un petit peu qui pousse à se resserrer. Je pense qu'ils ont beaucoup d'une condition, donc ça devrait aller.

[00:17:17] Gob GG: Exactement, par contre, justement à penser, mais t'es Lucker.

[00:17:21] Trayton: Tu veux tout.

[00:17:22] Gob GG: Autant de champion de poule. En training de la semaine, c'est Soraka, Ivern. Mais on en rigolait tout à l'heure en disant le coach, il a demandé à chacun des joueurs de jouer Ivern sur chacun des rôles. Mais en vrai, c'est ce qui s'est passé.

[00:17:33] Trayton: Et c'est triste parce que Lucker, c'est clairement leur meilleur choix en plus. Moi, c'est ça que je trouve le plus fou, c'est qu'ils l'aient mis deux fois sur des picks supportes alors que c'est le joueur qui a les meilleures performances de loin dans l'équipe.

[00:17:42] Gob GG: Et pourtant actuellement c'est aussi ce qui a l'air de fonctionner aussi.

[00:17:45] Trayton: Je pense aussi que Ago Rogue, je pense qu'ils sont relativement réalistes pour ce pas qu'ils aient le niveau s'ils jouent normalement de battre Vitality et même de battre toutes les équipes qu'il y a dans ce tournoi. Par contre en jouant leur propre méta en jouant des compositions très particulière, peut être qu'ils ont plus de chances d'aller jusqu'au bout et de battre des équipes LFL. Il y a déjà soit eu tellement Lucker, Lucker, Jeskla, pardon, il est très très bon.

[00:18:08] Gob GG: C'est très [incompréhensible] le Syllas il fait vraiment peur et là on a un dive. Par contre, les rotations, ils sont vraiment très très clean.

[00:18:14] Trayton: Le flash in mais la zone de Szygenda très bien utilisé pour ce propos Il surveillait y a eu (Gob GG: le promets loin) un peu compliqué, c'était même impossible. Encore un kill pour ce Syllas.

[00:18:23] Gob GG: C'est dur après un coup pour une Gwen de pouvoir. C'est ce qu'ils font de leur compo parce que c'est que des personnages qui vont aller au corps à corps, tous les persos en face vont souhaiter aller au corps à corps de cette Gwen. Du coup sa zone qui est pas très effective. Attention on a un gros flash in de la part de Skeanz [incompréhensible] là dessus et ça tombe directement du côté du Jax et ça, ça fait du bien. On n'avait pas un Jeskla se régale sur la bot lane, pendant tout ce temps, on a le héros de la phase sur la top lane.

[00:18:43] Trayton: De trucs qu'il a pris les bêtes quasiment toutes en solo Jeskla donc c'est un homme riche actuellement.

[00:18:46] Gob GG: Ce sont Diplez, c'est quand même. Bon, après ça, Ivern...

[00:18:49] Trayton: C'est pas mal.

[00:18:50] Gob GG: C'est vrai que c'est c'est [incompréhensible] un kill. Jeskla, il lance split push only.

[00:18:55] Trayton: La [incompréhensible] breakeur il n'y a personne qui pourra défendre de les bots là. Bon téléportation de Syllas si jamais il veut défendre, donc il ne pourra pas venir à bout de cette tourelle. Il va pas que tourelle pour la tempo parce que ce qu'il a consommé son flash sur la mid lane pour prendre le kill. Et en réalité en terme de gold, on est even. D'un côté il y a un énorme Syllas, de l'autre, il y a une énorme Xayah.

[00:19:14] Gob GG: Après il va falloir voir si la Xaya va pouvoir s'exprimer face à un Syllas qui va mettre l'ultimate Malphite et un Rengar qui va jump. S'il y a un double combo bien utilisé, (Trayton: c'est one-shot). Ça va être très dur pour elle de s'en sortir. Après, on sait que Jeskla, c'est c'est un joueur qui est souvent bien placé, bien safe. Il a le perso pour.

[00:19:31] Trayton: Moi, j'ai confiance.

[00:19:32] Gob GG: Ça devrait bien se passer.

[00:19:33] Trayton: J'ai plutôt confiance. On a mis [incompréhensible]. Il y a les Dragons aussi qui pourraient être une bonne ou une condition pour les Vitality Bee qui ont récupéré le premier du match. Je suis curieux de voir comment ça va je maintenant quand même désigne bot lane pour l'Ago Rogue. J'ai l'impression qu'ils veulent mettre le Ivern mid.

[00:19:45] Gob GG: Et puis tu vois que mine de rien, avec tous les swap, on a eu un énorme strong side du coup du côté du Sylas, mais de la Gwen a transé sa avantage sur les Jax, donc ça peut jouer.

[00:19:53] Trayton: On s'est parfait

[00:19:53] Gob GG: [incompréhensible] là dessus.

[00:19:55] Trayton: On va tout va sur Nite, pour le moins, elle se propose de pas trop mal, qui met de là Leona. Les dégâts de Jeskla devraient faire très très mal à Sylas, pour venir à bout, il faut le tuer. Il faut de débloquent l'accès à si possible Let's go fête. Le shut down pour Jeskla est en poche. Tellement de gold.

[00:20:06] Gob GG: Ça, ça met très très bien. Mais on va vraiment avoir un monstrant sur le sur le rôle d'ADC là. Tu disais c'est des princesses. Ben là, ils sont bien nourris.

[00:20:15] Trayton: On l'a très très bien nourri. En plus, rappelle avoir fait son ultimate pour venir en aide à son coéquipier, mais il n'a pas eu le temps d'arriver. Donc il y a aussi le timing, une Ivern-Rengar qui part dans le vent, ce qui va laisser respirer la Vitality pendant un bon bout de temps. C'est vraiment un kill qui a une énorme importance pour la game.

[00:20:29] Gob GG: On en a besoin, il en faut plus là pour, pour sécuriser cette partie.

[00:20:35] Trayton: Les deux items déjà, c'est vraiment vraiment big. Alors que je regarde les scènes de Dplex par exemple, on n'est pas, on est pas au même niveau.

[00:20:41] Gob GG: Dplex, après il a vraiment. Tu vois qu'il a abandonné le farming pour pour met, bien quand même, Szygenda là dessus. Après un Malphite, c'est un peu, c'est un peu la même chose. Malphite n'a pas vraiment besoin d'énormément de ressources une fois qu'il a mis son air. Bon, c'est bien, t'as fait ton taf, tu peux partir.

[00:20:53] Trayton: Le mieux pour lui. Je pense en cet game puisque je pense pas que plus ce go AP c'est de go. Faut on qui d'ailleurs peut être un met déjà y pour faire un peu de dégâts et il sera parfait dans sa game. Il fera son travail 30 secondes avant le dragon, c'est l'objectif maintenant pour les deux équipes.

[00:21:05] Gob GG: Là, on a à peu près toutes disponibles. On a déjà Szygenda qui se dirige vers le bot side. On n'a pas de téléportation donc on veut vraiment faire le fight. Mais ça va être super intéressant de voir comment ça va se positionner au niveau du fight parce que des deux côtés, il y a de l'art d'engager et il y a du follow up possible. Après, on a quand même un Jax qui est bon, il a terminé sa profondeur mais ça ne va pas être la meilleure des front lane, quoi. Même avec un bug de Ivern, ça risque d'être, d'être compliqué. On n'a pas encore de chronomètre de disponible sur le Sylas, ça va être peut être temps dur.

[00:21:33] Trayton: Dans l'idéal, pour Vitality, ce serait bien de tuer très vite Lucker. Les dégâts Jeskla bas ont le vent en poupe. Pour Jeskla tout le monde est là pour jouer pour Jeskla.

[00:21:42] Gob GG: Et là, cet endroit pour nous, ça peut être très très bon. Szygenda qui stop le drake. Je ne suis pas convaincue qu'il y ait besoin de le faire tout de suite. Mais on a Malphite qui est vraiment pas loin, on voit Dplex placé en position.

[00:21:52] Trayton: Il met les plumes Jeskla, il peut contrôler un petit peu Marguerite qui fait moins chaud. C'est une très bonne nouvelle, mais ça a consommé le Smite de Skeanz. Du courage, le dragon pour l'Ago Rogue. Rabble qui essaie de le faire très rapidement. L'Ivern [incompréhensible] Le Ivern qui pourrait en se faire attraper, qui est forcé au flash out. (Gob GG: Forcé) Ça c'est très bien géré Szygenda.

[00:22:07] Gob GG: Jactroll qui va vouloir y aller, qui met à stun. Ça passera pas. Attention, il va peut-être un petit peu trop loin là dessus.

[00:22:11] Trayton: Jactroll il prend beaucoup de dégâts. Il va se faire punir. Il va tomber directement sous les coups de Rabble et maintenant ça pourra enchaîner ses contacts, c'est de se retrouver qui a peut essayer, ça sort avec ça Gwen, mais smite n'est pas eu tout pour Skeanz qui va probablement devoir flash out ça ou dit faculté. Il n'a plus rien et il va tomber lui aussi Nite, mais non, qui en d'accueil? C'est Malphite. C'est très difficile pour Jeskla qui Flash out. Parfaitement beau rappel des plumes. Il s'en sort, au moins il ne donnera pas d'interruption.

[00:22:31] Gob GG: Et il ne donnera pas l'interrup. Mais ça nous met très très mal cette action croyait. Le problème c'est que Szygenda avait start le Drake et a perdu déjà beaucoup d'HP, plus la position n'était pas vraiment parfaite pour Jactroll qui a tenté un petit peu le grid du le Jax, ça ne va pas le réflexe d'appuyer sur eux.

[00:22:44] Trayton: Il a eu le réflexe.

[00:22:45] Gob GG: C'était très close, mais le Jax a vraiment très bien joué le timing.

[00:22:49] Trayton: Jax flash, ça les met un petit peu dans le vent le Vitality sur ce fight.

[00:22:53] Gob GG: Restait critique quand même comme comme choix de juger sur le Jax. On n'aura pas le réflexe et ça va bien se passer. Ça aurait été totalement différent.

[00:22:59] Trayton: Mais aidé Skeanz qui essaye de sauter le dragon [incompréhensible] n'a plus aucune solution pour sortir, il n'y a plus rien.

[00:23:04] Gob GG: Derrière pour pour s'en sortir. Le problème c'est que Malphite aussi, c'est à lui de pouvoir faire une engage. Et du coup, si on crée une action, c'est chaud, là on n'aura plus de flash pour pour notre chère Jeskla pour la prochaine game, pour le prochain team fight.

[00:23:20] Trayton: C'est le problème est ce parce qu'on n'en a pas envie Il me fait ça en flash de Sylas. C'est tellement le personnage le plus important. Il va jouer [incompréhensible] Ouais, peut être qu'il fera une Stop Watch tôt le jour même en GH. Je pense qu'il passe bête.

[00:23:30] Gob GG: Après quand tu es le seul vrai DPS de ton équipe pour le moment, est ce que c'est.

[00:23:34] Trayton: Attaques donnent dégâts d'accord.

[00:23:36] Gob GG: C'est un peu la problématique.

[00:23:37] Trayton: Le mieux pour Vitality, ce serait que Szygenda il va prendre un ou deux kill pour qui c'est véritablement une autre, une autre menace dans cette game. Après, Szygenda en terme de farm, il fait le boulot, il est vraiment loin devant ses opposants directs.

[00:23:49] Gob GG: Et il a (Trayton: vraiment) très très bien géré le side.

[00:23:51] Trayton: Courbe de spike d'items tout à fait correcte.

[00:23:55] Gob GG: Non, vraiment, pour l'instant on est encore très très bien. Il n'y a rien. Mais c'est vrai que le deux six ne fait pas plaisir.

[00:23:59] Trayton: Non, du tout. Il me fait un petit peu peur. Et puis je pense que c'est le timing maintenant de la compo d'Ago Rogue, le Ivern-Rengar, etcetera. Et la Moon Stone, c'est vraiment en mid game de 15 à 25-30 plus, mais je pense que c'est le plus fort.

[00:24:11] Gob GG: Elle a même le ce princesse Sylas il va être inarrêtable. Il a plein de Armor, de la sustain. Il a un shield derrière lui avec du gros CCF.

[00:24:19] Trayton: Il a un Zhonya.

[00:24:20] Gob GG: C'est la régélate full CDR.

[00:24:23] Trayton: C'est à Jactroll, je pense, de l'attraper et la Gwen top, ce qu'il n'a pas de Mercure. Donc peut-être qu'il n'a pas cette ténacité. On voit un truc qui va accélérer, qui positionne son héros dans la Faille, qui met même un jump sur Beansu aussi il se le permet. Bulot [incompréhensible].

[00:24:35] Gob GG: Il n'a peut être pas aller trop trop loin ou là c'est un peu fin le flash in. Mais Szygenda [incompréhensible] la ultime de Malphite qui va connecter. On prend le jeu sur le Rengar, ça passe, mais attention à la contre attaque.

[00:24:43] Trayton: Ça va probablement. Ça tempore pas mais tout ça est très bon. Mais tout, il a son Zhonya, certes, mais non, il faut le récupérer directement à la sortie. Il a réussi à flash out qu'il va réussir à s'en sortir, aussi Jactroll qui va très souvent, la tourelle il va l'a fait tombé ce tourelle, [incompréhensible] la team fight. Flash in du Jax ne peut strictement rien faire. Au moins il n'a pas forcément, et des games il arrive à récupérer. Leona mais ce Jeskla qui règnent en maître sur le team fight qui force l'Ago Rogue à reculer et qui prend la T1.

[00:25:04] Gob GG: Oh oh, c'est le genre de fight en triple temps. L'homme savait pas très bien, mais, mais ça s'est super bien passé. Au final le fight.

[00:25:12] Trayton: Il va bien passer, il va à fort l'anti lame ce que je vois là il de Moonstone qui partent pour le Ivern et le focus Skeanz. L'insec est parfait parce qu'il met son spell et l'insec ça il. Grâce à son tic il peut se repositionner sur le Rengar. Vraiment ce qu'il sait très bien joué le move.

[00:25:26] Gob GG: Et là Jactroll quand il montre, il met son ultime. J'avoue que je le sentais pas. Mais comme tu dis il vaut le positionnement. On est bien patient, les damel sont là, Malphite qui connecte, ça tempore Nite. On a fait une erreur de la part du Sylas qui a pris l'ultime de Lee Sin qui voulait peut être prendre l'ulti Malphite. Après je suis un bruxelles dans les délais. Peut être qu'il.

[00:25:42] Trayton: N'avait pas le CD pour le si Malphite. C'est long quand même.

[00:25:44] Gob GG: Ça reste assez long mais.

[00:25:46] Trayton: Peut être qu'il l'avait si bon. Je pense que quand on est heureux, qu'il l'ait pas.

[00:25:49] Gob GG: Ah oui il le valait totalement.

[00:25:50] Trayton: S'il avait, je pense que.

[00:25:51] Gob GG: Mais on est aussi content que ce Jax ait été aussi malmené en early game, même niveau forme parce que ce all in flash aurait pu être désastreux. Je crois aussi en un autre fight.

[00:25:57] Trayton: Ça enchaîne va toi tu te souviens du Jactroll, encore une fois très très bon. Maintenant ça reste un focus sur un Braum, un Braum qui résiste très très bien, que la porte de la moteur n'a pas encore l'ultime sur le Malphite et on doit reculer. Et ce coup ci.

[00:26:06] Gob GG: Là on voit.

[00:26:06] Trayton: Bien l'ulti.

[00:26:07] Gob GG: Celui là, on le respectant, on le respecte, on fait attention et on va avoir du coup un petit peu de répit. Il faut attendre le flash maintenant de celle de Xayah, c'est trop important. On a une minute pour le Drake qui est une très, très big.

[00:26:20] Trayton: Enfin, c'est important.

[00:26:21] Gob GG: En tant que Xayah avec ça. Gwen enfin en vrai, n'importe quel champion.

[00:26:25] Trayton: Tu me diras dans tous les quinze, c'est bien là là. Mais la OP.

[00:26:28] Gob GG: Oui non. J'avoue que je dis ça genre. Peut-être pas sur Leona.

[00:26:31] Trayton: Pas ou? Bah oui, on a connu un.

[00:26:33] Gob GG: Pb, en tout cas dans n'importe quel carry. T'es trop heureux de l'avoir ce Drake même.

[00:26:36] Trayton: Je trouve que la carte est super intéressante. Ça accélère trop le jeu. Les portails, l'air de rien.

[00:26:40] Gob GG: Peut-être un peu trop d'ailleurs, mais.

[00:26:41] Trayton: Peut-être un peu trop. Après, c'est qu'une carte, moi j'aime. Honnêtement, moi j'aime bien ça.

[00:26:44] Gob GG: En tout cas par rapport à l'autre maps ou on était invisible partout sur toute la map. Bon, c'est vrai que non, non, c'est bien qui l'enlève tu vois?

[00:26:52] Trayton: Après respect a Riot d'avoir su dire on a merdé et on retire.

[00:26:57] Gob GG: Totalement, totalement, ils ont essayé de le changer, ça a pas voulu.

[00:26:58] Trayton: Et les Vitality, qui ne sont pas du tout intéressés par le futur de Dragon, se sont plutôt intéressés par jouer au top side par jeu ses T1 par joue aussi la vision autour du Baron Nashor est vraiment. On ne va pas se présenter au drake qu'ils n'ont pas la vision et je pense qu'ils ont raison parce qu'en fait c'est qu'ils gagneront jamais.

[00:27:10] Gob GG: Ils gagneront jamais. Vraiment là ils ont toutes ses top les Rogues. Quant à l'ulti sur le Sylas, bien nourri quand il a un ulti Malphite de disponible, j'avoue que t'as peut être pas trop envie de contester alors que derrière, en vrai, on peut même pas les récupérer à T2 parce que Skeanz il est en place, ça peut faire quand même quelques dégâts, non? Ça va juste rigole. Mais tu vois, ça vole la jungle l'adversaire, ça récupère, ça récupère, la first over top ça reste bien.

[00:27:33] Trayton: Ça reste vraiment bien sur tout, ça récupère la vision, ce qui est je pense le plus important. Et là, j'imagine qu'on t'en pose que ça a fait Vitality Bee. Le troisième item ô combien important sur Jeskla. Et s'il arrive avoir son troisième item vers 22, 23, 24 minutes. Un troisième item aussitôt pour un ADC. C'est un de ceux qui en veulent neuf.

[00:27:49] Gob GG: Et en vrai, il n'y a personne pour le temps qu'il fait. Tant que ça tu auras le chiffre de Ivern, quoi mais.

[00:27:54] Trayton: Et le wall de Braum. Autant penser le wall de Braum.

[00:27:57] Gob GG: C'est ça près Ivern, ça ne se passe pas mal mine de rien.

[00:28:00] Trayton: Et c'est embêtant. Et je vois toujours pas d'antile. Il y en a un peu sur Skeanz. Est ce que c'est suffisant? Je pense que ce.

[00:28:04] Gob GG: N'est pas le meilleur perso. Ouais, j'avoue pour aller, aller les chercher, mais derrière, t'as pas trop envie non plus de pas le problème c'est que leur composition n'est pas vraiment antile orienté. À la limite, le Malphite aurait peut être plus partir sur la Cotte Épineuse plutôt que la Cotte de Mailles, mais surtout qui ne l'était pas en réel danger pour rush, cette Cotte de Mailles.

[00:28:22] Trayton: Après peut-être que automatiquement il part sur Cœur Gelé parce qu'il sait que l'item est ou pas, mais.

[00:28:25] Gob GG: Après c'est trop bien.

[00:28:27] Trayton: Arrêté mais trop fort.

[00:28:28] Gob GG: Ce n'est jamais un mauvais choix, c'est vraiment tu peux, tu peux partir dessus.

[00:28:32] Trayton: Et je viens de voir les trois items arriver du côté de Jeskla avec 200 CS, la Muramana est complétée. En plus, c'est le moment je pense de fight pour Vitality Bee et tout jouer autour cet attaque et en plus à son flash.

[00:28:43] Gob GG: Là les dégâts vont être colossaux. 22 minutes de jeu. Tu as une Xayah aussi bien nourrie et tu as de quoi? C'est top? T'as de quoi ce top vraiment?

[00:28:52] Trayton: Et Szygenda a l'air de rien.

[00:28:53] Gob GG: Il est pas si mal en il fait Szygenda dans son coin.



[00:28:55] Trayton: Il est niveau treize plus au niveau de la partie avec Nite en face. Et je suis curieux de voir l'envers. Est ce que Szygenda peut prendre un V1 sur le Sylas ou sur le Jax?

[00:29:04] Gob GG: Est ce que c'est le Sylas? Je pense qu'il y a clairement moyen. Sûrement un bon team fight. Enfin sur un bon fight. Mais après, est ce que t'as envie de le tenter? Parce que c'est long. C'est est ce que tu as vraiment envie de faire un long fight alors que tu peux avoir un Rengar qui vient très très rapidement. Et contre le Jax, il faut toujours faire gaffe à cet Ignite qui qui peut mettre une bonne pression, apprend-on. On sent un Jactroll qui a envie de tenter quelque chose pour le Jax qui est tellement mal placé.

[00:29:28] Trayton: Qu'est ce que Ultimate? Est ce qu'on peut choquer si on veut une chute rapidement? Avant l'arrivée d'Ivern, il faut le.

[00:29:31] Gob GG: One shot, le one shot, le kick de Skeanz qu'il sait. Est ce que c'est le bon sens? En tous cas, ça prend un kill pour Jactroll Maintenant, c'est un cinq des quatre à négocier jusque là assez plume, il zone parfaitement actuellement de l'Ago Rogue, ils ont une rotation tout trouvé sur la tête de bot lane. C'est parfait.

[00:29:42] Trayton: Il y a, il se Jax, c'est totalement autre chose, DipleX. Il n'y a pas hésité une seule seconde, ça m'est l'ulti. Et c'est vrai que quand tu vois que l'ADC est de niveau treize dans la game, ça met une pression.

[00:29:51] Gob GG: Par contre, j'ai eu quand je l'ai vu kick.

[00:29:53] Trayton: Oui j'étais en train de me dire non, [incompréhensible]

[00:30:00] Gob GG: [Incompréhensible] Braum qui jump in dans la Mêlée.

[00:30:01] Trayton: Je n'ai pas été serein mais ça s'est bien passé. Regarder les dégâts de Jeskla. Q, E mid lane. Sur le carré principal adverse.

[00:30:07] Gob GG: Ce qui a quand même en Zhonya ce n'est pas non plus un très très gros temps, mais le petit Zhonya qui mais qui met quelques RS. Non vraiment. Pour l'instant, ça ne s'annonce pas trop, trop mal. Jeskla qui a un très gros, ça faut faire dans sa game, mais pour l'instant qui, qui lui arrive très très bien.

[00:30:23] Trayton: On a aussi de l'entité qui est complétée sur Skeanz donc c'est une super nouvelle. Et sur en terme de macro, ça fait plus de deux minutes que Vitality joue juste beaucoup mieux le coup et tout simplement il joue sur le fait qu'en face les mecs n'ont pas de poches, ils n'ont pas de reine, ils ne peuvent pas clare des wave rapidement et du coup, depuis tout à l'heure, ils se font à au delà. À cause de ça, ils n'ont jamais de priorité mid lane.

[00:30:39] Gob GG: C'est exactement ce qui se passe depuis le début. On en parlait souvent avec notre équipe aussi que la pris au mid, c'est important. [incompréhensible]

[00:30:44] Trayton: [incompréhensible] mid lane, plus en mode comment on dépêche les dégâts les gars.

[00:30:49] Gob GG: J'ai un coup de toutes les quatre secondes qui ne one shot aucunement de wave.

[00:30:52] Trayton: Il me faut, va pour sauver Ivern, il lui faut environ, on va compter. Bon, je pense que c'est bien, c'est bien six secondes pour tuer la mid lane. Oui, oui.

[00:30:59] Gob GG: Il y a un petit dès les vacances, c'est la même. Il y a un Braum. Tiens, qui [incompréhensible] c'est long, c'est compliqué. Mais par contre là on parlait des side. Je pense clairement que Gwen ne gagne pas actuellement un Jax ignite avec ce staff. Pour le moment j'ai en tout cas je ne tenterais pas prêt.

[00:31:13] Trayton: Il vient de. Débloquer son deuxième item mais j'avoue que c'est chaud.

[00:31:15] Gob GG: Mais là, là. Au bout du rouleau, il n'y a pas Gwen, il n'y a pas Gwen. On est en train de tout mettre sur un Braum. Je pense que ce n'est pas la bonne idée. Pour Jactroll. (Trayton: les dégâts de Jeskla) ça va aller.

[00:31:23] Trayton: Bon. On veut focus. Un Rengar, c'est pas juste parce qu'on a très bonne idée. Jactroll j'aime rater des puces ou du plaisir. (Gob GG: DipleX qu'est ce qu'il a fait?) C'est le fun, le Jax, ce Jax qui arrive à plein flash out tournant quand tu es de Malphite, Malphite de DipleX, ce qui peut faire un bail ultimate ici il va y aller, il va y aller proc et il [incompréhensible], le side et Jeskla, et bien des bombes des gars. Je sais quand il va rentrer sur Nite, lui aussi va se faire kill par DipleX qui récupère deux kill sur ce va être trois qu'il pour zéro en faveur de Vitality Bee open. Les jeux, autant de nageurs que tu fais. Qu'est ce qu'il fait Szygenda qui y va, il joue à V2, il n'y arrive pas forcément, mais il joue bien pour temporiser. C'est maintenant Jeskla qui enchaîne sur le Rengar. On lui donne des bages c'est parfait. Jeskla s'avance [incompréhensible] parce que le Shield et la Moonstone sont trophées du côté d'Ago Rogue.

[00:32:01] Gob GG: Ça nous a mis très très bien et en vrai, DipleX que je croyais au début qu'il avait mis play, mais je crois qu'il a un son devenir pour ne pas que le stylo vole. Son ultimate, c'est ça? C'est la vie. Ouais, je pense que c'est ça. En tout cas, parce que vraiment ce qu'on est, on sent. Zhonya est trop suspecte, sinon son chronomètre. Et il pense qu'en vrai c'était c'était move de génie. Mais ce fight [incompréhensible], qu'est ce qu'il met bien.

[00:32:20] Trayton: Il met très bien et il rassure, il rassure, il me fait.

[00:32:22] Gob GG: Respirer, travaillant totalement. Mais en fait, c'est là que tu vois que bat Even. C'est mignon, ça met des shield, mais il n'y a pas un excellent DPS au final, donc c'est un petit peu difficile. On l'a vu.

[00:32:31] Gob GG: Trop là parce.

[00:32:31] Trayton: Que ce qui se repose, ça n'a que le mot. Ben, évidemment, ce qu'il fait là, lui, ce gros, mais c'est totalement gratuit. Maintenant, penché sur le Rengar et en grande difficulté à Jax et qui monte dans la mêlée, c'est la mêlée générale, totalement entre les deux équipes, mais c'est largement remporté par les Vitality Bee avec le Jeskla qui arrive et c'est parti pour chaque Ago Rogue qui penche des mains d'autres chanceux, c'est une semelle de light, mais là, Stop Watch est parfait. C'est clac qui va tomber tout de même. C'est peut être la catastrophe. Il faut réussir à faire tomber tout ça. C'est chose faite. Il reste quatre joueurs pour les Vitality. Aller se coucher.

[00:32:55] Gob GG: Oh non, non, non, non. Et juste là, il est insane. Il l'a temporisé tellement longtemps sur ce team fight. Le stop watch c'est parfait alors qu'il est au milieu de la mêlée un jour. C'est un ADC qui est quand même pas en confiance sur le moment.

[00:33:06] Trayton: Et nous deux, on a quand même des joueurs. On comprend un peu le jeu turc, on est en caste, je comprenais rien au fight.

[00:33:11] Gob GG: Et lui il est en train de jouer la game.

[00:33:13] Trayton: Il a mis DPS Optimizer qui Zhonya au perfect timing dans Jeskla. Là, il nous fait une super dinguerie.

[00:33:20] Gob GG: Et un Vitality qui a l'air d'avoir compris comment on peut concevoir de composition qui va pas rentrer sur le baron A Shore et qui maintenant il fait le premier véritable break dans ce match.

[00:33:29] Trayton: On est tellement bien.

[00:33:30] Gob GG: Alors tu ne vas pas le citer.

[00:33:31] Trayton: Non, non, non.

[00:33:31] Gob GG: Non, non, non, non, non.

[00:33:32] Trayton: C'est fait s'il vous plaît Monsieur. Pas ça. J'en ai vu des styles horribles, mais alors celui-là, non, non.

[00:33:38] Gob GG: Non, c'est d'un Braum, on espère pas. En plus ça prend beaucoup de Vitality et alors?

[00:33:41] Trayton: Regarde ce.

[00:33:42] Gob GG: Fight mais augure bien on, on.

[00:33:43] Trayton: Va avoir pas d'ulti Xayah. Il n'y a rien pour pouvoir faire.

[00:33:46] Gob GG: Le repositionnement est parfait.

[00:33:47] Trayton: Après qu'est ce qu'il fout là? C'est beau.

[00:33:48] Gob GG: Comme question.

[00:33:50] Trayton: C'est exactement ce qu'il nous fallait, en tout cas vraiment une équipe qui n'était pas assez bien setup, un event qui ne veut pas énormément jouer le Sylas car on était trop tardivement.

[00:33:58] Gob GG: Regardez ce met de Malphite. Je pense que c'est un beau timing.

[00:34:01] Trayton: Oh là, pendant ce temps-là, on a récupéré quand même le Drake. Est ce qu'on peut aller chercher plus loin?

[00:34:06] Gob GG: On ne pourra pas punir le dragon, c'est le troisième quand même. Attention!

[00:34:09] Trayton: Oui.

[00:34:10] Gob GG: Un [incompréhensible] c'est dangereux.

[00:34:11] Trayton: Il y a la pression du quatrième Drake. Surtout que tu en a trois plus infernal en terme de stade. Tu es bien me fait.

[00:34:16] Gob GG: Et là, comment tu fais? quand tu as Ago Rogue contre un Baron Nashor, comment tu déposes? Tu ne peux pas, ils vont être forcés, doline et s'isoler de maintenant. Je pense que leur compo est moins forte que celle de Vitality. Rentre donc Xayah, je ne vois pas comment un gars de le fait.

[00:34:26] Trayton: En pure mêlée sans avoir moyen de faire un site sur le Sylas. Ouais je pense que c'est compliqué de aller [incompréhensible] est ce qu'ils vont avoir le choix? Ben non, au final c'est soit ça, soit ils doivent laisser et il y a, il n'y a aucune enflure.

[00:34:38] Gob GG: Je les trouve très malins, ça fait deux dragons qui laissent parce qu'ils savent que sur.

[00:34:42] Trayton: Alors s'il vous plaît, n'abandonnez pas l'ultimate la prochaine fois.

[00:34:45] Gob GG: Mais ils savent que sur la carte, certes ils perdent les dragons, mais ils récupèrent tellement top cinq. À chaque fois ils récupèrent toute la vision et récupèrent les wave. Ils récupèrent ces poches importantes qui devraient leur permettre de sécuriser cette T2. À moins que l'Ago Rogue veuille combattre, ça m'étonnerait on.

[00:34:58] Trayton: Pas vraiment une T2. Est ce que t'as envie de risquer ta game sur la T2? On a dit toi, tu viens poster l' ultimate, le combo est parfait. L'ultimate qui veut plus Ago Rogue.

[00:35:05] Gob GG: L'équipe, c'est la Gwen, c'est la Gwen pour les Vitality Bee, quadrupler Ultima deux Duplex qui place le flash in au flash. Sinon c'est pour j'espère en flash une pour quinze. On stoppe totalement la Pologne, on stoppe totalement l'Ago Rogue et on vient réclamer le site 1. On aura trois équipes en NFL en un en quart de finale. Et quelle game, quelle game de Vitality!

[00:35:26] Trayton: Oh ce bon beau combo qui met si bien pour terminer la game une giga claque. Et on l'a dit, c'était deux, il fallait jamais la conteste.

[00:35:33] Trayton: Je vais aller, j'avais vu, Let's go, il avait les flashes et c'est parfait pour Vitality, vraiment. Il signe une très belle performance et en plus, contre le genre de composition de l'Ago Rogue, voir la NFL qui met une claque à ce genre de compo, ça va tout droit dans mêlées.

[00:35:46] Gob GG: Oh le c'est tellement satisfaisant. Malphite, ça reste un perso. Il n'a jamais changé dans le gameplay. Le combo combo est toujours aussi satisfaisant.

[00:35:53] Trayton: Je t'aime bien, c'est ça? C'est un [incompréhensible]. Ce n'est pas un top player de beauté, il arrive. En plus, c'est encore plus fort maintenant parce qu'il a Hulk. Si après il a gel éternel, donc les été fait qui est bleu?

[00:36:01] Gob GG: C'est vraiment très très beau du petit Leona, l'ultime Xayah. Pulvérisations à cette game à onze je crois. Mais bien tu vois.

[00:36:08] Trayton: Après cette game je me dis putain, on aurait pu avoir six zéro tunes.

[00:36:11] Gob GG: Par contre la seule game qu'on perd est les on oublie, on oublie, on oublie. Ça reste une victoire, on est premier de la poule, c'est fini, c'est l'important.

[00:36:18] Trayton: Le plus beau job se donne pour eux, pour Vitality. Ils ont vraiment fait une partie.

[00:36:22] Gob GG: À ça, mais bien.

[00:36:22] Trayton: Pour moi, relativement impressionnante parce qu'ils n'ont pas paniqué. Alors contre une composition, je ne pense pas qu'ils aient très une contre ça. Ça, ça m'étonnerait fortement.

[00:36:29] Gob GG: Non, ça m'étonnerait. Oui, clairement.

[00:36:30] Trayton: Je ne pense pas. Et ils ont réussi leur soit. Ils ont compris très très rapidement comment tête ils ont compris comment ne pas fight. Tous ont fait quelques petites erreurs en heure lit mais globalement après ils ont juste géré. Moi je suis très heureux pour Vitality et on est très content de les voir après la course du playing. Arriver directement sur en quart de finale, c'est pas mal. Ben cool, je suis.

[00:36:46] Gob GG: Très content aussi bizarrement, mais ça va être très très bien. Mais surtout que c'est sûr, c'est sûr une belle game, c'est vraiment pas une game qui a été combien? Elle a été assez compliquée en dehors du game, mais ça a été comme tu as si bien préparé, c'est, petit soulagement quand même. On sort premier des poules [interruption].

[00:37:00] Trayton: Il y a vraiment le tirage. Maintenant, il faudra avoir le tirage. Évidemment, il n'y aura pas la fête à LFL contre le LFL.

[00:37:04] Gob GG: Je ne sais pas. Moi, ça, ça revient en.

[00:37:05] Trayton: Formation sur quand est ce que le tirage aura véritablement lieu? Je n'ai pas d'informations sur est ce qu'il y a à la minute 30 ou pas de délai? Il y a une minute 30 ok. Mais écoute très belle game, on est très heureux. On va évidemment avoir un joueur Vitality en interview, on trouve dans une minute 30 pour débrief de cette superbe game de Vitality. A tout de suite.

## 9.5. Fichas neológicas

### Inglés (24/04/2022)

<b>Entrada 1</b>	AD
Categoría gramatical	n
Tipo de formación	SIGL
Definición	Sigla de <i>Attack Damage</i> . Estadística que muestra la cantidad de daño físico infligido por ataques o habilidades básicas.
Contexto	“Jax is the same type of champion just *AD* style, where you want to scale into the late game and actually be a nuisance on the side lane [...]”
Variante	-
Equivalente	AD (es), AD (fr)
Comentarios	Este neologismo también fue encontrado en el corpus en español, pero en este idioma no se clasifica como neologismo porque fue encontrado en el corpus de exclusión.

<b>Entrada 2</b>	AP
Categoría gramatical	n
Tipo de formación	SIGL
Definición	Sigla de Ability Power. Estadística de Poder de Habilidad que tiene el campeón, muestra el daño infligido por habilidades mágicas o hechizos.
Contexto	“Understood, just taking away the Gwen, it's giving to Szygenda one of the most prominent carry top laners and then not going towards an *AP* top lane [...]”
Variante	-
Equivalente	AP (es), AP (fr)
Comentarios	Este neologismo también fue encontrado en el corpus en español, pero en este idioma no se clasifica como neologismo porque fue encontrado en el corpus de exclusión.

<b>Entrada 3</b>	auto attack
Categoría gramatical	n
Tipo de formación	ACR
Definición	Ataque básico ejecutado por los campeones al hacer clic derecho sobre un enemigo.
Contexto	“It's going to be a big boost onto these *autoattacks* as well.”
Variante	-
Equivalente	autoataque, autoattaque, auto (fr)
Comentarios	Este neologismo también fue encontrado en el corpus de español y en francés. Está compuesto por la truncación de la palabra <i>automatic</i> y el lexema <i>attack</i> .

<b>Entrada 4</b>	back
Categoría gramatical	v intr
Tipo de formación	SEM
Definición	Acción de volver a la base durante cualquier momento de la partida.
Contexto	“Yeah, I'm looking at Sinmivak right here and he's *backing* so I'm not sure if he has Sunderer.”
Variante	-
Equivalente	backear, back
Comentarios	Tiene una acepción específica dentro del juego que es distinta a la que aparece en el Diccionario Cambridge.

<b>Entrada 5</b>	bot laner
Categoría gramatical	n
Tipo de formación	SUF
Definición	Campeón o jugador que se desempeña en la calle inferior del mapa.
Contexto	"As you can see here, Vitality Bee bundling up with a *bot laner* that has been farming a storm, as you said, to try and take down Nite"
Variante	bot
Equivalente	-
Comentarios	Proviene de <i>bot lane</i> que significa calle inferior.

<b>Entrada 6</b>	carry
Categoría gramatical	n
Tipo de formación	SEM
Definición	Campeón que durante la partida se vuelve más poderoso, lo que le permite ser una pieza clave para llevar a su equipo a la victoria.
Contexto	"He got the bot lane trail as well. As you mentioned, Jeskla is going to be a scary *carry* in the late game."
Variante	-
Equivalente	carry (es), carry (fr)
Comentarios	Si bien tiene cambio semántico, también cambia de categoría gramatical, en el Diccionario Cambridge es un verbo y en este caso se utiliza como sustantivo.

<b>Entrada 7</b>	CC up
Categoría gramatical	v intr
Tipo de formación	SCG
Definición	Acción de utilizar habilidades o hechizos que bloquean o disminuyen la capacidad de un objetivo de lanzar hechizos, moverse o atacar.
Contexto	"The Hell of Mist will only keep you safe for now as you get *CC'd up* and taken down by Nite."
Variante	-
Equivalente	-
Comentarios	Viene de la sigla <i>Crowd Control</i> (CC) La palabra viene de la sigla de un sustantivo (CC) y se transforma en verbo en este contexto.

<b>Entrada 8</b>	CS
Categoría gramatical	n
Tipo de formación	SIGL
Definición	Sigla de <i>Creep Score</i> en inglés. Estadística de un jugador que muestra la cantidad de monstruos o súbditos asesinados durante la partida.
Contexto	"And then Sinmivak has been moving around the map to try and chase Szygenda around, playing the matchup that he choose and jump select that are both falling way behind in *CS*"
Variante	-
Equivalente	CS (es), CS (fr)
Comentarios	Este neologismo fue encontrado en el corpus en español y también es considerado neologismo.

<b>Entrada 9</b>	dive
Categoría gramatical	v intr
Tipo de formación	SEM

Definición	Perseguir a un objetivo en una zona peligrosa, normalmente debajo de una torreta enemiga.
Contexto	"Skeanz *dives* deep into tower, kicks the Rengar out, which means that Rabble has no way out."
Variante	-
Equivalente	divear (es), dive (fr)
Comentarios	Neologismo encontrado en el corpus en español y francés.

<b>Entrada 10</b>	E
Categoría gramatical	n
Tipo de formación	SEM
Definición	Tercera habilidad del campeón que se activa presionando la letra "E" del teclado.
Contexto	"Throws out the Braum's *E* mode, now though Nite might look to trade back here."
Variante	-
Equivalente	E (es), E (fr)
Comentarios	Se utiliza como referencia a la habilidad, la que es diferente para cada campeón. Se encuentra en el corpus de español, pero en este idioma no es neologismo porque fue encontrado en el corpus de exclusión.

<b>Entrada 11</b>	farm
Categoría gramatical	v intr
Tipo de formación	SEM
Definición	Acción de matar oleadas de súbditos y monstruos para conseguir oro y experiencia.
Contexto	"I completely forgot Jeskla was in the game. He's just been *farming* down on the bot lane and he's been farming up a storm."
Variante	-
Equivalente	farmear (es), farm (fr)
Comentarios	Este neologismo también se encuentra en el corpus en español y francés.

<b>Entrada 12</b>	hover
Categoría gramatical	v intr
Tipo de formación	SEM
Definición	Acción de un jugador durante la etapa de selección de campeones, donde el primero en elegir selecciona un campeón que utilizará alguno de sus compañeros, de manera que el otro equipo no pueda tomarlo. Posteriormente intercambian campeones.
Contexto	"I wouldn't be surprised to see maybe it's a Soraka ban because it has been *hovering* about and with Sinmivak having such a stellar performance onto the Gwen"
Variante	-
Equivalente	-
Comentarios	-

<b>Entrada 13</b>	juke
Categoría gramatical	v intr
Tipo de formación	SEM
Definición	Acción de esquivar algo o alguien. Hacer un amague a un enemigo en la dirección equivocada para que pierdan la visión del objetivo entre la Niebla de Guerra.
Contexto	"The pressure is high and we need to *juke* the strong teams, but for Ago Rogue as well to live up to the legacy, Ago Rogue before 2021 always did well at Amazon European Masters [...]"
Variante	-

Equivalente	-
Comentarios	Comúnmente utilizada para describir jugadas en fútbol americano. <i>Juke</i> no se encuentra en el diccionario inglés Cambridge, sin embargo, si se encuentra en el diccionario estadounidense Merriam-Webster.

<b>Entrada 14</b>	poke down
Categoría gramatical	v tr
Tipo de formación	SEM
Definición	Forma de ataque hostigador que utiliza movimientos de distancia para causar daño y debilitar al enemigo, manteniendo una posición segura.
Contexto	"Now Vitality Bee might want to step forward, might want to force the fight as Rabble gets *poked down* a bit but heals with the W."
Variante	-
Equivalente	-
Comentarios	En inglés es un <i>phrasal verb</i> que no existe en español

<b>Entrada 15</b>	Q
Categoría gramatical	n
Tipo de formación	SEM
Definición	Primera habilidad del campeón que se activa presionando la letra "Q" del teclado.
Contexto	"[...] and the Xayah is playing into the lethality build. So the *Q*, E can be completely blocked by the Braum."
Variante	-
Equivalente	Q (es)
Comentarios	Se utiliza como referencia a la primera habilidad que es distinta para cada campeón. Se encuentra en el corpus de español, pero en este idioma no es neologismo porque fue encontrado en el corpus de exclusión.

<b>Entrada 16</b>	top laner
Categoría gramatical	n
Tipo de formación	SUF
Definición	Campeón o jugador que se desempeña en la calle superior del mapa.
Contexto	"Understood, just taking away the Gwen, it's giving to Szygenda one of the most prominent carry *top laners* and then not going towards an AP top lane[...]"
Variante	-
Equivalente	top laner (es), top laner (fr)
Comentarios	Proviene de <i>top lane</i> , que significa calle superior.

<b>Entrada 17</b>	W
Categoría gramatical	n
Tipo de formación	SEM
Definición	Segunda habilidad del campeón que se activa presionando la letra "W" del teclado.
Contexto	"Now Vitality Bee might want to step forward, might want to force the fight as Rabble gets poked down a bit but heels with the *W**"
Variante	-
Equivalente	W (es)
Comentarios	Se utiliza como referencia a la habilidad. Este neologismo también fue encontrado en el corpus en español, pero en este idioma no se clasifica como neologismo porque fue encontrado en el corpus de exclusión.

<b>Entrada 18</b>	ace
Categoría gramatical	m
Tipo de formación	MEN
Definición	Derrotar a todos los jugadores de un equipo al mismo tiempo.
Contexto	“Se han olvidado del dragón. Han hecho un *ace*, han sobrevivido cuatro personas [...]”
Variante	-
Equivalente	ace (en)
Comentarios	Este neologismo también fue encontrado en el corpus en inglés, pero en este idioma no se clasifica como neologismo porque fue encontrado en el corpus de exclusión.

<b>Entrada 19</b>	aggro
Categoría gramatical	m
Tipo de formación	MEN
Definición	Objetivo prioritario de un agente controlado por la I.A. (súbdito, torreta, monstruo, etc).
Contexto	“lo que ha pasado es que han tirado la Q a Syllas, él pensaba que no había entrado en rango de torre y creo que el cometa le ha dado a Syllas cuando se ha metido en rango de la torre y se ha tanqueado el *aggro*”
Variante	-
Equivalente	aggro (fr)
Comentarios	-

<b>Entrada 20</b>	autoataque
Categoría gramatical	m
Tipo de formación	ACR
Definición	Ataque básico ejecutado por los campeones al hacer clic derecho sobre un enemigo.
Contexto	“cuidado con los *autoataques* que al final el rango extra que te da los arbustos de Ivern puede jugar una mala pasada si demarca con el Mordisco invernal Beansu”
Variante	-
Equivalente	Auto attack (en) - auto (fr) - autoattaque (fr)
Comentarios	Este neologismo también fue encontrado en el corpus de inglés de este estudio como neologismo.

<b>Entrada 21</b>	back
Categoría gramatical	m
Tipo de formación	MEN
Definición	Acción de regresar a la base aliada normalmente utilizada con la letra B del teclado.
Contexto	“[...] Sinmivak que va a tener que estar cuidado porque no tiene teleportar esta partida, con lo cual los *backs* pueden ser bastante sensibles”
Variante	backear
Equivalente	back (en)
Comentarios	Hay un cambio de categoría gramatical del inglés al español, en inglés es verbo mientras que español es sustantivo.

<b>Entrada 22</b>	backear
Categoría gramatical	v tr
Tipo de formación	SUF
Definición	Acción de regresar a la base aliada normalmente utilizada con la letra B del teclado.

Contexto	“con las cadenas no han impactado de milagro, por encima de Xayah que estaba *backeando* en ese, en ese arbusto”
Variante	back
Equivalente	back (en)
Comentarios	Deriva de la base léxica en inglés <i>back</i> a la que se le agrega el sufijo <i>-ear</i> .

<b>Entrada 23</b>	bait
Categoría gramatical	m
Tipo de formación	MEN
Definición	Señuelo para atraer al enemigo a una trampa.
Contexto	“Tremendo *bait* que se ha comido Jactroll porque estaba jugando Jax a baitear, a buscar la iniciación del conjunto rival en cuando ha saltado Jactroll”
Variante	-
Equivalente	-
Comentarios	-

<b>Entrada 24</b>	baitear
Categoría gramatical	v intr
Tipo de formación	SUF
Definición	Acción de hacer un señuelo para atraer al enemigo a una trampa.
Contexto	“Tremendo bait que se ha comido Jactroll porque estaba jugando Jax a *baitear*, a buscar la iniciación del conjunto rival en cuando ha saltado Jactroll”
Variante	-
Equivalente	-
Comentarios	Deriva de la base léxica en inglés <i>bait</i> a la que se le agrega el sufijo <i>-ear</i> .

<b>Entrada 25</b>	bot lane
Categoría gramatical	f
Tipo de formación	MEN
Definición	Calle inferior del mapa.
Contexto	“El daño mágico que tenías antes ahora pasa a ser daño físico. Quizá ya no puedes hacer Soraka-Nautilus en la *bot lane*”
Variante	carril inferior, bot
Equivalente	bot lane (en) bot side (en), bot (fr), bot lane (fr), bot side (fr)
Comentarios	Este neologismo se encuentra en la página oficial de Riot Games en inglés, sin embargo en español se encuentra como Calle inferior.

<b>Entrada 26</b>	burstear
Categoría gramatical	v tr
Tipo de formación	SUF
Definición	Conjunto de múltiples habilidades que inflige una gran cantidad de daño a un solo objetivo en poco tiempo.
Contexto	“Quizás luego nos sorprende y llegan a *burstear* porque hemos visto precisamente la partida donde ya han jugado Ivern [...]”
Variante	-
Equivalente	-
Comentarios	Deriva de la base léxica en inglés <i>burst</i> a la que se le agrega el sufijo <i>-ear</i> .

<b>Entrada 27</b>	cool down
Categoría gramatical	m
Tipo de formación	MEN



Definición	Tiempo de espera entre la activación de habilidades de un campeón.
Contexto	“Le sale rentable a Szygenda diría, porque el *cool down* es más corto y, de hecho, puede pagar el destello ahora”
Variante	-
Equivalente	cool down (en)
Comentarios	-

<b>Entrada 28</b>	counterpick
Categoría gramatical	m
Tipo de formación	MEN
Definición	Escoger un campeón durante la fase de elección que contrarresta a un campeón escogido por el equipo rival.
Contexto	“Y es que Jax fue uno de los personajes que salieron como *counterpick* a Gwen”
Variante	-
Equivalente	counterpick (fr)
Comentarios	-

<b>Entrada 29</b>	CS
Categoría gramatical	m
Tipo de formación	SIGL
Definición	Sigla de <i>Creep Score</i> en inglés. Estadística de un jugador que muestra la cantidad de monstruos o súbditos asesinados durante la partida.
Contexto	“Hay 30 *CS*. Es una barbaridad lo de la parte de abajo [...]”
Variante	-
Equivalente	CS (en), CS (fr)
Comentarios	-

<b>Entrada 30</b>	divear
Categoría gramatical	v tr
Tipo de formación	SUF
Definición	Perseguir a un objetivo en una zona peligrosa, normalmente debajo de una torreta enemiga.
Contexto	“Le han *diveado* en un par de ocasiones y eso, pues bueno, le ha dejado ligeramente por detrás en cuestión de asesinatos y demás, porque si miras el farmeo por delante de Jax”
Variante	-
Equivalente	dive (en), dive (fr)
Comentarios	Deriva de la base léxica en inglés <i>dive</i> a la que se le agrega el sufijo <i>-ear</i> .

<b>Entrada 31</b>	DPS
Categoría gramatical	m
Tipo de formación	SIGL
Definición	Sigla del inglés <i>Damage per second</i> . Cantidad de daño hecho por segundo.
Contexto	“[...]Vitality Bee más porque tiene a Gwen más Xayah evidentemente, pero en el caso de Ago Rogue, el *DPS* de Jax y de Rengar no es ni mucho menos despreciable [...]”
Variante	-
Equivalente	DPS (fr)
Comentarios	-

<b>Entrada 32</b>	draft
-------------------	-------

Categoría gramatical	m
Tipo de formación	MEN
Definición	Composición de campeones elegidos por los jugadores y las posiciones en las que juegan.
Contexto	“Vemos ya el *draft* de esta última partida de la fase de grupos, Terra, con muchos bans orientados hacia la Calle central”
Variante	Composición
Equivalente	draft (en), draft (fr)
Comentarios	Es neologismo en español, pero ni en inglés ni en francés es neologismo.

<b>Entrada 33</b>	early game
Categoría gramatical	m
Tipo de formación	MEN
Definición	Primeros 10-15 minutos de una partida, tiempo en el que los campeones se enfocan en obtener oro en sus carriles respectivos.
Contexto	“Es verdad que puede acosar bastante al jungla rival, pero es apostar mucho al *early game* y al snowball más claro que puedas hacer [...]”
Variante	-
Equivalente	early game (fr) laning phase (fr)
Comentarios	Este neologismo se encuentra en el corpus de inglés, pero en este idioma no se clasifica como neologismo porque fue encontrado en el corpus de exclusión.

<b>Entrada 34</b>	farmeo
Categoría gramatical	m
Tipo de formación	SUF
Definición	Cantidad de oro conseguido durante el juego.
Contexto	“Quizá de *farmeo* en la bot lane y también en la calle central”
Variante	-
Equivalente	farm (fr)
Comentarios	Deriva de la base léxica en inglés <i>farm</i> con un sufijo en español.

<b>Entrada 35</b>	flash autoataque
Categoría gramatical	m
Tipo de formación	COMP N+N
Definición	Tipo de flash o destello considerado un ataque básico de los campeones. Hechizo “destello” en el juego, el cual consiste en teletransportar al campeón en un trecho corto.
Contexto	“[...] igualmente porque los casters no van a pasar de ahí y también supongo que para que no le hiciera *flash autoataque* o algo así a Sinmivak [...]”
Variante	destello
Equivalente	flash (en), flash (fr)
Comentarios	En español se explicita el tipo de <i>flash</i> , en este caso sería flash autoataque. Sin embargo, tanto en inglés como en francés se utiliza solo <i>flash</i> para referirse a lo mismo.

<b>Entrada 36</b>	flashear
Categoría gramatical	v intr
Tipo de formación	SUF
Definición	Acción de utilizar el hechizo “destello” en el juego, el cual consiste en teletransportar al campeón en un trecho corto para salir de una situación peligrosa.

Contexto	"[...]Skeanz que intentaba robar el dragón no va a poder salir con vida de la jugada y menos mal que Jeskla raudó a la hora de *flashear*, porque si no esta habría sido otra kill más al marcador de Rogue[...]"
Variante	-
Equivalente	flash out (en), flash out (fr)
Comentarios	Deriva de la base léxica en inglés <i>flash</i> y se le agregó el sufijo <i>-ear</i> . En inglés se utiliza la partícula <i>out</i> (en flash out) para indicar que se utiliza el <i>flash</i> para salir de un lugar mientras que en español esto se infiere del contexto. En francés se utiliza como préstamo del inglés <i>flash out</i> .

<b>Entrada 37</b>	flexear
Categoría gramatical	v intr
Tipo de formación	SUF
Definición	Cambiar algo ligeramente para hacerlo más adecuado a una situación.
Contexto	"También te digo, hemos visto en este European Masters, el Ivern jugado de... a de carry (Terra: ah, ya bueno, claro) también, puede que lo podrían... *flexear*. ¿no? en esta partida"
Variante	-
Equivalente	-
Comentarios	Deriva de la base léxica en inglés <i>flex</i> a la que se le agrega el sufijo <i>-ear</i> .

<b>Entrada 38</b>	focus
Categoría gramatical	m
Tipo de formación	MEN
Definición	Liderar un esfuerzo de equipo para liquidar a un objetivo específico
Contexto	"Leona no debería ser el *focus*, lógicamente ¿no? del... del conjunto"
Variante	-
Equivalente	focus (en), focus (fr)
Comentarios	Deriva del inglés <i>focus</i> que significa enfocar.

<b>Entrada 39</b>	freeze
Categoría gramatical	m
Tipo de formación	MEN
Definición	Estrategia que consiste en congelar una oleada de súbditos para obstruir el paso.
Contexto	"Y evitar que le haga un *freeze* Malphite que era lo que estaba buscando, que lo ha conseguido igualmente porque los casters no van a pasar de ahí y también supongo que para que no le hiciera flash autoataque o algo así a Sinmivak[...]"
Variante	-
Equivalente	freeze (fr)
Comentarios	Significa congelar en español

<b>Entrada 40</b>	front line
Categoría gramatical	m
Tipo de formación	MEN
Definición	Campeón que se desempeña en la primera línea del combate.
Contexto	"Invocan a Margarita para que haga de *front line* aquí para que moleste un poco en la teamfight y Nite que está intentado buscar el flanqueo"
Variante	-
Equivalente	front line (en)
Comentarios	También se encuentra en el corpus en inglés con el mismo significado, pero en este idioma no es neologismo, ya que fue encontrado en el corpus de exclusión.

<b>Entrada 41</b>	insec
Categoría gramatical	m
Tipo de formación	MEN
Definición	Tipo de jugada en la que un campeón trata de posicionarse detrás de un enemigo para luego golpearlo en dirección al equipo aliado.
Contexto	“Va a ser Lee Sin, quizás un poco en el mismo perfil, pero mucho más polivalente según avanzamos en las etapas de la partida, con los posibles combos que llegas a utilizar con ese *insec*”
Variante	-
Equivalente	insec (fr)
Comentarios	Popularizada por un jugador profesional llamado "inSec", que solía hacer esta jugada con el campeón Lee Sin.

<b>Entrada 42</b>	main
Categoría gramatical	adj
Tipo de formación	MEN
Definición	Campeón que es usualmente elegido por un jugador, cuyas habilidades domina a la perfección.
Contexto	“Skeanz ha dicho ¿no? que conoce el jungla y Rabble es prácticamente un OTP Rengar o *main* Rengar no lo ha hecho mal en la primera partida”
Variante	OTP
Equivalente	main (en), main (fr), OTP (fr)
Comentarios	-

<b>Entrada 43</b>	matchup
Categoría gramatical	m
Tipo de formación	MEN
Definición	Competición entre campeones de equipos contrarios.
Contexto	“[...] no es un *matchup* normal el de medio en teoría, porque va a ser Ivern, en teoría, con lo cual aquí igual tienen algo pensado y la Gwen va a acabar en la calle central”
Variante	-
Equivalente	matchup (en), matchup (fr)
Comentarios	-

<b>Entrada 44</b>	nuke point
Categoría gramatical	m
Tipo de formación	MEN
Definición	Gran cantidad de daño infringido en un periodo corto.
Contexto	“[...] Syllas convierte a los ratios de AD en ratios de AP, con lo cual puedes tener un *nuke point* tank que es imposible de fallar”
Variante	-
Equivalente	-
Comentarios	-

<b>Entrada 45</b>	oneshotear
Categoría gramatical	v tr
Tipo de formación	SUF
Definición	Matar a un campeón con un solo disparo o golpe de una habilidad o ataque.
Contexto	“Sí, es un personaje que te puede *oneshotear* muy fácil”
Variante	-

Equivalente	-
Comentarios	Deriva del inglés <i>one-shot</i> que significa un disparo.

<b>Entrada 46</b>	OTP
Categoría gramatical	adj
Tipo de formación	SIGL
Definición	Campeón que es usualmente elegido por un jugador, cuyas habilidades domina a la perfección.
Contexto	“Skeanz ha dicho ¿no? que conoce el jungla y Rabble es prácticamente un *OTP* Rengar o main Rengar no lo ha hecho mal en la primera partida”.
Variante	main
Equivalente	main (en), main (fr), OTP (fr)
Comentarios	Deriva de la sigla en inglés OTP “one true pair/pairing” que se utiliza para indicar a una pareja que es considerada por otros como perfecta.

<b>Entrada 47</b>	outradeo
Categoría gramatical	m
Tipo de formación	SUF
Definición	Obtener la mejor parte en un intercambio violento entre los equipos, ya sea en cuanto a daño o cantidad de champions muertos.
Contexto	“Van a ser cuatro placas, no burstea mucho lvern, vamos a ser sinceros y medio lo consigue a base de autoataque, si ser pesado aquí le mete unos *outradeos* Xayah bastante importantes, así que esta torre está muy tocada y lo digo porque tiene Herald Rogue”
Variante	-
Equivalente	-
Comentarios	Viene del inglés <i>outrade</i>

<b>Entrada 48</b>	power spike
Categoría gramatical	m
Tipo de formación	MEN
Definición	Momento de la partida en la que un campeón tiene una fuerza excepcional en relación con otros campeones en un juego.
Contexto	“También está por detrás un poquito Szygenda que lleva 17 menos, pero vamos que tiene el Eclipse terminado en 10 minutos gracias a lo de la placa, lo cual es un auténtico mérito en cuanto a *power spike* y una razón para querer buscar escaramuza si eres parte del equipo de Vitality Bee.”
Variante	-
Equivalente	power spike (en)
Comentarios	-

<b>Entrada 49</b>	prio
Categoría gramatical	f
Tipo de formación	ABR (fonológica)
Definición	Estrategia que se utiliza en el juego, que consiste en acabar con los súbditos de una oleada antes que el equipo enemigo para moverse en el mapa más rápido que ellos.
Contexto	“De momento la *prio*, de hecho en la parte de abajo del mapa es para el conjunto francés que lo está utilizando para invadir y buscar un Rengar que acaba de desbloquear la definitiva [...]”
Variante	prioritario
Equivalente	-

Comentarios	-
-------------	---

<b>Entrada 50</b>	pushear
Categoría gramatical	v intr
Tipo de formación	SUF
Definición	Avanzar de forma rápida por una calle matando súbditos enemigos y torretas.
Contexto	“De todas maneras, vamos a ver cómo quiere forzar el equipo de Ago Rogue en los próximos segundos, porque sigue Syllas *pusheando* en el carril superior, intentando quemar la siguiente oleada podría dar cabezazos la torreta de tier dos[...]”
Variante	empujar
Equivalente	push (en), push (fr)
Comentarios	Deriva de la base léxica en inglés <i>push</i> (que significa empujar) a la que se le agrega el sufijo <i>-ear</i> .

<b>Entrada 51</b>	recall
Categoría gramatical	m
Tipo de formación	MEN
Definición	Habilidad que poseen los campeones de teletransportarse a su base, requiere de ocho segundos para que se active.
Contexto	“Quieres controlar un poquito el río, avanzar la línea de visión y darle algún *recall* gratis a tus compañeros de equipo o al menos desplazamientos.”
Variante	-
Equivalente	recall (en)
Comentarios	-

<b>Entrada 52</b>	root
Categoría gramatical	m
Tipo de formación	MEN
Definición	Efecto que impide al campeón afectado moverse, sin embargo, puede seguir atacando.
Contexto	“Esto está cazado, el destello de Nite lo esquiva Szygenda, llega Rabble también con la ultimate y el *root* es perfecto y lo acaban matando de manera muy, muy sencilla aquí entre tres jugadores[...]”
Variante	-
Equivalente	-
Comentarios	Viene del inglés <i>root</i> que significa raíz, hace referencia a mantenerse en un lugar fijo.

<b>Entrada 53</b>	seed
Categoría gramatical	m
Tipo de formación	MEN
Definición	Forma de clasificación de equipos, usualmente en la etapa de grupos, en la cual cada equipo tiene una puntuación según sus partidas ganadas y el equipo con mayor puntaje es el <i>seed</i> uno.
Contexto	“Claro, el que gane esta partida va a pasar como primero, el que pierda como segundo y en principio el ser *seed* uno implica más facilidades de cara a esos cuartos de final[...]”
Variante	-
Equivalente	seed (en)
Comentarios	Esta clasificación también se utiliza en tenis.

<b>Entrada 54</b>	snowball
Categoría gramatical	m
Tipo de formación	MEN
Definición	Efecto “bola de nieve” que ocurre cuando un equipo o campeón obtiene una ventaja que va incrementando conforme avanza el juego y que finalmente podría permitir ganar la partida.
Contexto	“Es verdad que puede acosar bastante al jungla rival, pero es apostar mucho al early game y al *snowball* más claro que puedas hacer.”
Variante	-
Equivalente	snowball (en), snowball (fr)
Comentarios	-

<b>Entrada 55</b>	split push
Categoría gramatical	f
Tipo de formación	MEN
Definición	Tipo de estrategia en la que una parte del equipo avanza por una calle mientras los demás se enfocan en otra.
Contexto	“Hemos hablado de lo importante que es la diferencia de cómo pueden jugar el mapa y aparte de que Xayah ahora mismo le acaba de quitar media vida de dos habilidades a Nite, [...] pero abres todavía más el mapa y te colocas en una posición mucho más cómoda a la hora de jugar a la *split push*”.
Variante	-
Equivalente	split push (fr)
Comentarios	-

<b>Entrada 56</b>	stun
Categoría gramatical	m
Tipo de formación	MEN
Definición	Forma de ataque que impide al objetivo moverse, atacar o realizar hechizos.
Contexto	“Aparece Sinmivak que era el apoyo, doble *stun* por parte de Jax, que se ha cobrado una kill, pero ha acabado cayendo a manos de Xayah que está pegando completamente gratis”
Variante	-
Equivalente	stun (fr)
Comentarios	-

<b>Entrada 57</b>	sustain
Categoría gramatical	m
Tipo de formación	MEN
Definición	Capacidad que tiene un campeón de mantenerse en una línea o en jungla el mayor tiempo posible sin volver a la base.
Contexto	“[...] porque además de la W cuentas con mucho *sustain* integrado, más luego todas las curas que tú comentabas con la Soraka [...]”
Variante	-
Equivalente	sustain (fr)
Comentarios	-

<b>Entrada 58</b>	swap
Categoría gramatical	m
Tipo de formación	MEN
Definición	Acción de pedir un cambio de calle a un compañero del equipo.

Contexto	“Que decíamos veremos si aquí puede hacer Vitality Bee lo típico que es empujar la oleada y deshaces el *swap*, aunque sea volviendo a montar a la Gwen arriba y Malphite acaba en medio, pero de momento acumulan las oleadas.”
Variante	-
Equivalente	swap (en, )swap (fr)
Comentarios	Puede ser <i>Swap</i> o <i>swap lane</i> en inglés.

<b>Entrada 59</b>	tanquear
Categoría gramatical	v intr
Tipo de formación	SUF
Definición	Capacidad de un campeón de recibir una gran cantidad de daño, pero gracias a su durabilidad puede sobrevivir.
Contexto	“Jactroll y Skeanz por la zona, cuidado porque se calientan aquí va a tirar hacia delante Nite ha *tanqueado* un golpe, Dplex se acaba cayendo”.
Variante	-
Equivalente	tank (en)
Comentarios	Deriva de la base léxica en inglés <i>tank</i> que cambia de grafía en español (tanque) y se le agrega el sufijo <i>-ear</i> .

<b>Entrada 60</b>	ultimate
Categoría gramatical	f
Tipo de formación	MEN
Definición	Habilidad especial de cada campeón, también conocida como habilidad definitiva o <i>Ultimate ability</i> , en inglés.
Contexto	“Vitality Bee como vemos ¿no? para contestar quitando esa Gwen de la ecuación, tienen además un tirador como Xayah, que yo creo que se puede defender bastante bien con la *ultimate* ¿no? ante una posible ultimate de Rengar que intente oneshotearla o algo así”.
Variante	definitiva
Equivalente	ultimate (en), ultimate (fr), ulti (fr)
Comentarios	-

#### Francés 25/04/22

<b>Entrada 61</b>	auto
Categoría gramatical	f
Tipo de formación	ABR (fonológico)
Definición	Ataque básico ejecutado por los campeones al hacer clic derecho sobre un enemigo.
Contexto	“Est-ce que, parce que le passif de Braum, c'est de mettre des *autos*. Ivern, ses autos, elles font [...]”
Variante	autoattaque
Equivalente	auto attack (en), autoataque (es)
Comentarios	Se forma de la truncación de la palabra autoattaque. Este neologismo también es un préstamo del inglés <i>auto attack</i> . (MEN)

<b>Entrada 62</b>	flash out
Categoría gramatical	v intr
Tipo de formación	MEN
Definición	Acción de utilizar el hechizo “destello” para huir de un enfrentamiento para evitar sufrir daño.
Contexto	“Le Ivern qui pourrait en se faire attraper, qui est forcé au *flash out*”
Variante	-



Equivalente	flash (en), flashear (es)
Comentarios	En inglés se utiliza la partícula <i>out</i> (en flash out) para indicar que se utiliza el <i>flash</i> para salir de un lugar mientras que en español esto se infiere del contexto.

<b>Entrada 63</b>	laning phase
Categoría gramatical	f
Tipo de formación	MEN
Definición	Primeros 10-15 minutos de una partida, tiempo en el que los campeones se enfocan en obtener oro en sus carriles respectivos.
Contexto	“En plus, ce n'est pas la meilleure des *laning phase* que ce n'est pas très drôle genre”
Variante	-
Equivalente	fase de líneas (es), early game (es)
Comentarios	Neologismo encontrado solo en francés

<b>Entrada 64</b>	main
Categoría gramatical	m
Tipo de formación	MEN
Definición	Campeón que es usualmente elegido por un jugador, cuyas habilidades domina a la perfección.
Contexto	“Ouais, c'est deux champions que je maîtrise parfaitement. Oui, ben, ce sont tes *main*, tes main, évidemment”
Variante	OTP
Equivalente	main (en), main (es), OTP (es)
Comentarios	<i>Main</i> fue encontrado en los tres corpus de esta investigación.

<b>Entrada 65</b>	one-shot
Categoría gramatical	m
Tipo de formación	MEN
Definición	Hecho de acabar con un enemigo utilizando solo una habilidad.
Contexto	“*One-shot*, le one-shot, le kick de Skeanz qu'il sait. Est ce que c'est le bon sens? [...]”
Variante	-
Equivalente	-
Comentarios	Deriva del inglés <i>one-shot</i> que significa “un disparo”

<b>Entrada 66</b>	OTP
Categoría gramatical	m
Tipo de formación	SIGL
Definición	Campeón que es usualmente elegido por un jugador, cuyas habilidades domina a la perfección.
Contexto	“Ivern s'il le sort. Il a zéro LP master. C'est un bon *OTP*. Du coup, ça va [...]”
Variante	main
Equivalente	main (en), main (es), OTP (es)
Comentarios	Deriva de la sigla en inglés OTP “one true pair/pairing” que se utiliza para indicar a una pareja que es considerada por otros como perfecta. Este neologismo además de sigla es un préstamo del inglés (MEN).

<b>Entrada 67</b>	proc
Categoría gramatical	m
Tipo de formación	MEN
Definición	Arma, habilidad u objeto que se activa con la posibilidad de golpear al rival.

Contexto	“Là c'était pas la bonne action. Et voilà, c'est ça c'est le *proc*, c'est même pas, attends, c'est la reine de l'aggro de la tour”
Variante	-
Equivalente	proc (en)
Comentarios	Viene de la sigla del inglés <i>Programmed Random Occurrence</i> . Si bien es una sigla al ser de lectura silábica, según OBNEO (2022) se considera préstamo.

<b>Entrada 68</b>	swap
Categoría gramatical	m
Tipo de formación	MEN
Definición	Acción de pedir un cambio de calle a un compañero del equipo.
Contexto	“Donc on n'a pas swap les champions mais on a *swap* les joueurs de lens [...]”
Variante	-
Equivalente	swap (en), swap (fr)
Comentarios	También puede presentarse como <i>swap lane</i> .

<b>Entrada 69</b>	top side
Categoría gramatical	m
Tipo de formación	MEN
Definición	Calle superior del mapa.
Contexto	“[...] par le futur de Dragon, se sont plutôt intéressés par jouer au *top side* par jeu ses T1 [...]”
Variante	top lane, top
Equivalente	top side (en), top lane (en), top lane (es),
Comentarios	-

<b>Entrada 70</b>	wave
Categoría gramatical	f
Tipo de formación	MEN
Definición	Avance en el mapa de un grupo de súbditos.
Contexto	“On a même le Rengar qui va devoir revenir pour pouvoir push cette *wave*”
Variante	-
Equivalente	wave (en), oleada (es)
Comentarios	-

## 9.6. Glosario

Entrada	Idioma	Equivalentes encontrados (EN) – (ES) – (FR)	Propuesta de equivalente en español	Definición
ace	ES	ace (EN)	exterminio	Derrotar a todos los jugadores de un equipo al mismo tiempo.
AD	EN	AD (ES) AD (FR)	daño de ataque	Sigla de <i>Attack Damage</i> . Estadística que muestra la cantidad de daño físico infligido por ataques o habilidades básicas.
aggro	ES	aggro (FR)	aggro	Objetivo prioritario de un agente controlado por la I.A. (súbdito, torreta, monstruo, etc).
AP	EN	AP (ES) AP (FR)	poder de habilidad	Sigla de <i>Ability Power</i> . Estadística del campeón de Poder de Habilidad que muestra el daño infligido por habilidades mágicas o hechizos.
auto attack	EN	autoataque (ES) autoattaque (FR) auto (FR)	-	Ataque básico ejecutado por los campeones al hacer clic derecho sobre un enemigo.
back	EN	back (ES) backear (ES)	retirada	Acción de volver a la base durante cualquier momento de la partida.
bait	ES	-	señuelo	Señuelo para atraer al enemigo a una trampa.
baitear	ES	-	hacer de señuelo	Acción de hacer un señuelo para atraer al enemigo a una trampa.
bot lane	ES	bot lane (EN) bot side (EN) calle inferior (ES) carril inferior (ES) bot (FR) bot lane (FR) bot side (FR)	calle inferior	Calle inferior del mapa.
bot laner	EN	bot (EN) bot laner (FR)	carrilero inferior	Campeón o jugador que se desempeña en la calle inferior del mapa.
burstear	ES	-	ráfaga	Conjunto de múltiples habilidades que inflige una gran cantidad de daño a un solo objetivo en poco tiempo.
carry	EN	carry (ES) carry (EN)	acarreador	Campeón que durante la partida se vuelve más poderoso, lo que le permite ser una pieza clave para llevar a su equipo a la victoria.
CC up	EN	-	control de masas	Acción de utilizar habilidades o hechizos que bloquean o disminuyen la capacidad de un objetivo de lanzar hechizos, moverse o atacar.
cool down	ES	cool down (EN)	enfriamiento	Tiempo de espera entre la activación de habilidades de un campeón.
counterpick	ES	counterpick (FR)	contraparte	Escoger un campeón durante la fase de elección que contrarresta a un campeón escogido por el equipo rival.
CS	EN	CS (ES) CS (FR)	puntaje de súbditos	Sigla de <i>Creep Score</i> en inglés. Estadística de un jugador que muestra la cantidad de monstruos o súbditos asesinados durante la partida.
dive	EN	divear (ES) dive (FR)	inmersión	Perseguir a un objetivo en una zona peligrosa, normalmente debajo de una torreta enemiga.

DPS	ES	DPS (FR)	daño por segundo	Sigla del inglés <i>Damage per second</i> . Cantidad de daño hecho por segundo.
draft	ES	draft (EN) composición (ES) draft (FR)	composición	Composición de campeones elegidos por los jugadores y las posiciones en las que juegan.
E	EN	E (ES) E (FR)	-	Tercera habilidad del campeón que se activa presionando la letra "E" del teclado.
early game	ES	fase de líneas (ES) laning phase (FR) early game (FR)	juego temprano	Primeros 10-15 minutos de una partida, tiempo en el que los campeones se enfocan en obtener oro en sus carriles respectivos.
farm	EN	farmear (ES) farm (FR)	recolectar	Acción de matar oleadas de súbditos y monstruos para conseguir oro y experiencia.
flash autoataque	ES	destello (ES) flash (ES) flash (EN)	-	Tipo de <i>flash</i> o destello considerado un ataque básico de los campeones. Hechizo "destello" en el juego, el cual consiste en teletransportar al campeón en un trecho corto.
flashear	ES	flash out (EN) flash out (FR)	destellar	Acción de utilizar el hechizo "destello" en el juego, el cual consiste en teletransportar al campeón en un trecho corto para salir de una situación peligrosa.
flexear	ES	-	cambiar	Cambiar algo ligeramente para hacerlo más adecuado a una situación.
focus	ES	focus (EN) focus (FR)	enfocar	Liderar un esfuerzo de equipo para liquidar a un objetivo específico.
freeze	ES	freeze (FR)	congelar	Estrategia que consiste en congelar una oleada de súbditos para obstruir el paso.
front line	ES	front line (EN)	primera línea	Campeón que se desempeña en la primera línea del combate.
hover	EN	-	acaparar	Acción de un jugador de elegir un campeón que utilizará alguno de sus compañeros, de manera que el otro equipo no pueda tomarlo. Posteriormente intercambian campeones.
Insec	ES	Insec (FR)	Insec	Tipo de jugada en la que un campeón trata de posicionarse detrás de un enemigo para luego golpearlo en dirección al equipo aliado. Viene de un nombre propio.
juke	EN	-	amague	Acción de esquivar algo o alguien. Hacer un amague a un enemigo en la dirección equivocada para que pierdan la visión del objetivo entre la Niebla de Guerra.
main	ES	main (EN) main (FR) OTP (ES) OTP (FR)	principal	Campeón que es usualmente elegido por un jugador, cuyas habilidades domina a la perfección.
matchup	ES	matchup (EN) matchup (FR)	enfrentamiento	Competición entre campeones de equipos contrarios.
nuke point	EN	-	ráfaga	Gran cantidad de daño infringido en un periodo corto.
oneshotear	ES	one-shot (FR)	ataque fulminante	Matar a un campeón con un solo disparo o golpe de una habilidad o ataque.
outradeo	ES	-	-	Obtener la mejor parte en un intercambio violento entre los equipos, ya sea en cuanto a daño o cantidad de champions muertos.

poke down	EN	-	hostigar a distancia	Ataque hostigador que utiliza movimientos de distancia para causar daño y debilitar al enemigo, manteniendo una posición segura.
power spike	ES	power spike (EN)	punto de máximo poder	Momento de la partida en la que un campeón tiene una fuerza excepcional en relación con otros campeones en un juego.
prio	ES	prioritario (ES)	-	Estrategia que se utiliza en el juego, la que consiste en acabar con los súbditos de una oleada antes que el equipo enemigo para moverse en el mapa más rápido que ellos.
proc	FR	proc (EN)	gatillar	Arma, habilidad u objeto que se activa con la posibilidad de golpear al rival.
pushear	ES	empujar (ES) push (EN) push (FR)	-	Avanzar de forma rápida por una calle matando súbditos enemigos y torretas.
Q	EN	Q (ES)	-	Primera habilidad del campeón que se activa presionando la letra "Q" del teclado.
recall	ES	recall (EN)	llamado	Habilidad que poseen los campeones de teletransportarse a su base, requiere de ocho segundos para que se active.
root	ES	-	inmovilizar	Efecto que impide al campeón afectado moverse, sin embargo, puede seguir atacando.
seed	ES	seed (EN)	semilla	Forma de clasificación de equipos, usualmente en la etapa de grupos, en la cual cada equipo tiene una puntuación según sus partidas ganadas y el equipo con mayor puntaje es el <i>seed</i> uno
snowball	ES	snowball (en) snowball (fr)	bola de nieve	Efecto "bola de nieve" que ocurre cuando un equipo o campeón obtiene una ventaja que va incrementando conforme avanza el juego y que finalmente podría permitir ganar la partida.
split push	ES	split push (FR)	empuje dividido	Tipo de estrategia en la que una parte del equipo avanza por una calle mientras los demás se enfocan en otra.
stun	ES	stun (FR)	aturdir	Forma de ataque que impide al objetivo moverse, atacar o realizar hechizos.
sustain	ES	sustain (FR)	mantener	Capacidad que tiene un campeón de mantenerse en una línea o en jungla el mayor tiempo posible sin volver a la base.
swap	ES	swap (EN) swap (FR)	cambio	Acción de pedir un cambio de calle a un compañero del equipo.
tanquear	ES	tank (EN)	-	Capacidad de un campeón de recibir una gran cantidad de daño, pero gracias a su durabilidad puede sobrevivir.
top laner	EN	top laner (ES) top laner (FR)	carrilero superior	Campeón o jugador que se desempeña en la calle superior del mapa.
top side	FR	top side (EN) top lane (EN) top lane (ES)	lado superior	Calle superior del mapa.
ultimate	ES	ultimate (EN) definitiva (ES) ultimate (FR) ulti (FR)	-	Habilidad especial de cada campeón, también conocida como habilidad definitiva o <i>Ultimate ability</i> , en inglés.
W	EN	W (ES)	-	Segunda habilidad del campeón que se activa presionando la letra "W" del teclado.
wave	FR	wave (EN) oleada (ES)	-	Avance en el mapa de un grupo de súbditos.

