
This is the **published version** of the bachelor thesis:

Criado Saiz, David; Cebrián, Javier, dir. Localización del sitio web "Dotabuff" mediante el uso de herramientas TAO : Análisis del proceso de trabajo y las ventajas que supone la utilización de sistemas de traducción asistida. 2018. (1202 Grau en Traducció i Interpretació)

This version is available at <https://ddd.uab.cat/record/195736>

under the terms of the  ^{IN}COPYRIGHT license

FACULTAD DE TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

GRADO DE TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

TRABAJO DE FIN DE GRADO

Curso 2017-2018

**Localización del sitio web *Dotabuff* mediante el uso de
herramientas TAO
Análisis del proceso de trabajo y las ventajas que supone
la utilización de sistemas de traducción asistida**

David Criado Saiz

1390579

TUTOR/A

JAVIER CEBRIÁN

Barcelona, 04 de junio de 2018

UAB

**Universitat Autònoma
de Barcelona**

Datos del TFG

Título: Localización del sitio web *Dotabuff* mediante el uso de herramientas TAO: análisis del proceso de trabajo y las ventajas que supone la utilización de sistemas de traducción asistida.

Autor: David Criado Saiz

Tutor: Javier Cebrián

Centro: Universitat Autònoma de Barcelona

Estudios: Grado de Traducción e Interpretación

Curso académico: 2017-2018

Palabras clave

Localización, traducción, herramientas TAO, página web, videojuego, código abierto, *Dotabuff*, *Dota 2*.

Resumen del TFG

En este trabajo, se estudia el proceso de localización de la página web de código abierto *Dotabuff*, basada en el videojuego *Dota2*, mediante el uso de herramientas TAO, como *SDL Trados*, *Memsources* y *memoQ*. En primer lugar, se analizan todos aquellos aspectos sobre el sitio web que hay que tener en cuenta antes de empezar a traducir, como el tipo de contenido de *Dotabuff*, su función, el público al que va dirigido, etc. En segundo lugar, se comparan tres de las herramientas TAO más utilizadas, así como las facilidades que nos aportan a la hora de llevar a cabo la traducción, con tal de poder elegir la que mejor se adapte a nuestras necesidades y al encargo que nos ocupa. A continuación, se crean un proyecto, una memoria de traducción y un glosario en la herramienta de traducción asistida escogida. Tras esto, dado que el 85% de la página web ya está traducido por la comunidad, se revisa y corrige esta primera parte y, después, se localiza el 15% restante; una vez finalizado el proceso de revisión y traducción, se exponen los errores detectados durante la fase de revisión y corrección, y los problemas que se han tenido que solucionar durante la fase de localización. Por último, se ejecuta el control de calidad y se analizan los resultados obtenidos. Finalmente, a partir de la metodología utilizada durante el proceso de localización, se extraen una serie de conclusiones, en las que se determinan la herramienta TAO más adecuada para este encargo, las ventajas y facilidades que nos aporta y el nivel de calidad que pueden tener las traducciones hechas por la comunidad.

Aviso legal

© David Criado Saiz, Bellaterra, 2018. Todos los derechos reservados.

Ningún contenido de este trabajo puede ser objeto de reproducción, comunicación pública, difusión o transformación, de forma parcial o total, sin el permiso o la autorización de su autor/a.

Dades del TFG

Títol: Localització del lloc web *Dotabuff* mitjançant l'ús d'eines TAO: anàlisi del procés de treball i dels avantatges que suposa la utilització de sistemes de traducció assistida.

Autor: David Criado Saiz

Tutor: Javier Cebrián

Centre: Universitat Autònoma de Barcelona

Estudis: Grau de Traducció i Interpretació

Curs acadèmic: 2017-2018

Paraules clau

Localització, traducció, eines TAO, pàgina web, videojoc, codi obert, *Dotabuff*, *Dota 2*.

Resum del TFG

En aquest treball, s'estudia el procés de localització de la pàgina web de codi obert *Dotabuff*, basada en el videojoc *Dota2*, mitjançant l'ús d'eines TAO, com ara *SDL Trados*, *Memsources* i *memoQ*. En primer lloc, s'analitzen tots aquells aspectes sobre el lloc web que cal tenir en compte abans de començar a traduir, com el tipus de contingut de *Dotabuff*, la funció que té, el públic al qual va dirigit, etc. En segon lloc, es comparen tres de les eines TAO més utilitzades, així com les facilitats que ens aporten a l'hora de dur a terme la traducció, per tal de poder escollir la que millor s'adapti a les nostres necessitats i a l'encàrrec que ens ocupa. A continuació, es creen un projecte, una memòria de traducció i un glossari a l'eina de traducció assistida escollida. Tot seguit, com que el 85% de la pàgina web ja està traduït per la comunitat, es revisa i corregeix aquesta primera part i, després, es localitza el 15% restant; un cop finalitzat el procés de revisió i traducció, s'exposen els errors detectats durant la fase de revisió i correcció, i els problemes que s'han hagut de solucionar durant la fase de localització. Per últim, s'executa el control de qualitat i se n'analitzen els resultats obtinguts. Finalment, a partir de la metodologia utilitzada durant el procés de localització, s'extreuen una sèrie de conclusions, on es determinen l'eina TAO més adequada per a aquest encàrrec, els avantatges i les facilitats que ens aporta i el nivell de qualitat que poden tenir les traduccions fetes per la comunitat.

Avís legal

© David Criado Saiz, Bellaterra, 2018. Tots els drets reservats.

Cap contingut d'aquest treball pot ser objecte de reproducció, comunicació pública, difusió o transformació, de forma parcial o total, sense el permís o l'autorització del seu autor/de la seva autora.

Bachelor's Degree Final Project information

Title: Localization of *Dotabuff* website with CAT tools: analysis of the work process and the advantages of using assisted translation systems.

Author: David Criado Saiz

Tutor: Javier Cebrián

Centre: Universitat Autònoma de Barcelona

Studies: Bachelor's Degree in Translation and Interpreting

Academic year: 2017-2018

Key words

Localization, translation, CAT tools, website, videogame, open-source, *Dotabuff*, *Dota 2*.

Bachelor's Degree Final Project abstract

In this project, we study the localization process of *Dotabuff*, an open-source website based on the *Dota 2* videogame, through the use of CAT tools, such as *SDL Trados*, *Memsources* or *memoQ*. Firstly, we analyse every aspect of the website that needs to be considered before starting the translation, e. g. its content and function, the target audience, etc. Secondly, we compare three CAT tools which are most commonly used and explain what features the user is provided with so as to facilitate the translation process, in order to choose the CAT tool which best suits our needs and project. After that, a project, translation memory and glossary are created in the chosen CAT tool. Then, since 85% of the *Dotabuff* website has already been translated by the community, we revise and correct this part of the text and go on to localize the remaining 15%; once the revision and translation process has been completed, we list and explain the errors detected during the revision and correction, as well as the translation problems we have faced when localizing the rest of the text. Lastly, the quality control is executed, and the results obtained are analysed. Finally, the methodology used along the localization process enables us to draw a series of conclusions about which is the most appropriate CAT tool for this translation project, what advantages

and helpful features they offer, and what is the quality level that we can expect from community translations.

Legal notice

© David Criado Saiz, Bellaterra, 2018. All rights reserved.

None of the content of this academic work may be reproduced, distributed, broadcasted and/or transformed, either in whole or in part, without the express permission or authorization of the author.

Índice

1. Introducción	7
2. Objetivos	8
3. Metodología	9
4. Elección de la página web	11
4.1. Crowdin	11
4.2. Dotabuff	15
5. Análisis de la página web	18
5.1. Características principales de <i>Dotabuff</i>	18
5.2. Análisis del léxico: terminología relacionada con <i>Dota 2</i>	20
6. Elección de la herramienta TAO	22
6.1. <i>SDL Trados</i>	25
6.2. <i>MemoQ</i>	26
6.3. <i>Memsources</i>	27
7. Proceso de localización y revisión	30
7.1. Creación del proyecto de traducción en <i>Memsources</i>	30
7.2. Creación de la memoria de traducción	35
7.3. Creación del glosario	36
7.3.1. Extracción de la terminología recurrente y eliminación de la superflua mediante el uso de <i>AntConc</i>	37
7.3.2. Preparación del glosario en <i>Excel</i> y posterior importación a <i>Memsources</i>	40
7.4. Revisión de los segmentos traducidos previamente.....	46
7.4.1. Errores de corrección de estilo	47
7.4.2. Errores de revisión de traducción	50
7.5. Localización de los segmentos no traducidos	53
8. Corrección ortográfica y control de calidad	59
8.1. Errores reales y falsos positivos	61
9. Resultados del control de calidad	67
9.1. Errores reales frente a falsos positivos	67
9.2. Recuento de errores reales clasificados por tipo.....	68
9.3. Recuento de falsos positivos clasificados por tipo.....	69
10. Conclusiones.....	71
10.1. Conclusiones sobre cuál es la herramienta TAO más adecuada.....	73
10.2. Conclusiones sobre el uso de la herramienta TAO	74

10.3. Conclusiones sobre las traducciones realizadas por la comunidad	77
10.4. Resumen de las conclusiones extraídas	79
11. Bibliografía	81
Anexos	84
Anexo 1: Glosario	84
Anexo 2: Traducción.....	90

1. Introducción

El siglo XXI se caracteriza, principalmente, por la presencia y el desarrollo de las tecnologías de la comunicación, que han adquirido una dimensión global hoy en día. Se trata de un fenómeno en el que Internet, que conecta a millones de personas en todo el mundo, ha sido de vital importancia. Con esta red informática nacieron las páginas web de todo tipo, a las que todos los internautas tienen acceso; a pesar de que esto facilita la comunicación y el proceso de globalización, la mayor parte de los sitios web contienen texto, que, a día de hoy, sigue suponiendo un obstáculo que impide a muchos usuarios comprender el contenido del sitio web que visitan.

Es precisamente en este contexto donde el traductor debe intervenir para superar la barrera que presenta el idioma y hacer que una página web determinada sea accesible y comprensible para un número de usuarios mayor. El proceso de traducción de una página web se denomina «localización web», y es, gracias a que Internet constituye una herramienta que todos hemos integrado en nuestro día a día, «*the fastest-growing area in the translation sector today*» (O'Hagan y Ashworth, 2002).

En este ámbito de la traducción, las herramientas de traducción asistida (herramientas TAO) son una ayuda que facilita de forma considerable la tarea que se debe llevar a cabo y de las que no se puede prescindir. Por ello, hemos decidido realizar y analizar el proceso de localización de una página web de principio a fin mediante el uso de herramientas TAO. Concretamente, nos hemos decantado, con motivo de los gustos, intereses y motivaciones personales del autor del trabajo, por una página web con contenido sobre un videojuego, un mercado que crece a una velocidad extraordinaria y que aporta a los traductores un volumen de trabajo cada vez mayor. Finalmente, hemos considerado oportuno que el sitio web localizado sea de código abierto con tal de que, posteriormente, en caso de que este trabajo se publique en el *dipòsit digital de documents de la UAB*, no se vulneren derechos de autor.

2. Objetivos

En el ámbito de la localización, los programas TAO son herramientas de las que, en la actualidad, el traductor no puede prescindir, ya que, con frecuencia, aportan un abanico muy amplio de ventajas. En este trabajo, traduciremos *Dotabuff*, una página web con contenido sobre videojuegos, con la ayuda de una herramienta TAO, una práctica muy extendida en esta rama de la traducción, con un objetivo principal: determinar si el uso de este tipo de programas permite facilitar y agilizar la labor de traductor y, por lo tanto, constituye una herramienta de trabajo vital; o si, por el contrario, los beneficios que nos ofrecen no son suficientes para justificar su uso. Para ello, nos basaremos en la experiencia de haber localizado un producto que podría haber formado parte de un encargo real y expondremos argumentos que justifiquen esta conclusión.

El mercado ofrece distintas herramientas TAO que, a pesar de tener funciones y finalidades básicas comunes, presentan algunas particularidades que pueden hacer que el usuario se decante por una u otra, en función de una serie de factores. Analizaremos todos aquellos aspectos que debe tener en cuenta un traductor que recibe un encargo de localización de un sitio web basado en un videojuego, lo cual nos lleva a un objetivo secundario de este estudio: determinar cuál es la herramienta TAO más adecuada para un encargo de estas características.

Por último, dado que *Dotabuff* es una página web que ya está traducida en el 85% por la comunidad, nos planteamos un segundo y último objetivo secundario: comprobar cuáles son las ventajas y los inconvenientes de las traducciones hechas por los usuarios o fans del producto que se localiza, así como determinar si la traducción de la comunidad es suficiente para cumplir con los estándares mínimos de calidad o si, por el contrario, se requiere de la figura del traductor profesional en la localización de una página web como la que nos ocupa.

3. Metodología

Para lograr estos tres objetivos, seguiremos todos los pasos necesarios para llevar a cabo el proceso de localización correctamente. Antes, puesto que no se trata de un encargo real, debemos elegir la página web que vamos a traducir, de modo que presentaremos brevemente la plataforma que hemos utilizado para ello. A continuación, analizaremos el sitio web con el que trabajaremos y expondremos las características principales que hay que tener presentes en todo momento. Seguidamente, cuando hayamos adquirido una serie de conocimientos básicos sobre el producto que localizaremos, nos centraremos en las herramientas TAO: explicaremos en qué consisten exactamente, hablaremos sobre tres de las más utilizadas y decidiremos cuál de ellas es la más adecuada para este encargo, en función de nuestras necesidades.

Más adelante, explicaremos de forma detallada cómo se debe crear un proyecto, una memoria de traducción y un glosario en la herramienta TAO seleccionada. Posteriormente, revisaremos la parte de la página web que ya está traducida por la comunidad y localizaremos el resto del texto; hablaremos sobre los tipos de errores más recurrentes en la traducción hecha por la comunidad, así como de los distintos problemas de traducción que hemos encontrado a lo largo del texto. Así, tendremos una idea general de cuáles son las dificultades que el traductor debe ser capaz de resolver en un encargo similar. Por último, ejecutaremos el control de calidad de la herramienta TAO para detectar cualquier tipo de error y analizaremos los resultados obtenidos.

Para acabar, a partir de la metodología, los conocimientos y la experiencia adquiridos a lo largo de este proceso, extraeremos una serie de conclusiones en relación con los tres objetivos propuestos: valoraremos las ventajas y los inconvenientes que conlleva el uso de herramientas TAO y determinaremos si su uso facilita o no la tarea del traductor; explicaremos cuál de las tres herramientas de traducción asistida por ordenador se adapta mejor a las necesidades del traductor que se enfrenta a la localización de una página web de este tipo y haremos una reflexión sobre las traducciones hechas por la comunidad para determinar, en último lugar, si resulta o no

necesario que, detrás de un encargo como el que nos ocupa, haya un traductor profesional.

4. Elección de la página web

A la hora de elegir el producto que se localizaría y del que se haría el posterior análisis, debíamos tener en cuenta la imperiosa necesidad de que éste fuera de código abierto, *open source software* en inglés. En este tipo de software, el código fuente se encuentra siempre disponible, de manera que es posible utilizarlo, modificarlo y redistribuirlo sin pagar la licencia, lo cual tiene una serie de utilidades y ventajas. Una de las más destacadas, entre otras, es que cualquier persona puede modificar el software al margen del fin por el que se haga; esta característica facilita la creación de aplicaciones relacionadas con un producto de código abierto, así como la traducción del mismo. Por el contrario, en caso de que fuera de código cerrado, el código fuente no estaría disponible y no sería posible su libre distribución y modificación. De acuerdo con estas características, un software de código cerrado no podría haber sido objeto de este trabajo sin su correspondiente licencia con tal de respetar los derechos de autor.

4.1. Crowdin

Tras haber constatado que el producto que traducir debe ser de código abierto —y antes de presentar la página web objeto de localización y análisis en este proyecto— cabe hacer una introducción a *Crowdin*. Se trata de una plataforma en línea creada en 2009 para la localización de software de código abierto. Está dirigida no sólo a los traductores, sino también a los gestores de proyectos y, en general, a todo aquél que se ocupe de la organización de proyectos de localización de software. Entre los productos que se localizan habitualmente, hay aplicaciones para móvil, programas para ordenador, páginas web, documentos, productos audiovisuales y videojuegos.

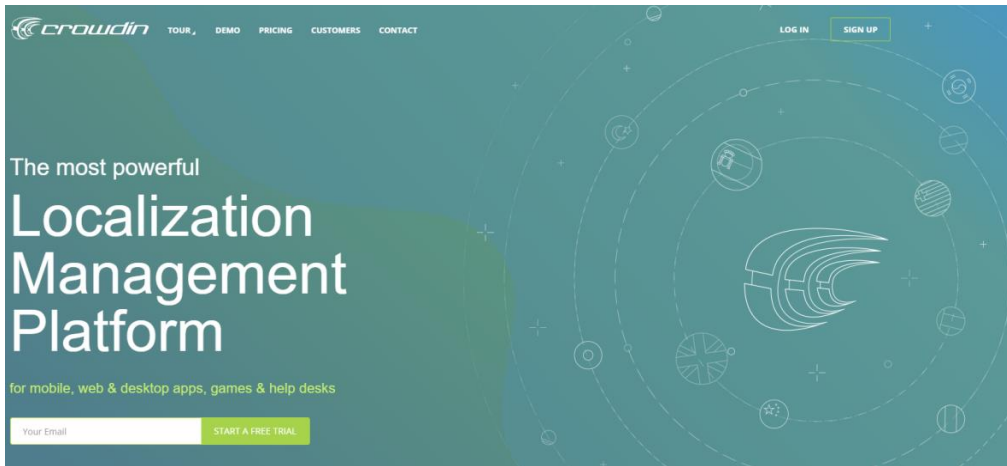


Fig. 1. Crowdin.

Después de registrarse —hay disponible una versión gratuita durante los dos primeros meses—, el traductor debe indicar cuál es su lengua nativa, qué idiomas conoce y a cuáles puede o prefiere traducir. Gracias a esta información, cuando se accede a un proyecto de localización, aparece un apartado en el que se muestra en qué estado se encuentra en ese momento la traducción del producto a los idiomas preferidos que ha seleccionado el traductor anteriormente.

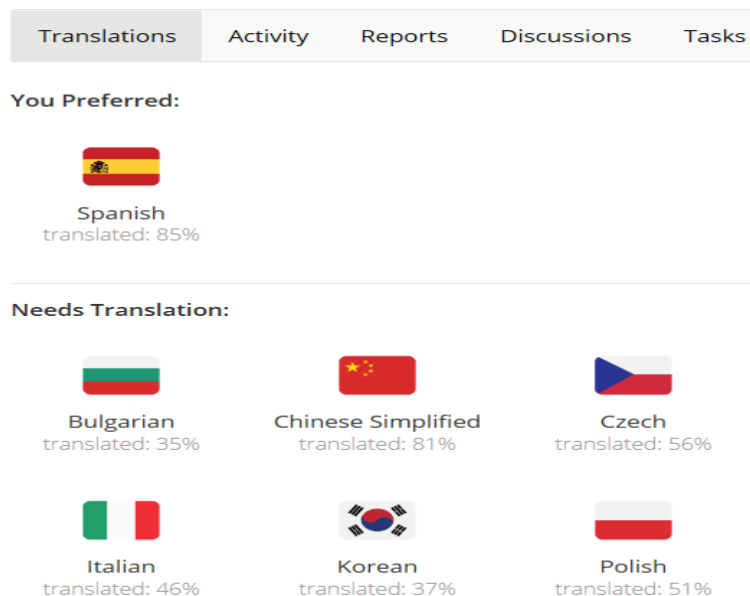


Fig. 2. Progreso de la localización del proyecto en los distintos idiomas.

Una vez hecho esto, también es posible utilizar *Crowdin* como una herramienta TAO en la nube, en la que el desarrollador o propietario del proyecto, además del texto

que traducir, tiene la opción de facilitar una memoria de traducción y un glosario para agilizar la labor del traductor y, en el caso de que así lo desee, puede permitir su descarga en formato XLIFF. De esta manera, el traductor puede obtener los archivos que contienen el texto para abrirlos con otra herramienta TAO que le resulte más conveniente y, finalmente, puede cargar los archivos con el texto traducido en *Crowdin*. En la página principal del proyecto de localización, el desarrollador o el gestor expone una serie de instrucciones que considera relevantes o necesarias a la hora de traducir. Debemos tenerlas presentes en todo momento, pues pueden ser criterios de traducción que hay que seguir, así como consejos o recomendaciones. También se nos muestran una serie de datos sobre los propietarios del proyecto, como el nombre y el correo electrónico, y el nivel de progreso en todos los idiomas a los cuales se traduce el producto.

Como otras herramientas TAO, *Crowdin* divide el texto en segmentos. Al seleccionar uno, en la parte central de la pantalla se nos muestra el segmento junto con un espacio en blanco para escribir su traducción. Además, en cada uno de ellos, hay una función llamada «Context», en la que se muestra, si consta, el contexto de cada segmento en concreto con tal de que el traductor pueda traducirlo de forma adecuada. En el caso de que no conste el contexto, existe también la posibilidad de solicitarlo haciendo clic en «Request Context».

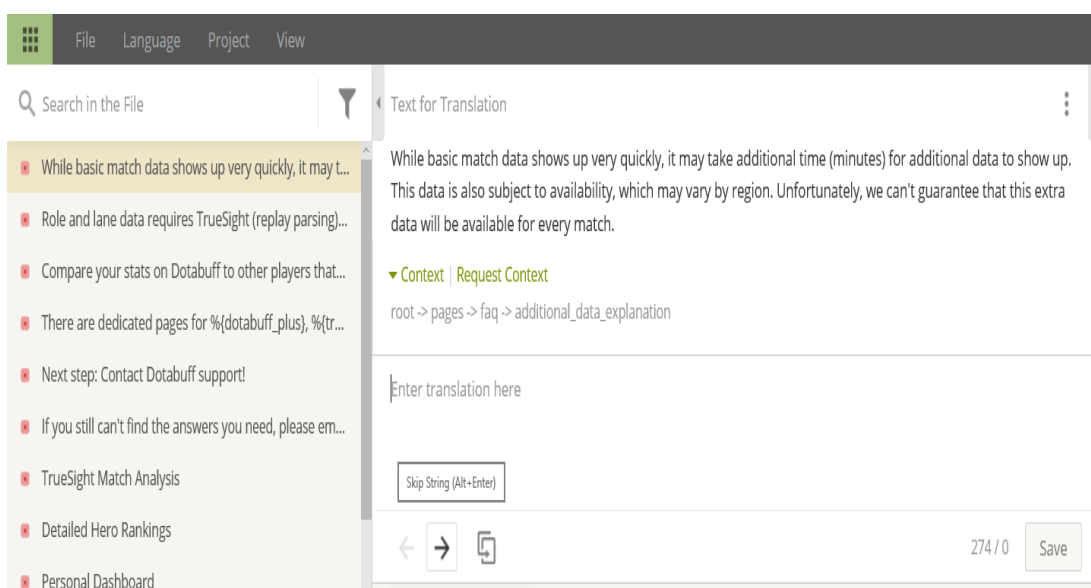


Fig. 3. Crowdin como herramienta TAO.

Crowdin dispone de otras funciones que permiten facilitar aún más, en la medida de lo posible, la labor del traductor. Un ejemplo es el apartado de discusiones que se encuentra dentro de cada proyecto y de cada idioma meta en concreto, en el que cada uno de los traductores puede exponer sus dudas o dificultades y debatir con otros participantes para llegar a una solución óptima. Asimismo, se pueden realizar búsquedas de segmentos o palabras concretas mediante un filtro —tanto en el texto original como en el texto meta— y es posible añadir comentarios a los segmentos traducidos; esto puede resultar útil para otros traductores, así como para los posteriores revisores y correctores. En última instancia, los participantes tienen la posibilidad de ponerse en contacto con las personas encargadas de gestionar el proyecto para hacer todo tipo de consultas. Esto se puede hacer a través del correo electrónico que incluye *Crowdin*.

No obstante, a pesar de las numerosas similitudes que esta plataforma pueda tener con otras herramientas TAO, como *SDL Trados*, *memoQ* o *Memsource*, encontramos algunas diferencias significativas. En *Crowdin* no se validan los segmentos a medida que se van traduciendo, sino que se utiliza un sistema de votación; se trata de una función con la que, de manera colaborativa, los participantes del proyecto revisan y corrigen los segmentos traducidos que, por último, se aprueban. Resulta peculiar el hecho de que la traducción no tiene por qué haberse finalizado completamente para que se revisen y corrijan los segmentos ya localizados, motivo por el cual a menudo estos dos procesos tienen lugar simultáneamente.

Finalmente, en los segmentos que no están traducidos, *Crowdin* cuenta con un sistema que sugiere una posible traducción. Este sistema está basado en la combinación de dos elementos: por una parte, todas aquellas palabras de las que, ya sea gracias al glosario o a la memoria de traducción del proyecto, ya se conoce la traducción; por otra parte, en el caso de que no contemos con estos dos componentes o no consten algunas de las palabras del segmento, el traductor automático de *Microsoft* es el encargado de sugerir una traducción automática. De este modo, combinando las palabras traducidas previamente mediante el glosario y la memoria con la traducción automática, el traductor puede ver en todo momento una posible traducción del segmento. Este sistema que combina la traducción asistida con la traducción automática se denomina

«concatenación» o «ensamblado», y su uso es cada día más común en la localización de software.

4.2. Dotabuff

Ser conocedor del producto que se va a traducir supone varias ventajas para el traductor. Una de ellas, entre muchas otras, es la capacidad de comprender mejor el texto original, su contexto y su finalidad, para que la tarea de causar en el lector de la lengua meta el mismo efecto que causa el texto original en sus correspondientes lectores resulte menos compleja. Por esta razón, debemos hacer una breve introducción sobre *Dotabuff*; sin embargo, es preciso hablar previamente de *Dota 2*, el videojuego en el cual se basa dicha página web.

Dota 2 es uno de los videojuegos *MOBA*, en inglés *Multiplayer Online Battle Arena*, más populares en la actualidad. Lo juegan millones de personas a diario y existe un campeonato mundial profesional, llamado *The International*, que se celebra cada año y es de tal magnitud que, en la edición de 2017, ofreció un premio que superó los 24 millones de euros, el mayor en comparación con otros torneos de videojuegos. *Dota 2* es gratuito y se obtiene a través de *Steam*, una plataforma de entretenimiento que permite descargar videojuegos para ordenador y que funciona a modo de directorio, ya que muestra todo el conjunto de los productos descargados e instalados por el usuario.

Si nos proponemos comprender *Dota 2*, una buena forma de hacerlo es poniendo atención en la denominación de *Multiplayer Online Battle Arena*, que describe el funcionamiento básico de este género de videojuegos. Es un videojuego en el que participan varios jugadores en línea, y la acción transcurre en un campo de batalla cerrado donde éstos combaten para lograr la victoria. En una partida hay diez jugadores —cinco en cada equipo—, cada uno de los cuales controla un héroe, un personaje que cuenta con unas características y habilidades únicas. El campo de batalla está formado por tres sendas —una en la parte superior del mapa, una segunda en el medio y una última en la parte inferior—, y una jungla situada fuera de las sendas y distribuida por el mapa en la que podemos encontrar una serie de monstruos que proporcionan oro y

experiencia si se eliminan. Asimismo, tal y como se puede apreciar en la imagen, a lo largo de las sendas hay repartidas una serie de construcciones. Aquellas de mayor importancia son las torretas, los barracones y, en última instancia, la fortaleza.



Fig. 4. Mapa de Dota 2.

Esta imagen ayuda a ilustrar la composición del campo de batalla. Si trazamos una línea en diagonal desde la esquina superior izquierda hasta la esquina inferior derecha, podemos ver que el mapa está dividido en dos partes iguales, una para cada equipo. Los jugadores empiezan la partida en las esquinas inferior izquierda y superior derecha, en cuyo centro se sitúa la fortaleza del equipo, y avanzan hasta el centro de cada senda, donde se encuentran ambos bandos frontalmente. Para lograr la victoria, un equipo tiene que destruir todas las torretas del enemigo de una misma senda — señaladas con cuadrados rojos y verdes grandes en la ilustración— con tal de llegar a la base del territorio enemigo y destruir su fortaleza. Por último, en cada senda aparece periódicamente un grupo de monstruos llamados esbirros, que ayuda a los jugadores a combatir contra los enemigos.

Al finalizar cada partida, *Dota 2* incorpora un sistema de análisis que lleva a cabo una serie de cálculos y estadísticas sobre cada uno de los equipos y sus jugadores. Estos y otros datos pueden consultarse en *Dotabuff* a través del enlace <https://www.dotabuff.com/>. El principal objetivo de esta página web es que los usuarios

del videojuego puedan consultar una gran cantidad de información de las partidas en las que han participado, así como la repetición de las mismas, para analizarlas y extraer conclusiones que les permitan mejorar sus tácticas y estrategias en el juego. Si profundizamos más en *Dotabuff*, vemos que ofrece distintos tipos de información: datos y estadísticas sobre las partidas jugadas, sobre otros jugadores y, por último, sobre elementos que forman parte del propio juego, como los héroes o los objetos que se pueden adquirir. Además de esto, hay un foro en el que los usuarios pueden exponer sus dudas y preguntas, un blog en el que se pueden encontrar noticias y datos relevantes o interesantes, y un apartado en el que se puede consultar todo lo relacionado con el torneo mundial *The International*. Esta página web ofrece la posibilidad de suscribirse a *Dotabuff Plus*, un servicio de pago que da acceso a funciones y estadísticas adicionales.

5. Análisis de la página web

Para realizar una buena traducción, es necesario llevar a cabo un proceso previo de análisis del texto original y de su contexto. Así pues, en este apartado nos centraremos en todos los aspectos de *Dotabuff* que deben tenerse en cuenta antes de iniciar la traducción y que nos podrán facilitar todo el proceso, siguiendo la ficha de análisis textual que propone Mariana Orozco en *Metodología de la traducción directa del inglés al español: Materiales didácticos para traducción general y especializada*. En este análisis, hablaremos sobre el autor, la lengua y el lenguaje, el género textual al que pertenece, el registro, el tono, el público al que va dirigido, la función y otros aspectos del texto original, como la forma, la estructura o la coherencia; por otra parte, cabe hacer también una introducción al léxico y la terminología que encontramos en *Dotabuff*, relevantes a lo largo de todo el proceso de localización.

5.1. Características principales de *Dotabuff*

Abordaremos, en primera instancia, algunos de los datos pragmáticos más relevantes que pueden condicionar la traducción de la página web y ser imprescindibles para tomar decisiones traductoras correctas.

En la parte inferior de la página web, se nos informa de que Elo Entertainment tiene los derechos de autor de *Dotabuff*, mientras que *Dota 2* ha sido desarrollado por Valve Corporation: «*Copyright 2017 Elo Entertainment LLC. Dota 2 is a registered mark of Valve Corporation*» (Elo Entertainment, 2017). A pesar de que el autor del sitio web es distinto, podemos concluir que Elo Entertainment se basó en el contenido de *Dota 2* creado por Valve Corporation, lo cual conlleva, tal y como veremos posteriormente, la necesidad de que haya una cierta coherencia, especialmente terminológica, entre ambos productos.

En cuanto a la lengua, el lenguaje y el género textual, *Dotabuff* pertenece al género de la página web y su lengua original es el inglés. El lenguaje es escrito, pero encontramos también una gran cantidad de material audiovisual, como imágenes y

vídeos; en la mayor parte de las ocasiones, estos dos elementos se combinan para crear un contenido dinámico y visual, a pesar de que la proporción de ambos varía en función del apartado de la página web en el que nos situemos.

Dotabuff utiliza un registro estándar en gran parte de los textos, ya que muchos son informativos y ofrecen datos objetivos sobre diferentes aspectos de *Dota 2*, como podemos apreciar en el siguiente ejemplo: «*This is a bot game and does not count for or against lifetime statistics of participating players*» (Elo Entertainment, 2017). Asimismo, podemos observar que hay fragmentos en los que el registro estándar se combina con algunos rasgos del registro coloquial: «*This player hasn't played any Greeviling matches. Bah Humbug!*» (Elo Entertainment, 2017). Podríamos afirmar que existe una diferencia de tono: en el caso de los fragmentos que tienen un registro estándar, predomina la tercera persona del singular y el tono es algo más lejano; cuando el registro es más coloquial, a menudo aparece la segunda persona del singular y el tono es próximo al público.

Dicho público debe tenerse presente constantemente a lo largo del proceso de traducción, pues es el que, finalmente, la recibirá con la esperanza de que cumpla sus expectativas. En el caso de *Dotabuff*, el público son los jugadores de *Dota 2*, es decir, tanto hombres como mujeres jóvenes, en su mayoría con una edad de entre 20 y 35 años y un nivel cultural medio. Como usuarios de este videojuego, esperan que *Dotabuff* cumpla con la función principal por la que ha sido creada: proporcionarles una serie de datos estadísticos e información variada sobre las partidas jugadas con el objetivo de avanzar en su progreso y mejorar como jugadores. Suelen estar familiarizados con el mundo de los videojuegos y es posible que incluso lo estén también con otros *MOBA* similares a *Dota 2*. Debido a su experiencia como jugadores y las características que otros videojuegos pueden tener en común con este, el receptor tiene formadas una idea y una expectativa de cómo deberían ser *Dota 2* y *Dotabuff*, no sólo en cuanto a su contenido, sino también en lo lingüístico, que debe respetar, como trataremos más adelante, la terminología y demás convenciones de este género de videojuegos y, especialmente, la terminología que aparece en *Dota 2*.

Por último, el texto presenta algunas peculiaridades en lo que a la forma respecta: cuando accedemos a la página web, por una parte constatamos rápidamente que el contenido no está formado por textos especialmente largos, sino que, a menudo, encontramos palabras aisladas que pueden conformar enlaces a otras secciones u oraciones breves; por otra parte, hay muchos casos en los que sí vemos pequeños párrafos, pero éstos también son independientes los unos de los otros y no es posible encontrar un hilo de coherencia interno entre ellos. Por este motivo, no podemos hablar de un texto único y homogéneo, sino de numerosos textos, cada uno de los cuales tiene sus propias características y proporciona información distinta.

5.2. Análisis del léxico: terminología relacionada con *Dota 2*

Anteriormente, hemos señalado la crucial importancia del léxico y la terminología de *Dotabuff* en el proceso de localización y, a continuación, trataremos de ahondar en esta cuestión. La página web contiene cuantiosa información sobre los jugadores de *Dota 2* y las partidas que han jugado, hecho que explica que una gran parte de la terminología que incluye provenga del videojuego.



Fig. 5 Listado de los objetos más utilizados en Dota 2.

Esta captura de pantalla, en la que encontramos estadísticas sobre los objetos que pueden comprarse en una partida, es un ejemplo de la amplia variedad de términos extraídos de *Dota 2*. También encontramos los nombres de todos los héroes, los nombres y las características de las habilidades de cada uno de ellos, valores estadísticos calculados a partir de los combates, etc. Como consecuencia, resulta lógico pensar que los usuarios de *Dota 2* que utilicen *Dotabuff* esperen encontrar en esta página la misma terminología que se utilice en el videojuego. El traductor debe tener presente la necesidad de que exista una coherencia terminológica entre ambas plataformas: a la hora de traducir «*Power Treads*», por ejemplo, el traductor se ve en la obligación de utilizar la traducción que ya se ha establecido en *Dota 2*. De lo contrario, el usuario podría no comprender correctamente la información sobre sus partidas jugadas y podría verse incapaz de beneficiarse de ella para progresar. Si esto sucediera, la traducción podría no cumplir la función del texto original.

La coherencia necesaria entre videojuego y sitio web puede dificultar en cierta medida la labor de localización. Tal y como veremos en el apartado de conclusiones, las herramientas TAO ofrecen algunas funciones que nos facilitan esta tarea, como la posibilidad de crear un glosario.

6. Elección de la herramienta TAO

Uno de los factores clave que facilita y agiliza el proceso de localización es el uso herramientas TAO, siglas que corresponden a «Traducción Asistida por Ordenador». En inglés, a este tipo de herramientas se las llama *CAT (Computer-Aided Translation)*. Bert Esselink, en *A Practical Guide to Localization* (2000: 359), define con brevedad y concreción la función de las herramientas TAO: «[...] *computer aided translation tools are used to support the translator, by eliminating repetitive work, automating terminology look up activities, and recycling previously translated texts*».

El autor afirma que estas herramientas ayudan al traductor en el proceso de localización agilizando y automatizando una serie de tareas que, de hacerse manualmente, requerirían un mayor esfuerzo y tiempo. Para entender de qué modo son útiles las herramientas TAO, es necesario explicar su funcionamiento. En primer lugar, se divide el texto original en segmentos según unas reglas de segmentación. De acuerdo con Bert Esselink (2000: 362), un segmento es «*a text element, which is considered by the application as the smallest translatable unit [...] These are usually sentences, but can also be chapter headings or items in a list*». Una vez hecha esta división del texto, se nos muestran dos columnas principales: la de la izquierda contiene los segmentos del texto original, mientras que en la segunda el traductor escribe la traducción. La siguiente captura de pantalla nos permite apreciarlo:

#	Source: en	Target: es			
1973	Credit card number	Número de tarjeta de crédito	X	▼	⋮
1974	MM / YYYY	MM / AAAA	X	▼	⋮
1975	Expiration date	Fecha de caducidad	X	▼	⋮
1976	Security code	Código de seguridad	X	▼	⋮
1977	Your credit card data is encrypted and secure.	Los datos de tu tarjeta de crédito están <u>encriptados</u> y seguros.	X		⋮
1978	Changing your payment method will automatically cancel your existing subscription.	Cambiar tu método de pago cancelará automáticamente tu suscripción existente.	X		⋮
1979	You will then be prompted to create a new subscription using your payment method of choice.	Se le pedirá crear una nueva suscripción usando su método de pago elegido.	X		⋮
1980	Subscribe	<u>Suscribase</u>	X	▼	⋮
1981	Learn More	Aprender Más	X	▼	⋮
1982	Subscription Status	Estado de la Suscripción	X		⋮

Fig. 6 Funcionamiento básico de las herramientas TAO.

El traductor, a medida que inserta la traducción de los segmentos, debe validarla para que la herramienta la almacene en la memoria de traducción (MT) o *translation memory (TM)* en inglés. Se trata de un sistema que almacena todas las traducciones para mostrar las que ya se han hecho anteriormente de una palabra o segmento determinados con tal de que se pueda reaprovechar rápidamente.

Otro elemento que incorporan este tipo de herramientas es el glosario, que funciona de manera similar a la memoria de traducción, con la diferencia de que éste no se va rellenando mientras se traduce, sino que los términos se incorporan previamente. Así pues, cuando aparece un término cuya traducción figura en el glosario, el traductor podrá aprovecharla y agilizar el proceso de localización. Si se dispone de MT y de glosario, el tiempo y el esfuerzo necesarios para localizar un producto pueden verse reducidos considerablemente, ya que la traducción de los segmentos ya traducidos y los términos del glosario se hace de forma prácticamente automática. Esto es así hasta tal punto que el cliente que proporciona el texto original a menudo bloquea los segmentos que se han traducido a partir de la MT, denominados «100%», para que el traductor no pueda modificarlos. Dichos segmentos no se facturan, lo cual reduce los gastos para el cliente.

Además de estas funciones, las herramientas TAO cuentan con una serie de combinaciones de teclas que permiten llevar a cabo acciones con mayor rapidez, como, por ejemplo, validar un segmento o insertar la traducción de uno traducido previamente. Así conseguimos reducir aún más el tiempo necesario para realizar la traducción. Por último, incluyen un sistema de control de calidad que, una vez finalizada la traducción, se encarga de analizar los segmentos traducidos en busca de todo tipo de errores, ya sean ortográficos, terminológicos o de traducción, entre otros. No obstante, también es necesario tener en cuenta los distintos inconvenientes que estas herramientas pueden traer consigo. Uno de ellos es la propagación de errores: gracias a la memoria de traducción, los segmentos repetidos que ya se han traducido anteriormente se completan de forma automática, de manera que, si hay un error —sea del tipo que sea— en un segmento, éste aparecerá también en todos y cada uno de los segmentos que sean idénticos. También debemos tener presente que, si utilizamos una memoria de traducción en la que se han almacenado traducciones hechas por varios usuarios, veremos que, en ella, han convergido los estilos de todos los traductores, lo cual dará lugar a que, en los segmentos cuya traducción proviene de la memoria (100%), haya probablemente diferencias de estilo significativas que debemos corregir. Por último, los errores detectados por el control de calidad no siempre son errores reales. En el apartado de conclusiones, se explicarán de forma más extensa los beneficios y los inconvenientes que ha aportado el uso de una herramienta TAO y sus funciones.

Estos son algunos ejemplos de las funciones que comparten todas las herramientas TAO, pero existen distintas herramientas y cada una tiene sus propias características y peculiaridades. Entre las más destacadas y utilizadas se encuentran *SDL Trados*, *memoQ* y *Memsources*. A continuación, analizaremos cuáles son las principales diferencias entre ellas y cuál podría ser la más adecuada para localizar un producto como *Dotabuff*.

6.1. *SDL Trados*

SDL Trados es una de las herramientas de traducción asistida por ordenador que más funciones incluye y, por lo tanto, mejor puede cumplir su cometido de apoyar al traductor en su labor. Pone a su disposición memorias de traducción, herramientas de gestión de la terminología y un control de calidad en tiempo real, entre muchas otras facilidades peculiares, como puede ser la *AdaptiveMT*, un sistema de traducción automática transformacional que «aprende de tus postediciones en cada trabajo, para que el resultado de la traducción automática refleje tu estilo, contenido y terminología» (SDL Plc, 2016).

A pesar de esto, *Trados* presenta algunos inconvenientes que pueden hacernos reconsiderar si es realmente la herramienta más práctica para traducir *Dotabuff*. Uno de ellos es el precio. Si bien es cierto que existe una versión de prueba de treinta días que permite al usuario acceder a todas las funciones del programa, superado este periodo de tiempo debemos adquirir una licencia de pago para continuar utilizándolo. Su coste puede variar entre 520€, precio de la versión más básica para un único traductor y ordenador, y 3.395€, precio de la versión profesional más completa para varios ordenadores. Además, a la hora de trabajar con un glosario importado como una base de datos terminológica que nos asista en la traducción de términos concretos, nos vemos obligados a adquirir *SDL Trados MultiTerm*, una herramienta terminológica que no está integrada en *SDL Trados* y que conlleva un aumento del coste que tiene que asumir el traductor.

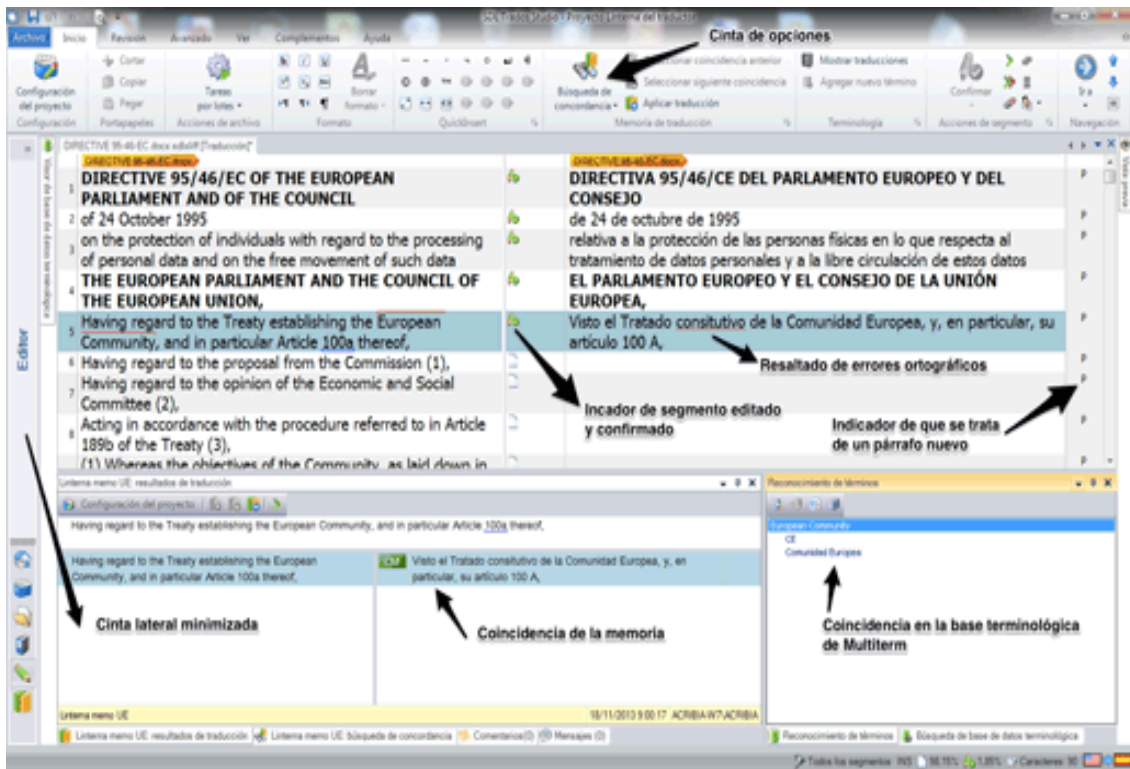


Fig. 7 Interfaz de SDL Trados.

6.2. MemoQ

Otra de las herramientas TAO más utilizadas es *memoQ*, dado que también ofrece un amplio abanico de funciones para traductores autónomos, equipos de traductores y empresas. En el caso de *memoQ*, se nos da la posibilidad de probar el producto de forma gratuita durante 45 días, 15 más que *Trados*. Una vez expira este periodo de tiempo, a diferencia de *Trados*, el usuario tiene permitido continuar utilizando la versión gratuita, aunque tiene muchas limitaciones y no es apta para proyectos de traducción profesionales. Por este motivo, para realizar un encargo profesional, el usuario debe abonar una tarifa, que varía en función del número de licencias que se quieran obtener y de si el usuario es traductor o gestor de proyectos. Una licencia de traductor cuesta 620€, mientras que la del gestor de proyectos requiere una inversión de 1.500€.

Esta herramienta de traducción asistida por ordenador, a diferencia de *SDL Trados*, incluye en la propia licencia herramientas de gestión de la terminología y creación de glosarios que pueden usarse sin necesidad de adquirir programas

adicionales. Sí existe, sin embargo, una función que puede adquirirse por separado: el *SMA (Support and Maintenance)*, un sistema que permite actualizar *memoQ* con tal de que el usuario tenga siempre a su disposición las nuevas funciones y mejoras del programa y da acceso al servicio de asistencia técnica profesional para solucionar problemas.

Por último, *memoQ* cuenta con un elemento innovador y práctico. Se llama *memoQ cloud server*, y es una versión de esta herramienta TAO en la nube. Esto significa que el traductor puede acceder a todos sus proyectos y trabajar en ellos desde un navegador web. Así pues, tiene la posibilidad de trabajar desde cualquier dispositivo conectado a Internet en cualquier lugar, y los cambios que haga en todos los archivos se almacenarán en la nube automáticamente. Esta función está disponible por 175€ mensuales tras haber superado un periodo de prueba de un mes.

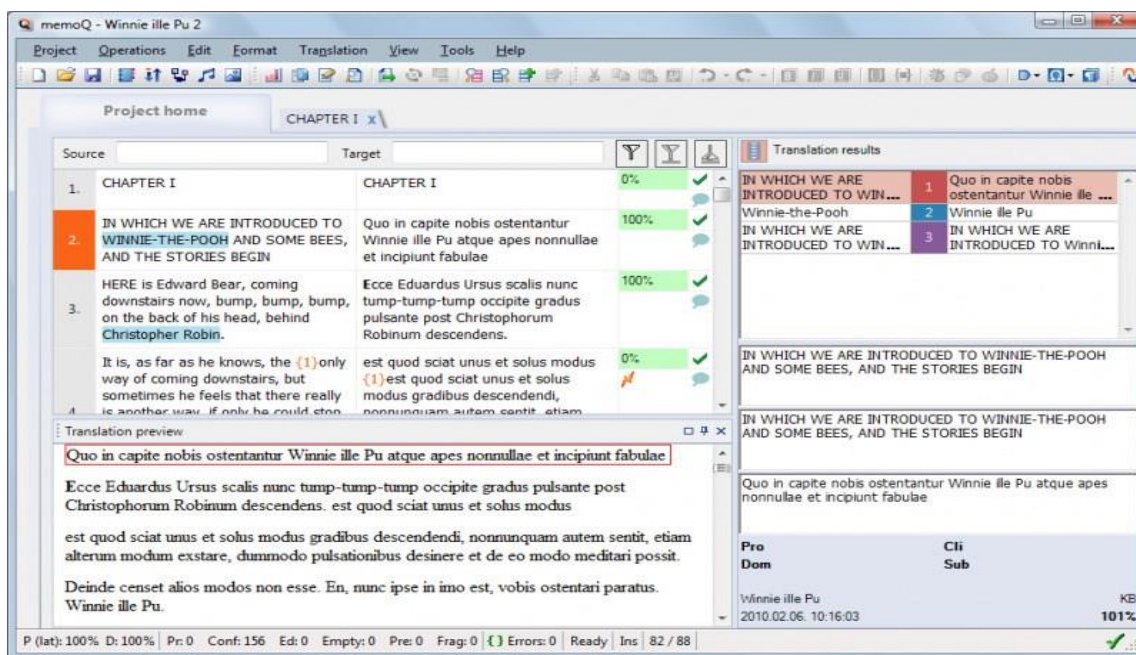


Fig. 8 Interfaz de memoQ.

6.3. Memsorce

La última de las herramientas TAO sobre la que hablaremos es *Memsorce*. Por una parte, incluye, por supuesto, todas las funciones necesarias mencionadas

anteriormente, como pueden ser la posibilidad de crear memorias de traducción y glosarios, un sistema de traducción automática que puede pre-traducir el texto si se desea, un sistema de control de calidad, etc. Por otra parte, ofrece distintas tarifas. La más básica tiene un coste de 20€ al mes y permite al usuario obtener una licencia, mientras que la tarifa más completa para agencias de traducción tiene un precio de 250€ mensuales. Asimismo, también hay disponibles tarifas para grandes empresas que se pueden personalizar y adaptar según las necesidades de la compañía. En todas estas opciones hay un periodo de prueba de 30 días.

Aunque, en este sentido, podríamos afirmar que es una herramienta más en el mercado, *Memsorce* posee unas características un tanto distintas a las de *SDL Trados* y *memoQ*. En primer lugar, es la única de las tres que permite crear una cuenta completamente gratuita sin límite de tiempo destinada a aquellos traductores que, o bien ejercen su profesión de manera ocasional, o no son profesionales. Si el usuario selecciona esta opción, tiene permitido cargar un máximo de dos archivos de 10 MB cada uno con una única memoria de traducción para traducir al mismo tiempo.

En segundo lugar, uno de los aspectos que hace que *Memsorce* sea tan innovador es que, en su totalidad y al margen de la tarifa que se utilice, se encuentra en la nube y se accede a través del enlace siguiente: <https://www.memsorce.com/>. Tal y como hemos comentado con *memoQ cloud server*, esto supone una serie de ventajas. El usuario solamente necesita un ordenador con conexión a Internet para acceder a las traducciones, se encuentre donde se encuentre y en cualquier momento; no requiere ningún tipo de instalación previa para poder utilizarlo y, por lo tanto, la licencia adquirida no estará vinculada a un dispositivo en concreto. De esta forma se da pie a que, con una única licencia, varios usuarios puedan trabajar en un proyecto común y ver los cambios actualizados que el resto de traductores hayan realizado, todo desde Internet. Además, *Memsorce* puede utilizarse en un ordenador con cualquier sistema operativo — Windows, macOS o Linux— y lo único necesario es tener conexión a Internet, mientras que *Trados* y *memoQ* sólo son compatibles con Windows.

Finalmente, tanto la interfaz de *Memsources*, como el modo en que se accede a todas las funciones resultan muy intuitivos; no podríamos decir lo mismo de *Trados* o *memoQ*, que, en comparación, son más complejos y pueden llegar a resultar confusos para un traductor que no esté familiarizado con su funcionamiento.

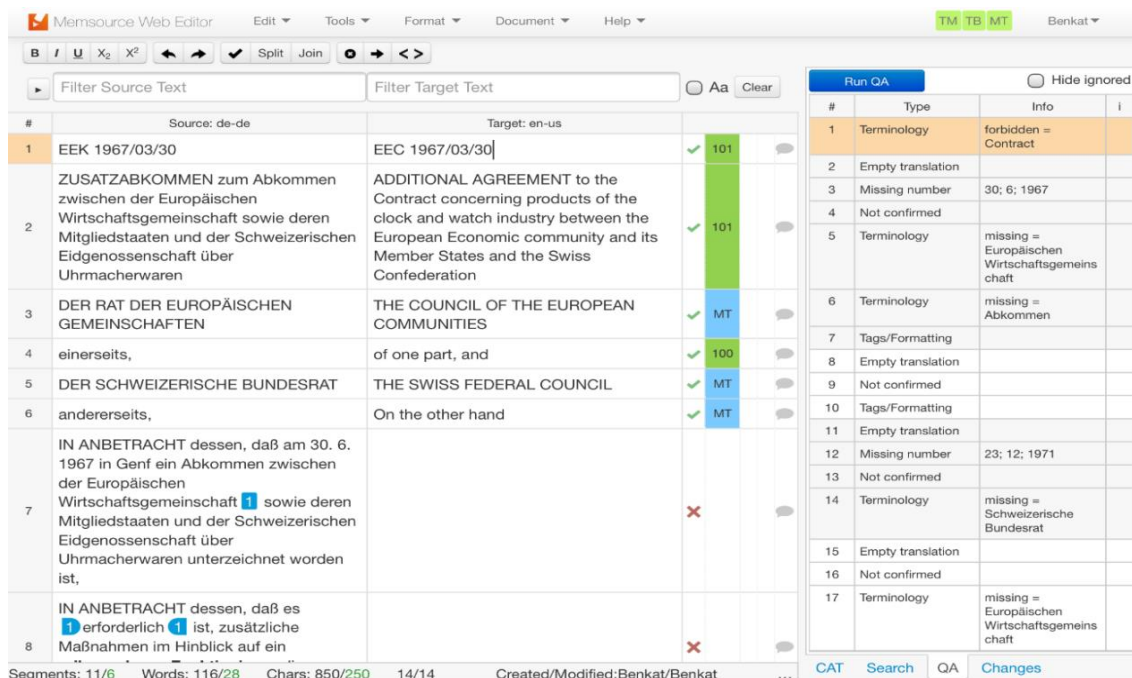


Fig. 9 Interfaz de Memsources.

En el caso de este trabajo, hemos considerado que *Memsources* es, de las tres, la herramienta que mejor cumple los requisitos necesarios para llevar a cabo este estudio y el posterior análisis del proceso de localización de *Dotabuff*, precisamente por las características expuestas anteriormente: es una herramienta basada en la nube y, como consecuencia, ofrece más flexibilidad y practicidad; la versión gratuita, debido a que el texto está agrupado en un único archivo que no supera los 10 MB, es suficiente para traducir esta página web, mientras que realizar esta tarea con *Trados* o *memoQ* habría supuesto necesariamente adquirir una licencia o traducir el texto rápidamente antes de que se acabara el periodo de prueba; con esta herramienta de traducción asistida, es posible crear un glosario en *Excel* e importarlo como base de datos terminológica, mientras que, con *SDL Trados*, nos habríamos visto en la necesidad de utilizar *Multiterm*; por último, la sencillez de uso de todas sus funciones contribuye a decantar, más aún si cabe, la balanza del lado de *Memsources*.

7. Proceso de localización y revisión

Las secciones anteriores forman parte de un análisis previo que nos aporta la información necesaria para poder llevar a cabo la localización de *Dotabuff* de manera más rigurosa y siendo mayores conocedores del producto que se traduce. En este apartado, no obstante, nos centraremos en un aspecto más práctico y daremos comienzo al proceso de localización del sitio web. En este caso concreto, cabe decir que ya estaba traducido el 85% del texto (unas 13.300 palabras), por lo que el proceso incluirá la revisión de los segmentos traducidos, además de la localización del 15% restante (unas 2.300 palabras). Este proceso de traducción del texto nuevo y revisión de los segmentos 100% es muy común en proyectos de localización de software y videojuegos, aunque, en este caso, debe tenerse en cuenta que no se trata de una traducción realizada por traductores profesionales, sino por la comunidad; es decir, jugadores de *Dota 2* y usuarios de *Dotabuff* que, de forma voluntaria, se han esforzado para que haya una versión de la página web en su propio idioma. Haremos un análisis de las ventajas y las desventajas que esto conlleva en el apartado de conclusiones. De este modo, el proceso de localización de *Dotabuff* está dividido en dos fases fundamentales: la de corrección de la parte traducida y la localización del texto restante.

Así pues, explicaremos, en primer lugar, cómo crear el proyecto de traducción en *Memsourse*, junto con la memoria de traducción y el glosario, dos recursos imprescindibles. Tras esto, revisaremos los segmentos ya traducidos: más concretamente, clasificaremos los errores detectados y justificaremos las correcciones. Finalmente, con respecto a la localización del 15% no traducido, comentaremos los problemas de traducción que hemos encontrado, las estrategias que hemos utilizado para solucionarlos y, en último lugar, las soluciones por las que hemos optado.

7.1. Creación del proyecto de traducción en *Memsourse*

Con tal de poder traducir con *Memsourse*, es necesario, previamente, iniciar sesión o crear una cuenta, crear el proyecto de traducción junto con la memoria y cargado el archivo que debemos traducir. El primer paso para hacerlo es acceder a la herramienta

TAO mediante el enlace <https://www.memsource.com/>, que nos llevará a la página principal, donde tendremos que hacer clic en *Login* para iniciar sesión.



Fig. 10 Página principal de Memsource.

Se abrirá una ventana en la que podremos introducir nuestros datos para acceder a una cuenta ya creada o, en el caso de que no estemos registrados, crear una.

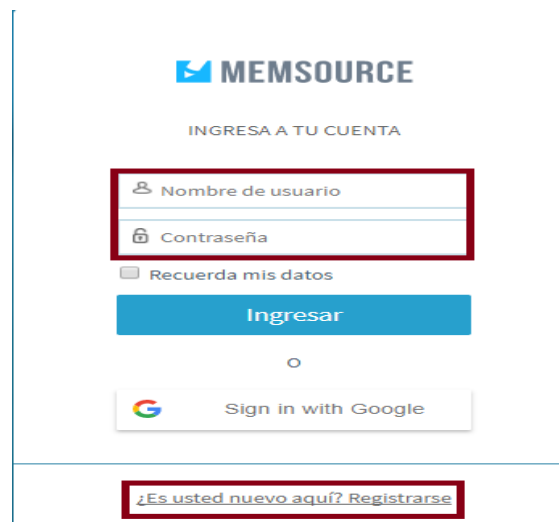


Fig. 11 Iniciar sesión o crear cuenta nueva.

Al iniciar sesión, se abrirá la pestaña *Projects*, donde se nos permitirá crear un proyecto de localización haciendo clic en *New*.

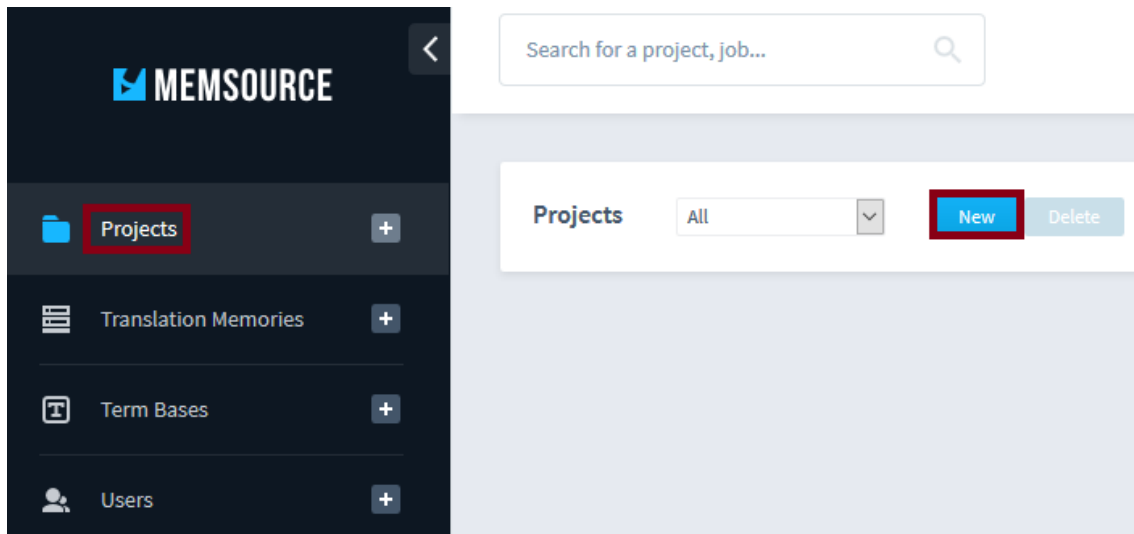


Fig. 12 Clic en el botón New para crear un proyecto nuevo.

Tras hacer clic en *New*, accederemos a otra página en la que deberemos especificar algunos detalles relevantes sobre el proyecto de localización, como el nombre —en nuestro caso, lo hemos llamado *Dotabuff_EN-ES*—, las lenguas de origen y meta y la fecha de entrega.

The image shows a 'Create Project' form with several fields. The 'Name' field contains 'Dotabuff_EN-ES'. The 'Source Language' dropdown is set to 'English'. The 'Target Languages' section shows a list of languages on the left (Southern Sami, Southern Sotho, Spanish (Argentina), Spanish (Bolivia), Spanish (Chile)) and a list on the right with 'Spanish' selected. The 'Due' field is empty. The 'Status' dropdown is set to 'New'. The 'Note' field is empty. The 'Purchase Order #' field is empty. The 'Name', 'Source Language', and 'Target Languages' labels are highlighted with red boxes.

Fig. 13 Especificamos el nombre, los idiomas de trabajo y la fecha de entrega del proyecto.

Además, en la parte inferior de la pantalla, en el apartado *Settings*, encontraremos una serie de opciones que podemos modificar de acuerdo con nuestras necesidades. Para traducir *Dotabuff*, hemos dejado estas opciones tal y como estaban de forma predeterminada, a excepción de la traducción automática y la pre-traducción,

dos opciones que hemos deshabilitado para evitar que el texto se traduzca automáticamente. Por último, cuando hemos acabado de definir esta información, hacemos clic en *Create* para crear el proyecto.



Fig. 14 Deshabilitamos la traducción automática y la pretraducción y hacemos clic en *Create*.

Una vez creado el proyecto, debemos hacer clic en él para acceder a su página principal. Aquí, podremos hacer el resto de gestiones necesarias previas a la localización, como crear un trabajo, importar el archivo que hay que localizar, crear la memoria de traducción y, finalmente, crear o importar el glosario. Para empezar, debemos crear el trabajo: en primer lugar, hacemos clic en el botón *Jobs*, lo cual nos redirigirá a la página *New Job*. Aquí, podremos importar el archivo que contiene el texto original, descargado de *Crowdin* en formato XLIFF. Esto se hace mediante el botón *Elegir archivos*, que nos permitirá seleccionarlo. Además, podemos añadir el nombre de la persona que se encargará de localizar el proyecto y la fecha límite de entrega. En cuanto al idioma meta, podemos observar que aparece el español de manera predeterminada, puesto que este es el que hemos seleccionado anteriormente en la creación del proyecto. Por último, dejamos sin marcar la casilla *Pre-translate* y hacemos clic en *Create*.

New Job

The screenshot shows the 'New Job' form with the following elements:

- File:** A text input field containing 'Elegir archivos' followed by 'Dotabuff.xliff'. The text 'Elegir archivos' is highlighted with a red box.
- Target Language:** A dropdown menu set to 'Spanish (es)' with a checked checkbox. To its right is a text input field containing 'Criado Saiz David', which is also highlighted with a red box.
- Pre-translate:** A checkbox that is currently unchecked.
- Due:** A text input field that is empty, highlighted with a red box.
- Notify linguists:** A checkbox that is unchecked, followed by a dropdown menu set to 'Nuevo Trabajo (en)'.
- Interval:** A dropdown menu set to 'All at once'.
- Create:** A blue button with the text 'Create', highlighted with a red box.

Fig. 15 Seleccionamos el archivo, escribimos quién lo traducirá y cuál es la fecha de entrega y hacemos clic en Create.

A modo de curiosidad, constatamos, en este punto de la creación del proyecto, un fenómeno del que nos habríamos percatado durante el proceso de importación del glosario si el idioma de la interfaz de *Memsource* hubiera sido el inglés. El texto que se nos muestra en la imagen está en inglés, pero también hay una parte en español. Este fenómeno se denomina «concatenación» y se produce cuando podemos diferenciar entre dos tipos de textos en un mismo cuadro de diálogo: por una parte, tenemos el texto que forma parte de *Memsource* y que corresponde a su interfaz; por otra, encontramos el texto que no pertenece al programa, sino al sistema operativo, como es el caso de «Elegir archivos». Así pues, el texto de *Memsource* se nos muestra en inglés, ya que es el idioma seleccionado en la configuración del programa, mientras que el texto que proviene del sistema operativo aparece en su idioma, el español. Debido a esta diferencia en el idioma, el inglés y el español coexisten en el mismo cuadro de diálogo. No obstante, cuando esta diferencia de lengua no se produce y el idioma es el mismo, el fenómeno de la concatenación pasa desapercibido.

Al hacer clic en *Create*, *Memsource* nos lleva a la página principal del proyecto, donde podremos comprobar que, en la pestaña *Jobs*, ha aparecido el trabajo que hemos creado, sobre el que se nos informa, entre otras cosas, del porcentaje de segmentos completados hasta el momento.

#	Confirmed	File	Status	Target
1	0%	Dotabuff.xliff	New	ES

Fig. 16 En la página del proyecto, se nos muestra el porcentaje del texto que llevamos traducido.

7.2. Creación de la memoria de traducción

El siguiente paso es crear una memoria de traducción, que constituye un recurso de gran utilidad muy habitual en proyectos de localización. Podemos hacerlo a través de la pestaña *Translation Memories*, que se encuentra en la página principal del proyecto. Si hacemos clic en *Create New*, podremos introducir el nombre —*Dotabuff_Memoria*— y los idiomas de origen y meta, dos campos que se completan automáticamente con los idiomas que hemos seleccionado en la creación del proyecto. Hacemos clic en *Create* para crearla.

Translation Memories

Select

Create New

Fig. 17 Clic en Select, en la pestaña Translation Memories.

New Translation Memory

Name Dotabuff_Memoria

Source Language English

Target Languages Spanish

Note

Create

Fig. 18 Damos nombre a la memoria y hacemos clic en Create.

Cuando hemos acabado de crear la memoria de traducción, del mismo modo que sucede al crear el trabajo, se vuelve a mostrar la página principal del proyecto, donde también podemos comprobar que hemos seguido los pasos correctamente —y hacer cambios en el caso de que fuera necesario— si accedemos a la memoria de traducción desde la pestaña *Translation Memories*.

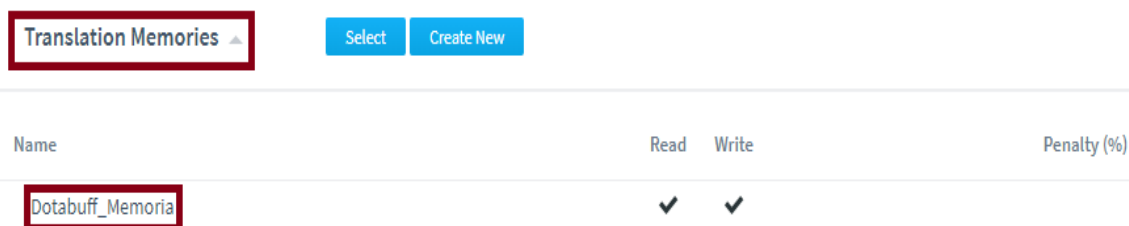


Fig. 19 En la página del proyecto, se nos muestra la memoria creada, que se puede modificar en cualquier momento.

7.3. Creación del glosario

Los proyectos de localización van a menudo acompañados de un glosario multilingüe que contiene un listado con terminología en el idioma de origen y su correspondiente equivalente en los idiomas meta. Este recurso terminológico es imprescindible como material de referencia para traducir correctamente los términos del texto original, sobre todo en aquellos proyectos que contienen terminología especializada o que pertenecen a un ámbito muy concreto, como puede ser el caso que nos ocupa: una página web basada en un videojuego específico.

A continuación, explicaremos los pasos que hemos seguido para la elaboración del glosario de *Dotabuff*. Más concretamente, explicaremos cómo se ha eliminado la terminología superflua del listado de palabras generado mediante *AntConc* y expondremos qué se debe hacer para importar dicho recurso terminológico a *Memsources*.

7.3.1. Extracción de la terminología recurrente y eliminación de la superflua mediante el uso de *AntConc*

Tras importar a *Memsourc*e el archivo que contiene el texto original de *Dotabuff*, podemos hacer un análisis, una función que aporta información sobre el número de palabras, los segmentos o las repeticiones que hay en el texto, entre otros datos.

Segmentos	Páginas	Palabras	Caracteres
2993	51.14	15710	79335

Fig. 20 Número de palabras del proyecto.

Como podemos observar en la imagen, el texto cuenta con un número considerable de palabras. El hecho de que una parte significativa de esta cantidad forme parte de la terminología específica de *Dota 2* evidencia la practicidad de crear un glosario que muestre su traducción automáticamente en la propia interfaz de *Memsourc*e: el traductor, que no se ve obligado a buscar una traducción, utiliza una terminología coherente e inequívoca a lo largo de todo el texto sin correr el riesgo de cometer errores. Tras haber completado la localización de *Dotabuff*, dedicaremos un apartado a las distintas ventajas que ofrecen este recurso terminológico y las demás funciones de la herramienta TAO utilizada.

Al elaborar un glosario, debemos ser conscientes de que debe ser una herramienta que agilice el proceso de localización. Esto nos lleva a la imposibilidad de incluir la totalidad de la terminología específica que aparece en el texto ya que, de hacerlo, el tiempo que requeriría sería excesivo e incluso mayor al tiempo que ahorraríamos gracias a él durante la posterior traducción. Por este motivo, para lograr un glosario conciso que facilite el proceso de localización, hemos tenido que establecer una serie de criterios para seleccionar los términos más relevantes. Concretamente, hemos incluido aquellos términos especializados —hayan sido o no extraídos directamente de *Dota 2*— que pueden presentar cierta dificultad para el traductor, así como los términos que no deben traducirse. En el primer caso, hemos seleccionado únicamente los términos que se repiten un mínimo de cinco veces a lo largo de todo el texto, dado que introducir términos especializados que aparecieran con menor

frecuencia habría supuesto un gran esfuerzo y no habría resultado de tanta utilidad. Dentro de este proceso de eliminación de la terminología superflua, también hemos excluido todas aquellas palabras que, a pesar de aparecer más de cinco veces a lo largo del texto, no son términos especializados y no presentan dificultad, como artículos, preposiciones, conjunciones, etc.

Llevar a cabo esta selección de términos manualmente en un proyecto de más de quince mil palabras puede ser una tarea tediosa y compleja. Por eso nos hemos servido de *AntConc*, una herramienta terminológica que nos permite averiguar rápidamente cuáles son los términos más recurrentes de un texto. Primero es necesario descargar el programa desde la página web <http://www.laurenceanthony.net/software/antconc/>. Una vez instalado, abrimos el archivo que contiene el texto para analizarlo con *AntConc*. Aquí encontramos una dificultad: el formato. Para hacerlo, el archivo debe estar en formato TXT, HTML, XML o ANT, mientras que el formato del archivo de *Dotabuff* es XLIFF. Antes de llevar a cabo este paso, sin embargo, no debemos olvidar que el archivo de *Dotabuff* contiene tanto el texto original en inglés, como un 85% de texto ya traducido al español, de manera que *AntConc* analizará también la terminología ya traducida. En cambio, si nuestro objetivo es obtener un corpus terminológico monolingüe en inglés, podemos crear un segundo proyecto en *Memsorce* en el que cargamos el archivo de *Dotabuff* y eliminamos las traducciones. Para hacerlo ágilmente, seleccionamos todo el texto pulsando las teclas Ctrl+Shift+A, y a continuación borramos todo el texto meta al mismo tiempo con las teclas Ctrl+D. Descargamos de *Memsorce* el archivo en formato DOCX y, posteriormente, lo convertimos a HTML con *Online-Convert*, un conversor de archivos al que podemos acceder en el siguiente enlace: www.online-convert.com/es.

Convierte tus documentos en HTML con este conversor gratuito online a HTML. Para convertir un documento a HTML, sólo necesitas subir el fichero y lo convertiremos en HTML instantáneamente. Puede que recibas un archivo ZIP si desde el documento de origen tenemos que separar el documento en varios ficheros.

Carga el documento que deseas convertir a HTML:

 Examinar...

Fig. 21 Conversor de archivos Online-Convert.

Una vez convertido el archivo a formato HTML, el siguiente paso es importarlo a *AntConc*. Para ello, hacemos clic en *File > Open File(s)* y lo seleccionamos.

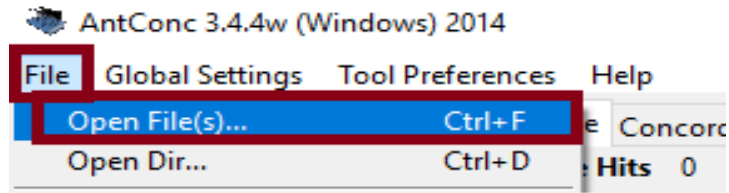


Fig. 22 Selección del archivo en AntConc.

A continuación, seleccionamos la pestaña *Word List* y hacemos clic en *Start* para analizar el texto. Como resultado, el programa nos muestra una lista de todas las palabras que aparecen en el texto ordenadas de mayor a menor frecuencia.

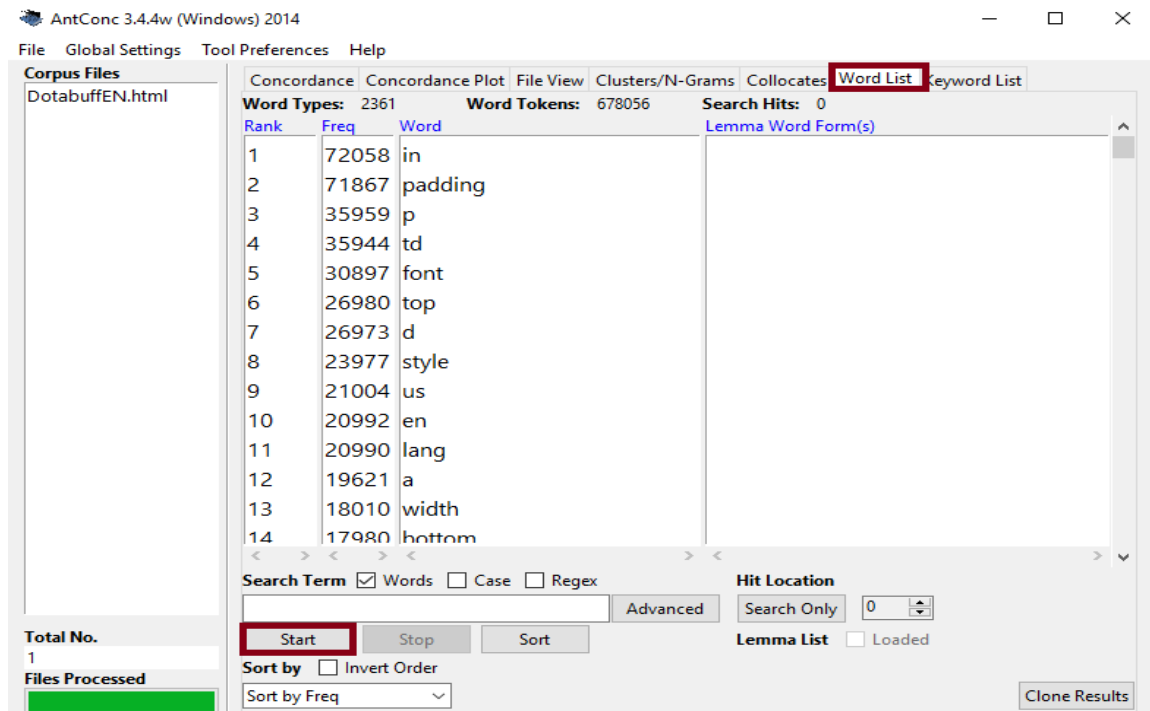


Fig. 23 Listado de las palabras que contiene el texto.

Si hacemos clic en ellas, el programa nos dirige a la pestaña *Concordance*, donde podemos ver el término y su contexto. Además, gracias al contexto, podemos comprobar con relativa rapidez si una palabra aparece aislada o, por el contrario, forma una unidad terminológica con otra, como «*winning streak*». Para detectar unidades terminológicas formadas por dos o más palabras, también se pueden utilizar las

pestañas *Clusters/N-Grams* y *Collocates*, que muestran palabras, que, por estadística, aparecen juntas muchas veces en el texto.

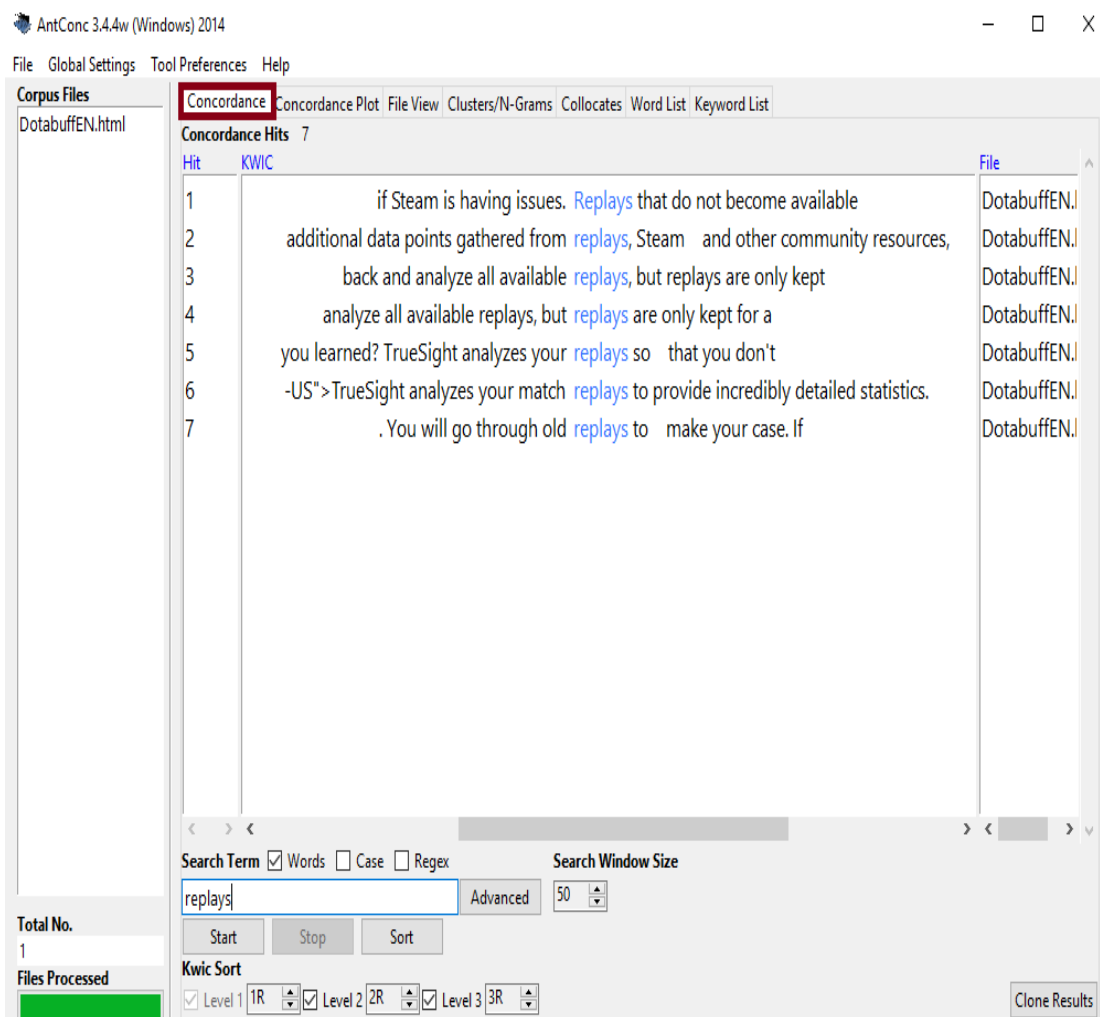


Fig. 24 Corpus lingüístico de AntConc.

7.3.2. Preparación del glosario en *Excel* y posterior importación a *Memsorce*

Una vez completado el proceso de análisis de *AntConc* y aplicados los criterios de selección mencionados anteriormente, tenemos toda la información necesaria para elaborar el glosario. En este caso, hemos creado un documento en *Excel* y utilizado dos columnas: una primera en la que se escribe el término en el idioma original y una segunda con su correspondiente traducción.

	A	B	C	D	E	F	G
1	en			es			
2	ranked match			clasificatoria			
3	matchmaking match			partida de emparejamiento			
4	real match			partida real			
5	eSports match			partida de eSports			
6	match history			historial de partidas			
7	matches played			partidas jugadas			
8	Dotabuff			Dotabuff			
9	Dotabuff Plus			Dotabuff Plus			
10	Dotabuff prepaid code			código de prepago de Dotabuff			
11	Dotabuff account			cuenta de Dotabuff			
12	Dotabuff profile			perfil de Dotabuff			
13	player			jugador			
14	player ranking			clasificación del jugador			
15	player skill			habilidad del jugador			
16	team			equipo			
17	Dota			Dota			
18	Dota 2			Dota 2			
19	Dota 2 API			API de Dota 2			
20	expose public match data			compartir estadísticas de partidas			

Fig. 25 Elaboración del glosario en Excel.

Tras completar el glosario, debe importarse a *Memsorce* para que la herramienta TAO nos muestre las traducciones de los términos y éste cumpla así su principal función. Antes de hacerlo, hay que tener en cuenta que *Memsorce* únicamente reconocerá las dos columnas que conforman el glosario como original y traducción si utilizamos el código internacional de idioma: en la columna que contiene los términos en inglés, debemos añadir una celda inicial en la que escribimos «en», mientras que añadimos «es» en la columna con las traducciones al español. De este modo, *Memsorce* sabrá interpretar y procesar correctamente este recurso terminológico.

A continuación, importamos el glosario a *Memsorce* siguiendo estos pasos:

- 1) En la ventana del proyecto de *Dotabuff*, bajamos hasta el apartado Glosarios y hacemos clic en Crear nuevo.



Fig. 26 Clic en «Crear nuevo»

- 2) Introducimos el nombre del glosario y los idiomas y hacemos clic en Crear.

The image shows a form titled 'Crear Glosario'. It contains three main input areas: a text field for 'Nombre' containing 'Dotabuff_Glosario', a multi-select field for 'Idiomas' with 'Español' and 'Inglés' selected, and a text area for 'Nota'. A blue 'Crear' button is located at the bottom of the form. The 'Nombre' and 'Idiomas' labels and the 'Crear' button are highlighted with red rectangular borders.

Fig. 27 Introducción del nombre y los idiomas del glosario.

- 3) Al volver a la ventana del proyecto, podremos comprobar que se ha creado el glosario. Debemos hacer clic en el nombre que le hemos dado para acceder a él.

The image shows a table listing the created glossaries. The table has a header row with columns for 'Nombre', 'Leer', 'Escribir', and 'CC'. The first row of data contains the name 'Dotabuff_Glosario' and three checkmarks under the 'Leer', 'Escribir', and 'CC' columns. The 'Dotabuff_Glosario' text is highlighted with a red rectangular border.

Fig. 28 Clic en el nombre del glosario para abrirlo.

4) Hacemos clic en Importar.

Importar / Exportar

Importar

Exportar

Fig. 29 Importación del glosario.

5) Se abre un cuadro de diálogo en el que se vuelve a dar el fenómeno de la concatenación. Debemos seleccionar el archivo del glosario en formato de *Excel*, dejar el resto de opciones predeterminadas y hacer clic en Importar.

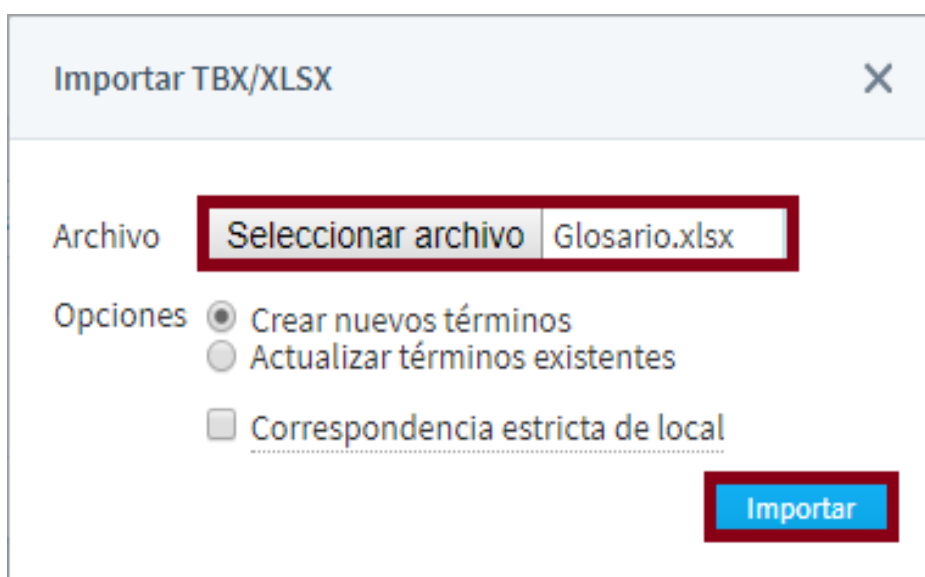
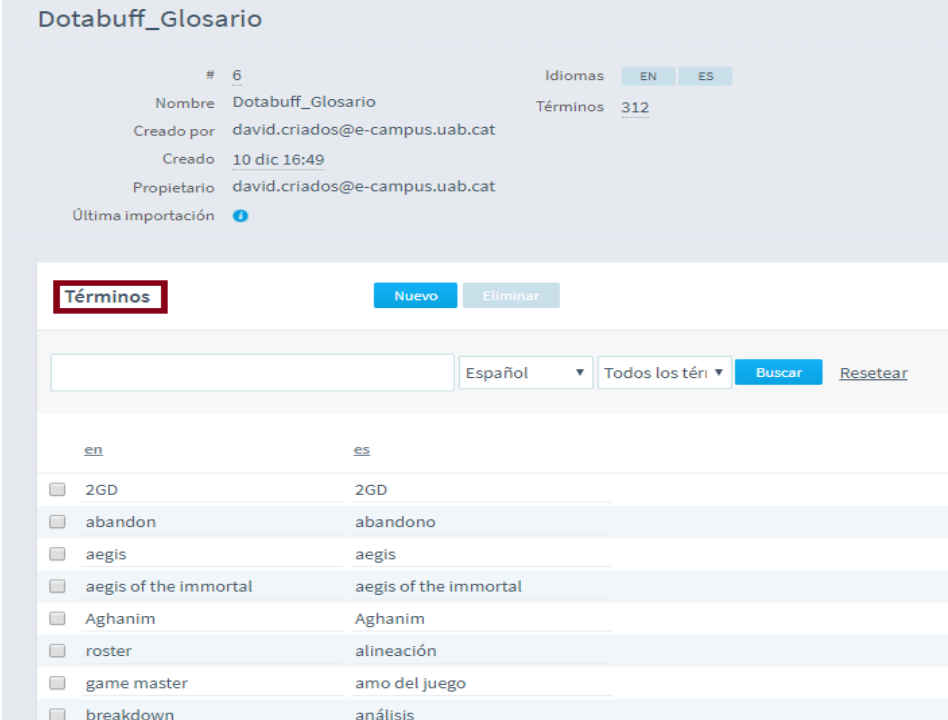


Fig. 30 Selección del archivo que contiene el glosario.

6) Se abrirá el glosario con la lista de términos actualizada.



Dotabuff_Glosario

6 Idiomas EN ES

Nombre Dotabuff_Glosario Términos 312

Creado por david.criados@e-campus.uab.cat

Creado 10 dic 16:49

Propietario david.criados@e-campus.uab.cat

Última importación

Términos Nuevo Eliminar

Español Todos los téri Buscar Resetear

en	es
<input type="checkbox"/> 2GD	2GD
<input type="checkbox"/> abandon	abandono
<input type="checkbox"/> aegis	aegis
<input type="checkbox"/> aegis of the immortal	aegis of the immortal
<input type="checkbox"/> Aghanim	Aghanim
<input type="checkbox"/> roster	alineación
<input type="checkbox"/> game master	amo del juego
<input type="checkbox"/> breakdown	análisis

Fig. 31 Listado de términos del glosario importado en Memsource.

7) Finalmente, en la parte superior derecha de la interfaz en la que traducimos el texto, la casilla TB, que corresponde a *Term Base* en inglés, se nos mostrará en verde. Esto significa que el glosario ha sido incorporado correctamente al proyecto y *Memsource* podrá utilizarlo.



Fig. 32 Casilla «TB» en verde.

Una vez el glosario está importado a *Memsource*, esta herramienta TAO nos da la opción, en el caso de que se necesario, de añadir o eliminar términos con tal de actualizarlo a medida que hacemos la traducción. Esto puede hacerse de dos maneras. La primera es acceder a la página del glosario en la que se nos muestran todos los términos que contiene y hacer clic en Nuevo. A continuación, insertamos el término original en el recuadro de la izquierda y su equivalente en el de la derecha y hacemos clic en Agregar para guardarlo.

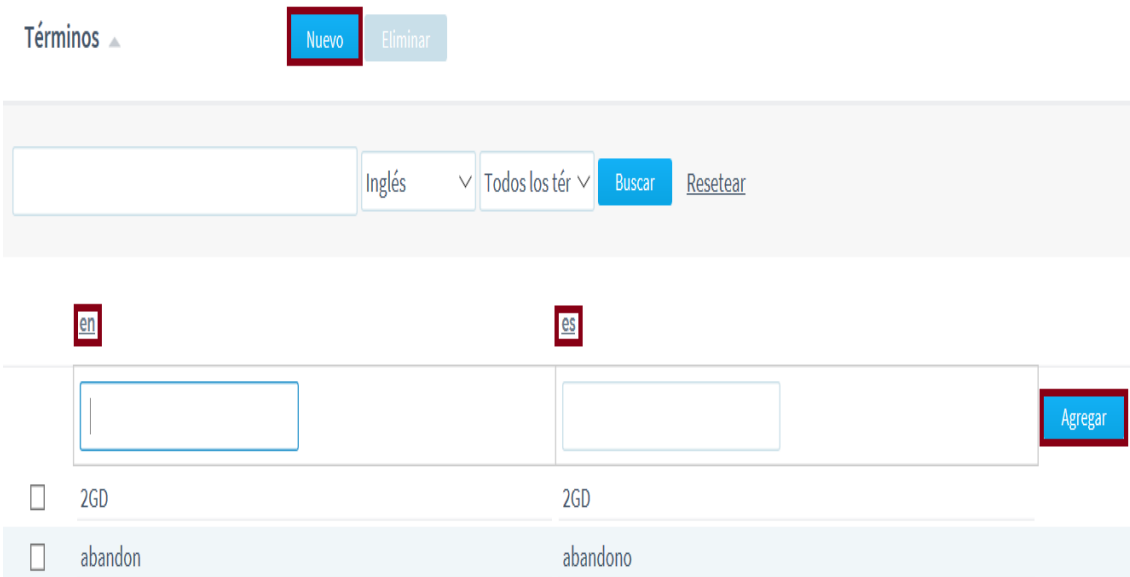


Fig. 33 Clic en Nuevo y Agregar para añadir término al glosario.

Hay otro sistema para hacer esto. Si nos encontramos dentro de la interfaz de traducción de *Memsources*, podemos seleccionar el término que queremos añadir y hacer clic en *Tools > Add Term* o bien utilizar la combinación de teclas *Alt+T*.

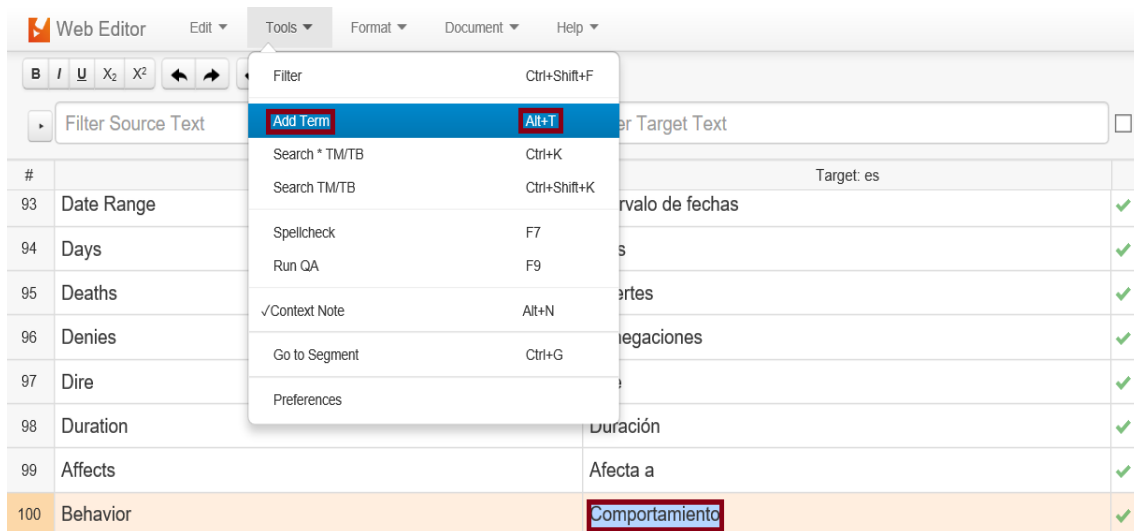


Fig. 34 Seleccionamos el término y hacemos clic en Add Term o pulsamos Alt+T.

Al hacerlo, aparecerá un recuadro en la parte inferior de la pantalla en el que, si hemos seleccionado el término traducido, tendremos que especificar el original, o viceversa. Para añadirlo, hacemos clic en *Add* o pulsamos la tecla *Intro*.

Fig. 35 Insertamos el término original o traducido y hacemos clic en Add o pulsamos la tecla Intro.

Finalmente, después de crear el proyecto en la herramienta TAO y añadir los elementos necesarios que nos facilitarán la localización del texto, podemos empezar a traducir. Para entrar en la interfaz de traducción de *Memsource*, debemos ir a la página principal del proyecto y hacer clic en el nombre que le hemos dado. Se abrirá la interfaz, en la que encontraremos el texto dividido en segmentos, que validaremos mediante la combinación de teclas Control + Intro a medida que introduzcamos las traducciones correspondientes.

7.4. Revisión de los segmentos traducidos previamente

Como ya hemos explicado, el 85% del texto de *Dotabuff* ha sido traducido por la comunidad, de manera que unas de las tareas que hemos llevado a cabo en este proyecto ha sido la de revisión de los segmentos que ya estaban localizados y corrección de los errores. Se ha realizado de manera metodológica, siguiendo la clasificación de tipos de error que propone Mariana Orozco Jutorán en *Metodología de la traducción directa del inglés al español: Materiales didácticos para traducción general y especializada*. Orozco divide los tipos de error en dos subgrupos: los de «corrección de estilo» y los de «revisión de traducción». El primero de ellos engloba todos aquellos errores que tienen relación con la expresión en la lengua de llegada y que, por lo tanto «detecta y subsana un corrector de estilo» (errores de coherencia, cohesión, estilo, registro, etc.); el segundo incluye los errores estrictamente de traducción, los cuales sólo puede detectar el revisor de traducciones, conocedor de los textos original y meta (contrasentido, falso sentido, no mismo sentido, calco, etc.).

Cabe decir que, en los segmentos traducidos por la comunidad, hemos encontrado una cantidad considerable de errores. Hablar de todos ellos resultaría un tanto repetitivo y, en muchos casos, no aportaría información relevante para alcanzar los objetivos propuestos en este trabajo. Así pues, nos limitaremos a exponer, de cada uno de los tipos de error detectados, algunos ejemplos que sean ilustrativos y representativos.

7.4.1. Errores de corrección de estilo

Empezando por los errores de «corrección de estilo», los que hemos encontrado han sido de cohesión, estilo, formulación, ortografía, puntuación, registro, tipografía, tiempos verbales, usos idiomáticos o incorrectos y vocabulario). En primer lugar, los errores ortográficos han sido uno de los más recurrentes y de fácil corrección a lo largo de la traducción. Hemos observado que, en muchas ocasiones, se producían a causa de tildes incorrectas, como en «victorías» o «Partidas Reáles Solamenté», o bien porque faltaba una letra, algo muy habitual cuando no se escribe a mano: «aquiridas».

Asimismo, los errores de puntuación han sido también frecuentes, especialmente en aquellos aspectos en los que el inglés y el español difieren. Es probable que los traductores no profesionales de la comunidad desconocieran que, en español, al contrario que en inglés, se debe poner un signo de exclamación al principio, además de al final de la frase, o que no está permitido el uso de la raya para abrir un inciso sin que haya otra que lo cierre: «Vota!»; «El equipo más fuerte tenía la mayor chance de ganar el The International —incluso si eso significaba que era menos estable para mí.».

Los segmentos en los que el autor del texto original se dirige al lector también han supuesto una dificultad, que reside en el hecho de que, en inglés, el pronombre personal «*you*» puede significar tanto «tú» como «ustedes». En el contexto de esta página web, resulta más adecuado tratar al lector de «tú», ya que está destinada, por lo general, a un público joven. No obstante, los traductores de la comunidad han traducido, en varias ocasiones, «*you*» por «usted» y, además, en varios otros casos —a veces

incluso en un mismo segmento— se ha traducido por «tú», lo cual da lugar a un error de registro y, a su vez, a un error de coherencia interna.

En cuanto a los errores tipográficos encontrados, podríamos decir que se deben, en su mayoría, a un uso incorrecto de las mayúsculas. En inglés, en títulos, se debe escribir la primera letra de cada palabra en mayúscula, algo que no es correcto en español. Esto ha dado lugar a errores como «Redes Sociales»: «Redes» debe escribirse en mayúscula, puesto que es la primera palabra de una línea, mientras que no hay motivo alguno para hacer lo mismo con «sociales», a pesar de que en el texto original sí esté en caja alta.

Otro tipo de error detectado es el que hace referencia al tiempo verbal de la oración, un ejemplo ilustrativo del cual puede ser el siguiente: el segmento original es «*The strongest team that had the highest chance of winning The International - even if that meant it was less stable for me.*», y la traducción hecha por la comunidad es «El equipo más fuerte tenía la mayor chance de ganar el The International - incluso si eso significaba que era menos estable para mí.». A priori, sin tener en cuenta otros errores, podría parecer que los verbos «*had*» y «*meant*» están traducidos en el tiempo verbal correcto. Sin embargo, debemos enmarcar esta oración en su contexto: si la buscamos dentro del sitio web o nos fijamos en los segmentos anteriores, podemos observar que es una respuesta a una pregunta de un cuestionario de identidad: «*Assuming you were good enough at Dota to go pro, what would you look for in a team?*». Esta pregunta nos plantea una situación hipotética, por lo que los verbos de la respuesta deben estar en subjuntivo, el modo verbal que utilizamos en español para expresar información hipotética o incierta. Así pues, una posible traducción es «El equipo más fuerte que tuviera más posibilidades de ganar el The International, aunque eso supusiera menos estabilidad para mí.».

En relación con los verbos, la traducción hecha por la comunidad presentaba una serie de errores de uso idiomático, sobre todo de la voz pasiva, que en inglés se utiliza con mucha más frecuencia que en español, donde la voz activa es más natural. Debemos tener en cuenta esta diferencia entre ambos idiomas porque, a menudo, si traducimos

las pasivas en inglés por pasivas en español, el texto meta no resulta tan genuino y natural como debería. De acuerdo con esto, es muy probable que un hablante nativo no dijera «Este comentario fue eliminado por un moderador», sino «Un moderador ha eliminado este comentario».

En la parte del texto traducida por la comunidad, hemos detectado también errores de formulación incorrecta, es decir, frases o párrafos que no estaban bien formulados. «Esta repetición aún o ya no está disponible en Steam.» es una oración cuyo significado resulta difícil de comprender debido a «aún o ya». Para mejorarla, estos dos adverbios podrían separarse en dos oraciones distintas: «Esta repetición aún no se ha añadido a Steam o ya no está disponible.».

Un error similar al anterior es el de estilo, que se produce cuando un párrafo o una frase son poco afortunados, como sucede en el fragmento siguiente, en el que se le propone al usuario de Dota 2 que juegue con los héroes que todavía no ha utilizado: «¿Qué tal sería darles una oportunidad?». La oración es correcta; no obstante, podríamos encontrar una manera más natural de expresar esto mismo en el idioma de llegada: «¿Por qué no los pruebas?».

Por último, se han producido algunos errores de cohesión, concretamente de concordancia. El ejemplo que presentaremos a continuación resulta un tanto peculiar, dado que se trata de un segmento en el que hay una variable, es decir, un elemento que puede variar, como pueden ser cifras, nombres de jugadores, objetos, etc. En este caso, la variable consiste en una cifra: «*Player randomly picked their hero %{number} time(s).*». En inglés, es posible añadir «(s)» después de la palabra «time», de modo que, cuando la cifra sea mayor a uno, no se producirá problema alguno de concordancia. No obstante, la comunidad ha traducido «*time(s)*» por «vez», que sólo puede ser singular. Esta solución funciona únicamente cuando la variable se sustituye por el número uno; si es mayor, se produce un problema de concordancia. Por supuesto, añadir «(s)» detrás de «vez» no es posible, pues el plural —«veces»— se forma cambiando la «z» por una «c» y añadiendo «es» al final. Así pues, con tal de evitar este error, podemos traducir «*time(s)*» por una palabra cuyo plural se forme con una «s»: «El jugador ha elegido su

héroe al azar en %{number} partida(s).». «Partida» no sólo cumple con esta condición imprescindible, sino también que es un término más preciso que el original.

7.4.2. Errores de revisión de traducción

Nos centraremos, ahora, en los errores de «revisión de traducción», que se han dado con menor frecuencia que los de «corrección de estilo». Dentro de este grupo, el más recurrente ha sido el falso sentido, en segmentos donde el significado de la traducción de un término en concreto es distinto al original. Un ejemplo de esto puede ser «NET». La traducción que constaba es «ORO»; sin embargo, si consultamos el contexto dentro de la página web, es posible comprobar que no hace referencia al oro ganado por cada jugador, sino al valor neto del jugador en una partida determinada, un concepto muy distinto. Errores como este ponen de manifiesto la necesidad de documentarse y utilizar como referencia el texto original en su contexto, dentro del sitio web.

Sucede lo mismo con el «no mismo sentido» y el «sin sentido», también presentes en la traducción hecha por la comunidad. La oración «*Everyone starts on a level playing field and all decisions are made in game.*» puede ser ilustrativa del «no mismo sentido», traducida por «Todos empiezan de la misma forma y todas las decisiones son hechas en el juego.». Más concretamente, el error radica en «de la misma forma», ya que la traducción correcta de «*on a level playing field*» es «en igualdad de condiciones», que tiene un significado y un matiz ligeramente distintos a pesar de que la diferencia no es tan grande como en el falso sentido.

El «sin sentido» se produce cuando un término o expresión no tienen sentido en español. De entre los detectados, uno de los más claros es la traducción incorrecta de «*resumed the match*», «resumió la partida». Esta expresión en el idioma de llegada ha dado lugar a un sin sentido; para corregirlo, podemos tomar como referencia otros videojuegos similares, en los que veremos que una traducción posible podría ser «reanudó la partida».

No es descabellado pensar que el último error presentado se ha cometido como consecuencia de un calco léxico, de manera que nos encontramos ante dos tipos de errores distintos en un segmento. No obstante, los calcos más frecuentes se han producido debido a la decisión traductora de mantener algunos términos en inglés en lugar de buscar un equivalente en español: para encontrar el equivalente de «*lastest matchmaking matches*» —traducido por la comunidad por «últimas partidas de matchmaking»— podemos traducir «*matchmaking*» por «de emparejamiento», un término que, de hecho, aparece ya traducido en la versión en español de *Dota 2*.

Además, en el 85% del texto de *Dotabuff* ya traducido, hay dos tipos de errores relacionados con la terminología de *Dota 2* que son especialmente recurrentes. Estos errores han sido la consecuencia de una falta de documentación terminológica, pues, en la mayor parte de los casos, el traductor no ha llevado a cabo la labor de buscar todos aquellos términos que aparecen traducidos en el videojuego para mantener la coherencia con la página web. A pesar de esto, no podemos afirmar que el traductor no fuera consciente de la necesidad de mantener esta coherencia entre *Dota 2* y *Dotabuff*. Fijémonos en este segmento: «Necesitas activar la opción de "Exponer datos de las partidas públicamente" (*This maybe has another name in the game, I don't know it*) en el cliente de *Dota 2* para que tus estadísticas figuren den Dotabuff.». Aquí, el propio traductor introduce un inciso —que no está en el texto original— en el que aclara a los posteriores traductores o revisores que es probable que «exponer datos de las partidas públicamente» tenga una traducción distinta en el videojuego y que no se ha consultado. En efecto, si accedemos a la ventana de ajustes de *Dota 2*, vemos que está traducido como «Compartir estadísticas de partidas». Este ejemplo en concreto constituye un error de cierta gravedad, teniendo en cuenta que se trata de un ajuste del videojuego que el lector podría no localizar porque tiene un nombre distinto al que aparece en la página web.

El segundo tipo de error que tiene que ver con la terminología se ha producido al traducir un término propio de *Dota 2* de dos o más formas distintas a lo largo del texto, en ocasiones incluso en un mismo segmento. Esto da lugar a una falta de coherencia que puede afectar a la comprensión del texto, puesto que el lector puede

pensar que se trata de dos conceptos diferentes, cuando, en realidad, es uno solo. Este es el caso de «*carry*», un término que se utiliza para referirse a un tipo específico de héroe: hay segmentos en los que la comunidad los ha traducido por «portador» y otros donde han optado por mantener la palabra inglesa. Los errores de coherencia como este pueden ser consecuencia de la intervención de dos o más traductores y la falta de unificación de criterios.

Los errores de transferencia, en los que el traductor no se aleja lo suficiente del texto original y la frase traducida es poco natural, han sido otros de los detectados. La comunidad propone «Por favor consulte las preguntas frecuentes para más información.» como traducción de «Please see the FAQ for more information.». En inglés, es habitual el uso de las fórmulas de cortesía en productos como programas, aplicaciones o páginas web para pedir al usuario que lleve a cabo una acción determinada; sin embargo, el español no utiliza dicho recurso en este tipo de situaciones. Por este motivo, resulta más natural omitir la fórmula de cortesía: «Dirígete a las Preguntas frecuentes para más información.».

A lo largo del texto meta escrito por la comunidad, hemos observado algunas inadecuaciones al encargo de traducción que consistían en una característica muy concreta de éste. El texto del que nos ocupamos en este trabajo pertenece a una página web que contiene todo tipo de estadísticas y otros datos, organizados de manera distinta, ya sea en listas, gráficos, etc. Los errores de inadecuación al encargo detectados se han producido en segmentos que contenían palabras de una tabla, donde el espacio es limitado. El traductor debe buscar el segmento en *Dotabuff*, comprobar si existe o no esta limitación y, si fuera necesario, buscar una traducción que se ajuste a la tabla en la que se encuentra. De lo contrario, el término podría no caber en ella y los desarrolladores del sitio web se verían obligados a reducir el tamaño de la fuente, algo que podría dificultar su lectura. Este incidente puede evitarse si utilizamos una abreviación que sea comprensible para el lector.

Por último, también hemos detectado algunos errores de omisión, en los que el traductor omitía información importante del original en el texto de llegada. En la versión

en español de «*Plus subscribers can see their personal position and detailed ranking statistics even if they aren't in the top 100.*», segmento traducido como «Los suscriptores Plus pueden ver su posición personal incluso si no están en los 100 mejores.», constatamos que se ha omitido uno de los dos elementos principales de la oración: que los suscriptores Plus pueden ver —además de su posición personal— sus estadísticas de clasificación detalladas.

7.5. Localización de los segmentos no traducidos

Otra de las tareas llevadas a cabo ha sido la de localizar los segmentos sin traducir, que constituían el 15% del texto, una fase del proceso de localización en la que se nos han presentado dificultades y problemas de traducción. En *Metodología de la traducción directa del inglés al español: Materiales didácticos para traducción general y especializada*, Orozco propone una clasificación que recoge los distintos tipos de problemas de traducción «en función de la etapa de elaboración de la traducción» (Orozco, 2012). De acuerdo con dicha clasificación, existen cuatro tipos principales de problemas (de comprensión, de transferencia, de reexpresión y pragmáticos), los tres primeros de los cuales pueden ser lingüísticos o extralingüísticos. En este apartado, expondremos los problemas detectados en la traducción de *Dotabuff* y el camino que hemos seguido para llegar a la solución propuesta. De igual forma que sucede con los errores de traducción, el hecho de que muchos de los problemas encontrados sean recurrentes a lo largo del texto ha permitido resolverlos, en muchos casos, utilizando las mismas estrategias. Por esta razón, nos limitaremos a explicar los ejemplos representativos de cada tipo que permitan exponer una idea general de a qué se enfrenta el traductor en un encargo de estas características.

El primer tipo problema que se menciona en la clasificación es el problema de comprensión lingüístico, que engloba términos, expresiones, estructuras, mecanismos de cohesión, etc. que el traductor no entiende al leer. En el texto que hemos localizado, este error se ha debido, con frecuencia, a la falta de contexto en segmentos formados por pocas palabras o incluso por una única. Un ejemplo es el segmento «*none*»; sin más

información sobre el contexto, resulta complicado saber cómo traducirlo correctamente; sin embargo, podemos consultar la pestaña de notas de *Memsorce* — que se encuentra debajo de la columna que contiene el texto original—, donde, en ocasiones, se muestra al traductor en qué parte de la página web está el segmento que está traduciendo en ese momento. En el caso de este segmento concreto, podemos leer «*effect_types*», de lo que podemos concluir que «*none*» quiere decir «ningún tipo de efecto». Así pues, una posible traducción puede ser «ninguno», ya que, por el lugar del sitio web en el que se encuentra no es necesario especificar que se está hablando de «tipo de efecto».

Los problemas de comprensión extralingüísticos han sido de los más habituales. Dado que *Dotabuff* es una página web en la que abundan toda clase de términos específicos de *Dota 2* y otros videojuegos similares, hemos encontrado un gran número de términos —nombres de objetos, habilidades de héroes, modos de juego, etc.— cuyo significado desconocíamos, como «*backdooring*». Para resolver problemas como este, el traductor puede recurrir a diccionarios que contienen terminología especializada de videojuegos, como *Gamer Dic*, un diccionario en línea al que se puede acceder mediante el enlace www.gamerdic.es y que supone una fuente de gran utilidad para resolver esta duda, ya que está escrito por jugadores que conocen el ámbito de los videojuegos en profundidad. Si buscamos «*backdooring*», esta herramienta nos remite a la definición de «*back door*». Pese a que el término aparece en el contexto de *League of Legends*, *Dota 2* tiene un funcionamiento muy parecido, de manera que la definición nos permitirá entender el concepto.

Back Door

Del inglés back door (puerta de atrás).

En el videojuego *League of Legends*, estrategia en la que uno o más campeones atacan las estructuras del equipo enemigo (como torretas, inhibidores, etc) sin el apoyo de sus minions. En otras palabras, llegar sigilosamente a la base enemiga sin empujar la línea primero.

Fig. 36 Definición de «back door» en *Gamer Dic*.

Además, también hemos encontrado este mismo problema en términos que podrían pertenecer al léxico general y que tienen, sin embargo, un significado muy concreto en este contexto. Al ver la palabra «*feed*», el traductor puede pensar que se trata de «alimentar» en el sentido de «dar alimento»; no obstante, ya sea consultando la definición del término en *Gamer Dic*, viendo un vídeo en *You Tube* sobre un jugador que explique y muestre de qué se trata o preguntando a una persona familiarizada con los videojuegos, comprobaremos que, en este contexto, el verbo «*feed*» tiene el significado de dejarse asesinar a propósito para beneficiar al equipo contrario y perjudicar al propio.

Los problemas de transferencia lingüísticos se producen como consecuencia de elementos en el texto original que pueden dar lugar a calcos o estructuras no genuinas en la lengua de llegada. En el texto de *Dotabuff*, han surgido, en la mayoría de las ocasiones, a causa de dos diferencias entre el inglés y el español: los usos de la raya y de la voz pasiva. Hemos tratado este tema al exponer los errores de traducción, puesto que los traductores de la comunidad no repararon, por una parte, en que la raya no debe emplearse si no hay otra que cierre el inciso y, por otra, en que utilizar la voz pasiva en español del mismo modo que se hace en inglés puede ser la causa de una traducción poco natural, pues es más corriente en nuestro idioma la voz activa.

Con respecto a los problemas de transferencia, hemos constatado la ausencia de los extralingüísticos; esto se debe a que la página web que localizamos no contiene elementos ni referencias culturales que puedan resultar extraños en la cultura meta. Por el contrario, la complejidad del léxico que aparece reside, más bien, en su especificidad dentro del contexto en el que se inscribe.

Este no es el caso de los problemas de reexpresión, presentes de principio a fin. Dentro de este grupo, hemos encontrado algunos de reexpresión lingüísticos, concretamente de redacción y naturalidad. En el segmento «*{hero} got a {kills}x multi-kill*», observamos dos variables que deben mantenerse en el texto traducido porque, en la página web, se sustituirán por valores que pueden cambiar, como nombres de héroes o cifras, por ejemplo. El traductor, no obstante, sí puede hacer las

modificaciones pertinentes en el resto de elementos del segmento para que el texto meta sea natural y se pueda entender. Si tradujéramos el segmento literalmente, el resultado podría ser «%{hero} obtuvo un %{kills}x asesinato múltiple»; una traducción más natural podría ser «%{hero} obtuvo un asesinato múltiple de %{kills} héroes.». Para llegar a esta solución, es necesario comprender el papel de las variables en el segmento —algo que no resulta complicado gracias a que aparece qué elemento irá en el lugar de la variable posteriormente— y buscar una manera más adecuada de expresar lo mismo. Así pues, en lugar de mantener la letra «x» del original para indicar la cantidad de asesinatos, hemos añadido a continuación «héroes», puesto que el número de asesinatos conseguidos es siempre equivalente al número de héroes asesinados.

Tal y como hemos visto anteriormente, la gran cantidad de terminología perteneciente a *Dota 2* ha dado lugar a muchos problemas de comprensión extralingüísticos. Tras comprender el significado de dichos términos y resolver estos problemas, se nos presentan los de reexpresión extralingüísticos, que se producen cuando el traductor no sabe qué técnica utilizar para traducir ciertos elementos del texto de partida en la lengua de llegada. Para mostrar en qué consiste este tipo de problema, nos serviremos de cuatro ejemplos distintos, que corresponden a cuatro técnicas utilizadas para resolverlos. Empezaremos con la palabra «*carry*», que denomina a todos aquellos héroes que necesitan ir acompañados de otro héroe que haga de soporte y que infligen una gran cantidad de daño. El primer paso para traducir la terminología específica de *Dota 2* ha sido consultar el propio videojuego en busca de la traducción de cada término; si comprobamos que ya está traducido, debemos utilizar la misma traducción con el objetivo de que haya coherencia terminológica y evitar posibles confusiones. Ahora bien, si la palabra que buscamos no se encuentra traducida, debemos adoptar otras técnicas. Una de ellas puede ser traducirla tras documentarnos y comprobar si la comunidad utiliza esta traducción a pesar de no constar en el videojuego. Hemos seguido esta técnica en el caso de «*Dark Moon*», un modo de juego secundario. Si hacemos una búsqueda en Internet, vemos que muchos de los usuarios lo conocen como «Luna Oscura», de modo que ésta puede ser una buena forma de traducir el término, sobre todo si tenemos en cuenta que «*Dark Moon*» aparece en

algunas oraciones como un sustantivo: «*Defeated by the Dark Moon*». Si traducimos el nombre de este modo de juego, la oración completa queda en el mismo idioma, algo que no pasaría si optáramos por dejar el término en inglés. Otra posibilidad es sustituir el término por una breve explicación cuando no exista un equivalente en la lengua meta. Este es el caso de «*feed*», cuyo significado ya hemos explicado como ejemplo de problema de comprensión extralingüístico. Para traducir este término, hemos descartado «alimentar», porque no sería una traducción transparente y es probable que la comunidad no la comprendiera. Por ello, puede ser una buena decisión traducirlo por «dejarse matar» o «dejarse asesinar», que conservan el significado utilizando sólo dos palabras. Por último, sólo cuando las tres opciones anteriores no son viables —la palabra no está traducida en *Dota 2*, la comunidad no utiliza equivalente alguno en la lengua de llegada y una explicación sería muy extensa— dejar el vocablo en inglés puede ser un recurso válido, pues la terminología anglosajona de los videojuegos está muy internacionalizada hoy en día y es conocida por prácticamente todos los usuarios. Un ejemplo puede ser «*build*», que hace referencia a las diferentes combinaciones que podemos usar a la hora de personalizar las características y las habilidades de un héroe. Cabe señalar que, para resolver este tipo de problemas, no es recomendable el uso de diccionarios en línea como *Gamer Dic*, que ofrecen, en muchas ocasiones, traducciones que podrían considerarse una mezcla entre el inglés y el español. Por ejemplo, aunque propongan términos como «feedear» —muy extendidos entre los usuarios de videojuegos similares al que nos ocupa—, es preferible recurrir a otras opciones más naturales y genuinas en nuestro idioma.

Para acabar, el último tipo de problema detectado ha sido el pragmático, en relación con el contexto en el que se inscribe el texto. En todas las fases del proceso de localización, debemos tener presente que estamos traduciendo un texto que se publicará en una página web de estadísticas, en la que hay numerosas tablas con información muy diversa. Como hemos explicado al tratar el tema de los errores de encargo, estas tablas conllevan ciertas limitaciones de espacio que pueden condicionar las traducciones. Por ejemplo, el segmento «*Bufs*» se encuentra dentro de una tabla; por lo tanto, en lugar de traducirlo por «bonificaciones», el traductor debe considerar la

posibilidad de traducirlo por «Bonif.». De lo contrario, el tamaño de la fuente tendría que reducirse excesivamente, lo cual dificultaría su lectura. Para averiguar qué segmentos forman parte de tablas, podemos consultar de nuevo la pestaña de notas de *Memsorce*, donde se muestra al traductor en qué parte de la página web se encuentra el segmento que está traduciendo en ese momento. En el segmento «*Bufs*», *Memsorce* nos indica que está en la página de las partidas, dentro de una tabla. En ausencia de esta ayuda, cuando el traductor localiza un segmento formado por una sola palabra, debe sospechar que puede tratarse de un botón o un apartado de una tabla e intentar encontrarlo en *Dotabuff* para comprobarlo.

Key: 7003

Note: Note: Context: root -> match_page -> show_tab -> bufs (annotates: general)

Fig. 36 Pestaña de contexto de *Memsorce*.

8. Corrección ortográfica y control de calidad

Cuando hemos revisado y corregido los segmentos traducidos por la comunidad y localizado los restantes, debemos asegurarnos de que no hay ningún tipo de error en el texto meta. Al escribir con un teclado de ordenador, las probabilidades de cometer ciertos tipos de errores, como los tipográficos, aumenta considerablemente. Asimismo, en la revisión del texto en pantalla, a menudo no se detectan estos errores, de manera que una función que nos ayude a llevar a cabo esta tarea resulta muy útil. *Memsource* cuenta con la función «*Quality Assurance*» (*Control de calidad*), un recurso que analiza el texto en busca de errores y elabora una lista en la que el traductor puede ver qué errores se han cometido y en qué consisten. Este es un proceso de gran importancia, ya que nos permitirá entregar una traducción sin errores y que cumpla los requisitos de calidad necesarios. Del mismo modo, además de en el sector de la localización, el control de calidad se utiliza en muchos otros campos como fase final antes de lanzar un producto al mercado para garantizar que cuenta con el nivel de calidad mínimo necesario.

El control de calidad se activa desde la interfaz de traducción de *Memsource*, y hay varias maneras de hacerlo: la más sencilla es pulsar la tecla F9; también podemos hacer clic en la pestaña *Tools > Run QA*, en la parte superior de la pantalla, o bien hacer clic en la pestaña *QA* que se encuentra a la derecha e iniciar el control de calidad mediante el botón *Run*.

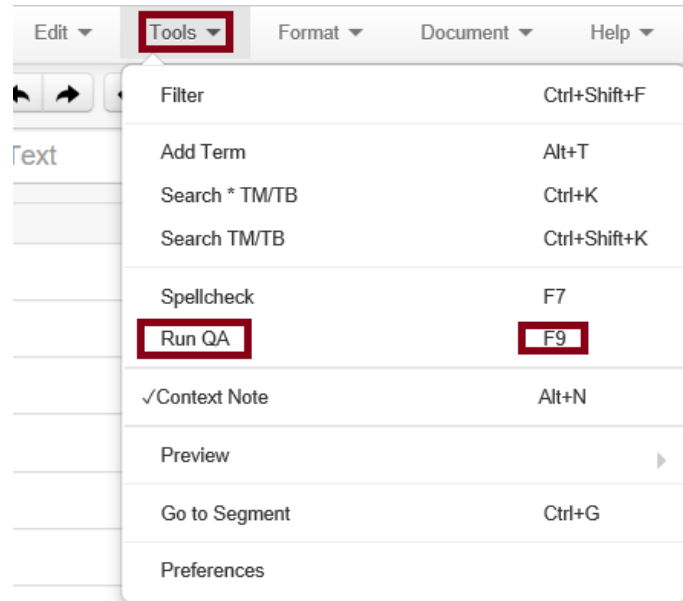


Fig. 38 Pulsar F9 o hacer clic en Tools > Run QA para ejecutar el control de calidad.

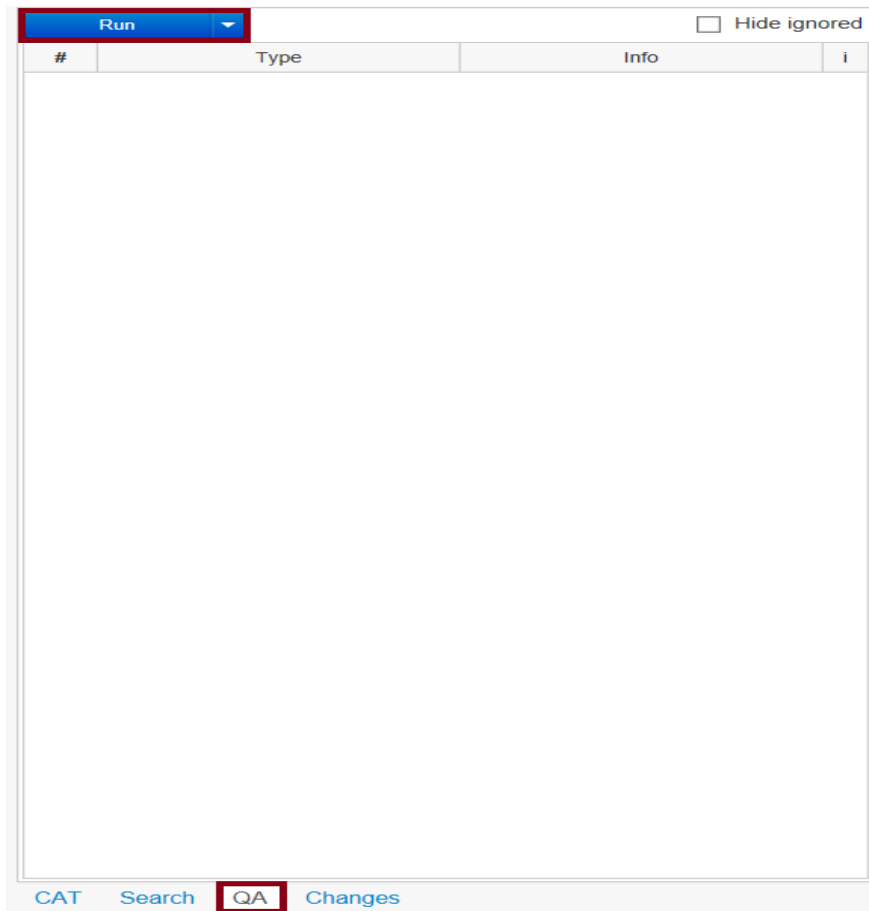


Fig. 39 Hacer clic en QA > Run para ejecutar el control de calidad.

Si activamos esta función de la última manera expuesta, *Memsorce* nos da la opción de filtrar cuáles son los tipos de error nos gustaría que detectase. En el recuadro de la ilustración anterior, cuando ejecutemos el control de calidad, se nos mostrarán los errores clasificados por tipos y se nos facilitará información adicional, como las palabras donde se encuentran o, en ocasiones, el motivo. Si hacemos clic en uno en concreto, *Memsorce* nos llevará al segmento que contiene el error para que podamos corregirlo rápidamente.

Run		<input type="checkbox"/> Hide ignored	
21	Spelling	count	
22	Spelling	count	
23	Spelling	count	
24	Spelling	count	
25	Spelling	count	
26	Spelling	Dotabuff	
27	Spelling	bots	
28	Spelling	bots	

Fig. 40 Listado de los errores con su información correspondiente.

8.1. Errores reales y falsos positivos

A pesar de que el control de calidad puede ser una forma muy eficaz de revisar el texto meta y corregir los posibles errores, el usuario debe comprobar el segmento en el que *Memsorce* ha detectado un error antes de modificarlo. Esto es algo indispensable, pues, debido a la manera de funcionar del control de calidad y a los criterios que utiliza, aparecen, con frecuencia, falsos positivos, es decir, errores marcados que, sin embargo, no son errores reales. Estos falsos positivos se oponen a los errores detectados que son reales y que, por lo tanto, deben corregirse. En los párrafos siguientes, analizaremos cuáles han sido los errores que el control de calidad ha detectado y los dividiremos en falsos positivos y errores reales. En el caso de los primeros, aclararemos por qué se dan, mientras que, en los segundos, explicaremos en qué han consistido los errores cometidos.

Dicho esto, enumeraremos primero los errores señalados por el control de calidad, agrupados en nueve tipos:

- incoherencia (llegada),
- incoherencia (origen),
- incoherencia numérica,
- terminología,
- dobles espacios,
- espacios al inicio/final,
- etiquetas/formato,
- palabras repetidas,
- ortografía.

El usuario debe entender en qué consisten estos errores y cómo se puede comprobar si son o no reales, ya que, si prestamos atención, podemos comprender por qué motivo *Memsorce* considera que el traductor se ha equivocado. En cuanto a los dos primeros, se cometen cuando hay una falta de coherencia, es decir, cuando un mismo término o segmento del texto original está traducido de formas diferentes (incoherencia [llegada]) o dos términos o segmentos que en el original eran distintos están traducidos del mismo modo (incoherencia [origen]). Estaríamos ante un error real, por ejemplo, si esto sucediera en la localización de un objeto del videojuego, cuya traducción debe ser siempre unívoca. Sin embargo, este no era el caso de la mayor parte de los errores de coherencia, donde el control de calidad consideraba que dos segmentos no son idénticos porque, pese a ser iguales en el contenido, las palabras de uno empiezan por minúscula, mientras que las del otro lo hacen por mayúscula: «*Longest winning streak*» y «*Longest Winning Streak*». En español, en lugar de mantener la caja alta, es correcto que sólo la primera palabra empiece por mayúscula, de modo que sí existe cierta diferencia entre ambos, pero no se ha producido error alguno. También ha habido falsos positivos en segmentos que, aunque fueran distintos, debían traducirse por la misma palabra, como en los segmentos «*Tue*» y «*Mar*», que se encuentran dentro de una tabla: el primero hace referencia a «martes», y el segundo a

«marzo», por lo que, al abreviarlos, ambas traducciones son «Mar.» y *Memsource* detecta un error de incoherencia (origen). Lo mismo ha sucedido en segmentos iguales que debían traducirse por palabras distintas en función del contexto y del lugar de la página web en el que se encontraran. Esto ha ocurrido, por ejemplo, en el caso de «*Team*»: en «*Search for heroes, items, players, leagues, teams...*» debe traducirse por «equipos»; en cambio, en otro de los segmentos donde aparece este término, se nos indica, mediante la pestaña de contexto, que el término hace referencia al tipo de emparejamiento de la sala de la partida, de modo que debe traducirse por «De equipos» y el control de calidad detecta otro error de incoherencia (llegada).

En lo referente a los segmentos en que *Memsource* ha detectado incoherencias numéricas, hemos comprobado que no se trataba de un error, sino de cifras no superiores a diez y que no tenían una gran relevancia en el texto, en cuyo caso es preferible escribirlas en letras con tal de no entorpecer la lectura. *Memsource* ejecuta el control de calidad en base a reglas automatizadas; al no encontrar los mismos números en la traducción, marca el segmento como error, aunque el traductor haya tomado la decisión de escribirlos con letras de manera consciente.

Fijémonos ahora en los errores de terminología. Para detectarlos, la herramienta TAO se basa en el glosario que hemos importado antes de empezar a revisar y traducir, de modo que considera errores todos aquellos términos que aparecen en él y cuya traducción no coincida con la que consta en el archivo de *Excel* que hemos importado como glosario. Los falsos positivos en los errores de terminología pueden producirse por varios motivos. Uno de los más frecuentes tiene relación con los verbos: aunque, en la traducción del glosario, están en infinitivo, hay que conjugarlos posteriormente, lo cual hace que *Memsource* detecte que la traducción es diferente y lo señale como un error. Es el caso de «*sign in*», que ha aparecido aislado en un segmento y también dentro de una oración completa. En el primer caso, se trataba de un botón, así que podemos traducirlo por el infinitivo («iniciar sesión»); sin embargo, el segundo («*Please sign in to vote.*») se trata de una petición al usuario, de modo que es más adecuado traducirlo por un imperativo («*Inicia sesión para votar.*»).

Además, hay una serie de características del control de calidad que también dan lugar a falsos positivos. Una de ellas es que, al hacer la búsqueda de los términos del glosario, puede detectar palabras que coincidan dentro de otras palabras. Por ejemplo, en el término «*both*», ignora la última letra y detecta «*bot*», que se encuentra en el glosario. Por lo tanto, ya que en el segmento traducido no consta la traducción de «*bot*», el sistema lo considera un error. Lo mismo sucede con las palabras en plural, como «*picks*»: *Memsorce* tiene como referencia la palabra «*pick*», porque es de esta forma como consta en documento de *Excel* importado, así que la traducción —en plural, no en singular— es distinta a la del glosario.

Los falsos positivos de terminología también pueden darse a causa de variables como «*%{item}*», en la que se especifica —mediante la palabra «*item*»— que, en su lugar, aparecerá el nombre de un objeto. Este es un término que, a pesar estar recogido en el glosario, no debe traducirse en este caso en concreto, dado que se encuentra dentro de una variable. El control de calidad no detecta esta característica del texto original y, por lo tanto, nos informa de que falta la traducción de «*item*».

Las palabras que pueden ser tanto sustantivos como verbos, por ejemplo, son otro motivo por el que puede suceder este fenómeno. Se trata del caso de «*farm*», que puede significar «recolección», así como «recolectar». En función de la oración en la que aparezca, tiene una categoría gramatical u otra; no obstante, en el glosario, únicamente consta «recolectar», lo que significa que el control de calidad señalará un error en todas aquellas ocasiones en que hayamos traducido esta palabra por el sustantivo.

Por último, *Memsorce* también ha marcado como errores palabras que, efectivamente, constan en el glosario y estaban traducidas de forma distinta. Cuando nos encontremos ante esta situación, no debemos olvidar hacer una comprobación antes de introducir cambios, pues hemos encontrado segmentos específicos en los que un término recogido en el documento de *Excel* importado como glosario tenía una acepción distinta, por lo que hemos tenido que optar por otra traducción. Así pues, «*ability*», que forma parte del glosario, se utiliza en *Dota 2* para hacer referencia a un hechizo o un ataque de un héroe, en cuyo caso un equivalente en español puede ser

«habilidad». No sucede lo mismo en la oración «*Plus subscribers have the ability to see where they rank on any hero regardless of position*», donde tiene el significado de «capacidad» y puede traducirse por el verbo «poder».

Para acabar, uno de los falsos positivos más abundantes ha sido el de los errores ortográficos, de los cuales *Memsources* ha detectado 300. Esto se debe, en parte, a que hay una gran cantidad de terminología perteneciente a *Dota 2* y que, por lo tanto, no está recogida en el diccionario de esta herramienta *TAO*, como el propio nombre de la página web, «*Dotabuff*». Además, tal y como hemos visto anteriormente, las variables que presenta el original, como «*%{name}*», especifican, en inglés, qué tipo de palabra irá en su lugar cuando el texto se importe al sitio web; ya que esta información no está en español, el control de calidad lo reconoce como un error ortográfico. Lo mismo sucede con las abreviaciones como, por ejemplo, «aprox.», necesarias e irremplazables por su brevedad en determinados segmentos.

Tras identificar los falsos positivos, los errores restantes son los reales. Un número considerable de los errores cometidos durante la localización de la página web han sido los de terminología, un ejemplo representativo es la traducción del término «*lifetime statistics*». El término aparece en el glosario como «estadísticas globales» pero, en el texto meta, faltaba la palabra «globales». Asimismo, también hemos podido detectar y corregir algunos errores reales de ortografía, como «otuvieron» en lugar de «obtuvieron», muy habituales cuando se escribe con un teclado de ordenador, así como múltiples espacios entre dos palabras, espacios introducidos involuntariamente al final de un segmento e incluso una oración en la que había una palabra repetida. Además de estos, también se han producido errores de etiquetas/formato, que han tenido lugar en algunos segmentos del texto original en los que hay una oración separada en dos líneas. El traductor —y este ha sido nuestro caso— puede pensar que estos saltos de línea se han insertado sin un motivo aparente, pero conviene mantenerlos en el texto meta, pues es muy probable que tengan una función determinada dentro de la página web.

En cuanto a los errores de incoherencia detectados, únicamente dos de ellos han sido errores reales. El primero se encontraba en el segmento «*Filter...*»: lo habíamos

traducido por el sustantivo, «Filtro...», pero, dado que, anteriormente, ya había aparecido este término y lo habíamos traducido por «filtrar», *Memsorce* nos ha advertido de que había un error. El segundo, sin embargo, no ha resultado ser un error de coherencia real, sino un error ortotipográfico en la traducción de «*Expose Public Match Data*», que era «Compartir estadísticas de partidaS», con la última letra en mayúscula. El control de calidad ha comparado las traducciones anteriores —que no contenían este fallo— de este mismo texto y ha concluido que eran distintas. Así pues, a pesar de que no ha habido incoherencia en la traducción, sino en el uso de las mayúsculas, esta función sí nos ha permitido identificar y corregir un error más.

9. Resultados del control de calidad

Con el objetivo de presentar la información sobre los tipos de errores detectados por el control de calidad, hemos ejecutado esta función y hemos llevado a cabo una comprobación de todos y cada uno de los errores detectados. Tal y como hemos visto en el apartado anterior, lejos de que todos sean reales, también pueden producirse falsos positivos, que el traductor debe ser capaz de reconocer. Así pues, nos ocuparemos, en primer lugar, de analizar la proporción de errores reales en relación con los errores positivos. A continuación, haremos un recuento y clasificaremos todos los errores reales detectados y, en último lugar, haremos lo mismo con los falsos positivos. Para ello, nos serviremos de gráficos circulares en los que se presentará la proporción de cada error. Esto nos permitirá obtener una idea general de la situación que puede encontrar el usuario a la hora de revisar la traducción mediante el control de calidad, así como de la practicidad de esta función.

9.1. Errores reales frente a falsos positivos

El primer gráfico que exponemos es el de la proporción de errores reales en comparación con la de falsos positivos, teniendo en cuenta que el total de errores detectados en el primer control de calidad ha sido de 747. Cuando nos refiramos al número de errores exacto que corresponden a cada porcentaje, incluiremos la cifra entre paréntesis.

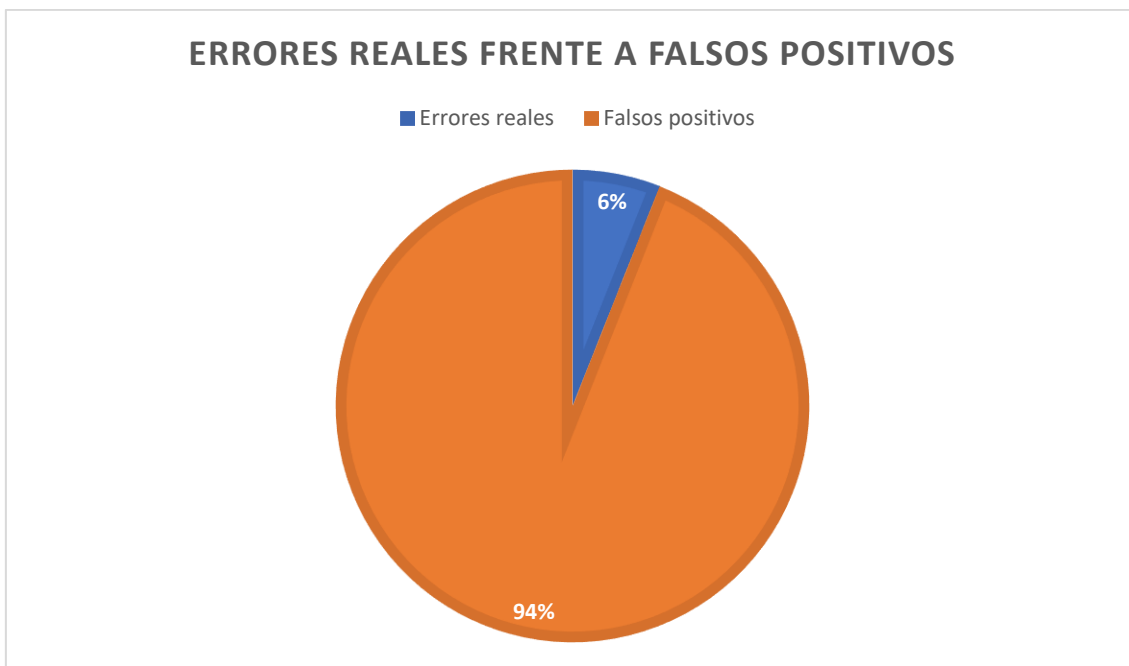


Fig. 41 Recuento de errores reales frente a falsos positivos.

Al revisar los 747 errores detectados por *Memsorce*, hemos podido comprobar que el 6% (45) son reales, mientras que el 94% (702) constituyen falsos positivos. Estos datos nos permiten afirmar que la gran mayoría de errores detectados por la función de control de calidad no son reales, lo que pone de manifiesto la necesidad imperiosa de revisar todos los errores detectados antes de modificarlos para así poder corregir únicamente los segmentos que contienen errores reales. Que el 94% de los errores sean falsos positivos no significa, sin embargo, que esta no sea una función práctica, pues, al fin y al cabo, nos ha permitido identificar los 45 errores que sí eran reales y que debíamos corregir con tal de que el texto meta cumpliera con los requisitos de calidad de una traducción profesional.

9.2. Recuento de errores reales clasificados por tipo

Los errores reales detectados han sido 45, y se clasifican en ocho categorías. El siguiente gráfico contiene información sobre el porcentaje que representa cada tipo de error con respecto al total de errores reales.

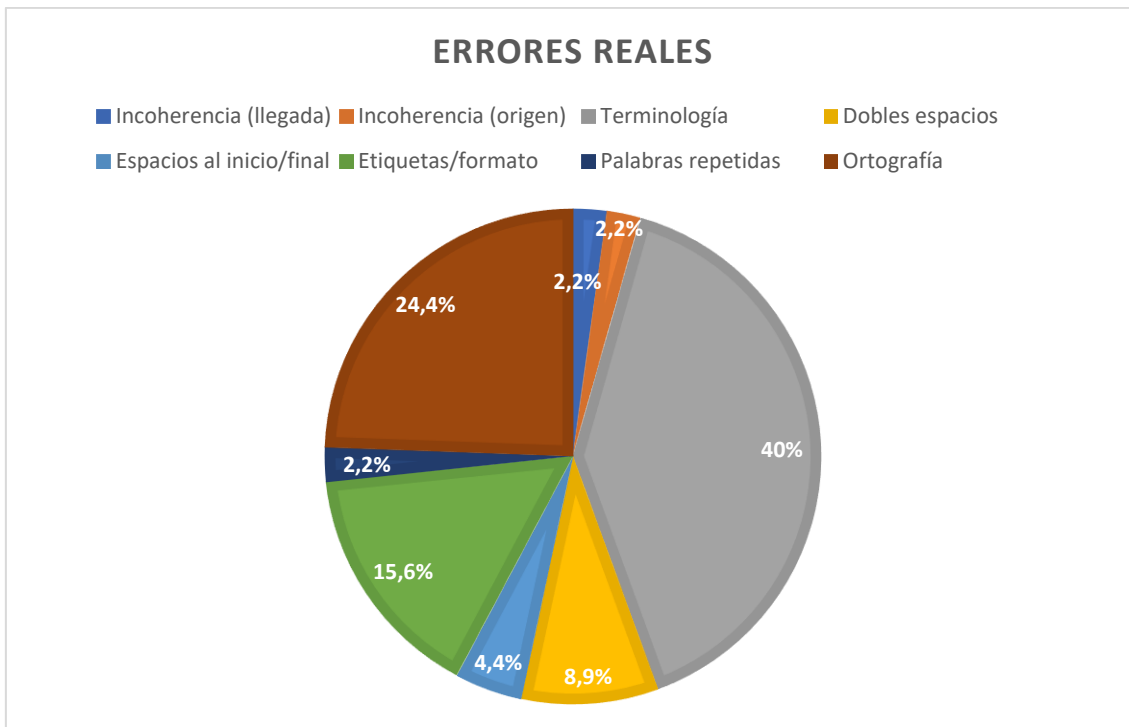


Fig. 42 Recuento de errores reales clasificados por tipo.

Tal y como se puede observar, los errores más abundantes han sido los de terminología, que representan el 40% (18) del total, seguidos de los errores de ortografía y los de etiquetas/formato, con el 24,4% (11) y el 15,6% (7) respectivamente. Los dobles espacios constituyen el 8,9% (4), y los espacios al inicio/final el 4,4% (2). Por último, los errores de incoherencia (origen), incoherencia (llegada) y palabras repetidas se han producido únicamente en una ocasión, de modo que cada uno conforma sólo el 2,2% del total.

9.3. Recuento de falsos positivos clasificados por tipo

Si ejecutamos de nuevo el control de calidad después de haber corregido los errores reales, éstos ya no aparecerán, de modo que la totalidad de errores detectados son falsos positivos. A continuación, presentamos un gráfico con la proporción de cada tipo de falso positivo.

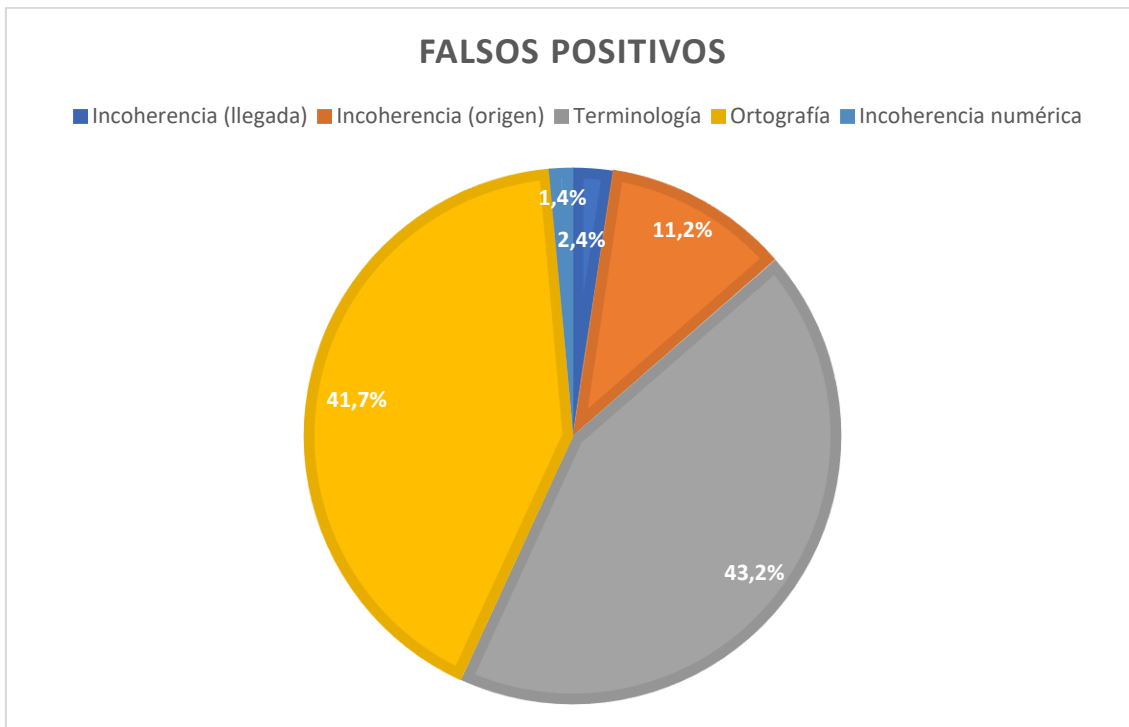


Fig. 43 Recuento de falsos positivos.

Algo que podemos constatar a simple vista es que hay menos tipos de falsos positivos que de errores reales; es decir, hay ciertos tipos de errores que aparecen exclusivamente en el gráfico de errores reales. Esto se debe a que todos los dobles espacios, espacios al inicio/final, etiquetas/formato y palabras repetidas han sido errores reales, de lo que podemos concluir que el control de calidad resulta de gran utilidad a la hora detectarlos. No podemos afirmar lo mismo en el caso de los demás tipos de error, que han sido, en su mayoría, falsos positivos. Destacan, sobre todo, los errores de terminología y de ortografía, con un 43,2% (303) y un 41,7% (293) respectivamente. Asimismo, el 11,2% (79) de falsos positivos ha sido de incoherencia (origen), y el 2,4% (17) de incoherencia (llegada). Por último, de la comparación de este gráfico con el anterior también podemos concluir que todos los errores en los que *Memsorce* ha detectado incoherencias numéricas, el 1,4% (10) del total, han sido falsos positivos, mientras que, por otra parte, los errores de dobles espacios y espacios al final o al inicio del segmento, así como los relacionados con el formato y la repetición de palabras, han sido siempre errores reales que hemos tenido que corregir.

10. Conclusiones

A lo largo de este trabajo, hemos seguido meticulosamente todos y cada uno de los pasos de la metodología establecida para el proceso de localización de software, en concreto, de una página web con contenido sobre un videojuego. Se trata de una tarea que podría constituir un encargo de traducción real, por lo que la hemos llevado a cabo de forma metodológica, con tal reproducir, en la medida de lo posible, el proceso que seguiría un traductor profesional.

Al comenzar este trabajo, nos hemos planteado como objetivos una serie de incógnitas relacionadas con este ámbito a las que la experiencia y los conocimientos adquiridos nos permiten dar una respuesta fundada en forma de conclusiones. No obstante, antes de exponerlas, conviene hacer una recapitulación de todas las fases del proceso de localización, lo cual nos permitirá recuperar una visión más general y recordar cuáles son los objetivos propuestos. Debido a que no contábamos con un encargo real por parte de un cliente, hemos recurrido a *Crowdin* para encontrar un producto de código abierto para localizar, que ha resultado ser *Dotabuff*, una página web. Además, ya que *Crowdin* es una plataforma que guarda cierta relación con el ámbito de la localización y las traducciones hechas por la comunidad, hemos analizado sus características y funciones principales. Después, nos hemos documentado sobre el sitio web, así como sobre el videojuego en el que está basado, lo que nos ha aportado una serie de conocimientos indispensables para que la traducción se adecue al encargo y las necesidades de los destinatarios. Por último, hemos hecho una introducción general a las herramientas TAO, seguida de una explicación de los rasgos propios de tres de ellas: *SDL Trados*, *memoQ* y *Memsource*. A partir de aquí, hemos escogido la más apropiada para este encargo concreto. Esta elección constituye la respuesta a uno de los objetivos fijados: determinar cuál de las tres herramientas TAO resulta más útil para localizar una página web como *Dotabuff*. Tras esto, hemos realizado los preparativos previos a la fase de traducción propiamente dicha: hemos creado un proyecto de localización y una memoria de traducción, además de un glosario en *Excel* —que posteriormente hemos importado a *Memsource*— con toda la terminología específica del sitio web. Una vez creado el proyecto y estos dos recursos, hemos revisado y

corregido la parte traducida del texto (85%), localizado la restante (15%) y presentado y analizado los errores y problemas de traducción. A partir de la revisión de la traducción hecha por la comunidad y el análisis de los errores encontrados, hemos cumplido otro de los tres objetivos: determinar la calidad de una traducción hecha por la comunidad y si es necesario o no un traductor profesional para llevar a cabo un encargo de este tipo y conseguir un buen resultado. Por último, hemos ejecutado el control de calidad para detectar posibles errores. De todos los encontrados, hemos hecho una división entre errores reales y falsos positivos y explicado en qué consisten y por qué se han producido estos últimos. Para concluir este apartado, hemos añadido una serie de gráficos que aportan información sobre los tipos de errores reales y de falsos positivos encontrados. Por último, del uso de la herramienta TAO y todas las funciones que nos ofrece a lo largo del proceso de localización, podemos extraer conclusiones sobre el objetivo principal de este proyecto, es decir, sobre si la herramienta TAO facilita y agiliza o no la labor de localización teniendo en cuenta los recursos y las funciones utilizadas y las ventajas e inconvenientes que conllevan.

En los subapartados siguientes, extraeremos una serie de conclusiones sobre cada uno de los tres objetivos. Lo haremos en el orden en que los hemos enumerado, puesto que se trata del orden natural en el que hemos llegado a estas conclusiones durante proceso de localización. Así pues, nos centraremos, en primer lugar, en la herramienta TAO más adecuada para este caso concreto; en segundo lugar, expondremos nuestras conclusiones sobre la traducción hecha por la comunidad; finalmente, haremos un análisis de todas las funciones y los recursos que nos ha aportado la herramienta TAO utilizada y de sus aspectos positivos y negativos con tal de comprobar si resultan de utilidad y determinar si el uso de esta herramienta facilita y agiliza el trabajo del traductor.

10.1. Conclusiones sobre cuál es la herramienta TAO más adecuada

En el apartado 6.3. (*Memsorce*), hemos explicado cuáles son las características de esta herramienta TAO que la convierten en la más adecuada para localizar *Dotabuff*. La primera es que es la única de las tres presentadas que dispone de una licencia gratuita e ilimitada: *SDL Trados* sólo ofrece una versión gratuita durante un periodo de tiempo limitado; *memoQ* también ofrece una versión gratuita sin límite de tiempo, pero con unas restricciones que hacen que no sea una herramienta adecuada para este trabajo, pues el proyecto no quedaría guardado y sería necesario volver a crearlo cada vez que se iniciara el programa. Esta licencia de *Memsorce* permite trabajar con dos archivos de un máximo de 10 MB y crear una memoria de traducción, lo cual ha resultado ser más que suficiente para este encargo, en el que el tamaño del archivo que contiene el texto no supera el límite establecido. Además, al ser una licencia y no un periodo de prueba, hemos podido invertir todo el tiempo necesario en la traducción.

La segunda de ellas es que se trata de una herramienta en la nube, con todas las ventajas que esto conlleva en comparación con *SDL Trados* y *memoQ*, que son programas que debemos instalar en nuestro ordenador. El hecho de que esté basada en la nube significa que, para acceder a ella y utilizarla, no se requiere ningún tipo de instalación previa en un ordenador concreto, únicamente se necesita un dispositivo electrónico con conexión a internet para poder acceder a su página web. Esto hace de *Memsorce* una herramienta más accesible y práctica, con la que varios traductores pueden trabajar en un mismo proyecto desde cualquier lugar y con ordenadores distintos.

Para acabar, y a diferencia de *SDL Trados*, la herramienta utilizada no obliga al usuario a descargar programas complementarios para crear una base de datos terminológica que podamos usar como glosario durante la traducción, ya que esta función está incluida incluso en la versión gratuita. Si a esto le sumamos el hecho de que *Memsorce* resulta más intuitivo y fácil de utilizar que las otras dos herramientas TAO, tanto en la creación del proyecto y el resto de tareas previas a la localización del texto,

como en la interfaz de traducción, podemos concluir que estamos ante la herramienta de traducción asistida por ordenador que mejor se adapta a nuestras necesidades. De hecho, durante el proceso de localización llevado a cabo en este trabajo, hemos podido aprovechar todas y cada una de estas características y confirmar que la decisión tomada ha sido la correcta.

10.2. Conclusiones sobre el uso de la herramienta TAO

Para llevar a cabo la localización del sitio web *Dotabuff*, hemos hecho uso de *Memsourse* y todas las funciones que esta herramienta pone a disposición del usuario, como la memoria de traducción, la base de datos terminológica y el control de calidad. A continuación, analizaremos todas y cada una de las ventajas que nos ha aportado la herramienta TAO, así como los aspectos en que nuestra tarea se ha visto facilitada y agilizada.

Si leemos el texto de *Dotabuff*, observamos rápidamente que se trata de una página web en la que, en numerosas ocasiones, aparecen, ya sea de forma idéntica o con pequeñas variaciones, los mismos términos, oraciones e incluso párrafos. Por este motivo, utilizar una herramienta TAO nos ha resultado de gran utilidad, ya que divide el texto en segmentos y almacena las traducciones en la memoria de traducción. Gracias a esta función, los segmentos completamente idénticos se han traducido y validado de forma automática, mientras que, en aquellos que presentaban ciertas coincidencias con los anteriores, *Memsourse* nos ha mostrado la traducción de estos últimos, junto con el porcentaje de similitud que tenían. Al ejecutar un análisis del archivo original, podemos ver el número exacto de segmentos, palabras y caracteres repetidos o que tienen cierto porcentaje de coincidencia. Para ayudar a visualizarlo, puede ser más sencillo tomar los segmentos como unidad de referencia:

	Segmentos
Todo	2993
Repeticiones	371
101%	0
100%	101
95%–99%	73
85%–94%	22
75%–84%	65
50%–74%	730
0%–49%	1631

Fig. 44 Segmentos repetidos y con coincidencias en el texto original.

De acuerdo con el análisis, si sumamos la cantidad de segmentos con un porcentaje de coincidencia superior al 75% —el porcentaje que se utiliza coincidencia mínima para reaprovechar segmentos en el sector de la localización—, vemos que son 261 de 2.993. Como la coincidencia es bastante elevada, la memoria de traducción nos ha resultado muy práctica, en el sentido de que nos ha permitido reutilizar los segmentos 100% automáticamente y nos ha mostrado los segmentos con un nivel de coincidencia superior al 75% para reaprovechar parte de la traducción. En el caso de los 1.631 restantes, la memoria también ha continuado funcionando, pues, a pesar de que el grado de coincidencia no es tan alto, han seguido apareciendo términos que ya habíamos traducido previamente. Cabe añadir que, en nuestro caso, al descargar el archivo de texto con un 85% ya traducido por la comunidad, hemos validado los segmentos a medida que los hemos revisado y corregido y, después, hemos traducido el 15% restante. Sin embargo, esto no significa que no nos hayamos servido de sus ventajas, ya que, cuantos más segmentos validábamos, más se almacenaban en la memoria, por lo que las sugerencias que la herramienta TAO nos mostraba y los segmentos idénticos que validaba automáticamente eran cada vez más. Asimismo, esta memoria de traducción no sólo nos ha sido de utilidad en este trabajo, sino que también puede serlo para futuros proyectos de localización similares: tras haber validado todos los segmentos, contamos con una memoria que tiene almacenada una gran cantidad de términos y oraciones que el traductor puede reaprovechar en el caso de que haga otras traducciones de *Dotabuff* o *Dota* y, en general, de otras páginas web con contenido sobre videojuegos parecidos. Así pues, gracias a esta función de *Memsorce*, el

traductor contará con un recurso que se enriquece constantemente, ya que, con cada proyecto, vamos añadiendo más contenido a la memoria, algo especialmente práctico cuando traducimos para un mismo cliente de manera habitual. En el caso de este trabajo, hemos trabajado con una memoria vacía creada por nosotros, por lo que hemos llevado a cabo la tarea inicial de rellenar la memoria, que resultaría de gran utilidad si recibiéramos más encargos del mismo cliente en el futuro.

Es cierto que el uso de la memoria de traducción tiene dos aspectos negativos principales que ya se han comentado anteriormente: uno de ellos es la propagación de errores que se produce cuando se valida un segmento con un error y el sistema traduce y valida de forma automática los segmentos idénticos con este mismo error; el segundo consiste en que, cuando varios traductores trabajan en un mismo proyecto de localización, hay diferencias de estilo apreciables en el mismo texto meta, que se quedan guardadas en la memoria y se reproducen en toda la traducción. Pese a estos inconvenientes, las ventajas y facilidades que aporta una memoria de traducción tienen más peso y la convierten en un recurso indispensable para un proyecto de este tipo con un gran número de repeticiones en el texto.

Otra de las funciones que nos ha aportado el uso de la herramienta TAO ha sido la posibilidad de crear e importar una base de datos terminológica. Al analizar el contenido del sitio web, hemos apreciado que uno de los aspectos que lo caracteriza es la abundancia de terminología específica de *Dota 2*, que debe mantenerse en *Dotabuff*. Cuando nos encontramos ante un texto de este tipo, conviene contar con la ayuda de un glosario, que nos facilita considerablemente la tarea de localización. En todo momento, *Memsorce* ha identificado las palabras del texto original que aparecían en el glosario para mostrarnos la traducción en la columna de la derecha. Así, hemos podido evitar errores de incoherencia terminológica, puesto que, con esta función, nos aseguramos de que traducimos un término de la misma forma a lo largo de todo el texto, y también que de la traducción es coherente con la que aparece en el videojuego en el que se basa la página web. Sin el glosario, no cometer este tipo de errores, que habrían confundido al lector y dado lugar, incluso, a una falta de comprensión del texto, habría sido más complicado. Asimismo, tal y como sucede con la memoria de traducción, el

traductor puede reaprovechar la base de datos terminológica y ampliar su contenido para futuros encargos de localización parecidos.

Para acabar, la última función de *Memsources* que hemos utilizado ha sido el control de calidad. Tal y como hemos visto en los apartados 8. (*Corrección ortográfica y control de calidad*) y 9. (*Resultados del control de calidad*), nos ha permitido detectar errores de todo tipo que hemos cometido durante la traducción del texto. Si bien la mayor parte de los errores detectados por el sistema han sido falsos positivos (94%), los errores restantes (6%) han constituido errores reales que debían corregirse con tal de que el texto meta cumpliera los requisitos de calidad necesarios para realizar una traducción profesional. En base a estos resultados, podemos concluir que, a pesar de que el traductor debe conocer el funcionamiento del control de calidad, analizar en profundidad los resultados y saber distinguir cuándo se ha producido un error real y cuándo no —algo que puede llevar cierto tiempo y esfuerzo—, estamos ante es una función imprescindible sin la ayuda de la cual, muy probablemente, el traductor no sea capaz de detectar y corregir todos y cada uno de los errores. De hecho, los dobles espacios o espacios adicionales al final de un segmento son ejemplos de errores prácticamente imposibles de detectar a simple vista aunque revisemos la traducción varias veces.

10.3. Conclusiones sobre las traducciones realizadas por la comunidad

Hoy en día, que un producto determinado esté traducido por sus usuarios o fans es un fenómeno muy extendido en los ámbitos de la traducción y la localización. En este sentido, podría afirmarse que *Dotabuff*, cuyo texto se encuentra en *Crowdin* con el objetivo de que los usuarios de esta página web o de *Dota 2* lo traduzcan, es un claro ejemplo de ello. Como consecuencia de este fenómeno, una de las tareas más relevantes que se han llevado a cabo en este trabajo ha sido la de revisión y corrección del 85% del sitio web traducido por la comunidad. Esto nos ha permitido analizarla en profundidad y extraer conclusiones al respecto.

Una de las primeras consideraciones que debemos tener en cuenta al estudiar las traducciones hechas por la comunidad es que las personas que traducen no son profesionales de la lengua, sino usuarios del producto interesados en que haya una versión en su idioma, un aspecto que tiene una serie de inconvenientes. En el apartado 7.4. (*Revisión de los segmentos traducidos previamente*), podemos hacernos una idea de las carencias que puede tener este tipo de traducciones. Algo que puede constatarse con la lectura del texto meta es la abundancia de errores de distinta naturaleza, que afectan en mayor o menor medida a la calidad de la traducción y a la percepción que el lector tiene sobre el sitio web. Debemos destacar la cantidad considerable de todos aquellos errores relacionados con la ortografía, tipografía, puntuación, tiempos verbales y, en general, errores de formulación incorrecta de oraciones en el texto de llegada, entre otros. En algunos casos, estos errores dependen de la falta de conocimientos de la lengua a la que se traduce, mientras que, en otros, como los de ortografía, podrían evitarse con una revisión posterior. También se han cometido errores que tienen que ver con la traducción en el sentido estricto de la palabra, es decir, en la reexpresión del texto en español. Estos errores, que han consistido, principalmente, en cambios en el sentido del texto original, pueden llegar a tener todavía más relevancia que los anteriores, porque pueden provocar que el lector no comprenda correctamente el texto o que la información que contenga sea muy distinta a la de la versión en inglés. Por ello, podríamos afirmar que, en numerosas ocasiones, la traducción hecha por la comunidad no ha conservado el significado del original, por lo que su finalidad y el efecto que produce en el destinatario pueden haberse visto alterados. Por último, el hecho de que hayan sido varios traductores los que hayan intervenido en este proyecto se hace evidente durante la lectura de la traducción, en la que el lector puede observar varios cambios en el estilo y el registro. La falta de coherencia interna se hace notar, sobre todo, en los criterios de traducción, dado que, con frecuencia, un mismo término se ha traducido de formas distintas sin unos criterios unificados.

De aquí podemos concluir que, por una parte, los traductores de la comunidad no cuentan con las nociones lingüísticas necesarias para confeccionar un texto meta que cumpla con unos requisitos mínimos de calidad en lo que al aspecto puramente

lingüístico respecta; por otra parte, podemos pensar que, por lo general, es posible que no dediquen el tiempo necesario a revisar el texto, cotejándolo con el original, en busca de posibles errores lingüísticos y de traducción que serían de fácil corrección. Además, no hay una comunicación entre traductores suficiente para unificar los criterios de traducción seguidos. Esto repercute de forma directa en la calidad final del texto, que contiene errores lingüísticos y de traducción, y carece de coherencia interna.

La traducción hecha por la comunidad también tiene, sin embargo, aspectos positivos. Durante la revisión del texto, hemos constatado que, pese a la abundancia de anglicismos, la comunidad es capaz de proponer buenas traducciones para la mayor parte de los términos que forman parte de la terminología específica de *Dota 2*. Se debe a que, como usuarios habituales del producto que se localiza, están familiarizados con él y comprenden a la perfección su terminología, de modo que ya conocen la traducción o pueden proponer una que resulte adecuada para el contexto y la situación en los que se enmarca el proyecto de localización.

Si sopesamos las ventajas y los inconvenientes, no es descabellado pensar que los aspectos negativos, superiores en número a los positivos, nos dan motivos suficientes para concluir que la figura de un traductor profesional en un encargo de localización de estas características resulta necesaria. Gracias a sus conocimientos de la lengua de llegada y de traducción, éste puede documentarse para traducir la terminología especializada como si de un usuario del sitio web se tratara; así, obtendremos un texto meta natural en el que haya menos errores y el significado del original se respete en su totalidad, lo cual asegurará que el lector lo comprenda como es debido y que la función y finalidad principales del texto se cumplan.

10.4. Resumen de las conclusiones extraídas

En los apartados anteriores hemos expuesto todas y cada una de las conclusiones extraídas a lo largo de este trabajo, por lo que, para concluir, a modo de resumen, conviene enumerarlas en forma de breve listado:

1. *Memsources* es la herramienta TAO más adecuada para llevar a cabo un proyecto de este tipo con un único archivo que traducir y un glosario.
2. El uso de una herramienta TAO resulta de gran utilidad en un proyecto con muchas repeticiones como este y permite agilizar la labor del traductor.
3. La creación y utilización de un glosario es muy práctica para mantener la coherencia de la terminología especializada.
4. El control de calidad es una función que, a pesar de que señala muchos falsos positivos y no resulta fiable al cien por cien, permite identificar todos los errores y garantizar la calidad de la traducción.
5. Las traducciones realizadas por la comunidad no cumplen los requisitos de calidad necesarios; aunque los términos especializados suelen traducirse correctamente, contienen errores ortográficos y gramaticales, terminología incoherente y diferencias de estilo y registro.

11. Bibliografía

Abax Asesores S. A. *¿Por qué Código Abierto? | Abax Asesores.*

<<https://abaxasesores.com/codigoabierto>> [Consulta: 13 octubre 2017]

Collins (2018). *Collins Dictionary | Definition, Thesaurus and Translations.*

<<https://www.collinsdictionary.com/>>

Conversor online – convertir gratis vídeos, imágenes, audio y textos. (2017).

<<https://www.online-convert.com/es>> [Consulta: 13 noviembre 2017]

Curse (2018). *Head-up display – Dota 2 Wiki.* <https://dota2.gamepedia.com/Head-up_display> [Consulta: 4 enero 2018]

Curse (2018). *Game modes – Dota 2 Wiki.*

<https://dota2.gamepedia.com/Game_modes> [Consulta: 18 marzo 2018]

Curse (2018). *Glossary – Dota 2 Wiki.* <<https://dota2.gamepedia.com/Glossary>> [Consulta: 24 abril 2018]

DeepL GmbH (2018). *Linguee. Diccionario inglés-español con mil millones de traducciones disponibles.* <<https://www.linguee.es/>>

Elo Entertainment LLC. (2018). *DOTABUFF - Dota 2 Statistics.*

<<https://www.dotabuff.com/>> [Consulta: 20 abril 2018]

Esselink, Bert (2000). *A Practical Guide to Localization.* Amsterdam/Filadelfia: John Benjamins Publishing Co./John Benjamins North America.

GamerDic (2018). *Gamer Dic. Diccionario online de términos sobre videojuegos y cultura gamer.* <<http://gamerdic.es/>> [Consulta: 18 abril 2018]

Glossary – Liquipedia Dota 2 Wiki. (2018) <<http://liquipedia.net/dota2/Glossary>> [Consulta: 15 marzo 2018]

LeagueOfGraphs.com. (2018). *LoL Champions & Summoners Stats & Rankings – LeagueOfGraphs.* <<https://www.leagueofgraphs.com/>> [Consulta: 15 abril 2018]

- Medina, Édgar: «¿Qué es el código abierto y por qué es importante?». En: *El tiempo*. <<http://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-16440051>> [Consulta: 13 octubre 2017]
- Memsource A. S. (2017). <<https://www.memsource.com/>> [Consulta: 14 febrero 2018]
- MemoQ (2017). *MemoQ es el mayor software de traducción para traductores, empresas de traducción y corporaciones*. <<https://www.memoq.com/es/>> [Consulta: 16 noviembre 2017]
- Microsoft Corporation (2017). *Spanish (Spain) Style Guide*.
- O'Hagan, Minako y David Ashworth (2002). *Translation-mediated Communication in a Digital World: Facing the Challenges of Globalization and Localization*. Bristol: Multilingual Matters.
- Orozco Jutorán, Mariana (2012). *Metodología de la traducción directa del inglés al español. Materiales didácticos para traducción general y especializada*. Granada: Editorial Comares.
- Oxford University Press (2018). *Diccionario y traducciones de español | Oxford Dictionaries*. <<https://es.oxforddictionaries.com/>>
- Real Academia Española (2014). *Diccionario de la lengua española*, 23.ª ed. Madrid: Espasa. <<http://www.rae.es/>>
- SDL (2018). *SDL Trados Studio: la herramienta TAO n. 1 del sector*. <<https://www.sdltrados.com/es/>> [Consulta: 3 mayo 2018]
- Valve Corporation (2018). *Dota 2*.
- Valve Corporation (2017). *Dota 2 en Steam*. <https://store.steampowered.com/app/570/Dota_2/> [Consulta: 13 octubre 2017]
- Valve Corporation (2017). *Dota 2 - Steam Charts*. <<http://steamcharts.com/app/570>> [Consulta: 12 octubre 2017]

Wikipedia (2017). *Dota 2 - Wikipedia*. <https://en.wikipedia.org/wiki/Dota_2>

[Consulta: 12 octubre 2017]

Anexos

Anexo 1: Glosario

en	es
ranked match	clasificatoria
matchmaking match	partida de emparejamiento
real match	partida real
eSports match	partida de eSports
match history	historial de partidas
Matches played	partidas jugadas
Dotabuff	Dotabuff
Dotabuff Plus	Dotabuff Plus
Dotabuff prepaid code	código de prepago de Dotabuff
Dotabuff account	cuenta de Dotabuff
Dotabuff profile	perfil de Dotabuff
player	jugador
player ranking	clasificación del jugador
player skill	habilidad del jugador
team	equipo
Dota	Dota
Dota 2	Dota 2
Dota 2 API	API de Dota 2
expose public match data	compartir estadísticas de partidas
usage data	datos de uso
game mode	modo de juego
hero damage	daño del héroe
hero healing	curación del héroe
hero pool	conjunto de héroes
hero ranking	clasificación de héroes
enemy hero	héroe enemigo
friendly hero	héroe aliado
Heroes of the Storm	Heroes of the Storm

Item	objeto
last hits	últimos golpes a creeps
last hits and denies	últimos golpes a creeps y denegaciones
Plus	Plus
Plus subscriber	suscriptor Plus
lane	senda
safe lane	senda segura
off lane	Fuera de senda
mid lane	senda central
skill	habilidad
skill bracket	nivel de habilidad
MMR	MMR
MMR tracking	seguimiento del MMR
ranked MMR	MMR clasificatorio
solo MMR	MMR individual
party MMR	MMR en grupo
damage	daño
tower damage	daño a torres
lifetime statistics	estadísticas totales
gold	oro
win rate	porcentaje de victorias
pick rate	porcentaje de elección
TrueSight	TrueSight
Steam	Steam
kill	víctima
healing	curación
role	rol
cosmetic	cosmético
stats	estadísticas
series	serie
ability	habilidad
pick	elección

Radiant	Radiant
Dire	Dire
lobby	sala de espera
rune	runa
assist	asistencia
deny	denegación
rating buddy	ayudante de clasificación
ranking division system	sistema de clasificación por divisiones
death	muerte
draft	selección
KDA	VMA
KDA ratio	ratio de VMA
ID	ID
faction	facción
league	liga
League of Legends	League of Legends
Valve	Valve
ban	restricción
farm	recolectar
jungle	jungla
core	recolector
sign in	iniciar sesión
status	estado
colorblind mode	modo para daltónicos
tower	torre
barrack	barracón
log	registro
net worth	valor neto
eSports	eSports
treasure chest	cofre del tesoro
build	build
stack	grupo

ward	guardián
achievement	logro
combat	combate
crowd control	control de multitudes
streak	racha
tier	grado
Dark Moon	Luna oscura
ranking division	clasificación por divisiones
Twitter handle	usuario de Twitter
matchup	enfrentamiento
roaming	rotando
beta	beta
bundle	pack
chart	gráfico
courier	mensajero
drop	botín
percentile	percentil
queue	búsqueda
arcana	arcano
AVG	promedio
breakdown	análisis
client	cliente
LH	UG
aegis	aegis
aegis of the immortal	aegis of the immortal
bot	bot
Dust	Polvo
forum	foro
GPM	OPM
Roshan	Roshan
abandon	abandono
gem	gema

moderator	moderador
roster	alineación
talent	talento
DN	DN
creep	creep
Wraith-Night	Wraith-Night
Greeviling	Greeviling
Diretide	Diretide
DotaFire	DotaFire
sight range	rango de visión
spell	hechizo
XPM	EPM
APM	APM
lo	lo
BBCode	BBCode
LoL	LoL
HUD	HUD
game master	amo del juego
Baron	Baron
BKB	Vara del Rey Negro
BLD	BLD
BO	MD
Elo Entertainment	Elo Entertainment
2GD	2GD
Icefrog	Icefrog
Warcraft III	Warcraft III
Juggernaut	Juggernaut
Legion Commander	Legion Commander
Meepo	Meepo
Reddit	Reddit
Starcraft	Starcraft
TrackDota	TrackDota

Twitch	Twitch
Twitlonger	Twitlonger
Battle Cup	Battle Cup
The International	The International
EG	EG
EE	EE
Sun Tzu	Sun Tzu
Monkey King	Monkey King
Riki	Riki
listing	listado
picks	elecciones
downgrade	desactivar la suscripción Plus
upgrade	activar la suscripción Plus
PayPal	PayPal

Anexo 2: Traducción

When a segment gets repeated, the font is light grey and you do NOT have to translate it. Segments with dark grey background are locked.

ID	#	Source	Target
	1	Sun	Dom.
	2	Mon	Lun.
	3	Tue	Mar.
	4	Wed	Miér.
	5	Thu	Jue.
	6	Fri	Vie.
	7	Sat	Sáb.
	8	Jan	Enr.
	9	Feb	Feb.
	10	Mar	Mar.
	11	Apr	Abr.
	12	May	May.
	13	Jun	Jun.
	14	Jul	Jul.
	15	Aug	Agos.
	16	Sep	Sep.
	17	Oct	Oct.
	18	Nov	Nov.
	19	Dec	Dic.
	20	Sunday	Domingo
	21	Monday	Lunes
	22	Tuesday	Martes
	23	Wednesday	Miércoles
	24	Thursday	Jueves
	25	Friday	Viernes
	26	Saturday	Sábado
	27	%Y-%m-%d	%Y-%m-%d
	28	%B %d, %Y	%B %d, %Y
	29	%b %d	%b %d
	30	January	Enero
	31	February	Febrero
	32	March	Marzo
	33	April	Abril
	34	May	Mayo
	35	June	Junio
	36	July	Julio
	37	August	Agosto
	38	September	Septiembre

39	October	Octubre
40	November	Noviembre
41	December	Diciembre
42	:year	:year
43	:month	:month
44	:day	:day
45	about 1 hour	aprox. 1 hora
46	about %{count} hours	aprox. %{count} horas
47	about 1 month	aprox. 1 mes
48	about %{count} months	aprox. %{count} meses
49	about 1 year	aprox. 1 año
50	about %{count} years	aprox. %{count} años
51	almost 1 year	casi 1 año
52	almost %{count} years	casi %{count} años
53	half a minute	medio minuto
54	less than a minute	menos de un minuto
55	less than %{count} minutes	menos de %{count} minutos
56	less than 1 second	menos de 1 segundo
57	less than %{count} seconds	menos de %{count} segundos
58	over 1 year	más de 1 año
59	over %{count} years	más de %{count} años
60	1 day	1 día
61	%{count} days	%{count} días
62	1 minute	1 minuto
63	%{count} minutes	%{count} minutos
64	1 month	1 mes
65	%{count} months	%{count} meses
66	1 second	1 segundo
67	%{count} seconds	%{count} segundos
68	Day	Día
69	Hour	Hora
70	Minute	Minuto
71	Month	Mes
72	.	.
73	,	,
74	Support	Soporte
75	About	Acerca de Dotabuff
76	We're Hiring!	¡Trabaja con nosotros!
77	Agility	Agilidad
78	Aliases	Apodos
79	All Heroes	Todos los héroes
80	All Matches	Todas las partidas
81	All Items	Todos los objetos
82	All Time	Todo el tiempo
83	Assists	Asistencias
84	Attribute	Atributo
85	Best Economy	Mejores cifras
86	Best Versus	Mejor contra

87	Bot	Bot
88	Bot Match	Partida con bots
89	Bot Matches	Partidas con bots
90	This is a bot game and does not count for or against lifetime statistics of participating players.	Esta es una partida con bots y no se tiene en cuenta para las estadísticas totales de los jugadores participantes.
91	Cooldown	Tiempo de recarga
92	Cost	Coste
93	Date Range	Intervalo de fechas
94	Days	Días
95	Deaths	Muertes
96	Denies	Denegaciones
97	Dire	Dire
98	Duration	Duración
99	Affects	Afecta a
100	Behavior	Comportamiento
101	Damage Type	Tipo de daño
102	Economy	Cifras
103	Experience/Minute	Experiencia/Minuto
104	Friend	Amigo
105	Friends	Amigos
106	Game Impact	Impacto en la partida
107	Gold/Minute	Oro/Minuto
108	Hero	Héroe
109	Hero Damage	Daño del héroe
110	Hero Healing	Curación del héroe
111	Hero Skills	Habilidades del héroe
112	Hero Attributes	Atributos del héroe
113	Base attack time	Velocidad de ataque base
114	Armor	Armadura
115	Damage	Daño
116	Movement speed	Velocidad de movimiento
117	Sight range	Rango de visión
118	Attack point	Punto de ataque
119	Cast point	Punto de lanzamiento
120	Heroes	Héroes
121	Highest Win Rate	Mayor porcentaje de victorias
122	Home	Inicio
123	Hours	Horas
124	This match is marked as insignificant, meaning it likely does not count for or against the lifetime statistics of participating players. Matches are marked as insignificant when they end prematurely, a player leaves very early or not enough players joining the game.	Esta partida se considera irrelevante, lo que significa que probablemente no se tenga en cuenta para las estadísticas totales de los jugadores participantes. Las partidas se consideran irrelevantes cuando acaban muy rápido, cuando un jugador abandona muy pronto o cuando no hay suficientes jugadores.
125	Intelligence	Inteligencia
126	Item	Objeto
127	Items	Objetos

128	KDA	VMA
129	KDA Ratio	Ratio de VMA
130	GPM	OPM
131	XPM	EPM
132	Kills	Víctimas
133	Last 2 Months	Últimos 2 meses
134	Last Hits	Últimos golpes a creeps
135	Last Match	Última partida
136	Last Updated	Actualizado por última vez
137	Latest Matchmaking Matches	Últimas partidas de emparejamiento
138	Level	Nivel
139	Lifetime Stats	Estadísticas totales
140	Losses	Derrotas
141	Lost Match	Derrota
142	Match	Partida
143	Match ID	ID de la partida
144	Match Type	Tipo de partida
145	Matches	Partidas
146	Matches Played	Partidas jugadas
147	Matchups	Enfrentamientos
148	Metric	Métrica
149	Minutes	Minutos
150	Months	Meses
151	Most Common Items	Objetos más comunes
152	Most Game Impact	Mayor impacto en la partida
153	Most Played	Más jugados
154	Most Played Heroes	Héroes más jugados
155	Most Successful Matchups	Enfrentamientos con más éxito
156	Most Used	Más usados
157	Most Used Items	Objetos más usados
158	Name	Nombre
159	No Results Found	No hay resultados
160	Normal Match	Partida normal
161	Normal Matches	Partidas normales
162	Overview	Sumario
163	Period	Periodo
164	Played	Jugada
165	Player	Jugador
166	Players	Jugadores
167	Popularity	Popularidad
168	Practice Match	Partida de práctica
169	Practice Matches	Partidas de práctica
170	This is a practice game and does not count for or against lifetime statistics of participating players.	Esta es una partida de práctica y no se tiene en cuenta para las estadísticas totales de los jugadores participantes.
171	Privacy	Privacidad
172	Privacy Policy	Política de privacidad
173	Radiant	Radiant

174	Recent Matches	Partidas recientes
175	Record	Récord
176	Records	Récords
177	Win loss records include real matches only, which typically exclude matches where no stats were recorded. This is an imperfect process and there may be a slight difference between your in-game wins and those displayed here. Please see the FAQ for more information.	Los registros de victorias y derrotas sólo incluyen partidas reales y excluyen, por norma general, partidas en las que no se guardaron estadísticas. Este proceso es imperfecto y puede que haya una ligera diferencia entre tus victorias en el juego y las que se muestran aquí. Dirígete a las Preguntas frecuentes para más información.
178	Result	Resultado
179	Results	Resultados
180	Seconds	Segundos
181	Search	Buscar
182	Search Again	Buscar de nuevo
183	Search for heroes, items, players, leagues, teams...	Buscar héroes, objetos, jugadores, ligas, equipos...
184	Search Results	Resultados de la búsqueda
185	Skill	Habilidad
186	Sign In	Iniciar sesión
187	Sign Out	Cerrar sesión
188	Strength	Fuerza
189	Team	Equipo
190	Opposing Team	Equipo enemigo
191	Played With Me	Jugado conmigo
192	No matches played with me	No hay partidas jugadas conmigo
193	This Week	Esta semana
194	This Month	Este mes
195	Times Used	Veces usado
196	Total	Total
197	Time Played	Tiempo jugado
198	Type	Tipo
199	Twitter	Twitter
200	Unknown	Desconocido
201	Watch Replay	Ver repetición
202	Weeks	Semanas
203	Win Rate	Porcentaje de victorias
204	Wins	Victorias
205	Won Match	Victoria
206	Worst Versus	Peor contra
207	Years	Años
208	Highest Gold per Minute	Mayor cantidad de oro por minuto
209	Highest number of kills	Mayor número de víctimas
210	Highest number of deaths	Mayor número de muertes
211	Highest number of assists	Mayor número de asistencias
212	Highest number of lasthits	Mayor número de últimos golpes
213	Highest number of denies	Mayor número de denegaciones
214	Highest hero damage	Mayor daño del héroe
215	Highest hero healing	Mayor curación del héroe

216	Longest match duration	Duración de la partida más larga
217	Highest tower damage	Mayor daño a torres
218	Highest experience per minute	Mayor experiencia por minuto
219	streaks	rachas
220	Highest KDA Ratio	Mayor ratio de VMA
221	Longest Winning Streak	Mayor racha ganadora
222	Longest Losing Streak	Mayor racha de derrotas
223	dota 2 statistics, dota 2 stats, dota 2, statistics, dota, hero builds, guides	estadísticas de Dota 2, estadísticas de Dota 2, Dota 2, estadísticas, Dota, builds de los héroes, guías
224	No Cost	Sin coste
225	This replay is not yet or no longer available on Steam.	Esta repetición aún no se ha añadido a Steam o ya no está disponible.
226	Active	Activa
227	Passive	Pasiva
228	Most Used by Heroes	Héroes que más lo usan
229	Roles	Roles
230	Item Details	Detalles del objeto
231	No Records	No hay registros
232	This player hasn't played any matchmaking matches in this time period	Este jugador no ha hecho partidas de emparejamiento en este periodo de tiempo
233	Tournament	Torneo
234	This is a tournament match and does not count toward player matchmaking statistics	Esta es una partida de torneo y no se tiene cuenta para las estadísticas de emparejamiento del jugador
235	Tournament Matches	Partidas de torneo
236	Comments	Comentarios
237	No Comments	No hay comentarios
238	Post Comment	Publicar comentario
239	Edit Comment	Editar comentario
240	Please sign in to post comments.	Inicia sesión para publicar comentarios.
241	This player has not posted any comments.	Este jugador no ha publicado ningún comentario.
242	This comment was deleted	Se ha eliminado el comentario
243	This comment was updated	Se ha actualizado el comentario
244	edit	editar
245	delete	eliminar
246	Deleted	Eliminado
247	Forums	Foros
248	Topics	Temas
249	Last Comment	Último comentario
250	New Topic	Nuevo tema
251	Create Topic	Crear tema
252	Edit Topic	Editar tema
253	Update Topic	Actualizar tema
254	Please sign in to create topics	Inicia sesión para crear temas
255	This topic was deleted	Se ha eliminado el tema
256	This topic was updated	Se ha actualizado el tema
257	Replies	Respuestas
258	Last Reply	Última respuesta
259	Title	Título

260	Topic	Tema
261	There are no topics	No hay ningún tema
262	%{count} comments	%{count} comentarios
263	%{count} replies	%{count} respuestas
264	Region	Región
265	US West	EE. UU. Oeste
266	US East	EE. UU. Este
267	Europe	Europa
268	Hong Kong	Hong Kong
269	SE Asia	SE Asiático
270	China	China
271	Russia	Rusia
272	South America	Sudamérica
273	South Korea	Corea del Sur
274	Japan	Japón
275	Dubai	Dubái
276	Composition	Composición
277	Changelog	Registro de cambios
278	Top DOTAFire Guides	Mejores guías de DOTAFire
279	Most Matches Played	Mayor número de partidas jugadas
280	Time Spent Playing	Tiempo jugando
281	Highest Level	Nivel más alto
282	Longest winning streak	Mayor racha ganadora
283	Longest losing streak	Mayor racha de derrotas
284	Players - Top 50	Jugadores - Los 50 mejores
285	Verified	Verificado
286	This player is verified as %{alias_name}	Este jugador está verificado como %{alias_name}.
287	Current Patch	Parche actual
288	Previous Patch	Parche anterior
289	Game Mode	Modo de juego
290	None	Ninguno
291	All Pick	Elección libre
292	Captains Mode	Modo capitán
293	Random Draft	Selección aleatoria
294	Single Draft	Selección simple
295	All Random	Todos aleatorio
296	Introduction	Introducción
297	Halloween	Halloween
298	All Random Deathmatch	Todos aleatorio a muerte
299	1v1 Solo Mid	Solo central 1 vs. 1
300	Captains Draft	Selección con capitán
301	Views	Visualizaciones
302	Sorry, there's no data for this period.	Lo sentimos, no hay información para este periodo de tiempo.
303	No Guides	No hay guías
304	Practice	Práctica

305	This is a holiday match and does not count for or against lifetime statistics of participating players.	Esta es una partida de festividad y no se tiene en cuenta para las estadísticas totales de los jugadores participantes.
306	Diretide	Diretide
307	Note: Game mode data is not available for older matches which may exclude them from view.	Nota: Los datos del modo de juego no están disponibles para las partidas más antiguas, así que puede que éstas no se muestren.
308	No Matches	No hay partidas
309	Europe East	Europa Este
310	Europe West	Europa Oeste
311	Follow	Seguir
312	Following	Siguiendo
313	Followers	Seguidores
314	Download Replay	Descargar repetición
315	Trends	Tendencias
316	Rating Over Time	Calificación a lo largo del tiempo
317	Rating Change	Cambio de calificación
318	Last Hits and Denies	Últimos golpes a creeps y denegaciones
319	Real Matches Only	Sólo partidas reales
320	Latest Real Matches	Últimas partidas reales
321	This view only includes real matches.	Esta visualización sólo incluye partidas reales.
322	A real match is any matchmaking match that completed and counts toward your lifetime statistics.	Una partida real es cualquier partida de emparejamiento que se complete y se tenga en cuenta para las estadísticas totales.
323	Dashboard	Menú principal
324	Matches Won	Partidas ganadas
325	Greeviling	Greeviling
326	Latest Greeviling Matches	Últimas partidas de Greeviling
327	This player hasn't played any Greeviling matches. Bah Humbug!	Este jugador no ha hecho partidas de Greeviling. Como si me lo fuera a creer...
328	won	Victoria
329	lost	Derrota
330	Advantage	Ventaja
331	Disadvantage	Desventaja
332	Advantage measures the matchup between two heroes regardless of their normal win rate. It is calculated by establishing their win rates both in and outside of the matchup and comparing the difference against a base win rate. The calculation is procedural and advantage/disadvantage results are not designed to be symmetrical.	La ventaja mide los enfrentamientos entre dos héroes al margen de su porcentaje de victorias normal. Se calcula estableciendo sus porcentajes de victorias tanto fuera como dentro de la partida y comparando la diferencia contra un porcentaje de victorias base. El cálculo es procesal y las ventajas y desventajas no están diseñadas para ser simétricas.
333	Edit Profile	Editar perfil
334	My Profile	Mi perfil
335	Payment History	Historial de pagos
336	Settings	Ajustes
337	Billing	Facturación
338	Date	Fecha
339	Payment Method	Método de pago

340	Amount	Cantidad
341	Plan	Plan
342	never	nunca
343	Cancel	Cancelar
344	Cancel Subscription	Cancelar suscripción
345	You have not made any payments.	No has hecho ningún pago.
346	Learn More	Saber más
347	Change Payment Method	Cambiar método de pago
348	Processing...	Procesando...
349	Normal Account	Cuenta normal
350	Builds from	Se crea a partir de
351	Builds into	Sirve para crear
352	Rank	Posición en la clasificación
353	Not Ranked	Sin clasificación
354	Pending	Pendiente
355	Player Rankings	Clasificaciones de jugadores
356	Hero Score	Puntuación de héroe
357	Hero Score is a composite statistic that weighs multiple factors including skill (difficulty), win rate (success), kda (impact) and matches played (risk).	La puntuación del héroe es una estadística compuesta que se basa en varios factores, como la habilidad (dificultad), el porcentaje de victorias (éxito), el VMA (impacto) y las partidas jugadas (riesgo).
358	Player rankings exclude players who haven't played at least 30 matches on this Hero, or haven't played this Hero within 30 days.	Las clasificaciones de jugadores excluyen a los jugadores que no han jugado al menos 30 partidas con este héroe o no han jugado con él en los últimos 30 días.
359	Shows kills and assists between players. Assists count if the player participated in the death of another player.	Muestra las víctimas y las asistencias entre los jugadores. Se consideran asistencias si el jugador ha participado en la muerte de otro.
360	Score	Puntuación
361	Score is a composite statistics that weighs multiple factors including skill (difficulty), win rate (success), kda (impact) and matches played (risk).	La puntuación es una estadística compuesta que se basa en varios factores, como la habilidad (dificultad), el porcentaje de victorias (éxito), el VMA (impacto) y las partidas jugadas (riesgo).
362	Chat	Chat
363	Chat Log	Registro del chat
364	Builds	Builds
365	Australia	Australia
366	This match had no public chat messages.	En esta partida no hubo mensajes en el chat público.
367	disconnected	desconectado
368	reconnected	reconectado
369	paused for	pausado por
370	paused the match	pausó la partida
371	disconnected for	desconectado por
372	resumed the match	reanudó la partida
373	This player is inactive - they have not played a match in the last 30 days.	Este jugador está inactivo. No ha jugado una partida en los últimos 30 días.
374	Tutorial	Tutorial

375	Mid Only	Solo central
376	Least Played	Menos jugados
377	Limited Hero Pool	Conjunto de héroes limitado
378	Undetermined	Indeterminado
379	Bronze	Bronce
380	Silver	Plata
381	Gold	Oro
382	Platinum	Platino
383	Diamond	Diamante
384	Bracket	Nivel
385	Skill Bracket	Nivel de habilidad
386	Skill Bracket is determined by analyzing the Dotabuff Rating of players in the match and assigning it to one of five brackets: Bronze (lowest), Silver, Gold, Platinum and Diamond (highest).	El nivel de habilidad se determina analizando la calificación de los jugadores de Dotabuff en la partida y asignándola a uno de estos cinco niveles: bronce (el más bajo), plata, oro, platino y diamante (el más alto).
387	Picks and Bans	Elecciones y restricciones
388	Counter Picks	Héroes que lo contrarrestan
389	Pick	Elección
390	Ban	Restricción
391	The Radiant	Los Radiant
392	The Dire	Los Dire
393	Your feed is empty! Start by following some of these well known players:	¡Tu sección de noticias está vacía! Empieza por seguir a algunos de estos jugadores conocidos:
394	Performances	Jugadas
395	Plus	Plus
396	Customer	Cliente
397	Poll	Encuesta
398	Vote!	¡Vota!
399	Please sign in to vote.	Inicia sesión para votar.
400	Sign in with Steam	Inicia sesión con Steam
401	Build Rate	Porcentaje de uso de la build
402	By Games Played	Por partidas jugadas
403	By Skill Bracket	Por nivel de habilidad
404	By Continent	Por continente
405	By Country	Por país
406	Dotabuff Plus	Dotabuff Plus
407	Tell me more...	Cuéntame más...
408	Nevermind	No importa
409	Results by Games Played	Resultados por partidas jugadas
410	Results by Continent	Resultados por continente
411	Results by Country	Resultados por país
412	No Activity This Week	Ninguna actividad esta semana
413	Unreal	Irreal
414	Stats Recorded	Estadísticas registradas
415	No Stats Recorded	Estadísticas no registradas
416	No Stats Recorded Only	Sólo estadísticas no registradas

417	Players must play a minimum number of matches and be active within 30 days to qualify for the top player rankings.	Los jugadores deben jugar una cantidad mínima de partidas y estar activos durante 30 días para ser aptos para entrar en el las clasificaciones de jugadores.
418	Customers	Clientes
419	Credits	Créditos
420	Anonymous	Anónimo
421	Recent Customers	Clientes recientes
422	Recent Credits	Créditos recientes
423	Summary	Resumen
424	Rating	Calificación
425	Team Matchmaking	Emparejamiento de equipos
426	Team Rankings	Clasificaciones de equipos
427	This is a team matchmaking match. The statistics do not count toward or against the lifetime statistics of the players involved.	Esta es una partida de emparejamiento de equipos. Las estadísticas no se tienen en cuenta para las estadísticas totales de los jugadores.
428	Team Owner	Fundador del equipo
429	Current Roster	Alineación actual
430	Recent Team Matchmaking Matches	Partidas de emparejamiento de equipos más recientes
431	There are no teams	No hay equipos
432	Role	Rol
433	Owner	Fundador
434	Member	Miembro
435	Opponent	Rival
436	Teams	Equipos
437	Solo Matchmaking	Emparejamiento individual
438	FAQ	Preguntas frecuentes
439	Report Player	Reportar jugador
440	South Africa	Sudáfrica
441	Compendium Matchmaking	Emparejamiento de Compendio
442	Abusive Comments on Dotabuff	Comentarios ofensivos en Dotabuff
443	Exploiting or Win Trading	Beneficiarse de errores o comercializar victorias
444	Inappropriate Steam Avatar	Avatar de Steam inapropiado
445	Please report players for inappropriate comments, avatars or game exploiting. Our staff will investigate and take appropriate action.	Reportad a los jugadores por comentarios o avatares inapropiados o por beneficiarse de errores del juego. Nuestro equipo lo estudiará y actuará en consecuencia.
446	Warning: Making false reports may result in your account being banned.	Advertencia: reportar a alguien indebidamente puede resultar en la suspensión de tu cuenta.
447	Reason for Report	Motivo del reporte
448	Description of offense (please be as descriptive as possible)	Descripción de la ofensa (se lo más descriptivo posible)
449	This player is not eligible for inclusion top player rankings.	Este jugador no es apto para entrar en las clasificaciones de jugadores.
450	You Won	Has ganado
451	You Lost	Has perdido
452	My Record	Mi récord
453	Team Type	Tipo de equipo

454	Objectives	Objetivos
455	Farm	Recolección
456	Best Farm	Mayor recolección
457	Most Damage and Healing	Mayor daño y curación
458	Damage and Healing	Daño y curación
459	Last Hits/10 Minutes	Últimos golpes/10 minutos
460	Denies/10 Minutes	Denegaciones/10 minutos
461	Hero Damage/Minute	Daño del héroe/Minuto
462	Hero Healing/Minute	Curación del héroe/Minuto
463	Tower Damage/Minute	Daño a torres/Minuto
464	Real Matches	Partidas reales
465	Player Rankings (Beta)	Clasificaciones de jugadores (en fase beta)
466	Staff	Personal
467	inactive	Inactivo
468	%{name} is a Dotabuff staff member.	%{name} es un miembro del personal de Dotabuff.
469	Counters	Héroes que lo contrarrestan
470	Synergies	Sinergías
471	Win Rate Against	Porcentaje de victorias contra
472	Win Rate With	Porcentaje de victorias con
473	Opponent Hero	Héroe enemigo
474	Teammate Hero	Héroe aliado
475	Success	Éxito
476	Success Against	Éxito contra
477	Success With	Éxito con
478	Success measures how good you are at defeating an enemy Hero. Play and win more matches to increase your success!	El éxito mide tu habilidad para derrotar a un héroe enemigo. ¡Juega y gana más partidas para que aumente!
479	Success measures how good you are at playing with a friendly Hero. Play and win more matches to increase your success!	El éxito mide tu capacidad de jugar con un héroe aliado. ¡Juega y gana más partidas para que aumente!
480	Unqualified Results	Resultados sin calificar
481	Play and win more matches against these enemy Heroes for a more meaningful score.	Juega y gana más partidas contra estos héroes enemigos para obtener una puntuación mejor.
482	Play and win more matches with these friendly Heroes for a more meaningful score.	Juega y gana más partidas con estos héroes como aliados para obtener una puntuación mejor.
483	Lobby Type	Tipo de sala
484	Normal Matchmaking	Emparejamiento normal
485	Most Successful	Con más éxito
486	Success measures how good you are at a Hero. Play and win more matches to increase your success!	El éxito mide tu habilidad con un héroe. ¡Juega y gana más partidas para que aumente!
487	Play and win more matches with these Heroes for a more meaningful score.	Juega y gana más partidas con estos héroes para obtener mejor una puntuación mejor.
488	You haven't played these heroes. Give them a try?	Todavía no has jugado con estos héroes. ¿Por qué no los pruebas?
489	Unqualified Heroes	Héroes sin calificar
490	Unplayed Heroes	Héroes sin jugar
491	This comment was edited	Se ha editado el comentario

492	This topic was edited	Se ha editado el tema
493	Blogs	Blogs
494	Blog	Blog
495	Blog Post	Publicación del blog
496	Blog Posts	Publicaciones del blog
497	View Published Post	Ver publicación
498	Preview Post	Vista previa de la publicación
499	Edit Post	Editar publicación
500	New Post	Nueva publicación
501	Skills	Habilidades
502	This hero has more skills, click to see more.	Este héroe tiene más habilidades, haz clic aquí para verlas.
503	Teammate	Compañero de equipo
504	Teammates	Compañeros de equipo
505	Opponents	Rivales
506	Showing players with a minimum of <code>{matches}</code> matches played together in the specified period.	Mostrando jugadores con un mínimo de <code>{matches}</code> partidas jugadas juntos en el intervalo de tiempo especificado.
507	Hero Matchups	Enfrentamientos del héroe
508	Player Matchups	Enfrentamientos del jugador
509	Last 3 Months	Últimos 3 meses
510	Last 6 Months	Últimos 6 meses
511	Last Year	Último año
512	Hero Counters	Contrarrestan al héroe
513	Hero Synergies	Sinergias del héroe
514	Player Teammates	Compañeros de equipo del jugador
515	Player Opponents	Rivales del jugador
516	Valve's Dota 2 API is currently unavailable. Results from your new matches will appear once it returns.	El API de Dota 2 de Valve no está disponible en estos momentos. Los resultados de tus partidas nuevas aparecerán cuando se restablezca.
517	You need to enable the "Expose Public Match Data" setting in the Dota 2 client for your statistics to appear on Dotabuff.	Debes activar la opción Compartir estadísticas de partidas desde el cliente de Dota 2 para que tus estadísticas figuren en Dotabuff.
518	Dotabuff is currently undergoing maintenance. Match results may be delayed and some features may be temporarily unavailable.	Dotabuff está en mantenimiento en estos momentos. Puede que los resultados de las partidas tarden en aparecer y algunas funciones estén deshabilitadas temporalmente.
519	Thank you for your report, we'll look into it and take appropriate action.	Gracias por el reporte, lo estudiaremos y actuaremos en consecuencia.
520	Your report was not filed: <code>{error}</code>	No se presentó el reporte: <code>{error}</code>
521	Wraith-Night	Wraith-Night
522	Ranked Matchmaking	Emparejamiento clasificatorio
523	Ranked Match	Clasificatoria
524	Ranked Matches	Clasificatorias
525	Balanced Draft	Selección balanceada
526	Ability Draft	Selección de habilidades
527	Facebook	Facebook
528	stick	anclar

529	unstuck	desanclar
530	This is an important topic and has been stuck to the top by a moderator	Este tema es importante y un moderador lo ha anclado a la parte superior.
531	Share	Compartir
532	Tweet	Tuitear
533	lock	bloquear
534	unlock	desbloquear
535	This topic has been locked by a moderator. New comments are not allowed.	Un moderador ha bloqueado este tema. No se permite hacer nuevos comentarios.
536	No record achieved, keep trying!	No has conseguido el récord. ¡Sigue intentándolo!
537	Streak	Racha
538	Streak	
539	Records	
540	Faction	Facción
541	Lifetime	Todo el tiempo
542	Scenarios	Escenarios
543	All	Todos
544	Game Modes	Modos de juego
545	Lobby Types	Tipos de sala
546	Factions	Facciones
547	Regions	Regiones
548	All Matches	
549	Significant	Significativo
550	Stats Recorded	
551	No Stats Recorded	
552	Tournament	
553	Normal MM	Emparejamiento normal
554	Ranked MM	Emparejamiento clasificatorio
555	Team MM	Emparejamiento de equipos
556	Custom	Personalizada
557	Ability Draft	
558	All Pick	
559	All Random	
560	Balanced Draft	
561	Captains Mode	
562	Limited Hero Pool	
563	Least Played	
564	Random Draft	
565	Single Draft	
566	1v1 Mid	Solo central 1 vs. 1
567	All Random DM	Todos aleatorio a muerte
568	Radiant	
569	Dire	
570	Unknown	
571	US West	
572	US East	
573	Europe West	
574	South Korea	

575	SE Asia	
576	Japan	
577	Dubai	
578	Australia	
579	Russia	
580	Europe East	
581	Brazil	Brasil
582	South Africa	
583	China	
584	China	
585	Other	Otro
586	Grid	Cuadrícula
587	Totals	Totales
588	Per Minute	Por minuto
589	Longest Match	Partida más larga
590	Most Kills	Mayor número de víctimas
591	Most Deaths	Mayor número de muertes
592	Most Assists	Mayor número de asistencias
593	Most Last Hits	Mayor número de últimos golpes
594	Most Denies	Mayor número de denegaciones
595	Most Gold	Mayor cantidad de oro
596	Most Experience	Mayor cantidad de experiencia
597	Most Hero Damage	Mayor daño del héroe
598	Most Hero Healing	Mayor curación del héroe
599	Most Tower Damage	Mayor daño a torres
600	Highest Kills Per Minute	Mayor número de víctimas por minuto
601	Highest Deaths Per Minute	Mayor número de muertes por minuto
602	Highest Assists Per Minute	Mayor número de asistencias por minuto
603	Highest Last Hits Per Minute	Mayor número de últimos golpes por minuto
604	Highest Denies Per Minute	Mayor número de denegaciones por minuto
605	Highest Gold Per Minute	Mayor cantidad de oro por minuto
606	Highest Experience Per Minute	Mayor cantidad experiencia por minuto
607	Highest Hero Damage Per Minute	Mayor daño del héroe por minuto
608	Highest Hero Healing Per Minute	Mayor curación del héroe por minuto
609	Highest Tower Damage Per Minute	Mayor daño a torres por minuto
610	Best KDA Ratio	Mejor ratio de VMA
611	Highest Kill Participation	Mayor participación en víctimas
612	Highest Kill Contribution	Mayor contribución en víctimas
613	Highest Death Contribution	Mayor contribución en muertes
614	Highest Assist Contribution	Mayor contribución en asistencias
615	Highest Gold Contribution	Mayor contribución en oro
616	Highest Experience Contribution	Mayor contribución en experiencia
617	Longest Winning Streak	
618	Longest Losing Streak	
619	Length	Duración
620	Kills	
621	Deaths	
622	Assists	

623	Hits	Golpes
624	Denies	
625	Gold	
626	Experience	Experiencia
627	Damage	
628	Healing	Curación
629	Damage	
630	Kills/Min	Víctimas/min.
631	Deaths/Min	Muertes/min.
632	Assists/Min	Asistencias/min.
633	Last Hits/Min	Últimos golpes/min
634	Denies/Min	Denegaciones/min
635	Gold/Min	Oro/min.
636	Experience/Min	Experiencia/min.
637	Damage/Min	Daño/min.
638	Healing/Min	Curación/min.
639	Damage/Min	
640	KDA	
641	Team Kill %	% de víctimas del equipo
642	Kill %	% de víctimas
643	Death %	% de muertes
644	Assist %	% de asistencias
645	GPM %	% de OPM
646	XPM %	% de EPM
647	Matches	
648	Matches	
649	Normal Matchmaking	
650	Team Matchmaking	
651	Solo Matchmaking	
652	Ranked Matchmaking	
653	Practice	
654	Tournament	
655	Bot	
656	Custom	
657	Normal	Normal
658	Team	De equipos
659	Solo	Individual
660	Ranked	Clasificatorio
661	Practice	
662	Tournament	
663	Bot	Con bots
664	Custom	
665	None	Ninguna
666	All Pick	
667	Captains Mode	
668	Random Draft	
669	Single Draft	
670	All Random	

671	Introduction	
672	Diretide	
673	Greeviling	
674	Tutorial	
675	Mid Only	Sólo central
676	Least Played	
677	Limited Hero Pool	
678	Compendium Matchmaking	
679	Wraith-Night	
680	Captains Draft	
681	Balanced Draft	
682	Ability Draft	
683	1v1 Solo Mid	
684	All Random Deathmatch	
685	None	
686	AP	Elección libre
687	CM	Modo capitán
688	RD	SA
689	SD	SS
690	AR	Todos aleatorio
691	Intro	Introducción
692	Diretide	
693	Greeviling	
694	Tutorial	
695	Mid Only	
696	LP	MJ
697	LHP	Últimos golpes en
698	Compendium MM	Emparejamiento de Compendio
699	Wraith-Night	
700	CD	SC
701	BD	SB
702	AD	SH
703	1v1	1 vs. 1
704	ARAD	TASH
705	Last Used	Usado por última vez
706	Any Team	Cualquier equipo
707	Event	Evento
708	League	Liga
709	Premium	Premium
710	Professional	Profesional
711	Amateur	Aficionado
712	Unknown	Desconocida
713	Any Duration	Cualquiera
714	> 20 Min	> 20 min.
715	> 30 Min	> 30 min.
716	> 40 Min	> 40 min.
717	> 50 Min	> 50 min.
718	> 60 Min	> 60 min.

719	< 20 Min	< 20 min.
720	20 - 30 Min	20 - 30 min.
721	30 - 40 Min	30 - 40 min.
722	40 - 50 Min	40 - 50 min.
723	50 - 60 Min	50 - 60 min.
724	No Hero	Ningún héroe
725	Any Faction	Cualquier facción
726	Any Role	Cualquier rol
727	Hard Carry	Asesino recolector
728	Carry	Asesino
729	Tank	Tanque
730	Support	
731	Durable Carry	Asesino tanque
732	Durable Support	Apoyo tanque
733	Hybrid	Híbrido
734	Unknown	
735	Classic	Clásico
736	Most Played Roles	Roles más jugados
737	Postgres	Postgres
738	Features	Funciones
739	No Previous Records	No hay registros anteriores
740	Any Result	Cualquier resultado
741	Won	Victoria
742	Lost	Derrota
743	Last 12 Months	Últimos 12 meses
744	Last 6 Months	
745	Last 3 Months	
746	This Month	
747	This Week	
748	All Time	
749	Latest Matches	Últimas partidas
750	Last 30 Days	Últimos 30 días
751	Win Rate and Match Volume by Level	Porcentaje de victorias y volumen de partidas por nivel
752	Pick Rate	Porcentaje de elección
753	Point Choices By Level	Habilidades mejoradas por nivel
754	Pick and Win rate change for each level based on the ability that is skilled. Compare vertically.	El cambio en los porcentajes de elección y victorias para cada nivel está basado en la habilidad aprendida. Se deben comparar en vertical.
755	First Point At Level	Primer punto al nivel
756	Pick and Win rate change for each ability based on when the first point is spent. Compare horizontally.	El cambio en los porcentajes de elección y victorias para cada habilidad depende de cuándo se utiliza el primer punto. Se deben comparar en horizontal.
757	Ability Maxed at Level	Habilidad al máximo al nivel
758	Pick and Win rate change for each ability based on when it is maxed. Compare horizontally.	El cambio en los porcentajes de elección y victorias para cada habilidad depende de cuándo lleguen al nivel máximo. Se deben comparar en horizontal.
759	Ability Builds	Builds de habilidades

760	Most Popular Ability Build	Build de habilidades más popular
761	Most Popular Builds	Builds más populares
762	Most Popular Ability Priority	Prioridad de habilidad más popular
763	Most Popular Priorities	Prioridades más populares
764	Measures the cumulative delta between when an ability can be skilled and when it is actually chosen.	Mide el tiempo que pasa entre el momento a partir del que una habilidad puede ser aprendida y el momento en que el jugador decide hacerlo.
765	Abilities	Habilidades
766	more	más
767	Record Streak	Racha récord
768	Abandoned	Abandonada
769	Time Period	Periodo de tiempo
770	League Tier	Nivel de liga
771	Faction	
772	All Time	
773	12 Months	12 meses
774	3 Months	3 meses
775	1 Month	1 mes
776	Premium	
777	Professional	
778	Amateur	
779	Radiant	
780	Dire	
781	Leagues	Ligas
782	Scores	Puntuaciones
783	Team Summary	Resumen del equipo
784	Hero Stats	Estadísticas del héroe
785	League Stats	Estadísticas de la liga
786	Player Roster	Alineación de jugadores
787	Match List	Lista de partidas
788	League Summary	Resumen de la liga
789	Event Summary	Resumen del evento
790	Player Stats	Estadísticas del jugador
791	Team Stats	Estadísticas del equipo
792	You have no matches	No tienes partidas
793	We haven't seen you play a match yet. You can update your match data by clicking the "Update My Matches" button below.	Todavía no te hemos visto jugar una partida. Puedes actualizar tus datos de partidas haciendo clic en el botón Actualizar mis partidas más abajo.
794	Your profile is private	Tu perfil es privado
795	Dota 2 player match data is private by default. You'll need to enable the "Expose Public Match Data" setting in-game in order to see your stats.	Los datos de partidas de los jugadores de Dota 2 son privados por defecto. Debes activar la opción Compartir estadísticas de partidas desde el juego para poder ver tus estadísticas.
796	This player has no matches	Este jugador no tiene partidas
797	We haven't seen this player in a match yet.	Todavía no hemos visto a este jugador en ninguna partida.

798	We haven't seen this player in a match yet. If this is your profile, sign in with Steam in order to update your statistics.	Todavía no hemos visto a este jugador en una partida. Si este perfil es tuyo, inicia sesión con Steam para actualizar las estadísticas.
799	This profile is private	Este perfil es privado
800	Dota 2 player match data is private by default and this player has not enabled their "Expose Public Match Data" setting.	Los datos de partidas de los jugadores de Dota 2 son privados por defecto y este jugador no ha activado la opción Compartir estadísticas de partidas.
801	Dota 2 player match data is private by default. If this is your profile, sign in with Steam in order to update your statistics.	Los datos de partidas de los jugadores de Dota 2 son privados por defecto. Si este perfil es tuyo, inicia sesión con Steam para actualizar tus estadísticas.
802	Enabling Statistics	Habilitando estadísticas
803	Update Match History	Actualizar historial de partidas
804	Build Details	Detalles de la build
805	Aghanim Upgrade:	Mejora con el Cetro de Aghanim:
806	Match Runes	Runas de la partida
807	Runes	Runas
808	Match Vision	Visión de la partida
809	Vision	Visión
810	Queue	Poner en espera
811	Match has been queued to be replay parsed.	Se ha puesto en espera la partida para analizarla.
812	TrueSight	TrueSight
813	Custom	
814	Custom Match	Partida personalizada
815	Log	Registro
816	Per Minute	
817	Includes only normal and ranked matchmaking lobby matches. Excludes holiday and unbalanced (AD, ARDM, 1v1) game mode matches.	Se incluyen sólo las partidas normales y clasificatorias. No se incluyen las partidas de modos de juego de festividad o sin balance apropiado (Selección de habilidades, Todos aleatorio a muerte o 1 vs. 1).
818	Includes all matches where stats were recorded. Excludes matches where statistics were not recorded due to an early abandon.	Se incluyen todas las partidas cuyas estadísticas se registraron. Se excluyen las que tuvieron un abandono temprano.
819	Includes matches where statistics were not recorded. This commonly occurs when there is an early abandon or a team member never picks a hero.	Se incluyen partidas cuyas estadísticas no se registraron. Esto normalmente sucede cuando hay un abandono temprano o un jugador no elige un héroe.
820	Includes normal matchmaking lobby matches (excludes ranked matches).	Se incluyen partidas de emparejamiento normal (no se incluyen clasificatorias).
821	Includes ranked matchmaking lobby matches (including both solo and party queues, excludes team queues).	Se incluyen partidas clasificatorias (incluyendo las búsquedas de partidas en grupo e individuales, pero no las de equipo).
822	Builds	
823	Chat	
824	Farm	
825	Kills	
826	Log	
827	Objectives	

828	Runes	
829	Overview	
830	Vision	
831	A	A
832	Assists	
833	Duration	
834	%{count} Comments	%{count} comentarios
835	D	M
836	Deaths	
837	Difference in XP Earned	Diferencia en XP ganada
838	Dire Builds	Builds de los Dire
839	Dire Victory	Victoria de los Dire
840	DN	DN
841	Denies	
842	Duration	
843	Match Ended	La partida acabó
844	Gold	
845	Total Gold Earned	Total de oro obtenido
846	Game Mode	
847	GPM	
848	Gold earned per minute	Oro obtenido por minuto
849	Damage dealt to enemy Heroes	Daño a héroes enemigos
850	Hero	
851	Healing provided to friendly Heroes	Curación a héroes aliados
852	Items	
853	Items in inventory at the end of the match	Objetos en el inventario al final de la partida
854	K	V
855	Kills	
856	Level	
857	Hero Level	Nivel del héroe
858	LH	UG
859	Last Hits	
860	Lobby Type	
861	Match %{id}	Partida %{id}
862	Per Minute	
863	Player	
864	Powered by TrueSight Beta	Con la ayuda de TrueSight Beta
865	Radiant Builds	Builds Radiant
866	Radiant Victory	Victoria Radiant
867	Region	
868	Skill Bracket	
869	The Dire	
870	The Radiant	
871	Towers and Barracks	Torres y barracones
872	Analyzing	Analizando
873	XPM	
874	Experience earned per minute	Experiencia obtenida por minuto
875	Level %{level}	Nivel %{level}

876	Chat Log	
877	Assists	
878	Gold earned from Assists	Oro obtenido con asistencias
879	Cost	
880	Gold spent on Buybacks	Oro gastado en resurrecciones
881	Buybacks	Resurrecciones
882	Number of times bought back into the Match	Número de veces resucitado
883	Gold Lost	Oro perdido
884	Gold lost from Deaths	Oro perdido por morir
885	Death Log	Registro de muertes
886	Deaths	
887	Dire Kills	Víctimas de los Dire
888	Hero Matchups	
889	Income	Ingresos
890	Kills	
891	Total number of Kills	Número total de víctimas
892	Total number of Deaths	Número total de muertes
893	Assists	
894	Total number of Assists	Número total de asistencias
895	Kills	
896	Gold earned from Kills	Oro obtenido con víctimas
897	Kills and Participation	Víctimas y participaciones
898	Multi	Múltiple
899	Largest Multikill	Mayor asesinato múltiple
900	%	%
901	Percentage of Kills participated in throughout the Match. Team maximum is 100%	Porcentaje de víctimas en las que participaste a lo largo de la partida. El máximo del equipo es 100%
902	Radiant Kills	Víctimas de los Radiant
903	Spree	Racha
904	Largest Killing Spree	Mayor racha de víctimas
905	Time Dead	Tiempo transcurrido muerto
906	Total amount of time spent dead during the Match	Tiempo total que has estado muerto durante la partida
907	Dire Farm	Recolección de los Dire
908	Experience Advantage	Ventaja de experiencia
909	Gold	
910	Gold Advantage	Ventaja de oro
911	Earned	Obtenido
912	Gold earned from Kills and Assists	Oro obtenido entre víctimas y asistencias
913	Fed	Suministrado
914	Gold contributed to the other team through Deaths	Oro suministrado al otro equipo mediante muertes
915	Lost	
916	Gold lost from Deaths	
917	GPM	
918	Gold earned per minute	
919	Item Progression	Progresión de objetos
920	Kill and Death Gold	Oro de víctimas y muertes

921	Last Hits	
922	Last Hits and Denies	
923	LH/DN	UG/DN
924	@ %{minute}	@ %{minute}
925	Last Hits and Denies at %{minute} minutes	Últimos golpes y denegaciones en el minuto %{minute}
926	Last Hits and Denies	
927	Total	
928	Total Last Hits and Denies	Total de últimos golpes y denegaciones
929	Per Minute	
930	Radiant Farm	Recolección de los Radiant
931	Total Gold	Oro total
932	Total amount of Gold earned during the Match	Total de oro obtenido durante la partida
933	Trends	
934	XPM	
935	Experience earned per minute	
936	Aegis	Aegis
937	Activated	Activados
938	Number of Aegis of the Immortal activations	Veces que se activó Aegis of the Immortal
939	Pickup	Recogidos
940	Number of Aegis of the Immortal pickups	Cantidad de Aegis of the Immortal recogidos
941	Barracks	Barracones
942	Barracks destroyed and denied	Barracones destruidos y denegados
943	Cheese	Queso
944	Activated	
945	Number of Cheese activations	Número de quesos usados
946	Pickup	
947	Number of Cheese pickups	Cantidad de quesos recogidos
948	Dire Objectives	Objetivos de los Dire
949	Objective Log	Registro de objetivos
950	Objectives	
951	Radiant Objectives	Objetivos Radiant
952	Roshan	Roshan
953	Total Roshan Kills	Asesinatos de Roshan totales
954	Activated	
955	Number of Runes activated (including from Bottle)	Cantidad de runas activadas (incluyendo las embotelladas)
956	Denied	Denegadas
957	Number of Runes denied	Cantidad de runas denegadas
958	Runes	
959	Structures	Estructuras
960	Damage dealt to Structures including Towers, Barracks, and Ancient. Does not include filler buildings.	Daño infligido a estructuras, incluyendo las torres, los barracones y la fortaleza ancestral. No se incluyen los edificios de relleno.
961	Towers	Torres
962	Damage dealt to Towers (not including other Structures)	Daño a torres (sin incluir otras estructuras)
963	Towers	

964	Towers destroyed and denied	Torres destruidas y denegadas
965	Activated	Activadas
966	Number of Runes activated	Cantidad de runas activadas
967	Bottled	Embotelladas
968	Number of Runes Bottled	Cantidad de runas embotelladas
969	Bottom	Parte inferior
970	Number of Runes acquired from the bottom of the map	Cantidad de runas obtenidas en la parte inferior del mapa
971	Damage	
972	Number of Double Damage Runes acquired	Cantidad de runas de daño doble obtenidas
973	Dire Runes	Runas de los Dire
974	Haste	Rapidez
975	Illusion	Ilusión
976	Number of Illusion Runes acquired	Cantidad de runas de ilusión obtenidas
977	Invisibility	Invisibilidad
978	Number of Invisibility Runes acquired	Cantidad de runas de invisibilidad obtenidas
979	Locations	Ubicaciones
980	Radiant Runes	Runas de los Radiant
981	Regen	Regeneración
982	Number of Regeneration Runes acquired	Cantidad de runas de regeneración obtenidas
983	Rune Log	Registro de runas
984	Rune Spawns	Aparición de runas
985	Top	Parte superior
986	Number of Runes acquired from the top of the map	Número de runas obtenidas en la parte superior del mapa
987	Totals	
988	Types	Tipos
989	Dire Vision	Visión de los Dire
990	Dust	Polvo
991	Accuracy	Precisión
992	Percentage of Dust casts where an enemy Hero is hit	Porcentaje de usos de Polvo en los que se revela un héroe enemigo
993	Hits	
994	Total number of Heroes hit by Dust	Cantidad total de héroes revelados con Polvo
995	Gems	Gemas
996	Bought	Compradas
997	Number of Gems bought	Cantidad de gemas compradas
998	Dropped	Dejadas caer
999	Number of Gems dropped by Death (excludes transfers and intentional drops)	Número de gemas dejadas caer al morir (excluye las transferencias y las que se han dejado caer a propósito)
1000	Time Carried	Tiempo con gemas
1001	Total time spent with a Gem in inventory (includes multiple gems)	Tiempo total con una gema en el inventario (incluyendo varias gemas)
1002	Radiant Vision	Visión de los Radiant
1003	Smoke	Humo
1004	Hits	

1005	Total number of teammates stealthed by Smoke	Cantidad total de compañeros de equipo ocultos por Humo
1006	Vision Log	Registro de visión
1007	Wards	Guardianes
1008	Destroyed	Destruídos
1009	Number of Observer and Sentry Wards destroyed	Cantidad de Guardianes Observador y Guardianes Centinela destruidos
1010	Placed	Colocados
1011	Number of Observer and Sentry Wards placed	Cantidad de Guardianes Observador y Guardianes Centinela colocados
1012	%{from}–%{to} min	%{from}–%{to} min.
1013	last month	último mes
1014	last %{count} months	últimos %{count} meses
1015	Seconds	
1016	Year	Año
1017	am	am
1018	%a, %d %b %Y %H:%M:%S %z	%a, %d %b %Y %H:%M:%S %z
1019	%B %d, %Y %H:%M	%B %d, %Y %H:%M
1020	%d %b %H:%M	%d %b %H:%M
1021	pm	pm
1022	Hiring	Trabaja con nosotros
1023	Help Translate!	¡Ayúdanos a traducir!
1024	Time Zone	Zona horaria
1025	Match Duration	Duración de la partida
1026	Pierces Spell Immunity	Atraviesa la inmunidad a hechizos
1027	Yes	Sí
1028	No	No
1029	Latest Leagues	Últimas ligas
1030	3 Month Record	Registro de 3 meses
1031	Results for '%{query}'	Resultados de '%{query}'
1032	Blog Posts	
1033	Matches	
1034	Forum Topics	Temas del foro
1035	Players	
1036	Leagues	
1037	Teams	
1038	Heroes	
1039	Hero Abilities	Habilidades de héroe
1040	Items	
1041	Verified Players	Jugadores verificados
1042	Expose Public Match Data	Compartir estadísticas de partidas
1043	No Record	No hay registros
1044	This comment was removed by a moderator	Un moderador ha eliminado este comentario.
1045	You have been muted and cannot create topics or post comments.	Has sido silenciado y no puedes crear temas ni publicar comentarios.
1046	You must have stats enabled and play 10 matches in order to create forum topics.	Debes tener las estadísticas habilitadas y haber jugado 10 partidas para crear un tema en el foro.

1047	You must have stats enabled and play 10 matches in order to post comments.	Debes tener las estadísticas habilitadas y haber jugado 10 partidas para publicar comentarios.
1048	Chile	Chile
1049	Peru	Perú
1050	India	India
1051	Guides	Guías
1052	Trending Guide	Guía de moda
1053	%{name} has Dotabuff Plus!	¡%{name} tiene Dotabuff Plus!
1054	All Pick	
1055	No Players	No hay jugadores
1056	No matches are currently being played.	No hay partidas en curso en estos momentos.
1057	Adv.	Ventaja
1058	Subscribe	Suscríbete
1059	Hero DMG/min	Daño/min. del héroe
1060	Hero Heal/min	Curación/min. del héroe
1061	Tower DMG/min	Daño/min. a torres
1062	Undetermined Skill	Habilidad sin determinar
1063	Unknown Skill	Habilidad desconocida
1064	Normal Skill	Habilidad normal
1065	High Skill	Habilidad alta
1066	Very High Skill	Habilidad muy alta
1067	More Blog Content	Más contenido del blog
1068	Your match results may be slightly delayed due to an ongoing issue with the Valve Dota 2 API.	Puede que los resultados de tus partidas se retrasen un poco por un problema con el API de Dota 2 de Valve.
1069	Thanks for letting us know about your missing matches. Your missing matches should appear within 10 minutes, usually much sooner!	Gracias por informarnos de que te faltan partidas. Aparecerán en unos 10 minutos, ¡o incluso mucho antes!
1070	Your existing request is still being processed. Please wait 10 minutes before trying again.	Tu solicitud aún se está procesando. Espera 10 minutos antes de volverlo a intentar.
1071	This topic has been upvoted by a moderator.	Un moderador ha votado favorablemente este tema.
1072	Lifetime	
1073	Skill Brackets	Niveles de habilidad
1074	Diary Rating	Calificación diaria
1075	Chile	
1076	Peru	
1077	Normal	
1078	High	Alta
1079	Very High	Muy alta
1080	No Rating	Sin calificación
1081	Rated 1	Calificación 1
1082	Rated 2	Calificación 2
1083	Rated 3	Calificación 3
1084	Rated 4	Calificación 4
1085	Rated 5	Calificación 5
1086	Top Records	Mejores récords
1087	Compare	Comparar
1088	All Pick	

1089	AP	
1090	View Pub Profile	Ver perfil público
1091	> 12 Min	> 12 min.
1092	Top Records	
1093	Last 2 Days	Últimos 2 días
1094	Esports	eSports
1095	Esports Players	Jugadores de eSports
1096	Teams	
1097	Team	
1098	Scores	
1099	Leagues	
1100	Grouped by League	Agrupado por liga
1101	All Leagues	Todas las ligas
1102	Last Match	
1103	Prizepool	Premio total
1104	Win Rate	
1105	Win %	% de victorias
1106	Loss %	% de derrotas
1107	Most Picked and Banned	Más elegidos y restringidos
1108	By %{name}	Por %{name}
1109	By Opponents	Por rivales
1110	By opponents of %{name}	Por rivales de %{name}
1111	Hero	
1112	Picks	Elecciones
1113	Opp Win %	% de victoria del oponente
1114	K	
1115	D	
1116	A	
1117	LH	
1118	DN	
1119	G	Oro
1120	XP	XP
1121	GPM	
1122	XPM	
1123	/Match	/Partida
1124	/Min	/min.
1125	Bans	Restricciones
1126	Combined	Combinados
1127	Highest GPM	Mayor OPM
1128	Highest KDA	Mayor VMA
1129	Highest Farm	Mayor recolección
1130	Most Banned	Más restringido
1131	Most Contested	Más disputado
1132	(picked or banned)	(elegido o restringido)
1133	P+B %	% de E y R
1134	Most Recent Leagues	Ligas más recientes
1135	Recent Leagues	Ligas recientes
1136	Active Leagues	Ligas activas

1137	Esports Leagues	Ligas de eSports
1138	League	
1139	Matches	
1140	Esports Matches	Partidas de eSports
1141	KDA	
1142	Match ID	
1143	Result	
1144	Duration	
1145	Radiant	
1146	Dire	
1147	All times local (%{timezone})	Todas las horas son locales (%{timezone})
1148	Finished (%{duration})	Terminada (%{duration})
1149	Popular Teams	Equipos populares
1150	Recent Esports Matches	Partidas de eSports recientes
1151	Popular Players	Jugadores populares
1152	This Month	
1153	Player	
1154	Popularity	
1155	Record	
1156	Live Matches	Partidas en directo
1157	Live %{duration}	En directo %{duration}
1158	LIVE %{duration}	EN DIRECTO %{duration}
1159	COMPLETED	COMPLETADA
1160	Recently Active Leagues	Ligas activas recientemente
1161	Highest Prize Money	Premio más grande
1162	(%{amount} contributed)	(%{amount} contribuido)
1163	Most Successful Players	Jugadores con más éxito
1164	Successful Players	Jugadores con éxito
1165	KPM	Víctimas por minuto
1166	Begins in approximately %{duration}	Empieza en aprox. %{duration}
1167	Matches for %{event_name} begin %{time}	Las partidas de %{event_name} empiezan en %{time}
1168	No Matches	
1169	Recent Matches	
1170	Team Standings	Equipos participantes
1171	No matches have been played yet.	Todavía no se han jugado partidas.
1172	Popular Heroes	Héroes populares
1173	Pick %	% de elección
1174	Most Successful Teams	Equipos con más éxito
1175	Successful Teams	Equipos con éxito
1176	Most Successful Bans	Restricciones con más éxito
1177	Ban %	% de restricción
1178	Total Prize Pool	Bote total
1179	Dead %{duration}	Muerto %{duration}
1180	(leads %{radiant_wins} - %{dire_wins})	(liderazgo de %{radiant_wins} - %{dire_wins})
1181	(leads %{dire_wins} - %{radiant_wins})	(liderazgo de %{dire_wins} - %{radiant_wins})
1182	Last Updated %{duration}	Última actualización %{duration}
1183	All Time	
1184	Last 90 Days	Últimos 90 días

1185	AVG Match	Partida promedio
1186	Highest Win Rate	
1187	Pub Stats	Estadísticas públicas
1188	Most Matches	Mayoría de partidas
1189	Opponent	
1190	Heroes	
1191	%{team_name}'s Heroes	Héroes de %{team_name}
1192	Opponent Heroes	Héroes enemigos
1193	Player Roster	
1194	Unknown	
1195	Most Played Heroes	
1196	Unplayed Heroes	
1197	Networth Adv.	Ventaja de valor neto
1198	The difference in net worth the winning team has over their opponent at the end of the game	La diferencia de valor neto que el equipo ganador tiene respecto de su rival al final de la partida
1199	Search Leagues	Buscar ligas
1200	AVG Stats Per Match	Estadísticas promedio por partida
1201	Ignored Heroes	Héroes ignorados
1202	Recent Teams	Equipos recientes
1203	Most Recent Teams	Equipos más recientes
1204	Items	
1205	On TrackDota	En TrackDota
1206	Won	
1207	Lost	
1208	Net	Neto
1209	Status	Estado
1210	Rune	Runa
1211	TrueSight	
1212	Killing Spree	Racha de víctimas
1213	Multi Kill	Asesinato múltiple
1214	View	Ver
1215	Expand log	Expandir registro
1216	Collapse log	Ocultar registro
1217	Combat	Combate
1218	All Pick Nominations	Nominaciones en Elección libre
1219	KDA	
1220	KDA Ratio	
1221	Skill Division	División de habilidad
1222	Average MMR	MMR promedio
1223	The replay for this match is being downloaded and analyzed. This step usually takes less than 10 minutes but may take longer if Steam is having issues.	La repetición de esta partida se está descargando y analizando. Para ello normalmente se necesitan menos de 10 minutos, pero puede que tarde más si Steam está teniendo problemas.
1224	Complete	Completado
1225	This match has been analyzed with TrueSight.	Esta partida se ha analizado con TrueSight.
1226	Not selected	No seleccionado
1227	This match is not selected to be analyzed by TrueSight. Typically only eSports matches or	Se ha seleccionado esta partida para que TrueSight la analice. Normalmente, TrueSight analiza sólo las

	matches with one or more Verified players or Plus subscribers are analyzed with TrueSight.	partidas de eSports o con uno o más jugadores verificados o suscriptores Plus.
1228	Queued	En espera
1229	This match has been selected for TrueSight analysis and will be processed shortly. This step usually lasts less than one minute but may take longer if Steam is having issues.	Se ha seleccionado esta partida para que TrueSight la analice y se procesará en breve. Para ello normalmente se necesita menos de un minuto, pero puede que tarde más si Steam está teniendo problemas.
1230	Waiting for Replay	Esperando la repetición
1231	The replay file for this match is not yet available for download from Steam. This step usually takes less than 10 minutes but may take longer if Steam is having issues. Replays that do not become available within 3 hours are usually lost forever.	La repetición de esta partida todavía no se puede descargar desde Steam. Para ello se suelen necesitar menos de 10 minutos, pero puede que tarde más si Steam está teniendo problemas. Normalmente, las repeticiones que no están disponibles en las tres primeras horas se pierden para siempre.
1232	Hero healing stat corrected by TrueSight (old: %{old})	Estadística de curación del héroe corregida por TrueSight (antigua: %{old})
1233	All combat statistics only include interactions between heroes. Creeps, neutrals or structures are not included.	Todas las estadísticas de combate incluyen sólo interacciones entre héroes. Los creeps, neutrales o estructuras no están incluidos.
1234	This ability had no casts, typical for passive or on-hit effects	Esta habilidad no se ha lanzado, algo que suele suceder con las habilidades pasivas o efectos que se activan al golpear.
1235	Dealt	Infligido
1236	Dealt to Heroes	Infligido a héroes
1237	Received	Recibido
1238	Received from Heroes	Recibido de héroes
1239	Damage	
1240	Damage dealt to enemy heroes by damage type (physical, magical, pure)	Daño infligido a héroes enemigos por tipo de daño (físico, mágico o puro)
1241	Healing	
1242	Healing dealt to friendly heroes by target (teammates, self)	Curación a héroes aliados por objetivo (compañeros de equipo, a sí mismo)
1243	Crowd Control	Control de multitudes
1244	Crowd Control effects dealt to enemy heroes by type of effect	Efectos de control de multitudes infligidos a héroes enemigos por tipo de efecto
1245	Damage	
1246	Damage received from heroes by damage type (physical, magical, pure)	Daño recibido de héroes por tipo de daño (físico, mágico, puro)
1247	Healing	
1248	Healing received from friendly heroes by source (teammates, self)	Curación recibida de héroes aliados por origen (de compañeros, de sí mismo)
1249	Crowd Control	
1250	Crowd Control effects received from enemy heroes by type of effect	Efectos de control de multitudes recibidos de héroes enemigos por tipo de efecto
1251	Full: target cannot move, attack, cast spells or use items	Total: el objetivo no puede moverse, atacar, lanzar hechizos o usar objetos
1252	Partial: target can perform some actions but not others	Parcial: el objetivo puede llevar a cabo algunas acciones, pero otras no

1253	Slow: target has reduced movement speed	Ralentizado: el objetivo ve reducida su velocidad de movimiento
1254	Damaging Abilities	Habilidades que dañan
1255	Damage	
1256	Supporting Abilities	Habilidades de apoyo
1257	Support	Apoyo
1258	Personal Abilities	Habilidades personales
1259	Casts	Lanzamientos
1260	The number of times the ability or item was used by the hero	El número de veces que el héroe ha usado la habilidad u objeto
1261	Hits	
1262	The number of hits or ticks the ability triggered on another hero	El número de golpes o de puntos de daño a lo largo del tiempo que la habilidad desencadenó en otro héroe
1263	Kills	
1264	The number of killing blows caused directly by the ability	El número de golpes mortales causados directamente por la habilidad
1265	Damage	
1266	The total amount of damage caused by the ability	La cantidad total de daño causado por la habilidad
1267	Duration	
1268	The total time ability effects were present on target heroes	El tiempo total que los efectos de la habilidad han estado presentes en héroes objetivos
1269	Healing	
1270	The total amount of healing done by the ability	La cantidad total de curación causada por la habilidad
1271	Radiant Combat	Combate Radiant
1272	Dire Combat	Combate Dire
1273	Combat Breakdown	Análisis del combate
1274	Damage Timeline	Linea del tiempo del daño
1275	{damage} Physical Damage	{damage} de daño físico
1276	{damage} Magical Damage	{damage} de daño mágico
1277	{damage} Pure Damage	{damage} de daño puro
1278	No Damage	No hay daño
1279	{healing} Self-Healing	{healing} de curación a sí mismo
1280	{healing} Teammate Healing	{healing} de curación a compañeros de equipo
1281	No Healing	No hay curación
1282	{duration} Fully Disabled	{duration} totalmente inhabilitado
1283	{duration} Partially Disabled	{duration} parcialmente inhabilitado
1284	{duration} Slowed	{duration} ralentizado
1285	{duration} Other Effects	{duration} de otros efectos
1286	No Crowd Control	No hay control de multitudes
1287	{casts} Casts	{casts} lanzamientos
1288	{hits} Hits	{hits} golpes
1289	{kills} Kills	{kills} víctimas
1290	{total} Damage ({hits} hits, {avg} avg, {max} max)	{total} de daño ({hits} de golpes, {avg} promedio, {max} máximo)
1291	{total} Healing ({hits} ticks, {avg} avg, {max} max)	{total} de curación ({hits} puntos de daño a lo largo del tiempo, {avg} promedio, {max} máximo)
1292	{duration} Effect Duration	{duration} duración del efecto

1293	Death Map	Mapa de muertes
1294	Denies	
1295	Number of times intentionally killing self or being denied by a teammate	Número de veces suicidado o denegado por un compañero
1296	Experience	
1297	Net Worth	Valor neto
1298	Net Worth Advantage	Ventaja de valor neto
1299	Kills	
1300	Last Hitting Accuracy	Precisión de últimos golpes a creeps
1301	APM	APM
1302	Actions performed per minute	Acciones realizadas por minuto.
1303	Actions	Acciones
1304	Totals	
1305	Kills and Deaths	Víctimas y muertes
1306	Team Advantage	Ventaja de equipo
1307	Player Comparison	Comparación del jugador
1308	Worth	Valor
1309	Exp	XP
1310	Gold	
1311	LH Acc	Precisión de UG
1312	APM	
1313	Team Charts	Gráficos del equipo
1314	Player Charts	Gráficos del jugador
1315	Acc	Precisión
1316	Last Hit Accuracy Percentage	Porcentaje de precisión de últimos golpes a creeps
1317	LH	
1318	Damage	
1319	Number of Haste Runes acquired	Cantidad de runas de rapidez obtenidas
1320	Bounty	Recompensa
1321	Number of Bounty Runes acquired	Cantidad de runas de recompensa obtenidas
1322	Arcane	Arcana
1323	Number of Arcane Runes acquired	Cantidad de runas arcanas adquiridas
1324	Purchased/Used	Comprados/Usados
1325	Number of Dust purchased and used	Cantidad de Polvos comprados y usados
1326	Purchased/Used	
1327	Number of Smoke purchased and used	Cantidad de Humos comprados y usados
1328	Vision Map	Mapa de visión
1329	Purchased	Comprados
1330	Number of Observer and Sentry Wards purchased	Cantidad de Guardianes Observador y Guardianes Centinela comprados
1331	%{faction} have won the match	%{faction} han ganado la partida
1332	%{hero}: %{text}	%{hero}: %{text}
1333	%{hero} disconnected	%{hero} se desconectó
1334	%{hero} reconnected	%{hero} se reconectó
1335	%{hero} reconnected after %{duration}	%{hero} se reconectó después de %{duration}
1336	%{hero} paused the match	%{hero} pausó el combate
1337	%{hero} unpaused the match after %{duration}	%{hero} reanudó la partida después de %{duration}
1338	%{hero} unpaused the match	%{hero} reanudó la partida

1339	{hero} randomized	{hero} se eligió aleatoriamente
1340	{hero} was nominated to be banned	{hero} fue nominado para ser restringido
1341	{hero} was banned	{hero} fue restringido
1342	{hero} dropped {items}	{hero} dejó caer {items}
1343	{hero} got a {kills}x multi-kill	{hero} obtuvo un asesinato múltiple de {kills} héroes.
1344	{hero} bought back for {cost} after {duration}	{hero} resucitó por {cost} después de {duration}.
1345	{hero} denied the {aegis}	{hero} denegó el {aegis}.
1346	{hero} stole the {aegis}	{hero} robó el {aegis}.
1347	{faction} killed {roshan}	{faction} mató a {roshan}.
1348	{faction} activated the {glyph}	{faction} activó el {glyph}.
1349	{faction} lost their {courier}	{faction} perdieron su {courier}.
1350	{faction} regained their {courier}	{faction} recuperaron su {courier}.
1351	{faction} now have megacreeps	{faction} ahora tienen megacreeps
1352	{hero} picked up {item}	{hero} recogió {item}
1353	{hero} sells {item}	{hero} vendió {item}.
1354	{hero} activated {item}	{hero} activó {item}
1355	{hero} activated {item} from {source}	{hero} activó {item} de {source}
1356	{hero} activated the {location} {rune} from their bottle	{hero} activó la {rune} de {location} que tenía embotellada
1357	{hero} activated the {location} {rune}	{hero} activó la {rune} de {location}
1358	{hero} bottled the {location} {rune}	{hero} embotelló la {rune} de {location}
1359	{hero} denied the {location} {rune}	{hero} denegó la {location} {rune}
1360	The {location} {rune} was denied	Se denegó la {rune} de {location}
1361	{rune} has spawned {location}	{rune} apareció en {location}
1362	{fmt}	{fmt}
1363	{victim} commits suicide with {cause}	{victim} se suicidó con {cause}
1364	{victim} killed by {killer} {cause}	{killer} asesinó a {victim} {cause}
1365	{faction} killed {victim}	{faction} asesinaron a {victim}
1366	, {assistants} assisted	{assistants} asistieron
1367	, fed {given_gold}	, suministró {given_gold} de oro
1368	, {given_xp}	, {given_xp}
1369	, lost {lost_gold}	, perdió {lost_gold}
1370	, assisted by {assistants}	, asistido por {assistants}
1371	, dead for {duration}	, muerto durante {duration}
1372	{faction} denies the {tower}	{faction} deniegan la {tower}
1373	{hero} denies the {tower}	{hero} deniega la {tower}
1374	{faction} destroys the {tower}	{faction} destruyen la {tower}
1375	{hero} destroys the {tower}	{hero} destruye la {tower}
1376	{faction} denies the {barracks}	{faction} deniegan el {barracks}
1377	{hero} denies the {barracks}	{hero} deniega el {barracks}
1378	{faction} destroys the {barracks}	{faction} destruyen el {barracks}
1379	{hero} destroys the {barracks}	{hero} destruye el {barracks}
1380	{giving_unit} gives {item} to {receiving_unit}	{giving_unit} le da {item} a {receiving_unit}
1381	{unit} takes {item}	{unit} toma {item}
1382	{hero} sells {item}	
1383	{unit} drops {item}	{unit} deja caer {item}
1384	{unit} gets {item}	{unit} obtiene {item}

1385	{hero} placed a {ward}	{hero} ha colocado un {ward}
1386	{hero} purchased a {ward}	{hero} ha comprado un {ward}
1387	{hero} destroyed a {ward}	{hero} ha destruido un {ward}
1388	{caster} activated {item} but missed	{caster} ha activado {item}, pero ha fallado
1389	{caster} activated {item} to reveal {affected}	{caster} ha activado {item} para revelar a {affected}
1390	{caster} activated {item}	{caster} ha activado {item}
1391	{caster} activated {item} to stealth {affected}	{caster} ha activado {item} para ocultar a {affected}
1392	Bronze	
1393	Silver	
1394	Gold	
1395	Platinum	
1396	Diamond	
1397	Professional	
1398	Unknown	
1399	Division	División
1400	Players are ranked in divisions based on their skill, determined by their history, who they play with and how consistent they are.	Los jugadores se clasifican en divisiones en función de su habilidad, determinada por su historia, las personas con las que juegan y su constancia.
1401	Percentile	Percentil
1402	You	Tú
1403	World	Mundo
1404	Hero Rankings	Clasificaciones de héroes
1405	Get TrueSight	Consigue TrueSight
1406	Play {count} more matches to get ranked.	Juega {count} partidas más para entrar en la clasificación.
1407	Play more matches to increase your winrate and get ranked.	Juega más partidas para aumentar tu porcentaje de victorias y entrar en la clasificación.
1408	Play a match now to get ranked.	Juega una partida ahora para entrar en la clasificación.
1409	Your account is not eligible for inclusion in rankings.	Tu cuenta no es apta para ser entrar en las clasificaciones.
1410	Your rank (absolute) or percentile (percentage of players you are above) in these rankings.	Tu posición en la clasificación (absoluta) o percentil (porcentaje de jugadores debajo de ti) en estas clasificaciones.
1411	Service Status	Estado del servicio
1412	LH/10	Últimos golpes/10
1413	DN/10	Denegaciones/10
1414	Solo Ranked MMR	MMR clasificatorio individual
1415	Party Ranked MMR	MMR clasificatorio en grupo
1416	Solo MMR	MMR individual
1417	Party MMR	MMR en grupo
1418	MMR Tracking	Seguimiento del MMR
1419	Your MMR is private and cannot be seen by others.	Tu MMR es privado y no lo pueden ver otras personas.
1420	Rating Buddy	Ayudante de clasificación

1421	You have been selected for Rating Buddy, a new beta feature that tracks your MMR change over time!	¡Has sido seleccionado por Ayudante de clasificación, una nueva función en fase beta que permite seguir el cambio de tu MMR a lo largo del tiempo!
1422	Warning: Your Dota profile is private and cannot be accessed by Rating Buddy!	Advertencia: ¡Tu perfil de Dota es privado y Ayudante de clasificación no puede acceder a él!
1423	Lanes	Sendas
1424	Lane	Senda
1425	Lane data examines where heroes spent time during the first 15 min of gameplay.	Los datos de las sendas examinan dónde estuvieron los héroes durante los primeros 15 minutos de juego.
1426	Bottom	
1427	Bottom	
1428	Dire Jungle	Jungla Dire
1429	Middle	Centro
1430	Middle	
1431	Off	Fuera de senda
1432	Radiant Jungle	Jungla Radiant
1433	Roaming	Rotando
1434	Safe	Segura
1435	Top	
1436	Top	
1437	All Lanes	Todas las sendas
1438	Jungle	Jungla
1439	Roaming	
1440	Safe Lane	Senda segura
1441	Off Lane	Fuera de senda
1442	Middle	
1443	Mid Lane	Senda central
1444	Averages for the selected matches	Promedios para las partidas seleccionadas
1445	Time spent on this step	Tiempo requerido para este paso
1446	Most Common Mode	Modo más común
1447	Most Common Lobby	Sala más común
1448	Not enough data available	No hay suficientes datos disponibles
1449	Showing statistics from the last 7 days.	Mostrando estadísticas de los últimos 7 días.
1450	High Pick Rate	Porcentaje de elección alto
1451	High Win Rate	Porcentaje de victorias alto
1452	Buy Rate	Porcentaje de compra
1453	Use Rate	Porcentaje de uso
1454	Matchup Rate	Porcentaje de enfrentamiento
1455	Gold per Min	Oro por min.
1456	Hero Damage per Match	Daño del héroe por partida
1457	Hero Healing per Match	Curación del héroe por partida
1458	Rankings	Clasificaciones
1459	Most Popular	Más populares
1460	Pulse	Pulse
1461	By Day	Por día
1462	By Week	Por semana
1463	By Month	Por mes
1464	Biggest Winners and Losers	Mayores ganadores y perdedores

1465	Biggest Changes This Week	Mayores cambios esta semana
1466	%{hero}'s win rate increased by	El porcentaje de victorias de %{hero} ha aumentado en
1467	%{hero}'s pick rate increased by	El porcentaje de elección de %{hero} ha aumentado en
1468	Start	Inicio
1469	Current	Actual
1470	Change	Cambio
1471	Trend	Tendencia
1472	All dates and times are standardized to the UTC time zone.	Todas las fechas y horarios están estandarizados según la zona horaria UTC.
1473	Activity	Actividad
1474	Activity by Calendar Day	Actividad por días naturales
1475	Activity by Day of Week	Actividad por días de la semana
1476	Activity by Hour of Day	Actividad por horas del día
1477	My Diary	Mi diario
1478	Diary Rating	
1479	Rate this match:	Califica esta partida:
1480	Any Rating	Cualquier calificación
1481	Rating >= 1	Calificación > = 1
1482	Rating >= 2	Calificación > = 2
1483	Rating >= 3	Calificación > = 3
1484	Rating >= 4	Calificación > = 4
1485	Rating == 5	Calificación == 5
1486	Activity	
1487	Menu	Menú principal
1488	Lane Presence	Presencia en senda
1489	Presence	Presencia
1490	Hover to show spoiler	Coloca el ratón encima para mostrar explicación
1491	Turn on colorblind mode	Activar el modo para daltónicos
1492	Turn off colorblind mode	Desactivar el modo para daltónicos
1493	Key Items	Objetos clave
1494	Expand	Expandir
1495	Collapse	Ocultar
1496	Esports profile	Perfil de eSports
1497	Community	Comunidad
1498	Team Total	Total del equipo
1499	Post a new comment	Publicar un comentario nuevo
1500	View Match	Ver partida
1501	vs.	vs.
1502	Highest	Más alto
1503	Lowest	Más bajo
1504	Starting Items	Objetos iniciales
1505	Forum Posts	Publicaciones del foro
1506	Forum Activity	Actividad del foro
1507	Hero Win Rates	Porcentajes de victoria del héroe
1508	Hero Pick Rates	Porcentajes de elección del héroe
1509	Verified Players	

1510	Continue Reading	Seguir leyendo
1511	Stomp	Pisotón
1512	Comeback	Remontada
1513	Close Match	Partida igualada
1514	Very Close Match	Partida muy igualada
1515	More Guides	Más guías
1516	Pick Rate	
1517	Win Rate	
1518	KDA Ratio	
1519	Kills per Match	Víctimas por partida
1520	Deaths per Match	Muertes por partida
1521	Assists per Match	Asistencias por partida
1522	Gold per Minute	Oro por minuto
1523	Experience per Minute	Experiencia por minuto
1524	Last hits per 10 minutes	Últimos golpes a creeps por cada 10 minutos
1525	Denies per 10 minutes	Denegaciones por cada 10 minutos
1526	Match Duration	
1527	Hero Damage per Minute	Daño del héroe por minuto
1528	Hero Healing per Minute	Curación del héroe por minuto
1529	Tower Damage per Minute	Daño a torres por minuto
1530	Drafts	Selecciones
1531	Published	Publicado
1532	All Rating Brackets	Todos los niveles de calificación
1533	Ranked MMR	MMR clasificatorio
1534	Skill Bracket	
1535	Faction	
1536	Lane	
1537	Pick and Win Rates	Porcentajes de elección y victorias
1538	Game Impact	
1539	Kills and Gold	Víctimas y oro
1540	Deaths and Gold	Muertes y oro
1541	Assists and Gold	Asistencias y oro
1542	Damage and Healing	
1543	Last Hits	
1544	Vision and Wards	Visión y guardianes
1545	Gold and Experience	Oro y experiencia
1546	Meta	Meta
1547	Hero Meta Statistics	Estadísticas meta del héroe
1548	Choose which statistics you'd like to see, such as Pick and Win rates or Vision (ward, gem) statistics.	Elije qué estadísticas te gustaría ver, como el porcentaje de elección y victorias o las estadísticas de visión (guardián, gema).
1549	Choose how data should be grouped, such as by Ranked MMR (1K, 2K, ...) or Skill Bracket (Normal, High, Very High)	Elije cómo debería estar agrupada la información, como por ejemplo por MMR clasificatorio (1K, 2K, ...) o por nivel de habilidad (normal, alto, muy alto)
1550	Allows you to run a custom query, applying additional filters to the data set, restricting it by Faction, Region, etc. Use of these complex filters requires Dotabuff Plus.	Te permite hacer una pregunta personalizada, aplicando filtros adicionales a la información, restringiéndola por facción, región, etc. El uso de estos filtros complejos requiere Dotabuff Plus.

1551	Some data points were omitted due to low sample size. Try reducing filters or expanding date range to include more data.	Se omitieron algunos puntos de datos porque el tamaño de la muestra es pequeño. Intenta reducir la especificidad de los filtros o expandir el intervalo de fechas para incluir más datos.
1552	Last 24 Hours	Últimas 24 horas
1553	Pick and Win Rates	
1554	By MMR	Por MMR
1555	Meta Trends	Tendencias meta
1556	Javascript is required to view this page properly.	Se requiere Javascript para visualizar correctamente esta página.
1557	Started	Empezó
1558	Prize Pool	Bote
1559	Top Teams	Mejores equipos
1560	Rarity	Rareza
1561	Social Media	Redes sociales
1562	Social Networks	Redes sociales
1563	Your Twitter handle has been updated.	Se ha actualizado tu usuario de Twitter.
1564	Your Twitter handle has been removed.	Se ha eliminado tu usuario de Twitter.
1565	Your twitter handle is	Tu usuario de Twitter es
1566	unlink Twitter handle	desvincular usuario de Twitter
1567	Link your Twitter handle	Vincula tu usuario de Twitter
1568	Login with Twitter to connect a Twitter account, which will be visible to others who visit your Dotabuff profile.	Inicia sesión con Twitter para conectar una cuenta, que será visible para quienes visiten tu perfil de Dotabuff.
1569	Your Twitch handle has been updated.	Se ha actualizado tu usuario de Twitch.
1570	Your Twitch handle has been removed.	Se ha eliminado tu usuario de Twitch.
1571	Your Twitch handle is	Tu usuario de Twitch es
1572	Link your Twitch account	Vincula tu cuenta de Twitch
1573	unlink Twitch account	desvincular cuenta de Twitch
1574	Login with Twitch to connect a Twitch account, which will be visible to others who visit your Dotabuff profile.	Inicia sesión con Twitch para conectar una cuenta, que será visible para quienes visiten tu perfil de Dotabuff.
1575	Your Facebook account has been updated.	Se ha actualizado tu cuenta de Facebook.
1576	Please select which of your Facebook accounts you would like to link to your Dotabuff account.	Selecciona la cuenta de Facebook que quieres vincular a la de Dotabuff.
1577	select Facebook account	seleccionar la cuenta de Facebook
1578	Your Facebook account has been removed.	Se ha eliminado tu cuenta de Facebook.
1579	Your Facebook account is now only visible to your friends.	Tu cuenta de Facebook ahora es visible sólo para tus amigos.
1580	Your Facebook account is now visible to everybody.	Tu cuenta de Facebook ahora es visible para todos.
1581	Your currently active Facebook page is	Tu página de Facebook activa actualmente es
1582	unlink Facebook account	desvincular cuenta de Facebook
1583	Login with Facebook to connect a Facebook Page, which will be visible to all others who visit your Dotabuff profile.	Inicia sesión con Facebook para conectar una página, que será visible para quienes visiten tu perfil de Dotabuff.
1584	Only Facebook Pages (not personal accounts) are supported.	Sólo están permitidas las páginas de Facebook (no se permiten cuentas personales).

1585	Link your Facebook Page	Vincula tu página de Facebook
1586	It appears that you do not have a Facebook Page.	Parece que no tienes página de Facebook.
1587	Please select a Facebook Page to link your profile to.	Selecciona la página de Facebook a la que quieres vincular tu perfil.
1588	Your YouTube channel has been updated.	Se ha actualizado tu canal de YouTube.
1589	Your YouTube channel has been removed.	Se ha eliminado tu canal de YouTube.
1590	Your currently linked YouTube channel is	Tu canal de YouTube vinculado actualmente es
1591	unlink YouTube channel	desvincular canal de YouTube
1592	Link your YouTube channel	Vincula tu canal de YouTube
1593	It appears that you do not have a YouTube channel.	Parece que no tienes canal de YouTube.
1594	Login with Google to connect a YouTube channel, which will be visible to others who visit your Dotabuff profile.	Inicia sesión con Google para conectar un canal de YouTube, que será visible para quienes visiten tu perfil de Dotabuff.
1595	Failed to authenticate with third-party provider. Please try again later.	Error al autenticar con el proveedor externo. Inténtalo de nuevo más tarde.
1596	You've submitted too many topics recently, please try again later.	Has creado demasiados temas recientemente. Inténtalo de nuevo más tarde.
1597	You've submitted too many comments recently, please wait a few minutes and try again.	Has publicado demasiados comentarios recientemente. Espera unos minutos e inténtalo de nuevo.
1598	Your 200APM may be useful in-game, but it's not the best for the site. Please wait a minute and try again.	Puede que tus 200 acciones por segundo sean útiles en una partida, pero no son lo mejor para esta web. Espera un minuto e inténtalo de nuevo.
1599	Invalid BBCode on line <code>{line}</code> : <code>{line_text}</code>	BBCode inválido en la línea <code>{line}</code> : <code>{line_text}</code>
1600	Remove or fix the BBCode in your post to continue.	Elimina o corrige el BBCode en tu publicación para continuar.
1601	filter...	filtrar...
1602	Achievements	Logros
1603	Achievement	Logro
1604	AP	PA
1605	Arbitrary Points	Puntos arbitrarios
1606	Total AP	PA totales
1607	Earned	Obtenidos
1608	AP Earned	PA obtenidos
1609	Status	
1610	Criteria	Criterios
1611	Currently working towards Tier <code>{tier}</code>	Actualmente trabajando para llegar al grado <code>{tier}</code>
1612	Completed up to and including Tier <code>{tier}</code>	Completado hasta el grado <code>{tier}</code> incluido
1613	Fully Completed	Totalmente completado
1614	Tiers	Grados
1615	Completed Tiers	Grados completados
1616	Total Tiers	Grados totales
1617	Tier <code>{tier}</code>	Grado <code>{tier}</code>
1618	Match Achieved	Partida completada
1619	Latest progress	Últimos progresos
1620	No progress recorded	No hay progreso registrado
1621	Progress	Progreso

1622	No progress	No hay progreso
1623	Percentage of people who have completed all tiers for this achievement	Porcentaje de personas que han completado todos los grados de este logro
1624	Completed	Completados
1625	Incomplete	Incompletos
1626	Tier Breakdown	Análisis de grado
1627	Complete the following:	Completa los siguientes:
1628	Complete all of the following:	Completa todos lo siguientes:
1629	Complete one of the following:	Completa uno de los siguientes:
1630	Filter Achievements	Filtrar logros
1631	Hide Completed	Ocultar completados
1632	Quick find...	Búsqueda rápida...
1633	Summary	
1634	Recent Progress	Progreso reciente
1635	Rarest Achievements	Logros más raros
1636	Closest to Completion	Más cerca de completar
1637	Recently Completed	Completados recientemente
1638	New Achievement Contributions	Contribuciones de nuevos logros
1639	Completed In This Match	Completados en esta partida
1640	Jump to current progress	Pasar al progreso actual
1641	View full achievement page	Ver la página de logros completa
1642	Global Completion	Compleción global
1643	Could not find achievement	No se ha podido encontrar el logro
1644	This achievement either doesn't exist, or is not shown until the player achieves it.	Este logro no existe o no se muestra hasta que el jugador lo consiga.
1645	Rewards	Recompensas
1646	No rewards are given for completing this achievement.	No se otorgan recompensas por completar este logro.
1647	Details	Detalles
1648	View Full Details	Ver todos los detalles
1649	None	
1650	This achievement was introduced on	Este logro se introdujo el
1651	This achievement was last edited on	Este logro se editó por última vez el
1652	Leaderboard	Tabla de clasificación
1653	Achievements Leaderboard	Tabla de clasificación de logros
1654	Your Achievements	Tus logros
1655	Plus Rankings	Clasificaciones Plus
1656	Recent Achievements	Logros recientes
1657	No Data Available	No hay información disponible
1658	This player has no public match records available. You may need to play a match before achievements can be shown.	Este jugador no tiene registros públicos de estadísticas de partidas disponibles. Puede que debas jugar una partida antes de que se puedan mostrar los logros.
1659	The rarity of this achievement is still being calculated	La rareza de este logro aún se está calculando
1660	My Achievements	Mis logros
1661	Sign in with Steam to see your achievements!	¡Inicia sesión con Steam para ver tus logros!
1662	Betting	Apostar

1663	Save as Private Note. This setting cannot be changed later.	Guardar como nota privada. Esta configuración no se puede cambiar más tarde.
1664	Private notes are only allowed on Match pages.	Las notas privadas solo están permitidas en las páginas de las partidas.
1665	Modification of privacy is not allowed.	Modificar la privacidad no está permitido.
1666	This is a private note and can only be seen by yourself.	Ésta es una nota privada y sólo tú la puedes ver.
1667	LH @ 10/20/30/T	UG @ 10/20/30/T
1668	Continue	Continuar
1669	Did you know you can sign in securely with Steam to access your personal Dota 2 profile?	¿Sabías que puedes iniciar sesión de forma segura con Steam para acceder a tu perfil personal de Dota 2?
1670	We Empower Players	Damos poder a los jugadores
1671	What is Dotabuff?	¿Qué es Dotabuff?
1672	Dotabuff is the place where millions of Dota 2 players get in depth statistics, share games, their profiles, and better understand the game we all love. We turn raw statistical data from billions of public matches into actionable information that you can use to learn and improve. Dotabuff is widely seen as one of the leading Dota 2 community resources for both new and experienced players.	Dotabuff es el lugar donde millones de jugadores de Dota 2 obtienen estadísticas detalladas, comparten sus partidas y perfiles y adquieren un mejor entendimiento del juego que todos amamos. Convertimos datos estadísticos de miles de millones de partidas públicas en información práctica con la que aprender y mejorar. Dotabuff es considerado uno de los mejores recursos de la comunidad de Dota 2 para jugadores nuevos y experimentados.
1673	How does it work?	¿Cómo funciona?
1674	We track every public game played in Dota 2. Based on that information, combined with billions of additional data points gathered from replays, Steam and other community resources, we present unique and personal statistics for every Dota 2 player. You can find your Dota 2 player profile by signing in with Steam or searching for your name or Steam ID.	Hacemos un seguimiento de todas las partidas públicas de Dota 2. Basándonos en esa información, combinada con miles de millones de puntos de datos adicionales recopilados de repeticiones, Steam y otros recursos de la comunidad, presentamos estadísticas únicas y personales para cada jugador de Dota 2. Puedes encontrar tu perfil de jugador de Dota 2 iniciando sesión con Steam o buscando tu nombre o ID de Steam.
1675	Dotabuff Plus	
1676	Hardcore players can upgrade their account to %{plus_link} for even more in depth statistics and additional features.	Los jugadores empedernidos pueden activar la suscripción %{plus_link} para acceder a estadísticas más detalladas y características adicionales.
1677	Who's behind Dotabuff?	¿Quién está detrás de Dotabuff?
1678	Dotabuff is owned and operated by Elo Entertainment, a technology and user focused company with a mission to provide gamers with the tools they need to measure and improve their gameplay. We share your passion for Dota 2 and pride ourselves on developing Dotabuff in a way that supports and improves the community.	Dotabuff pertenece y está dirigido por Elo Entertainment, una compañía enfocada a la tecnología y al usuario que tiene la misión de proporcionar a los jugadores las herramientas necesarias para analizar y mejorar su juego. Compartimos tu pasión por Dota 2 y nos sentimos orgullosos de desarrollar Dotabuff para apoyar a la comunidad y mejorarla.
1679	Frequently Asked Questions	Preguntas frecuentes
1680	Please consult our %{faq_link} , it has answers to many questions about topics such as win-loss	Consulta nuestro %{faq_link} , contiene respuestas a muchas preguntas sobre temas como récords de

	records, profile updates, match history, mmr tracking and more. If you still can't find the answers you need, please email us at %{email} or tweet %{twitter} .	victorias y derrotas, actualizaciones de perfil, historial de partidas, seguimiento del MMR, etc. Si no has encontrado las respuestas que necesitas, envíanos un mail a %{email} o un tuit a %{twitter} .
1681	Advertising Inquiries	Información sobre la publicidad
1682	Frequently Asked Questions	
1683	Having trouble? Let's figure this out.	¿Tienes problemas? Vamos a solucionarlos.
1684	Getting Started	Empezando
1685	Personal Stats	Estadísticas Personales
1686	Skill Brackets	
1687	MMR Tracking	
1688	How can I find my Dotabuff profile?	¿Cómo puedo encontrar mi perfil de Dotabuff?
1689	Visit My Profile	Visitar Mi Perfil
1690	My Settings	Mis ajustes
1691	You can sign in with Steam to access your Dotabuff profile.	Puedes iniciar sesión con Steam para acceder a tu perfil de Dotabuff.
1692	Sign in with Steam	
1693	My statistics are missing, out of date, or I am missing some matches. How can I fix it?	Mis estadísticas no están, están desactualizadas o me faltan algunas partidas. ¿Cómo puedo solucionarlo?
1694	Your "Expose Public Match Data" setting is enabled.	Tu opción Compartir estadísticas de partidas está activada.
1695	Have missing matches? Click the "Update Match History" button and we'll update your match history.	¿Te faltan partidas? Haz clic en Actualizar historial de partidas y actualizaremos tu historial de partidas.
1696	Update Match History	
1697	Your "Expose Public Match Data" setting is disabled!	¡Tu opción Compartir estadísticas de partidas está desactivada!
1698	We can't get your data until you enable the "Expose Public Match Data" setting. Let's get started by enabling it:	No podemos obtener tus datos hasta que actives la opción Compartir estadísticas de partidas. Empecemos por activarla:
1699	Fix My Settings	Configurar mis ajustes
1700	I've clicked the "Update Match History" button but some of my statistics are still missing.	He hecho clic en el botón Actualizar el historial de partidas, pero sigue faltando parte de mis estadísticas.
1701	Sometimes it can take up to an hour for your missing matches to appear. Please be patient and check back shortly.	A veces puede pasar hasta una hora hasta que las partidas que faltan aparezcan. Por favor, sé paciente e inténtalo de nuevo dentro de poco.
1702	Note: we only have access to the last 500 matches for each hero that you play. If you have played more than 500 matches with any single hero since the last time you had your stats enabled, we may not be able to get them.	Nota: Nosotros sólo tenemos acceso a las últimas 500 partidas por cada héroe que juegas. Si has jugado más de 500 veces con algún héroe desde la última vez que habilitaste tus estadísticas, no podremos tener acceso a esos datos.
1703	I won my match but it resulted in a personal loss for me. What happened?	He ganado la partida, pero ha resultado ser una derrota personal. ¿Qué ha pasado?
1704	This typically happens if you AFK or disconnect for more than 5 minutes, resulting in an abandon.	Esto normalmente sucede si permaneces ausente o desconectado durante más de 5 minutos, lo cual se considera un abandono.
1705	If you abandon a match you are assigned a personal loss, regardless of whether your team	Si abandonas una partida, se te asigna una derrota, al margen de si tu equipo ha ganado o no. Entendemos

	won or not. We understand that this is frustrating, but it helps discourage players from leaving matches. We are not able to manually change these statistics.	que esto es frustrante, pero ayuda a evitar que los jugadores abandonen partidas. Nosotros no podemos cambiar manualmente estas estadísticas.
1706	The process we use for determining whether or not a match "counts" or not is slightly different from what Valve uses. The Dota API does not supply enough information or a concrete process for making this determination. We have developed an algorithm that has over 99% accuracy, but it cannot be sure in all situations.	El proceso que utilizamos para determinar si una partida "se tiene en cuenta" o no es ligeramente distinto al de Valve, puesto que la API de Dota no aporta suficiente información ni un proceso concreto para determinarlo. Nosotros hemos desarrollado un algoritmo que permite hacerlo con una exactitud del 99%, pero no puede ser infalible en todas las situaciones.
1707	If and when Valve adds support to the API that allows us to determine whether a match counted, and if each player received a win, loss or abandon, we will retroactively fix all matches and recalculate records. Please do not contact support regarding this issue, we are powerless to fix this.	En el caso de que Valve refuerce la API que nos permite determinar si una partida se ha tenido en cuenta y si cada jugador ha recibido una victoria, una derrota o un abandono, corregiremos retroactivamente todos los registros de partidas y recalcularemos los récords. No contactéis con el servicio de soporte para este problema, ya que no podemos solucionarlo.
1708	My wins and losses are slightly different than in the game client, what's happening?	Mis victorias y derrotas son ligeramente distintas a las que constan en el cliente del juego. ¿Por qué?
1709	Due to the issue with determining matches that are "no stats recorded", your record may be off by a few matches in each field. If and when Valve gives us the proper data to fix this, we will fix all matches and recalculate your wins and losses.	Debido a un problema al determinar partidas del tipo "estadísticas no registradas", puede que tu registro sea distinto por una diferencia de varias partidas en cada campo. En el caso de que Valve nos dé los datos necesarios para solucionar esto, corregiremos los registros de todas las partidas y recalcularemos tus victorias y derrotas.
1710	My friends list isn't up to date, what's wrong?	Mi lista de amigos no está actualizada. ¿Qué ocurre?
1711	Friend lists on player profile pages only update once per day. We hope to improve this limitation in the future.	Las listas de amigos en las páginas de perfil de jugador sólo se actualizan una vez al día. Esperamos mejorar esta limitación en un futuro.
1712	What are Skill Brackets?	¿Qué son los niveles de habilidad?
1713	Every Dota 2 match falls into one of three skill brackets: Normal, High or Very High. Valve assigns a skill bracket to each match based on the skill of the players in the match. You can find this label in the upper-right corner of a match page, or in the left-most column of the match list on a player profile.	Cada partida de Dota 2 se clasifica en una de las tres categorías de habilidad: normal, alta o muy alta. Valve asigna un nivel de habilidad a cada partida basándose en la habilidad de los jugadores que participan en ella. Puedes encontrar esta calificación en la esquina superior derecha de la página de una partida o en la primera columna de la lista de partidas dentro del perfil de un jugador.
1714	Why are some matches missing a Skill Bracket?	¿Por qué algunas partidas no tienen nivel de habilidad?
1715	Skill bracket information isn't available for all matches. Matches without a skill bracket are typically (but not always) Normal Skill. It is more likely for matches to be missing skill data during	La información del nivel de habilidad no está disponible para todas las partidas. Normalmente (aunque no siempre), las que no tienen son de nivel normal. Hay más probabilidad de que falte información sobre la habilidad en partidas que se

	peak gameplay times or during Dota 2 API outages.	juegan en las horas en las que hay más jugadores o durante caídas de la API de Dota 2.
1716	Why does my Skill Bracket change when I play with friends?	¿Por qué mi nivel de habilidad cambia cuando juego con amigos?
1717	Because the skill bracket is assigned based on the skill of the players in a match, your skill bracket may change if your friends are significantly lower or higher skill than you. It also may fluctuate based on other matchmaking conditions like lobby (normal or ranked), server region, or time of day.	Como tu nivel de habilidad se asigna según de la habilidad de los jugadores en una partida, éste puede cambiar si tus amigos tienen un nivel de habilidad bastante más alto o más bajo que el tuyo. También puede fluctuar en función de otras condiciones de emparejamiento, como el tipo de sala (normal o clasificatoria), la región del servidor o la hora del día.
1718	What is the breakdown of Normal/High/Very High matches?	¿Cómo se determina si las partidas son de nivel normal, alto o muy alto?
1719	Skill Brackets are determined by Valve using their matchmaking data, and serve to indicate the average skill of players in the match. Skill Bracket assignment will vary based on region, time of day, and other factors.	Los niveles de habilidad están determinados por Valve, que usa sus datos de emparejamiento, y sirven para indicar el nivel de habilidad promedio de los jugadores de la partida. La asignación del nivel de habilidad varía según la región, la hora del día y otros factores.
1720	Speaking in averages, about 76% of matches are Normal skill, 12% are high skill, 12% are very high skill.	En cuanto a los promedios, aproximadamente el 76% de las partidas son de habilidad normal, el 12% de habilidad alta y el 12% de habilidad muy alta.
1721	How do I get into a higher Skill Bracket?	¿Cómo puedo conseguir un nivel de habilidad más alto?
1722	There are a lot of resources out there for increasing your skill. Focused practice and improvement is one of the fastest ways to get better. Many players find success by focusing on a limited group of heroes that are good in the meta. Learn from players that are better than you.	Ahí fuera hay muchos recursos que sirven para mejorar tu habilidad. Concentrarse en practicar y mejorar es una de las formas más rápidas de hacerlo. Muchos jugadores lo consiguen centrándose en un grupo limitado de héroes que son buenos en meta. Aprende de los que son mejores que tú.
1723	How can I track my MMR on Dotabuff?	¿Cómo puedo seguir mi MMR en Dotabuff?
1724	Dotabuff can automatically track your solo and ranked MMR, allowing you to see how your MMR has changed over time. In order to enable MMR tracking, simply show your MMR on your Dota 2 in-game profile. Visit the MMR Tracking settings path to learn more.	Dotabuff puede hacer un seguimiento automático de tu MMR individual y clasificatorio, lo que te permite ver cómo ha cambiado con el tiempo. Para habilitar el seguimiento de MMR, sólo tienes que mostrar tu MMR en tu perfil dentro de Dota 2. Dirígete a los ajustes de seguimiento del MMR para saber más.
1725	MMR Tracking Settings	Ajustes de seguimiento del MMR
1726	My MMR completely stopped updating a while ago. What happened?	Mi MMR dejó de actualizarse hace un tiempo. ¿Por qué?
1727	Valve recently changed the way that MMR data is made available. Instead of being accessible to friends (the old "Rating Buddy" method), it is now only available if you choose MMR to be shown on your in-game Dota 2 profile.	Hace poco, Valve cambió el modo de hacer que los datos de MMR estén disponibles. En lugar de ser accesibles para los amigos (el antiguo método del Ayudante de clasificación), ahora sólo está disponible si eliges mostrar tu MMR en tu perfil dentro de Dota 2.
1728	Visit the MMR Tracking Settings page to learn how to enable it:	Visita la página de ajustes de seguimiento del MMR para ver cómo habilitarlo:

1729	My MMR isn't updating after every match. What's wrong?	Mi MMR no se actualiza después de cada partida. ¿Qué sucede?
1730	Depending on your region and the time you play, sometimes the data we get from Valve is slightly out of date (usually by less than an hour). Unfortunately this isn't something we have a solution for at this time.	Dependiendo de la región y la hora del día en que juegues, a veces la información que obtenemos de Valve está ligeramente desactualizada (suele haber una diferencia de menos de una hora). Desafortunadamente, en estos momentos no tenemos una solución para esta incidencia.
1731	Still Have Questions?	¿Aún tienes preguntas?
1732	Where can I learn more about specific Dotabuff features?	¿Dónde puedo aprender más sobre las características específicas de Dotabuff?
1733	Recommended For You	Recomendado para ti
1734	Hero Suggestions	Sugerencias de héroes
1735	Choose 6 or more LoL Champions you enjoy playing	Elige 6 o más campeones de LoL con los que disfrutas jugando
1736	Suggest Heroes	Sugerir héroes
1737	Before your first Dota match	Antes de tu primera partida de Dota
1738	Heroes are Free	Los héroes son gratis
1739	You get access to every Hero for free. You can buy cosmetics to enhance the look and feel of a hero, but spending money won't get you ahead.	Tienes acceso gratuito a todos los héroes. Puedes comprar cosméticos para mejorar la apariencia de un héroe y las sensaciones que éste transmite, pero gastar dinero no te dará ninguna ventaja.
1740	No Pre-Game Setup	No hay configuración previa a la partida
1741	You don't need to setup runes, masteries, or summoner spells before the match begins. Everyone starts on a level playing field and all decisions are made in game.	No tienes que configurar runas, maestrías o hechizos de invocador antes de empezar la partida. Todo el mundo empieza en igualdad de condiciones y todas las decisiones se toman durante la partida.
1742	Roles in Dota are flexible. Your role may change depending on how much farm you get in the match.	Los roles en Dota son flexibles. Tu rol puede variar según tu recolección durante la partida.
1743	No Region Locks	No hay bloqueos regionales
1744	Dota doesn't link player accounts to regions. This means you can play with your friends anywhere in the world. You can choose to play only on game servers in specific regions (ex. US East or US West) to reduce latency.	Dota no vincula las cuentas de los jugadores a regiones. Esto significa que puedes jugar con tus amigos en cualquier parte del mundo. Puedes elegir jugar solamente en servidores de regiones específicas (por ejemplo EE. UU. Este o EE. UU. Oeste) para reducir el tiempo de espera.
1745	Enable Statistics	Habilitar estadísticas
1746	Learn More	
1747	You need to opt-in see your profile and statistics on Dotabuff. Open the Dota 2 client, click the Settings cog (upper left), then the Options tab, click "Advanced Options" on the bottom and make sure "Expose Public Match Data" is checked. %{learn_more}	Deberías ver tu perfil y tus estadísticas en Dotabuff. Abre el cliente de Dota 2, haz clic en la tuerca de ajustes (arriba a la izquierda) y luego en la pestaña opciones. Haz clic en Opciones avanzadas, en la parte inferior, y comprueba que Compartir estadísticas de partida esté marcado. %{learn_more}
1748	Key Gameplay Differences	Diferencias principales de jugabilidad
1749	Buy your Flash	Compra tu Destello
1750	Dota doesn't have Summoner spells like Flash. A very common item to purchase	Dota no tiene hechizos de invocador como Destello. Un objeto que se compra a menudo

	is %{item_icon} %{item_link1} , which provides you with more mobility than Flash on a much shorter cooldown. Fewer heroes have mobility built in and instead purchase it.	es %{item_icon} %{item_link1} , que te proporciona más movilidad que Destello y tiene un tiempo de recarga mucho más pequeño. Pocos héroes tienen movilidad por sí mismos, así que lo compensan comprándola.
1751	No Free Recalls	No hay Teletransportes gratuitos
1752	There's no universal Recall spell. You can (and should) purchase a %{item_icon} %{item_link1} , or buy %{item_icon2} %{item_link3} . You can Teleport to base or friendly structures, and it works while taking damage but will get interrupted if stunned.	No hay un hechizo universal de Teletransporte. Puedes (y deberías) comprar un %{item_icon} %{item_link1} , o %{item_icon2} %{item_link3} . Puedes usar el teletransporte para ir a la base o a estructuras aliadas, y funciona incluso cuando recibes daño, aunque se interrumpirá si te aturden.
1753	Powerful Items	Objetos poderosos
1754	Dota has very powerful items like %{item_icon} %{item_link1} (BKB), which can completely transform a teamfight if used correctly. Other key items to understand include %{item_icon2} %{item_link3} and %{item_icon4} %{item_link5} . Most items have an active use and they tend to be more powerful.	Dota tiene objetos muy poderosos, como %{item_icon} %{item_link1} (Vara del Rey Negro), que pueden ser determinantes en una pelea de equipo si se usan correctamente. Otros objetos clave que hay que conocer son %{item_icon2} %{item_link3} y %{item_icon4} %{item_link5} . La mayor parte de estos objetos tienen un uso activo y suelen ser mucho más poderosos.
1755	Fewer Rules	Menos reglas
1756	You can destroy trees, hide on the edge of the map, and fly through terrain. A strong Hero can 1v5 an enemy team. Heroes like %{hero_icon} %{hero_link1} can steal spells from others, whereas %{hero_icon2} %{hero_link3} can control neutral creeps. Some Heroes allow you to control multiple units, like in Starcraft.	Puedes destruir árboles, esconderte en el borde del mapa y volar a través de él. Un héroe fuerte puede vencer al equipo enemigo en un 1 contra 5. Héroes como %{hero_icon} %{hero_link1} pueden robar hechizos a otros, mientras que %{hero_icon2} %{hero_link3} puede controlar creeps neutrales. Algunos héroes te permiten controlar varias unidades, como en Starcraft.
1757	Different Jungle	Jungla diferente
1758	Complex Movement	Movimiento complejo
1759	Movement in Dota is slightly different because turning takes time. Clicking to move or attack will cause your hero to rotate to face the cast point, then move or attack only once it's facing that direction. This will take some getting used to and adds another level of depth to gameplay. Last hitting and kiting are more difficult.	El movimiento en Dota es ligeramente diferente, porque girar requiere tiempo. Hacer clic para moverte o atacar hará que tu héroe rote para encarar al objetivo, así que se moverá o atacará sólo cuando esté mirando en esa dirección. Hace falta tiempo para acostumbrarse a esta característica, que añade profundidad a la jugabilidad. Dar el último golpe a creeps y atacar mientras escapas es más complicado.
1760	Shops and Courier	Tiendas y mensajero
1761	Other Differences	Otras diferencias
1762	Further Reading	Leer más
1763	Next: Check out your personal Dotabuff profile!	Siguiente: ¡Verifica tu perfil personal de Dotabuff!
1764	View My Profile	Ver mi perfil
1765	Next: Sign in with Steam to get your own Dotabuff profile!	Siguiente: ¡Inicia sesión con Steam para obtener tu propio perfil de Dotabuff!

1766	Sign in with Steam	Iniciar sesión con Steam
1767	Gain Momentum with Dotabuff Plus	Gana impulso con Dotabuff Plus
1768	Dotabuff Plus helps you build on the enormous progress you've made in Dota 2 with advanced match analysis and personal improvement tools.	Dotabuff Plus te ayuda a continuar con el enorme progreso que has hecho en Dota 2 con análisis avanzados de las partidas y herramientas de perfeccionamiento personales.
1769	Upgrade to Plus	Activar la suscripción Plus
1770	Rank Up On Your Favorite Heroes	Asciende en la clasificación de tus héroes favoritos
1771	TrueSight Reveals Important Match Details	TrueSight revela detalles importantes de las partidas
1772	Damage and CC Breakdown	Análisis del daño y del control de multitudes
1773	See who on your team contributed the most, and in what ways.	Consulta qué miembros de tu equipo y de qué manera han hecho las mayores contribuciones.
1774	Damage and Healing Breakdown	Análisis del daño y la curación
1775	Full details for every ability, including damage types and crowd control effects.	Todos los detalles de cada habilidad, incluyendo tipos de daño y efectos de control de multitudes.
1776	Personal Hero Rankings	Clasificaciones de héroes personales
1777	Easily see where you rank on each hero and find opportunities to get ranked on new heroes.	Consulta fácilmente en qué posición de la clasificación te estás con cada héroe y encuentra oportunidades para entrar en la clasificación con otros héroes.
1778	Farm Statistics	Estadísticas de recolección
1779	Easy to read charts and tables tell a story about gold, experience and last hitting for each player.	Gráficos y tablas fáciles de interpretar que aportan información sobre el oro, la experiencia y los últimos golpes a creeps de cada jugador.
1780	Interactive Vision Map	Mapa de visión interactivo
1781	Travel back in time revealing where wards were placed or destroyed throughout the match.	Viaja atrás en el tiempo revelando dónde se colocaron y se destruyeron los guardianes a lo largo de la partida.
1782	Ultimate Ability Logs	Registros de habilidades definitivas
1783	See how effective you were with key ultimates like Black Hole, or abilities like Shackleshot.	Comprueba tu efectividad con habilidades definitivas clave como Agujero negro o habilidades como Disparo encadenador.
1784	Item Build Timeline	Una línea de tiempo de los objetos comprados
1785	Detailed item builds for every player in the match, showing times and grouping multiple purchases.	Builds de los objetos detalladas por cada jugador de la partida, mostrando los tiempos y agrupando varias compras.
1786	Gold and Experience Charts	Gráficos de oro y experiencia
1787	Reveal when important heroes gained an gold or experience advantage that helped win the match.	Revela cuándo los héroes importantes obtuvieron una ventaja de oro o experiencia que ayudó a ganar la partida.
1788	Detailed Combat Logs	Registros de combate detallados
1789	Filterable combat logs explain how different types of events affected the match outcome.	Registros de combate a los que se pueden aplicar filtros que explican cómo los distintos tipos de acontecimientos influyeron en el resultado de la partida.
1790	Death Map and Log	Mapa y registro de muerte
1791	Interactive timeline shows where key deaths occurred with accompanying gold statistics.	Una línea de tiempo interactiva que muestra dónde tuvieron lugar las muertes clave, acompañada de estadísticas del oro.

1792	Kill and Death Economy	Cifras de víctimas y muertes
1793	See how Gold changes hands from kills, assists, deaths, suicides and buybacks.	Consulta cómo el oro cambia de manos con las víctimas, asistencias, muertes, suicidios y resurrecciones.
1794	Comparative Farm Charts	Gráficos comparativos de la recolección
1795	Minute-by-minute comparison of last hits, gold and experience helps identify winning lanes and matchups	Comparación minuto a minuto de los últimos golpes a creeps, el oro y la experiencia que ayuda a identificar las sendas ganadoras y los enfrentamientos
1796	More benefits of Plus	Más beneficios de Plus
1797	Dotabuff Basic	Dotabuff básico
1798	Ready to take the next step?	¿Listo para dar el siguiente paso?
1799	buy prepaid codes	compra códigos de prepago
1800	What are Hero Rankings?	¿Qué son las clasificaciones de héroes?
1801	Dotabuff Hero Rankings measure and compare how millions of Dota 2 players play each hero. Hero Rankings are the best way to track how you're improving, discover successful strategies from top Players and set personal goals for the future.	Las clasificaciones de héroes de Dotabuff analizan y comparan la habilidad de millones de jugadores de Dota 2 jugando con cada héroe. Las clasificaciones son la mejor forma para hacer un seguimiento de tu progreso, descubrir estrategias acertadas de los mejores jugadores y fijar metas personales para el futuro.
1802	How do the rankings work?	¿Cómo funcionan las clasificaciones?
1803	Each hero has it's own ranking list which include all qualifying players (more on qualifying in a bit). The ranking system updates instantly after every match you play to show how your ranking changed based on a variety of statistics.	Cada héroe tiene su propia lista de clasificación, que incluye a todos los jugadores que han entrado en ella (explicado en detalle más adelante). El sistema de clasificación se actualiza instantáneamente después de cada partida que juegas para mostrar cómo tu clasificación ha cambiado basándose en una serie de estadísticas.
1804	How do I find the rankings?	¿Cómo encuentro las clasificaciones?
1805	hero page	página del héroe
1806	dedicated rankings page	Página específica de las clasificaciones
1807	Rankings are available for every hero. You can see the top 8 players on the hero page itself, or the top 100 along with your personal statistics on the rankings page .	Las clasificaciones están disponibles para todos los héroes. Puedes ver los 8 mejores jugadores en la propia hero page , y los 100 mejores junto con tus estadísticas personales en la rankings page .
1808	How do I qualify for the rankings?	¿Cómo puedo entrar en las clasificaciones?
1809	It's simple, just play 30 normal or ranked matches on your favorite hero (or any number of heroes you like) to qualify, then play at least one match on that hero every 30 days to remain ranked.	Es simple, sólo juega 30 partidas normales o clasificatorias con tu héroe favorito (o el número de héroes que quieras) para entrar en la clasificación, y después juega al menos una partida con ese héroe cada 30 días para permanecer en ella.
1810	How is my score calculated?	¿Cómo se calcula mi puntuación?
1811	After every match you play on a hero we'll update your position in the rankings. Your score is calculated based on multiple factors including win rate, matches played, KDA ratio and a new concept called Ranking Divisions (read on for details).	Después de cada partida que juegues con un héroe, actualizaremos tu posición en las clasificaciones. Tu puntuación se calcula teniendo en cuenta diversos factores, entre los que se encuentran el porcentaje de victorias, las partidas jugadas, la ratio de VMA y un concepto nuevo llamado clasificación por divisiones (sigue leyendo para saber más detalles).

1812	How often do the rankings update?	¿Cada cuánto se actualizan las clasificaciones?
1813	Hero Rankings update in real-time. You should immediately see your new rank and statistics after playing a match.	Las clasificaciones de héroes se actualizan en tiempo real. Deberías poder ver tu nueva posición y tus nuevas estadísticas inmediatamente después de jugar una partida.
1814	Who can see my rankings?	¿Quién puede ver mis clasificaciones?
1815	Learn more about privacy.	Aprende más sobre la privacidad.
1816	Hero Rankings are completely private for all but the top 100 players. <code>{privacy}</code>	Las clasificaciones de héroes son totalmente privadas para todo el mundo, exceptuando a los mejores 100 jugadores. <code>{privacy}</code>
1817	Score	
1818	Rank	
1819	Division Bonus	Bonificación de división
1820	Difficulty	Dificultad
1821	Win Rate	
1822	Success	
1823	Matches Played	
1824	Risk and Effort	Riesgo y esfuerzo
1825	KDA Ratio	
1826	Impact	Impacto
1827	How are rankings calculated?	¿Cómo se calculan las clasificaciones?
1828	Each player who qualifies for the rankings receives a score. Scores are calculated based on several factors: Ranking Division, win rate, matches played and KDA ratio. A higher score results in a higher position in the rankings. Some factors are weighed more heavily than others: KDA is much less important than other statistics.	Cada jugador que entra en la clasificación recibe una puntuación. Las puntuaciones se calculan teniendo en cuenta varios factores: la clasificación por divisiones, el porcentaje de victorias, las partidas jugadas y la ratio de VMA. Una puntuación más alta se traduce en una posición más elevada en la clasificación. Algunos factores tienen más peso que otros: por ejemplo, la ratio de VMA es mucho menos importante que otras estadísticas.
1829	What are Rank and Percentile?	¿Qué son la posición y el percentil?
1830	Your rank and percentile are determined based on how your score compares to others. Rank is your position in the rankings, percentile is the percentage of players who are ranked beneath you.	Tu posición y percentil se determinan comparando tu puntuación con la de los demás jugadores. La primera es tu posición en la clasificación; el percentil es el porcentaje de jugadores que están por debajo de ti.
1831	Players who are in the top 1000 for a hero will see their rank as an absolute number (such as "500th").	Los jugadores que están entre los 1000 mejores con un héroe verán su posición como un número absoluto (como por ejemplo "500").
1832	Players who are outside of the top 1000 will see their rank as a percentile (such as "92nd percentile").	Los jugadores que no están entre los 1000 mejores verán su posición como un percentil (como por ejemplo "percentil 92").
1833	How can I improve my ranking?	¿Cómo puedo mejorar mi clasificación?
1834	Play and win matches. Try to improve a little each match. It's better to lose a tough match than to have not played at all.	Juega y gana partidas. Intenta mejorar un poco en cada una. Es preferible perder una partida difícil a no jugarla.
1835	What's a Ranking Division?	¿Qué es una división de clasificación?
1836	Ranking Divisions are a new type of measurement designed to estimate the level of difficulty you	Las divisiones de la clasificación son un nuevo tipo de medida diseñada para calcular el nivel de dificultad al

	encountered while earning your statistics for a particular hero. We designed the Ranking Division system specifically for these Hero Rankings.	que te has enfrentado para generar tus estadísticas para un héroe en concreto. Hemos diseñado el sistema de clasificación por divisiones para especialmente para estas clasificaciones de héroes.
1837	What are the Ranking Divisions?	¿Cuáles son las divisiones de clasificación?
1838	There are currently 6 Ranking Divisions: Bronze, Silver, Gold, Platinum, Diamond and Professional.	Actualmente hay 6 divisiones: bronce, plata, oro, platino, diamante y profesional.
1839	Each Ranking Division is broken into 10 stages, where 1 is the lowest and 10 is the highest.	Cada división de clasificación está dividida en 10 etapas, siendo 1 es la más baja y 10 la más alta.
1840	You will automatically advance from one division to the next as you play more difficult matches.	Pasarás automáticamente de una división a la siguiente a medida que juegues partidas más difíciles.
1841	Why am I placed in ____ Division?	¿Por qué estoy en la división ____?
1842	Your division placement is based on the difficulty you've faced while playing a hero in a window of time relevant to the rankings. It can (and often does) vary from hero-to-hero. Your Ranking Division is not a reflection of your current skill and changes more slowly than your match skill bracket or MMR.	La asignación de tu división se basa en la dificultad a la que te has enfrentado al jugar con un héroe en un periodo relevante para las clasificaciones. Es posible (sucede en muchas ocasiones) que varíe de un héroe a otro. Tu división de clasificación no refleja tu habilidad actual y cambia más lentamente que el nivel de habilidad de tus partidas o el MMR.
1843	How do I get into a better division?	¿Cómo llego a una división mejor?
1844	The Ranking Division system is designed to react to change in player skill more slowly than your MMR. If you improve very quickly the Ranking Division system will take time to catch up. Likewise, a decrease in your MMR from a losing streak won't immediately have a large negative impact.	El sistema de clasificación por divisiones está diseñado para adaptarse al cambio de habilidad del jugador de manera más lenta que al MMR. Si mejoras muy rápidamente, el sistema de clasificación por divisiones tardará un tiempo en adaptarse. Del mismo modo, una disminución de tu MMR por una racha de partidas perdidas no tendrá un gran impacto negativo.
1845	Read our thoughts on measuring player skill.	Lee nuestras opiniones sobre el cálculo de la habilidad de los jugadores.
1846	Important: Ranking Divisions don't correspond directly to match skill brackets or player MMR, nor are they a reflection of your current skill. <code>{measuring_skill}</code>	Importante: Las divisiones de clasificación no se corresponden directamente con los niveles de habilidad de las partidas ni con el MMR de un jugador, y tampoco reflejan tu habilidad actual. <code>{measuring_skill}</code>
1847	I'm stuck at 10/10 Diamond, how do I get into Professional?	Estoy atascado en diamante 10/10. ¿Cómo puedo llegar a la división profesional?
1848	The professional division is exclusively for players who compete play and win at high-end professional tournaments. We're looking into creating a new division between Diamond and Professional to better represent semi-pro players.	La división profesional es exclusivamente para jugadores que compiten y ganan torneos de alto nivel. Estamos estudiando la posibilidad de crear una división nueva entre diamante y profesional que represente mejor a los jugadores semiprofesionales.
1849	Who can see my ranking data?	¿Quién puede ver los datos de mis clasificaciones?
1850	You are the only person in the world that can see your rankings.	Eres la única persona en el mundo que puede ver tus clasificaciones.
1851	All ranking data is completely private and will be forever.	Todos los datos de las clasificaciones son y siempre serán totalmente privados.

1852	There's only one exception: the top 100 for each hero is available to the public. We believe this is a valuable learning resource and should be available to help others improve.	Sólo hay una excepción: el público puede acceder a la lista de los 100 mejores jugadores con cada héroe. Consideramos que esto es un recurso de aprendizaje útil y que debería estar disponible para ayudar a otros a mejorar.
1853	Do Plus subscribers have the ability to see ranking information for other players?	¿Pueden los suscriptores Plus ver la información de las clasificaciones de otros jugadores?
1854	Ranking information is always private unless you're in the top 100 for a hero.	La información de las clasificaciones siempre es privada, a no ser que estés entre los 100 mejores jugadores con un héroe.
1855	Is there a setting that I can enable to show my rank?	¿Puedo habilitar alguna configuración para mostrar mi posición en la clasificación?
1856	We don't want to create pressure for players to expose their rank. You can show off by making the top 100 list.	No queremos presionar a los jugadores para muestren su posición. Puedes presumir de él entrando en la lista de los 100 mejores.
1857	Do I get anything cool for being a Plus subscriber?	¿Obtengo algo guay por ser un suscriptor Plus?
1858	Plus subscribers can see their personal position and detailed ranking statistics even if they aren't in the top 100.	Los suscriptores Plus pueden ver su posición personal y sus estadísticas de clasificación detalladas aunque no estén entre los 100 mejores.
1859	You also get a new "Rankings" tab on your player profile that shows your rankings for all heroes in one place.	También obtienes una nueva pestaña Clasificaciones en tu perfil de jugador que muestra tus clasificaciones de todos los héroes juntas.
1860	Can I track my progress over time?	¿Puedo seguir mi progreso a lo largo del tiempo?
1861	Yes, you can see your change over the last 15 matches inside of the gauge for each statistic (score, division, win rate, matches and KDA ratio). As we get close to ending the Hero Rankings beta we plan to add a more comprehensive visualization that helps compare and includes data from a longer period of time.	Sí, puedes ver tu cambio a lo largo de las últimas 15 partidas dentro del indicador de cada estadística (puntuación, división, porcentaje de victorias, partidas y ratio de VMA). Cuando quede poco para que termine la fase beta de las clasificaciones de héroes, tenemos previsto añadir una visualización más completa que ayude a comparar e incluya datos de un periodo de tiempo más largo.
1862	Hero Rankings are in Beta	Las clasificaciones de héroes están en fase beta
1863	The rankings are new. While we've iterated for months and have performed a lot of internal (and some external) testing, there may be still be edge cases where a player is ranked too low, too high, or can seek to gain an unfair advantage. We have a lot of improvements planned for the rankings, especially in improving the accuracy of ranking divisions in the 98th percentile and above. This is just the beginning and we plan on continually improving the system.	Las clasificaciones son nuevas. Aunque hemos estado haciendo y repitiendo durante meses muchas pruebas internas (y algunas también externas), puede que todavía haya casos en que un jugador tenga una posición demasiado baja o demasiado alta o intente conseguir una ventaja injusta. Tenemos muchas mejoras previstas para las clasificaciones, como hacer que las divisiones de las clasificaciones del percentil número 98 en adelante sean más exactas. Esto es sólo el principio, tenemos previsto mejorar continuamente el sistema.
1864	While in Beta, rankings may change slightly as we make improvements.	Mientras estén en fase beta, las clasificaciones podrán variar ligeramente a medida que vayamos haciendo mejoras.
1865	Why do Ranking Divisions Exist?	¿Por qué existen las divisiones de las clasificaciones?

1866	(and our thoughts on measuring player skill)	(y nuestra determinación para medir la habilidad de los jugadores)
1867	To understand why we built the Ranking Division system, it's helpful to explain how we think about the difficult problem of measuring player skill in Dota 2, an incredibly complex team game.	Para entender por qué creamos el sistema de clasificación por divisiones, es necesario explicar qué opinamos sobre el complicado problema que supone medir la habilidad de los jugadores de Dota 2, un juego de equipo increíblemente complejo.
1868	There are many different ways to play Dota 2. Normal and ranked, solo and party, different game modes and regions, even time of day have a drastic impact on things like skill bracket or MMR. Additionally, these values are largely incomparable and make it difficult to describe, let alone compare player skill.	Hay muchas formas diferentes de jugar a Dota 2. El hecho de que sea una partida normal o clasificatoria, individual o en grupo, en unos u otros modos de juego y regiones, e incluso la hora del día, tiene un gran impacto en aspectos como el nivel de habilidad o el MMR. Además, en gran medida, estos valores no pueden equipararse, cosa que hace difícil describir y comparar la habilidad de los jugadores.
1869	Quite simply, we don't believe there's a single approach to player skill that applies to everyone. With these constraints in mind we decided to build a system that's effective at measuring success on a hero over time while being sensitive to important concerns like privacy and player happiness.	Es fácil. Creemos que no hay una única manera de medir la habilidad de los jugadores que se pueda aplicar a todos. Teniendo en cuenta estas dificultades, decidimos crear un sistema que fuera efectivo a la hora de calcular el éxito con un héroe a lo largo del tiempo y fuera sensible a cuestiones importantes como la privacidad y la felicidad de los jugadores.
1870	Instead of measuring player skill at the current point in time (like MMR), Ranking Divisions estimate and weigh the difficulty you've faced while earning the other statistics used in the ranking. The Ranking Division system moves much more slowly than your player MMR. It compares difficulty and other statistics over time to create a sense of historical significance in the rankings.	En lugar de medir la habilidad de los jugadores en el momento actual (como el MMR), la clasificación por divisiones calcula y evalúa la dificultad a la que te has enfrentado mientras obtenías las demás estadísticas usadas en la clasificación. El sistema de clasificación por divisiones cambia de manera mucho más lenta que tu MMR. Compara la dificultad y otras estadísticas a lo largo del tiempo para determinar su importancia global e histórica dentro de las clasificaciones.
1871	Detailed Builds	Builds detalladas
1872	TrueSight details the exact item build for every player in the match, showing times and grouping multiple purchases.	TrueSight detalla las builds de los objetos de cada jugador de la partida, mostrando los tiempos de compra y agrupando varias compras.
1873	Kill and Death Economy	
1874	See how Gold changes hands from kills, assists, deaths, suicides and buybacks.	
1875	Hero Kill Rivalries	Rivalidad de víctimas entre héroes
1876	Color coding and heat maps quickly show the story of who killed who during a match.	Un código de colores y unos mapas de calor que muestran rápidamente el historial de quién ha matado a quién durante la partida.
1877	Farm Trends	Tendencias de recolección
1878	Easy to read charts and tables show exactly when each player earned their gold, experience or last hits.	Gráficos y tablas fáciles de interpretar que muestran exactamente cuándo cada jugador ha conseguido su oro y experiencia y ha dado sus últimos golpes a creeps.

1879	Item Time Comparison	Comparación del tiempo de obtención de los objetos
1880	Compare the times players acquired key items to understand how power gains may have affected the game.	Compara los tiempos en que los jugadores han adquirido objetos clave para entender de qué manera los aumentos de poder han podido influir en la partida.
1881	Farm Charts	Gráficos de recolección
1882	Minute-by-minute comparison of last hits, gold and experience helps identify winning lanes and matchups.	Comparación minuto a minuto del oro, la experiencia y los últimos golpes a creeps que ayuda a identificar los enfrentamientos y las sendas ganadoras.
1883	Vision Statistics	Estadísticas de visión
1884	Complete analysis of vision including wards, dust, smoke and gems give support players the statistical tools they have been craving.	Un análisis de visión completo que incluye guardianes, polvos, humos y gemas, la herramienta que tanto han anhelado los usuarios que juegan de apoyo.
1885	Objective Statistics	Estadísticas de objetivos
1886	Compare tower and barracks kills and denies, structure damage and Aegis, Cheese and Rune objectives.	Compara los objetivos como las torres denegadas y barracas destruidas, daño a las estructuras y Aegis, queso y runas.
1887	Detailed Combat Log	Registro de combate detallado
1888	Custom tailored and filterable combat logs explain how different types of events lead to a swing in advantage.	Registros de combate personalizados y a los que se pueden aplicar filtros que explican de qué manera los distintos tipos de acontecimientos pueden suponer una ventaja.
1889	What is TrueSight?	¿Qué es TrueSight?
1890	TrueSight is a match analysis platform for Dota 2. After your Dota 2 match completes, TrueSight automatically downloads the replay file and goes to work gathering detailed statistics far beyond what is normally available. Matches that have been analyzed with TrueSight have new tabs filled with additional statistics designed to help you get the most out of each match.	TrueSight es una plataforma de análisis de partidas de Dota 2. Cuando la partida de Dota 2 acaba, TrueSight descarga automáticamente el archivo de la repetición y recopila estadísticas detalladas más allá de las que normalmente están disponibles. Las partidas analizadas con TrueSight tienen pestañas nuevas que contienen estadísticas adicionales diseñadas para ayudarte a aprovecharlas al máximo.
1891	Why is this useful?	¿Para qué sirve?
1892	The statistics and comparative views that TrueSight provides are designed to take the grunt work out of match analysis. Instead of downloading and queueing up the replay for your last match, simply navigate to the match page on Dotabuff. New page tabs such as "Kills", "Farm" and "Vision" show you a detailed summary of what happened. Additionally, each match has a detailed event log to help identify important events.	Las estadísticas y los puntos de vista comparativos que TrueSight proporciona están diseñados para llevar a cabo la agotadora tarea de analizar las partidas. En lugar de descargar y poner en espera la repetición de tu última partida, sólo tienes que ir a la página de partidas de Dotabuff. Pestañas nuevas, como Víctimas, Recolección y Visión, muestran un resumen de lo sucedido. Además, cada partida cuenta con un registro detallado de los acontecimientos para que identifiques los más importantes.
1893	Who is this for?	¿A quién va dirigido?
1894	TrueSight was developed to satisfy the needs of hardcore players who review their matches, or players who don't review their matches due to a lack of time or energy. With TrueSight you can	TrueSight se desarrolló para satisfacer las necesidades de los jugadores empedernidos que revisan sus partidas o de los jugadores que no las analizan por falta de tiempo o ganas. Con TrueSight,

	quickly understand what happened, identify areas for improvement and move on to your next match. It also provides a great way for friends or other community members to give feedback on your matches without needing to download the replay for themselves.	puedes entender rápidamente qué ha pasado, identificar áreas de mejora y seguir progresando en tu próxima partida. También es una buena manera para que amigos u otros miembros de la comunidad opinen sobre tus partidas sin necesidad de descargar la repetición.
1895	How can I have my matches analyzed with TrueSight?	¿Cómo puedo analizar mis partidas con TrueSight?
1896	verified players	jugadores verificados
1897	Plus subscribers	Suscriptores Plus
1898	Dotabuff Plus	
1899	TrueSight automatically analyzes all tournament (Esports) matches, matches with one or more <code>{verified_players}</code> and matches with one or more <code>{plus_subscribers}</code> . TrueSight analysis is publicly available for all tournament matches. <code>{dotabuff_plus}</code> is required for analysis of your personal matches.	TrueSight analiza automáticamente todas las partidas de torneos (eSports) y las que tienen uno o más <code>{verified_players}</code> o <code>{plus_subscribers}</code> . El análisis de TrueSight es público en el caso de las partidas de torneo. Se necesita <code>{dotabuff_plus}</code> para analizar tus partidas personales.
1900	How long does it take for TrueSight to analyze a match?	¿Cuánto tarda TrueSight en analizar una partida?
1901	TrueSight automatically begins downloading and analyzing your matches as soon as they are played. Because it uses both the Dota 2 API and Dota 2 replay servers, match analysis is subject to their availability. Normally match analysis should only take a few minutes. It could take longer if the Dota 2 network is experiencing difficulties.	TrueSight automáticamente empieza a descargar y analizar tus partidas cuando se juegan. Puesto que utiliza los servidores de repeticiones de Dota 2 y de la API del juego, los análisis de las partidas están sujetos a su disponibilidad. Normalmente, el análisis tarda sólo unos minutos. Podrían ser más si la red de Dota 2 está teniendo problemas.
1902	Why can't you analyze my personal matches without Plus?	¿Por qué no se pueden analizar mis partidas personales sin Plus?
1903	We've made great efforts to make TrueSight both incredibly detailed and accurate. As a side effect, it uses a lot of computing and storage resources. Parsing all Dota 2 matches (there are sometimes thousands per minute) simply isn't possible at this time. We currently have plans to add great public features based on the data from Truesight, such as new categories of detailed aggregate statistics. Plus subscribers don't only help support Dotabuff, but will also be helping the community by providing anonymous data used for these advanced statistics.	Nos hemos esforzado mucho para que TrueSight sea increíblemente detallado y preciso. A cambio, utiliza muchos recursos de recursos informáticos y de almacenamiento. Analizar todas las partidas de Dota 2 (en ocasiones hay miles cada minuto) no es posible ahora mismo. Tenemos previsto añadir funciones públicas basadas en los datos de TrueSight, como nuevas categorías de estadísticas globales. Los suscriptores Plus no sólo dan apoyo a Dotabuff, sino que también ayudarán a la comunidad aportando datos anónimos que se usarán para hacer estas estadísticas avanzadas.
1904	As a Plus subscriber, you already have TrueSight!	Como suscriptor Plus, ¡ya tienes TrueSight!
1905	My Matches	Mis partidas
1906	Esports Matches	
1907	Check out a few Esports matches or upgrade to Plus to analyze your own.	Echa un vistazo a algunas partidas de eSports o activa la suscripción Plus para analizar las tuyas.
1908	Show Esports Matches	Mostrar partidas de eSports
1909	Upgrade to Plus	
1910	Buy Plus Prepaid Codes	Comprar códigos de prepago de Plus

1911	Redeemable anytime, by you or a friend.	Tú o un amigo podéis canjearlos en cualquier momento.
1912	Quantity	Cantidad
1913	You are purchasing a single 30 day prepaid code for \$6.	Estás comprando un código de prepago de 30 días por 6\$.
1914	We'll use your Email address to send you notices about your Dotabuff account. Don't worry, no spam!	Usaremos tu dirección de correo electrónico para enviarte noticias sobre tu cuenta de Dotabuff. No te preocupes, ¡no enviamos correo no deseado!
1915	Email address	Dirección de correo electrónico
1916	Your name	Tu nombre
1917	Credit card number	Número de la tarjeta de crédito
1918	MM/YYYY	MM/AAAA
1919	Expiration date	Fecha de caducidad
1920	Security code	Código de seguridad
1921	Your payment data is encrypted and secure. All amounts shown are in USD.	Los datos del pago están encriptados y seguros. Todas las cantidades que aparecen están en dólares.
1922	You will be redirected to PayPal to complete your purchase.	Serás redirigido a PayPal para completar tu compra.
1923	You can buy Dotabuff Prepaid codes in Rubles with a variety of payment methods from Dota2.ru	Puedes comprar códigos de prepago de Dotabuff en rublos con una variedad de métodos de pago desde Dota2.ru
1924	Buy from Dota2.ru	Comprar desde Dota2.ru
1925	You can buy Dotabuff Prepaid codes in Euros with a variety of payment methods from VeryGames.net	Puedes comprar códigos de prepago de Dotabuff en euros con una variedad de métodos de pago desde VeryGames.net
1926	Buy from VeryGames.net	Comprar desde VeryGames.net
1927	Frequently Asked Questions	
1928	What are prepaid codes?	¿Qué son los códigos de prepago?
1929	Dotabuff Prepaid codes are an easy and flexible way to buy Dotabuff Plus. They make it easier to get, give and trade for Plus.	Los códigos de prepago de Dotabuff son una forma fácil y flexible de comprar Dotabuff Plus. Es la forma más sencilla de conseguir, regalar o intercambiar Plus.
1930	How do I get codes?	¿Cómo consigo códigos?
1931	You can buy codes using the form on this page or from one of our regional partners who offer codes in local currencies using different payment methods.	Puedes comprar códigos usando el formulario de esta página o a través de uno de nuestros socios regionales que ofrecen códigos en divisas locales utilizando diferentes métodos de pago.
1932	I have a code, how do I use it?	Tengo un código. ¿Cómo lo uso?
1933	code redemption page	página para canjear códigos
1934	It's easy, simply visit the %{redemption_page} to apply the code to your account.	Es fácil, sólo tienes que ir a %{redemption_page} para aplicar el código a tu cuenta.
1935	Can I trade for codes?	¿Puedo intercambiar códigos?
1936	Yes! Dotabuff codes are just like gift cards. You can trade your friend a cosmetic item and have them buy you a Plus code, which you can then redeem immediately for access to Dotabuff Plus. We strongly recommend you only trade with people you trust.	¡Sí! Los códigos de Dotabuff son como tarjetas de regalo. Un amigo puede regalarte un cosmético y tú le puedes comprar un código Plus, que luego podrás canjear inmediatamente para tener acceso a Dotabuff Plus. Te recomendamos que sólo hagas intercambios con personas de tu confianza.

1937	Can I gift Plus to others?	¿Puedo regalar Plus a otras personas?
1938	Yes! Simply visit the Dotabuff profile of another player and click the "Gift" button. You can pay for their Plus credit instantly using credit card, PayPal or using an existing prepaid code you've previously bought.	¡Sí! Sólo tienes que ir al perfil de Dotabuff de otro jugador y hacer clic en el botón Regalar. Puedes pagar su Plus al momento utilizando tarjeta de crédito, PayPal o un código de prepago que hayas comprado previamente.
1939	Can I purchase codes in bulk?	¿Puedo comprar códigos al por mayor?
1940	Yes! You can buy up to 10 codes at a time using the form on this page or from one of our regional partners.	¡Sí! Puedes comprar hasta 10 códigos a la vez usando el formulario de esta página o a través de uno de nuestros socios regionales.
1941	Can I purchase codes for longer periods?	¿Puedo comprar códigos de periodos de tiempo más largos?
1942	Yes, you can buy codes that redeem for 1, 3, 6 or 12 months worth of Dotabuff Plus. Additionally, the monthly price is discounted for longer periods.	Sí, puedes comprar códigos para canjearlos por 1, 3, 6 o 12 meses de Dotabuff Plus. Además, el precio mensual tiene un descuento en el caso de los periodos más largos.
1943	Players with a significant match history or multiple successful prior purchases can buy up to 10 codes at once. Your account does not currently meet these requirements, and can only purchase a single 1 month code.	Los jugadores con un historial de partidas considerable o con varias compras anteriores pueden adquirir hasta 10 códigos a la vez. Tu cuenta no cumple estos requisitos, así que sólo puedes comprar un código de 1 mes.
1944	Redeem Prepaid Code	Canjear código de prepago
1945	Please confirm that you'd like to apply this code to your account.	Confirma que te gustaría aplicar este código a tu cuenta.
1946	Please enter your email and code number to continue.	Introduce tu dirección de correo electrónico y el número de tu código para continuar.
1947	You will receive $\%{\text{days_in_duration}}$ days of Dotabuff Plus credit.	Recibirás $\%{\text{days_in_duration}}$ días de Dotabuff Plus.
1948	purchase prepaid codes	comprar códigos de prepago
1949	Don't have a prepaid code? Learn more and $\%{\text{purchase_codes}}$.	¿No tienes un código de prepago? Aprende más y $\%{\text{purchase_codes}}$.
1950	Prepaid Code	Código de prepago
1951	We'll use your Email address to send you notices about your Dotabuff account. Don't worry, no spam!	
1952	Email address	
1953	You'll have a chance to review everything before your prepaid code is used.	Tendrás la posibilidad de revisar todo antes de usar el código de prepago.
1954	Give Dotabuff Plus to $\%{\text{beneficiary_player}}$	Regalar Dotabuff Plus a $\%{\text{beneficiary_player}}$
1955	Everyone enjoys receiving the gift of Plus!	¡A todo el mundo le gusta que le regalen Plus!
1956	You are purchasing a single 30 day prepaid code for \$6.	
1957	We'll use your Email address to send you notices about your Dotabuff account. Don't worry, no spam!	
1958	Email address	
1959	Your name	
1960	Credit card number	
1961	MM/YYYY	

1962	Expiration date	
1963	Security code	
1964	Your payment data is secure and will not be shared with %{player}. All amounts shown are in USD.	Los datos del pago son seguros y no se compartirán con %{player}. Todas las cantidades que aparecen están en dólares.
1965	You will be redirected to PayPal to complete your purchase.	
1966	Prepaid code	Código de prepago
1967	You will be able to review your prepaid code before it is applied.	Podrás comprobar tu código de prepago antes de que se aplique.
1968	Payment Method	
1969	Update Card	Actualizar tarjeta
1970	Change Payment Method	
1971	Update Credit Card	Actualizar tarjeta de crédito
1972	Your name	
1973	Credit card number	
1974	MM/YYYY	
1975	Expiration date	
1976	Security code	
1977	Your credit card data is encrypted and secure.	Los datos de tu tarjeta de crédito están encriptados y seguros.
1978	Changing your payment method will automatically cancel your existing subscription.	Cambiar tu método de pago cancelará automáticamente tu suscripción actual.
1979	You will then be prompted to create a new subscription using your payment method of choice.	Se te solicitará que crees una nueva suscripción utilizando el método de pago elegido.
1980	Subscribe	
1981	Learn More	
1982	Subscription Status	Estado de la suscripción
1983	Change Plan	Cambiar plan
1984	Downgrade	Desactivar la suscripción Plus
1985	Subscribe	
1986	Learn More	
1987	Select Plan	Selecciona un plan
1988	Redeem	Canjear
1989	Purchase Codes	Comprar códigos
1990	redeem a code	canjear un código
1991	Downgrading your account	Desactivar la suscripción Plus
1992	Important details about downgrading	Detalles importantes sobre la desactivación de la suscripción Plus
1993	You have access to a lot of great things as a Dotabuff Plus subscriber. Downgrading to a normal account will have a few consequences:	Como suscriptor de Dotabuff Plus, tienes acceso a muchas cosas extraordinarias. Desactivar la suscripción Plus y volver a una cuenta normal tendrá algunas consecuencias:
1994	Your matches will no longer be analyzed by TrueSight.	TrueSight ya no analizará tus partidas.
1995	You will no longer be considered for hero rankings.	Ya no se te tendrá en cuenta para las clasificaciones de héroes.

1996	You will no longer be automatically billed. Your access to Dotabuff Plus features will remain in effect until your current subscription period expires.	Ya no podrás facturar automáticamente. Tu acceso a las funciones de Dotabuff Plus permanecerán en vigor hasta que expire tu suscripción actual.
1997	You will lose access to your dashboard, matchups, friends or other Plus features.	Dejarás de tener acceso a tu menú principal, enfrentamientos, amigos y otras funciones Plus.
1998	You will start seeing ads on Dotabuff again.	Volverás a ver publicidad en Dotabuff.
1999	What happens when I downgrade?	¿Qué pasa cuando desactivo la suscripción Plus?
2000	Still want to downgrade?	¿Todavía quieres desactivar la suscripción Plus?
2001	Please answer two basic questions to help us improve Dotabuff.	Responde dos preguntas básicas para ayudarnos a mejorar Dotabuff.
2002	Why did you decide to downgrade your Dotabuff account?	¿Por qué decidiste desactivar la suscripción Plus de tu cuenta de Dotabuff?
2003	(optional)	(opcional)
2004	2. What can we do to improve Dotabuff Plus?	2. ¿Qué podemos hacer para mejorar Dotabuff Plus?
2005	Have any additional thoughts or just care to vent? We'd love to hear what you're thinking.	¿Hay algo más que quieras hacernos saber? Estamos encantados de escucharte.
2006	Nevermind!	¡No importa!
2007	Instantly Upgrade to Plus	Activar la suscripción Plus ahora
2008	Build on your investment with Dotabuff Plus!	¡Haz una inversión con Dotabuff Plus!
2009	We'll use your Email address to send you notices about your Dotabuff account. Don't worry, no spam!	
2010	Email address	
2011	Credit card number	
2012	Combat	
2013	yesterday	ayer
2014	last %{count} days	últimos %{count} días
2015	Core	Recolector
2016	Safe Lane	
2017	Off Lane	
2018	Mid Lane	
2019	Jungle	
2020	Roaming	
2021	Safe	
2022	Off	Fuera
2023	Mid	Central
2024	Jungle	
2025	Roaming	
2026	Safe Lane	
2027	Off Lane	
2028	Mid Lane	
2029	Jungle	
2030	Roaming	
2031	Any Hero	Cualquier héroe
2032	Any Match	Cualquier partida
2033	Any Item	Cualquier objeto
2034	Time	Tiempo

2035	Unknown Hero	Héroe desconocido
2036	Last Seen	Visto por última vez
2037	Last Seen Together	Vistos por última vez juntos
2038	Search Series	Buscar serie
2039	in	en
2040	Dotabuff is the leading statistics and community website for Dota 2	Dotabuff es la página web líder en estadísticas y comunidad de Dota 2
2041	{name} plays ranked at a high MMR!	¡{name} juega clasificatorias con un MMR alto!
2042	{name} has been posting on the Dotabuff forums for more than {years} years!	¡{name} ha estado publicando en los foros de Dotabuff durante más de {years} años!
2043	No recent matches with friends	No tienes partidas recientes con amigos
2044	Any Mode	Cualquier modo
2045	Subscription Credits	Créditos de suscripción
2046	Account Information	Información de la cuenta
2047	Your account ID is {id}	El ID de tu cuenta es {id}
2048	Your account email is {email}	Tu correo electrónico es {email}
2049	Any Skill	Cualquier habilidad
2050	Skill Bracket estimated by Dotabuff based on the skill of players in the match.	El nivel de habilidad calculado por Dotabuff está basado en la habilidad de los jugadores de la partida.
2051	{name} is a Dotabuff moderator.	{name} es un moderador de Dotabuff.
2052	Lobby	Sala
2053	Valve's Dota 2 API has been experiencing a severe outage for many days, causing match delays and other issues.	El API de Dota 2 de Valve ha sufrido una caída de muchos días, lo que ha provocado retrasos en partidas y otras incidencias.
2054	Battle Cup	Battle Cup
2055	Lane	
2056	Role	
2057	Party	Grupo
2058	Battle Cup	
2059	Unanalyzed Lane	Senda no analizada
2060	Safe Lane	
2061	Off Lane	
2062	Mid Lane	
2063	Jungle	
2064	Roaming	
2065	Unanalyzed Role	Rol no analizado
2066	Support	
2067	Core	
2068	Unanalyzed Party Type	Tipo de grupo no analizado
2069	Solo Queue	Búsqueda individual
2070	Party Queue (2+)	Búsqueda en grupo (2+)
2071	2-Stack	Grupo de 2
2072	3-Stack	Grupo de 3
2073	4-Stack	Grupo de 4
2074	5-Stack	Grupo de 5
2075	Battle Cup	
2076	Battle Cup	
2077	Dark Moon 🌑	Luna Oscura 🌑

2078	Unknown	
2079	Any Lobby	Cualquier sala
2080	Any League	Cualquier liga
2081	Professional or Premium	Profesional o premium
2082	Any League Quality	Cualquier calidad de liga
2083	League Quality	Calidad de la liga
2084	Any Region	Cualquier región
2085	Recent Scores	Puntuaciones recientes
2086	Heroes Contested	Héroes disputados
2087	Totals	
2088	Heroes Picked	Héroes elegidos
2089	Heroes Banned	Héroes restringidos
2090	Heroes Picked/Banned	Héroes elegidos/restringidos
2091	Towers Destroyed	Torres destruidas
2092	Barracks Destroyed	Barracones destruidos
2093	Towers/Barracks Destroyed	Torres/Barracones destruidos
2094	Other Statistics	Otras estadísticas
2095	{team_name}'s Draft	Selección de {team_name}
2096	Opposing Draft	Selección contraria
2097	Event Split	División del evento
2098	Radiant %	% de Radiant
2099	Percent of picks on Radiant vs Dire.	Porcentaje de elecciones de Radiant vs. Dire.
2100	Dates	Fechas
2101	Regions	
2102	Length	
2103	Event	
2104	Series	Series
2105	Series {id}	{id} de la serie
2106	Series ID	ID de serie
2107	Series Details	Detalles de la serie
2108	Series Outcome	Resultado de serie
2109	Series Type	Tipo de serie
2110	All Types	Todos los tipos
2111	All Statuses	Todos los estados
2112	Starting soon	Empiezan en breve
2113	Delayed	Retrasadas
2114	Bracket Information	Información del nivel
2115	No Data Available	
2116	{games} Game Advantage	{games} partidas de ventaja
2117	Completed	
2118	Series Status	Estado de la serie
2119	Total Duration	Duración total
2120	Outcome	Resultado
2121	Details	
2122	Start Time	Hora del inicio
2123	End Time	Hora del final
2124	Format	Formato
2125	Best of {games}	Mejor de {games}

2126	BO%{games}	MD%{games}
2127	Elapsed Time	Tiempo transcurrido
2128	Currently Live	En directo
2129	Live: Game %x}	En directo: partida %x}
2130	Completed	Completadas
2131	Upcoming	Próximas
2132	Postponed	Pospuestas
2133	Live or Completed	En directo o completadas
2134	Timed out	Tiempo agotado
2135	Unknown	
2136	League Event	Evento de liga
2137	Winner	Ganador
2138	Tied	Empatado
2139	Team %team}	Equipo %team}
2140	Finals	Finales
2141	Event Finals	Finales de evento
2142	Grand Finals	Gran final
2143	Origin Series	Series de origen
2144	Win Outcome	Resultado de la victoria
2145	Lose Outcome	Resultado de la derrota
2146	Eliminated	Eliminado
2147	Champions	Campeones
2148	Bracket Name	Nombre del nivel
2149	Advances to	Avanza a
2150	%tag}'s Draft	Selección de %tag}
2151	No series found	No se han encontrado series
2152	No matches found	No se han encontrado partidas
2153	Recent Series	Series recientes
2154	Upcoming Series	Próximas series
2155	Other Series	Otras series
2156	Between %team_1} and %team_2}	Entre %team_1} y %team_2}
2157	Live Now	En directo ahora
2158	Team Search	Búsqueda de equipos
2159	Filter by Team Name or ID	Filtrar por ID o nombre de equipo
2160	Game %game}: %match_id}	Partida %game}: %match_id}
2161	Game %x}	Partida %x}
2162	Waiting for game %game} result	Esperando el resultado de la partida %game}
2163	Game %game} not played	Partida %game} no jugada
2164	Games	Partidas
2165	Results	
2166	1st Pick	1ª elección
2167	This does not mean the team chose to pick first.	Esto no significa que el equipo decidiera elegir primero.
2168	No data available. Match is not Captain's Mode.	No hay datos disponibles. La partida no es del modo capitán.
2169	TBA	Por anunciarse
2170	Watch game %game} of %team_1} vs %team_2} now	Ver partida %game} de %team_1} vs %team_2} ahora

2171	Live now!	¡En directo ahora!
2172	Kill Score	Puntuación de víctimas
2173	Net Worth Advantage of the winner ({team}) at the end of the game	Ventaja de valor neto del ganador ({team}) al final de la partida
2174	Begins in	Empieza en
2175	Started at this time in the server's timezone	Empezó a esta hora en la zona horaria del servidor
2176	Finals	
2177	Game {x} Finished	Partida {x} terminada
2178	Game {x} Live: {match_id}	Partida {x} en directo: {match_id}
2179	Game {x} Not Played	Partida {x} no jugada
2180	Game {x} Pending	Partida {x} pendiente
2181	series won	series ganadas
2182	series tied	series empatadas
2183	series lost	series perdidas
2184	series played	series jugadas
2185	filtered by matches with	filtrado por partidas con
2186	No draft available	No hay selección disponible
2187	This is a unique ID for a stack of players without a set team	Esta es una ID única para un grupo de jugadores sin un equipo fijo
2188	heroes were picked by this team (and never banned against them).	este equipo eligió a los héroes (y nunca los restringió).
2189	heroes were picked by this team and banned against them.	héroes fueron elegidos por este equipo y prohibidos para él.
2190	heroes were banned against this team (and never picked by this team).	héroes fueron prohibidos para este equipo (y nunca elegidos por él).
2191	heroes were contested by this team, or against them, in total.	héroes fueron disputados por este equipo, o contra ellos, en total.
2192	heroes were picked (and never banned).	héroes fueron elegidos (y nunca prohibidos).
2193	heroes were picked and banned.	héroes fueron elegidos y prohibidos.
2194	heroes were banned (and never picked).	héroes fueron prohibidos (y nunca elegidos).
2195	heroes were contested in total (picked or banned).	héroes fueron disputados en total (elegidos o prohibidos).
2196	View series played by {team} in {league}	Ver series jugadas por {team} en {league}
2197	Filter by matches played by {player}	Filtrar por partidas jugadas por {player}
2198	View matches with {hero}	Ver partidas con {hero}
2199	Looking for heroes played by the selected player?	¿Buscas a héroes utilizados por el jugador seleccionado?
2200	Clips	Vídeos
2201	Like	Me gusta
2202	Liked	Me han gustado
2203	Team Search	
2204	Team ID	ID del equipo
2205	Cosmetics	Cosméticos
2206	Dire Kills	
2207	DMG	Daño
2208	HEAL	Cura
2209	L	S
2210	Player Lane	Senda del jugador

2211	Lvl	Nvl
2212	Hero Level	
2213	NET	Valor
2214	Net Worth	
2215	Bufs	Bonif.
2216	Permanent buffs obtained by players by the end of a match	Bonificaciones permanentes obtenidas por los jugadores al final de una partida.
2217	R	R
2218	Player Role	Rol del jugador
2219	Radiant Kills	
2220	BLD	BLD
2221	Damage dealt to enemy buildings (towers and barracks)	Daño infligido a estructuras enemigas (torres y barracones)
2222	Victory!	¡Victoria!
2223	Wards	
2224	Observer and Sentry wards purchased (Analyzed by Truesight)	Guardianes Observadores y Guardianes Centinela comprados (analizado por Truesight)
2225	Gold from kills and assists	Oro de víctimas y asistencias
2226	XP from kills and assists	XP de víctimas y asistencias
2227	%{damage} Mixed Damage	%{damage} puntos de daño combinado
2228	Total worth of a player. This includes items and gold held at the end of a match.	Valor neto total de un jugador. Esto incluye los objetos y el oro que posee al final de la partida.
2229	Team Advantages	Ventajas del equipo
2230	Net Worth	
2231	Experience	
2232	Gold Earned	Oro obtenido
2233	Lane	
2234	Unknown	
2235	Lane	
2236	Unknown	
2237	Any Lane	Cualquier senda
2238	Safe	
2239	Off	
2240	Mid	
2241	Jungle	
2242	Roaming	
2243	Same	Igual
2244	Opposing	Contraria
2245	Lane	
2246	Unknown Lane	Senda desconocida
2247	Any Lane	
2248	Safe Lane	
2249	Off Lane	
2250	Mid Lane	
2251	Jungle	
2252	Roaming	
2253	Same Lane	Misma senda
2254	Opposing Lane	Senda contraria

2255	Unknown Lane Win Rate	Porcentaje de victorias en una senda desconocida
2256	Any Lane Win Rate	Porcentaje de victorias en cualquier senda
2257	Safe Lane Win Rate	Porcentaje de victorias en la senda segura
2258	Off Lane Win Rate	Porcentaje de victorias fuera de senda
2259	Mid Lane Win Rate	Porcentaje de victorias en la senda central
2260	Jungle Win Rate	Porcentaje de victorias en la jungla
2261	Roaming Win Rate	Porcentaje de victorias rotando
2262	Same Lane Win Rate	Porcentaje de victorias en la misma senda
2263	Role	
2264	Any Role	
2265	Unknown	
2266	Support	
2267	Core	
2268	Role	
2269	Any Role	
2270	Unknown Role	Rol desconocido
2271	Support Role	Rol de apoyo
2272	Core Role	Rol de recolector
2273	Any Role Win Rate	Porcentaje de victorias con cualquier rol
2274	Unknown Role Win Rate	Porcentaje de victorias con un rol desconocido
2275	Support Win Rate	Porcentaje de victorias como apoyo
2276	Core Win Rate	Porcentaje de victorias como recolector
2277	Any Amount	Cualquier cantidad
2278	Solo Lane (1)	Solo en senda (1)
2279	Dual Lane (2)	Dos en senda (2)
2280	Tri Lane (3)	Tres en senda (3)
2281	Quad Lane (4)	Cuatro en senda (4)
2282	Pent Lane (5)	Cinco en senda (5)
2283	Occupants >= 2	Ocupantes >= 2
2284	Occupants >= 3	Ocupantes >= 3
2285	Occupants >= 4	Ocupantes >= 4
2286	Any Party Size	Cualquier tamaño de grupo
2287	Solo Queue	
2288	2-Stack	
2289	3-Stack	
2290	4-Stack	
2291	5-Stack	
2292	Party Queue (2+)	
2293	3 or more	3 o más
2294	4 or more	4 o más
2295	Any Status	Cualquier estado
2296	Only Captained Matches	Sólo partidas con capitán
2297	Exclude Captained Matches	Excluir partidas con capitán
2298	Any Status	
2299	Only Randomed Matches	Sólo partidas aleatorias
2300	Exclude Randomed Matches	Excluir partidas aleatorias
2301	TrueSight	
2302	Any Status	

2303	Only Analyzed Matches	Sólo partidas analizadas
2304	Exclude Analyzed Matches	Excluir partidas analizadas
2305	Most Common Lane	Senda más común
2306	Most Common Role	Rol más común
2307	Show	Ver
2308	Compare By	Comparar por
2309	Filtered By	Filtrado por
2310	Dotabuff gives you the tools you need to improve.	Dotabuff te da las herramientas que necesitas para mejorar.
2311	Our team is pretty small. We have team members in the United States, Germany, Italy, Kazakhstan, and New Zealand.	Nuestro equipo es bastante pequeño. Tenemos miembros en Estados Unidos, Alemania, Italia, Kazajistán y Nueva Zelanda.
2312	I need help or support!	¡Necesito ayuda!
2313	Dotabuff reaches millions of dedicated gamers every month. If you'd like to advertise with us, please contact %{email_link} .	Dotabuff llega a millones de jugadores totalmente entregados cada mes. Si te gustaría publicitarte con nosotros, contáctanos a %{email_link} .
2314	You are currently signed in using the account " %{name} ".	En estos momentos, estás conectado con la cuenta " %{name} ".
2315	Dotabuff can only get your match data if you have the "Expose Public Match Data" setting enabled in the Dota 2 game client. If this setting is currently disabled, or was disabled in the past, then it's likely that we don't have all of your match data.	Dotabuff solo puede obtener la información de tus partidas si tienes activada la opción Compartir estadísticas de partidas en el cliente de Dota 2. Si la tienes desactivada ahora o la tenías antes, es posible que no tengamos los datos de todas tus partidas.
2316	Let's get started by signing in with Steam, then we'll provide a link to update your match history.	Empecemos iniciando sesión con Steam. A continuación, te daremos un enlace para actualizar tu historial de partidas.
2317	Personal Statistics	Estadísticas personales
2318	Dota said that "no stats will be recorded" but Dotabuff counted the match anyway, why?	Dota dijo que no se registrarían estadísticas, pero Dotabuff contó la partida de todas formas. ¿Por qué?
2319	Why isn't additional data showing for my match?	¿Por qué no aparece información adicional de la partida?
2320	(item times, wards, hero kills, net worth, etc.)	(tiempos de obtención de los objetos, guardianes, víctimas, valor neto, etc.)
2321	While basic match data shows up very quickly, it may take additional time (minutes) for additional data to show up. This data is also subject to availability, which may vary by region. Unfortunately, we can't guarantee that this extra data will be available for every match.	Mientras la información básica sobre las partidas se muestra rápidamente, la adicional puede tardar más (unos minutos) en aparecer. Además, esta información está sujeta a disponibilidad, que puede variar según la región. Desafortunadamente, no podemos garantizar que estos datos adicionales estén disponibles para cada partida.
2322	Why don't I have more Truesight data with roles and lanes?	¿Por qué no tengo más estadísticas de Truesight sobre los roles y las sendas?
2323	Role and lane data requires TrueSight (replay parsing) to get. The most reliable way to get data is to %{link} . We do make an effort to parse as many matches as possible, but can only guarantee that matches with Plus users are analyzed. If you recently signed up for Plus, you may not have a ton of historical data. We go back and analyze all	Se necesita TrueSight (análisis de repetición) para obtener información sobre los roles y las sendas. Hacemos un gran esfuerzo para analizar el mayor número de partidas posible, pero sólo podemos garantizarlo en el caso de las partidas con jugadores Plus. Si hace poco que eres suscriptor Plus, es posible que no tengas mucha información anterior. Nosotros

	available replays, but replays are only kept for a few days. Keep playing and your profile will fill out before you know it!	retrocedemos y analizamos todas las repeticiones disponibles, pero éstas sólo se guardan durante unos días. ¡Sigue jugando y tu perfil se llenará antes de que te des cuenta!
2324	subscribe to Dotabuff Plus	suscríbete a Dotabuff Plus
2325	Compare your stats on Dotabuff to other players that you admire and look for major differences in key stats and item choices. If you are looking for examples check out our hero rankings and guides for a specific hero you're working on.	Compara tus estadísticas en Dotabuff con las de otros jugadores que admiras para buscar diferencias significativas en elementos estadísticos clave y en las elecciones de objetos. Si buscas ejemplos para un héroe en concreto, echa un vistazo a nuestras hero rankings y guides .
2326	There are dedicated pages for dotabuff plus , truesight and hero rankings .	Hay páginas dedicadas a dotabuff plus , truesight y hero rankings .
2327	Next step: Contact Dotabuff support!	Siguiente paso: ¡contacta con el soporte de Dotabuff!
2328	If you still can't find the answers you need, please email us at email or tweet tweet .	Si no has encontrado las respuestas que necesitas, envíanos un mail a email o un tuit a tweet .
2329	There often isn't a dedicated jungler. Anyone could farm the jungle depending on the game. Creeps can tank it. Supports can stack additional jungle camps by pulling them out of the spawn point near their reset timer (every odd minute starting at 01:00). Carries can kill stacked camps for massive amounts of gold and experience.	En muchas ocasiones no hay un jugador específico para la jungla. Cualquiera podría recolectar sus recursos según la partida. Los creeps pueden hacer de escudo. Los héroes de apoyo pueden agrupar campamentos adicionales de la jungla haciendo que los creeps salgan de su punto de aparición (cada minuto impar, empezando en el minuto 01:00). Los asesinos pueden matar a los creeps de estos campamentos agrupados para conseguir cantidades ingentes de oro y experiencia.
2330	Dota has three places to buy items: the main shop in your base, side shops in the top and bottom lanes, and the secret shop: a place in the jungle that sells special items you can't get elsewhere. Each team can use a item icon item link1 to pick up and deliver items from these shops to your hero anywhere on the map.	Dota tiene tres lugares para comprar objetos: la tienda principal en tu base, tiendas laterales en las sendas superiores e inferiores, y la tienda secreta, situada en la jungla y que vende objetos especiales que no puedes conseguir en ninguna otra parte. Cada equipo puede usar un item icon item link1 para recoger y entregar objetos de estas tiendas a tu héroe en cualquier lugar del mapa.
2331	Instead of Baron, Dota has Roshan, who gives gold and drops item icon item link1 with no team buff. Dota doesn't have a Dragon, but does have two Runes: powerful temporary buffs that spawn in the river every 2 minutes. Barracks (inhibitors) do not respawn, and only the melee one will regen health if not destroyed.	En lugar de Baron, Dota tiene a Roshan, que da oro y deja caer un item icon item link1 , pero no da bonificaciones para el equipo. Dota no tiene un Dragón, pero tiene dos runas, bonificaciones temporales poderosas que aparecen en el río cada dos minutos. Los barracones (inhibidores) no reaparecen, y sólo el que ataca cuerpo a cuerpo regenera salud si no se destruye.
2332	You'll want to start downloading Dota 2 right now. It's available for free on Steam. Patches (which happen frequently) automatically download in the background, and	Suponemos que te gustaría descargar Dota 2 ahora mismo. Está disponible de forma gratuita en Steam. Los parches (algo muy frecuente)

	there's no significant downtime during patches. You can easily play with your Steam friends, and it's easy to meet new people.	se descargan automáticamente en segundo plano y no requieren mucho tiempo. Puedes jugar con tus amigos de Steam , aunque también es muy sencillo conocer gente nueva.
2333	Player Profile	Perfil del jugador
2334	Public Statistics	Estadísticas públicas
2335	Mobile Support	Soporte móvil
2336	Ad Supported	Financiado por publicidad
2337	Everything included with a basic account, plus:	Todo lo incluido con una cuenta básica, más:
2338	TrueSight Match Analysis	Análisis de partidas con TrueSight
2339	Detailed Hero Rankings	Clasificaciones de héroes detalladas
2340	Personal Dashboard	Menú principal personal
2341	Lifetime Data Retention	Almacenamiento de datos globales
2342	Friends News Feed	Sección de noticias sobre tus amigos
2343	Hero and Player Matchups	Enfrentamientos de héroes y jugadores
2344	Beta Features	Funciones en fase beta
2345	No Advertisements	Sin anuncios
2346	Plus Subscribers have a greatly increased chance of being featured in Hero Guides!	¡Los suscriptores Plus tienen muchas más posibilidades de aparecer en guías de héroes!
2347	You've spent thousands of hours in Dota. What have you learned? TrueSight analyzes your replays so that you don't have to.	Has pasado miles de horas en Dota. ¿Qué has aprendido? TrueSight analiza tus repeticiones por ti.
2348	Dotabuff Plus shows you where you stand on every hero and gives you the tools you need to improve.	Dotabuff Plus muestra cuál es tu habilidad con cada héroe y te da las herramientas que necesitas para mejorar.
2349	Just $\%{\text{cost_month}}$ /month or $\%{\text{cost_year}}$ /year.	Por sólo $\%{\text{cost_month}}$ al mes o $\%{\text{cost_year}}$ al año.
2350	Your new subscription will not be billed until $\%{\text{date}}$	No se facturará tu nueva suscripción hasta el $\%{\text{date}}$
2351	Prepaid Codes	Códigos de prepago
2352	Status	
2353	Code	Código
2354	Duration	
2355	Used By	Usado por
2356	Used	Usado
2357	Valid	Válido
2358	Action	Acción
2359	You have not purchased any prepaid codes.	No has comprado ningún código de prepago.
2360	Code Purchases	Códigos comprados
2361	Item	
2362	MM/YYYY	
2363	Expiration date	
2364	Security code	
2365	Your payment data is encrypted and secure. All amounts shown are in USD.	Los datos del pago están encriptados y seguros. Todas las cantidades que aparecen están en dólares.
2366	You will be redirected to PayPal to complete your purchase.	
2367	Prepaid code	

2368	You will be able to review your prepaid code before it is applied.	
2369	Have questions about prepaid codes?	¿Tienes preguntas sobre los códigos de prepago?
2370	You can buy Dotabuff Prepaid codes in Rubles with a variety of payment methods from Dota2.ru	
2371	Buy from Dota2.ru	
2372	You can buy Dotabuff Prepaid codes in Euros with a variety of payment methods from VeryGames.net	
2373	Buy from VeryGames.net	
2374	%{results} Results	%{results} resultados
2375	No search results were found. Try another:	No hay resultados. Prueba otro:
2376	filter...	
2377	Refine your query for better results.	Haz una búsqueda más exacta para tener mejores resultados.
2378	Email Address	Dirección de correo electrónico
2379	Next Billing Date	Próxima fecha de facturación
2380	MMR Tracking	
2381	Solo MMR	
2382	Hide my MMR from other players who visit my Dotabuff profile	Ocultar mi MMR a otros jugadores que visiten mi perfil de Dotabuff
2383	Rating Buddy is a Dotabuff service that automatically tracks your solo and party MMR and allows you to see how your MMR has changed over time.	Ayudante de clasificación es un servicio de Dotabuff que hace un seguimiento automático de tu MMR individual y en grupo, lo que te permite ver cómo ha cambiado a lo largo del tiempo.
2384	Your Solo MMR is currently available!	¡Tu MMR individual está disponible!
2385	Your Solo MMR is currently unavailable!	¡Tu MMR individual no está disponible actualmente!
2386	Dotabuff will update your MMR after you play a ranked match.	Dotabuff actualizará tu MMR después de jugar una clasificatoria.
2387	Note: Due to game server caching, some MMR updates may be delayed or omitted.	Nota: Debido al guardado del servidor de juego, puede que se retrasen u se omitan algunas actualizaciones de MMR.
2388	In order for Dotabuff to track your Solo MMR, you will need to select it to be shown on your in-game Dota 2 profile:	Para que Dotabuff haga un seguimiento de tu MMR individual, debes hacerlo visible en tu perfil dentro de Dota 2:
2389	Launch the Dota 2 game client.	Inicia el cliente de juego de Dota 2.
2390	Click your name on the home screen, bringing you to your profile screen.	Haz clic en tu nombre en la pantalla de inicio. Esto te llevará a la pantalla de tu perfil.
2391	Click the "Edit Profile" button.	Haz clic en el botón Editar perfil.
2392	In one of the top 2 option fields, choose "SOLO MMR".	En una de las dos celdas de opciones de la parte superior, elige "MMR INDIVIDUAL".
2393	In one of the top 2 option fields, choose "PARTY MMR".	En una de las dos celdas de opciones de la parte superior, elige "MMR EN GRUPO".
2394	Click "Save Changes"	Haz clic en Guardar cambios
2395	Confirm Settings	Confirma la configuración
2396	Party MMR	
2397	Your Party MMR is currently available!	¡Tu MMR en grupo está disponible!
2398	Your Party MMR is currently unavailable!	¡Tu MMR en grupo no está disponible actualmente!

2399	In order for Dotabuff to track your Party MMR, you will need to select it to be shown on your in-game Dota 2 profile:	Para que Dotabuff haga un seguimiento de tu MMR en grupo, debes hacerlo visible en tu perfil dentro de Dota 2:
2400	Rating Buddy works by inspecting your in-game Dota profile after you play a ranked match.	Ayudante de clasificación funciona examinando tu perfil de Dota después de jugar una partida clasificadora.
2401	Choosing to show your Solo and/or Party MMR on your profile will cause these values to be visible to other players in-game.	Elegir mostrar tu MMR individual y/o en grupo en tu perfil hará que estos valores sean visibles para otros jugadores del juego.
2402	Facebook Page	Página de Facebook
2403	Match History	Historial de partidas
2404	Your match history is available!	¡Tu historial de partidas está disponible!
2405	Your match history is not available!	¡Tu historial de partidas no está disponible!
2406	Enabling "Expose Public Match Data" in the Dota 2 client allows us to keep your profile updated. If you are missing matches from your Dotabuff profile, click the "Update Match History" button.	Activar la opción "Compartir estadísticas de partidas" en Dota 2 nos permite mantener tu perfil actualizado. Si te faltan algunas partidas en el perfil de Dotabuff, haz clic en el botón "Actualizar historial de partidas".
2407	It looks like your "Expose Public Match Data" setting in the Dota 2 client is disabled.	Parece que la opción "Compartir estadísticas de partidas" en tu cliente de Dota 2 está desactivada.
2408	You'll need to enable this setting for Dotabuff to be able to properly update your profile.	Deberás activar esta opción para que Dotabuff pueda actualizar correctamente tu perfil.
2409	How to share your match history with Dotabuff:	Cómo compartir tu historial de partidas con Dotabuff:
2410	Click the settings (cog) icon in the upper left.	Haz clic en el icono de ajustes (tuerca) en la parte superior izquierda de la pantalla.
2411	Click the "Options" tab in the upper left.	Haz clic en la pestaña Opciones en la parte superior izquierda de la pantalla.
2412	Click the "Advanced Options" link in the bottom center.	Haz clic en Opciones avanzadas en la parte inferior central de la pantalla.
2413	Check the "Expose Public Match Data" setting under Social, in the top middle.	Comprueba la opción Compartir estadísticas de partidas dentro de Social, en la parte superior central de la pantalla.
2414	Click the Settings (cog) icon in the upper left again to save your changes.	Haz clic en el icono de ajustes (tuerca) en la esquina superior izquierda de la pantalla para guardar los cambios.
2415	Once you're done, click the Confirm Settings button below.	Cuando hayas acabado, haz clic en el botón Confirmar Configuración, abajo.
2416	Colorblind Mode	Modo para daltónicos
2417	Colorblind support is only available for a limited number of pages.	El modo para daltónicos solo está disponible para un número limitado de páginas.
2418	Javascript is required to activate colorblind mode.	Se necesita Javascript para activar el modo para daltónicos.
2419	You are not eligible for Hero Rankings.	No eres apto para entrar en las clasificaciones de héroes.
2420	Your account has been excluded from the rankings for exploiting or abusing the system.	Tu cuenta ha sido excluida de las clasificaciones por aprovecharte o abusar del sistema.
2421	Your account doesn't have the "Expose Public Match Data" setting enabled.	Tu cuenta no tiene la opción Compartir estadísticas de partidas activada.
2422	You are eligible for the Hero Rankings.	Eres apto para entrar en las clasificaciones de héroes.

2423	As a Plus subscriber you can see how you rank on every hero regardless of position.	Como suscriptor Plus, puedes ver tu clasificación con cualquier héroe al margen de la posición en la que estés.
2424	You are eligible for the Hero Rankings but must be in the top 100 to see your ranking.	Eres apto para entrar en las clasificaciones de héroes, pero debes estar entre los 100 mejores para ver la tuya.
2425	Plus subscribers have the ability to see where they rank on any hero regardless of position.	Los suscriptores Plus pueden ver su clasificación con cualquier héroe al margen de la posición en la que estén.
2426	Your matches are being parsed with TrueSight!	¡TrueSight está analizando tus partidas!
2427	Your matches aren't being parsed with TrueSight!	¡TrueSight no está analizando tus partidas!
2428	TrueSight analyzes your match replays to provide incredibly detailed statistics.	TrueSight analiza las repeticiones de tus partidas para darte estadísticas muy detalladas.
2429	Upgrade to Dotabuff Plus to automatically enable TrueSight for your matches.	Activa la suscripción Plus para activar TrueSight automáticamente para tus partidas.
2430	Additional settings will be available once your match history is available.	Habrás ajustes adicionales cuando tu historial de partidas esté disponible.
2431	Steam Account	Cuenta de Steam
2432	Your Steam ID is	Tu ID de Steam es
2433	The Dotabuff Player associated with this Steam account is	El usuario de Dotabuff asociado con esta cuenta de Steam es
2434	Have questions? Try our	¿Tienes preguntas? Ve a nuestro apartado de
2435	You can contact Dotabuff support at	Puedes contactar con el soporte de Dotabuff mediante el correo electrónico
2436	Censored	Censurado
2437	Your inappropriate avatar has been censored.	Tu foto de perfil es inapropiada y se ha censurado.
2438	Provide your Email address to receive important notifications regarding your Dotabuff profile.	Anota tu dirección de correo electrónico para recibir notificaciones importantes en relación con tu perfil de Dotabuff.
2439	We'll never sell or share your Email address.	Nunca venderemos o compartiremos tu dirección de correo electrónico.
2440	Muted	Silenciado
2441	Your Dotabuff profile cannot post comments or create forum topics.	Tu perfil de Dotabuff no puede publicar comentarios o crear temas en el foro.
2442	Your Dotabuff profile cannot post comments or create forum topics until %{date}	Tu perfil de Dotabuff no puede publicar comentarios o crear temas en el foro hasta el %{date}
2443	Current Plan	Plan actual
2444	Plus Subscription	Suscripción Plus
2445	Manage Subscription	Administrar la suscripción
2446	Valid until date	Válido hasta el
2447	You do not have a recurring subscription.	No tienes una suscripción periódica.
2448	You get Plus for being verified. Enjoy!	Consigues Plus por ser un jugador verificado. ¡Disfrútalo!
2449	You have Dotabuff Plus!	¡Tienes Dotabuff Plus!
2450	You do not have Dotabuff Plus	No tienes Dotabuff Plus
2451	Advertisements	Anuncios
2452	Always show me advertisements (even though I'm a Plus subscriber)	Mostrarme siempre los anuncios (aunque sea un suscriptor Plus)

2453	Yes, believe it or not, people have requested this setting!	Aunque cueste creerlo, ¡hay gente que nos ha pedido esta configuración!
2454	Buff gained at %{time}	Bonificación ganada en %{time}
2455	Player randomly picked their hero %{number} time(s)	El jugador ha elegido su héroe al azar en %{number} partida(s)
2456	Autoattack	Ataque automático
2457	Illusions	Ilusiones
2458	Dominated Units	Unidades dominadas
2459	Healing	
2460	Ability	Habilidad
2461	Item	
2462	Rune	
2463	Crowd Control	
2464	Hero	
2465	Fountain	Fuente
2466	Radiant Tower	Torre Radiant
2467	Dire Tower	Torre Dire
2468	Neutral Creep	Creep neutral
2469	Radiant Creep	Creep Radiant
2470	Dire Creep	Creep Dire
2471	Roshan	
2472	Spirit Bear	Espíritu oso
2473	Courier	Mensajero
2474	Double Damage	Daño doble
2475	Haste	
2476	Illusion	
2477	Invisibility	
2478	Regeneration	Regeneración
2479	Bounty	
2480	Arcane	
2481	Glyph of Fortification	Glifo de Fortificación
2482	Scan	Escáner
2483	Courier	
2484	Roshan	
2485	None	
2486	Stun	Aturdimiento
2487	Slow	Ralentización
2488	Root	Atrapar
2489	Disarm	Aturdir
2490	Silence	Silenciar
2491	Hex	Maldición
2492	Taunt	Burla
2493	Timestop	Detención del tiempo
2494	Bash	Golpetazo
2495	Knockback	Retroceso
2496	Blind	Cegar
2497	Sunder	Desgarrar
2498	Amplify	Amplificar

2499	Antiheal	Anticuración
2500	Weaken	Debilitar
2501	Sleep	Sueño
2502	Fear	Aterrorizar
2503	None	
2504	Physical	Físico
2505	Magical	Mágico
2506	Mixed	Combinado
2507	Pure	Puro
2508	Nom	Nom.
2509	Series	
2510	View Full Series	Ver serie completa
2511	Could not find matching team: %{team}	No se ha podido encontrar el equipo %{team}
2512	Clear Filters	Eliminar filtros
2513	Filtered By	
2514	Player ID	ID del jugador
2515	League ID	ID de la liga
2516	Series in League	Series en la liga
2517	Series in Event	Series en el evento
2518	More Series	Más series
2519	New Series	Series nuevas
2520	Series Status	
2521	Any Series Status	Cualquier estado de las series
2522	Best Of	Al mejor de
2523	Role Ratio	Ratio de rol
2524	Primary Role	Rol principal
2525	Primary Lane	Senda principal
2526	Primary Team	Equipo principal
2527	Date Joined	Fecha de incorporación
2528	Best Role	Mejor rol
2529	Best Lane	Mejor senda
2530	Best Role Against	Mejor rol contra
2531	Best Lane Against	Mejor senda contra
2532	Best Role With	Mejor rol con
2533	Best Lane With	Mejor senda con
2534	Filter Matches	Filtrar partidas
2535	Filter Activity	Filtrar actividad
2536	Click to Filter	Haz clic para filtrar
2537	Filter	Filtrar
2538	Filter By	Filtrar por
2539	Role	
2540	Lane	
2541	Support Win Rate	
2542	Core Win Rate	
2543	Support Ratio	Ratio de apoyo
2544	Core Ratio	Ratio de recolector
2545	Support Role	
2546	Core Role	

2547	Unknown Role (Match not analyzed)	Rol desconocido (partida no analizada)
2548	Randomed	Aleatorio
2549	Not Enough Analyzed Data	No hay suficientes datos analizados
2550	This match has not been analyzed with TrueSight	TrueSight no ha analizado esta partida
2551	Subscribe to Dotabuff Plus to collect role and lane data for future matches you play.	Suscríbete a Dotabuff Plus para reunir información sobre los roles y las sendas para las próximas partidas que juegues.
2552	You have a low number of TrueSight-analyzed matches available for the selected TrueSight filters. Try and reduce the filter specificity to see more data or play more matches to collect more play style data.	Tienes pocas partidas analizadas con TrueSight disponibles con los filtros de TrueSight seleccionados. Intenta reducir la especificidad del filtro para ver más datos o juega más partidas para reunir más información sobre tu estilo de juego.
2553	This profile has a low number of TrueSight-analyzed matches available for the selected TrueSight filters. Try and reduce the filter specificity to see more data or expand the date range.	Este perfil tiene pocas partidas analizadas con TrueSight disponibles con los filtros de TrueSight seleccionados. Intenta reducir la especificidad del filtro para ver más datos o amplía el intervalo de fechas.
2554	Ratio	Ratio
2555	Occupants	Ocupantes
2556	With TrueSight	Con TrueSight
2557	This player was their team's captain	Este jugador era el capitán de su equipo
2558	Party Size	Tamaño del grupo
2559	Captain Status	Estado del capitán
2560	Parse Status	Estado del análisis
2561	Random Status	Estado aleatorio
2562	Solo Queue	
2563	Party Queue (%{x}-stack)	Búsqueda en grupo (grupo de %{x})
2564	Only you can see your Diary Ratings	Sólo tú puedes ver tu calificación diaria
2565	Captain	Capitán
2566	Random	Aleatorio
2567	Solo/Party	Individual/En grupo
2568	—— Not Used: ——	—— No usado: ——
2569	Icon	Icono
2570	Extra stats (item timings, player kill counts, etc) are not available for this match. This may be due to a variety of different reasons.	Las estadísticas adicionales (tiempos de obtención de los objetos, contador de víctimas por jugador, etc.) no están disponibles para esta partida. Esto puede suceder por varias razones.
2571	This match page has additional stats (item timings, player kill counts, etc) from the in-game match page.	La página de esta partida tiene estadísticas adicionales (tiempos de obtención de los objetos, contador de víctimas por jugador, etc.) extraídas de la página de la partida dentro del juego.
2572	This match page has been enhanced with extra information from the replay file analysed by our TrueSight engine.	Se ha mejorado la página de esta partida con información adicional extraída del archivo de la repetición analizado por TrueSight.
2573	%{x} Breakdown	Análisis de %{x}
2574	Roles and Lanes	Roles y sendas
2575	From Recently Analyzed Matches	De partidas analizadas recientemente
2576	New!	¡Nuevo!

2577	Filter by Heroes, Roles, Lanes	Filtrar por héroes, roles y sendas
2578	Plus Subscriber	Suscriptor Plus
2579	Total Matches Analyzed	Total de partidas analizadas
2580	Recent Matches Analyzed	Partidas recientes analizadas
2581	TrueSight Data Overview	Resumen de los datos de TrueSight
2582	Sorry, we're still back-filling your profile. Please check back soon for updated stats.	Lo sentimos, aún estamos completando tu perfil. Revísalo más tarde para ver las estadísticas actualizadas.
2583	With Teammate	Con compañero de equipo
2584	Against Opponent	Contra rival
2585	This player's laning strategy. Choose as many options as you need.	La estrategia de senda de este jugador. Elige tantas opciones como sea necesario.
2586	Any other teammate's laning strategy. Filter specifically for this player's lane partner by selecting "Same Lane" in Lane options.	La estrategia de senda de cualquier otro compañero de equipo. Filtra específicamente por el compañero de senda de este jugador seleccionando Misma senda en las opciones de senda.
2587	An opposing player's laning strategy. Filter specifically for this player's opposing player in lane by selecting "Opposing Lane" in Lane options.	La estrategia de senda de cualquier otro rival. Filtra específicamente por el rival de senda seleccionando Senda contraria en las opciones de senda.
2588	You have selected a TrueSight filter, which means you are filtering in a subset of %x analyzed matches.	Has seleccionado un filtro de TrueSight, lo que significa que estás filtrando en un subconjunto de %x partidas analizadas.
2589	At least 10 TrueSight analyzed matches are required to show this.	TrueSight tiene que haber analizado al menos 10 partidas para mostrar esto.
2590	No Analyzed Wins	No hay victorias analizadas
2591	This kills total does not include kills due to Tower or Creep last hits. The true game score is shown in the header.	Este total de víctimas no incluye las víctimas por torres o últimos golpes de creeps. La puntuación real de la partida aparece en la cabecera de la página.
2592	Substitute	Sustituto
2593	Joined %team_name% %time_ago%	Se unió a %team_name% hace %time_ago%
2594	Joined %team_name% an unknown time ago	Se unió a %team_name% hace un tiempo indeterminado.
2595	Founded	Fundado
2596	Determined by Valve	Determinado por Valve
2597	Professional	
2598	Team roster is locked	La alineación del equipo está cerrada
2599	Status	
2600	Tier	Grado
2601	Locked	Cerrado
2602	Recent Record	Registro reciente
2603	Recent Win Rate	Porcentaje de victorias reciente
2604	On Roster	En la alineación
2605	Team Tag	Etiqueta del equipo
2606	League Tier	
2607	Talents	Talentos
2608	Lvl	
2609	Hero Talents	Talentos del héroe
2610	Talent Tree	Árbol de talentos

2611	Talent Usage	Uso de los talentos
2612	Talent Trends	Tendencias de talentos
2613	Talents with longer bars are more popular. Talents with brighter colors have a higher win rate.	Los talentos con barras más largas son más populares. Los talentos con colores más brillantes tienen un porcentaje de victorias mayor.
2614	These graphs show the relative pick rates and win rates of a pair of Talents. The trend lines indicate the side (top vs bottom talent) which has the higher Win/Pick %. The graph tooltip always displays the trends for the top talent.	Estos gráficos muestran los porcentajes de elección y de victorias relativos de un par de talentos. Las líneas de tendencias indican el lado (el talento de arriba en contraposición al de abajo) que tiene los mayores porcentajes de elección y victorias. La pantalla emergente del gráfico siempre muestra las tendencias del mejor talento.
2615	Ratings	Calificaciones
2616	Social	Social
2617	Experiments	Experimentos
2618	Dark Moon	Luna Oscura
2619	%{won} Round	%{won} rondas
2620	Reached %{rounds}/15 Rounds in %{time}	Alcanzadas %{rounds} de 15 rondas en %{time}
2621	Dark Moon Averted!	¡Luna Oscura evitada!
2622	Defeated by the Dark Moon 🙄	Derrotados por la Luna Oscura 🙄
2623	Win data is missing for some Dark Moon matches played in the first day.	Las estadísticas de victoria no están disponibles para algunas de las partidas de Luna Oscura jugadas el primer día.
2624	Unknown Outcome	Resultado desconocido
2625	Dark Moon	
2626	Race to the Moon	Carrera a la luna
2627	The top 5 teams who defeat the Dark Moon in record time will win %{link}!	¡Los 5 mejores equipos que derroten a la Luna Oscura en un tiempo récord ganarán %{link}!
2628	View the Dark Moon Leaderboard	Ver la tabla de clasificación de Luna Oscura
2629	Leaderboard Breakdown	Análisis de la tabla de clasificación
2630	Statistics from the top 100 matches	Estadísticas de las 100 mejores partidas
2631	Dota Identity Test	Test de identidad de Dota
2632	Your Dota 2 Identity	Tu identidad de Dota 2
2633	Identity Test	Test de identidad
2634	Dota Identity	Identidad de Dota
2635	Discover your True Self	Descubre tu verdadero ser
2636	You may play Dota, but have you ever wondered what it all means? We constantly queue for a game, go through the motions, but what are we really doing? If you've ever pondered the meaning of life or why you have no friends, you're in the right place.	Puede que juegues a Dota, pero ¿alguna vez te has preguntado qué significa? Estamos constantemente buscando partidas sin pensar, pero ¿qué estamos haciendo en realidad? Si alguna vez has reflexionado sobre el significado de la vida o sobre por qué no tienes amigos, estás en el lugar correcto.
2637	Loading your identity...	Cargando tu identidad...
2638	Take our short test to discover your true identity.	Haz nuestro pequeño test para descubrir tu verdadera identidad.
2639	Share your result!	¡Comparte tus resultados!
2640	Take the Identity Test!	¡Haz el test de identidad!
2641	Give Me A Harder Test!	¡Dame un test más difícil!

2642	Take the Identity Test	Hacer el test de identidad
2643	Not sure that your personality is set in stone? Find out your real Dota Identity.	¿No estás seguro de tu personalidad? Descubre tu verdadera identidad de Dota.
2644	Begin Your Journey	Comienza el viaje
2645	Sign in with Steam	
2646	You've finished the test! Now click the button below and discover your Dota identity.	¡Has acabado el test! Ahora haz clic en el botón de abajo para descubrir tu identidad de Dota.
2647	Show me my result!	¡Muéstrame los resultados!
2648	Javascript is required to take this test! Please enable it before proceeding.	¡Se necesita Javascript para hacer este test! Actívalo antes de continuar.
2649	Javascript is required to view this page! Please enable it otherwise you will be thoroughly confused.	¡Se necesita Javascript para ver esta página! Actívalo para verla correctamente.
2650	An error has occurred during the calculation of this identity. Please try again.	Se ha producido un error al calcular la identidad. Inténtalo de nuevo.
2651	Retake Test!	¡Repetir el test!
2652	Need more self-validation?	¿Quieres saber más sobre ti mismo?
2653	Try our Personality Quiz	Haz nuestro test de personalidad
2654	Tryhard	Obstinado
2655	Logic	Lógica
2656	Awareness	Conciencia
2657	Creativity	Creatividad
2658	Communication	Comunicación
2659	The Winner	El ganador
2660	Every game of Dota is as important as the finals of TI themselves. Every last hit, every kill, and every second matters. MMR is not just a number, but a way of life to you. A day without MMR gained is an empty day. Every team composition needs to be better than whatever EG drafted last night. You're not the type to give up easily, even when behind. If a teammate disconnects, well, at least you're not too distracted. Two teammates disconnect? You can now control your own gank squad. Why is this the most important Dota match of your life? Because it is the game you're playing right now.	Cada partida de Dota es tan importante como las finales de TI. Cada último golpe, víctima y segundo son importantes. El MMR no es un simple número, para ti es un estilo de vida. Un día sin ganar MMR es un día perdido. Cada composición de equipo tiene que ser mejor que la que eligió EG anoche. No eres de los que se rinden fácilmente, aunque vayas perdiendo. Si un compañero de equipo se desconecta, al menos no te distraerás tanto. ¿Se desconectan dos? Entonces puedes controlar tu propio grupo de asalto. ¿Por qué es esta la partida de Dota más importante de tu vida? Porque es la que estás jugando ahora mismo.
2661	The Analyst	El analista
2662	You are an incredibly rational person, and that is a dying breed these days. Never change. You are able to apologize when you feel it is appropriate. Dota with you is highbrow, assuming your team stays sensible. Occasionally the team needs to understand what else is going wrong. If things start going poorly, of course it's your team's fault. You have the evidence. You will go through old replays to make your case. If everyone were as diligent as you then your MMR would be 500 points higher.	Eres increíblemente racional, una especie en peligro de extinción hoy en día. No cambies nunca. Sabes disculparte cuando es necesario. Gracias a ti, que haces que tu equipo sea siempre sensato, el nivel cultural de Dota aumenta. De vez en cuando, el equipo debe entender qué más va mal. Si las cosas no van bien, está claro que es culpa de tu equipo. Tú tienes las pruebas, revisarás las repeticiones para demostrarlo. Si todo el mundo fuera tan diligente como tú, tu MMR aumentaría 500 puntos.

2663	The Mastermind	El cerebro
2664	<p>You are the master of the macro game. You have been known to overanalyze drafts, sometimes even predicting the heroes chosen by pro players ahead of time. Never take a first date, romantic or platonic, to a Dota tournament unless you're sure they can handle you, by the way.
 In many of your games you're great at identifying when the opposing team will peak and modifying your behavior to counter it. If our team waits too long then we won't be able to shut down their carry. Every minute before their team peaks that we aren't pushing them is a lost opportunity.
 Whenever Valve reduces the complexity of the game a little part of you dies. They are buffing everyone else who can't get on your level. I remember when we only had 6 slots...</p>	<p>Eres el maestro del juego a gran escala. Se te conoce por analizar las selecciones en exceso, a veces incluso por predecir qué héroes elegirán los jugadores profesionales. A propósito, nunca llesves a tu primera cita, ya sea romántica o platónica, a un torneo de Dota, a no ser que estés seguro de que te pueda soportar. En muchas de tus partidas, se te da bien identificar en qué momento el equipo enemigo va a llegar a su punto álgido para cambiar tu manera de actuar y hacerle frente. Si tu equipo espera demasiado, no podrás contrarrestar a su asesino. Cada minuto que pasa sin presionar al equipo rival antes de que llegue a su punto álgido es una oportunidad perdida.
 Cuando Valve reduce la complejidad de la partida, una parte de ti muere. Están beneficiando a todos los que no pueden llegar a tu nivel. Recuerdo cuando sólo teníamos 6 ranuras...</p>
2665	The Architect	El arquitecto
2666	<p>You're not a just a player; you are an artist. Not many people can see the beauty of the complexity of Dota in the same way that you can. Your strength is picking up on the right counter plays and how every little detail interacts with each other.
 Of course this doesn't always go perfectly, nothing is perfect. There have been a few games where you have gotten too creative and... lost your team a bit. Some call this pulling an EE. But seriously, he should've dropped that stick.
 Blindly farming with no strategy is sometimes the worst thing that can happen in a game. The team must always strive to be scheming against our opponents, otherwise they will slowly gain the advantage. If we aren't slowly winning then we must be losing, and no one likes to lose.</p>	<p>No eres un mero jugador; eres un artista. No hay mucha gente que sepa apreciar como tú la belleza de la complejidad de Dota. Tu fuerza se ve en las jugadas de contraataque y en cómo todos los detalles interactúan entre sí por muy pequeños que sean.
 Naturalmente, esto no siempre va como la seda, nada es perfecto. Ha habido partidas en las que has sido demasiado creativo y... has llevado a tu equipo a la derrota. Algunos lo llaman imitar a EE. Ahora en serio, deberías haberte cortado un poco.
 A veces, recolectar sin seguir una estrategia es lo peor que puedes hacer en una partida, el equipo siempre tiene que procurar ser metódico frente a sus rivales si no quiere que ganen ventaja. Si no estamos ganando poco a poco es porque vamos perdiendo, y a nadie le gusta perder.</p>
2667	The Social Strategist	El estratega social
2668	<p>One day you read some advice for raising your MMR. It said to stop being toxic towards your teammates, and you never forgot that lesson. You go out of your way to hold everyone together. You aren't afraid to ping and point out what needs to get done.
 Despite your best intentions to hold the hands of your teammates, everyone has a breaking point. Admit it... at times you have not been the nicest, but your team lets you down more than they should. When you sit down to play Dota you're devoting an hour of your time,</p>	<p>Un día lees un consejo para aumentar el MMR. Dice que tienes que dejar de ser tóxico con tus compañeros de equipo, algo que no puedes olvidar nunca. Haces un gran esfuerzo por mantener a todos unidos y no tienes miedo de hacer señales en el mapa y sugerir qué hay que hacer.
 A pesar de tu voluntad por hacer que tus compañeros de equipo estén unidos, todos tenemos un límite. Admítelo: a veces no has sido precisamente simpático, pero tu equipo te decepciona más de la cuenta. Cuando te sientas a jugar a Dota, dedicas una hora, en ocasiones</p>

	sometimes with 4 strangers, to the hope that the other team's ancient will explode. Is it too much to ask that your team listens to you?	con cuatro desconocidos, a esperar que la fortaleza del equipo enemigo explote. ¿Es mucho pedir que tu equipo te escuche?
2669	Game Master	Amo del juego
2670	You know more about this game than the actual designers. Please stop what you are doing and apply to work at Valve immediately. This will be your greatest service to humanity. Forget global warming, you have only the most important problems to be thinking about. Should we buff a hero's stat by 2 or 3? The power will be all yours. What if we had a tango, but for mana? We could call it a mango. I bet that was your idea, wasn't it? So fucking brilliant. Think of all the things you could accomplish when you ascend from player to designer.	Sabes más de este juego que sus propios creadores. Por favor, para de hacer lo que sea que estés haciendo y busca trabajo en Valve inmediatamente. Esta será tu mayor aportación a la humanidad. Olvídate del calentamiento global, piensa sólo en los problemas más importantes: ¿deberíamos aumentar la estadística de un héroe en 2 o 3 puntos? El poder será todo tuyo. ¿Y si tuviéramos un tango, pero de maná? Podríamos llamarlo «mango». Seguro que sería una buena idea, ¿no? Jodidamente brillante. Piensa en todo lo que podrás conseguir cuando pases de jugador a creador.
2671	The War Chief	El comandante de guerra
2672	Sun Tzu has nothing on you. You command your team to victory like no other. The only time you don't win is when your teammates don't listen to you. You know when to pressure, when to farm and when to take objectives. Everyone who dares disagree simply has no idea how the game works. Your plan is the only one worth following. Your greatest weakness here is that sometimes you can be thrown off. What was your team thinking? How can you be expected to carry a game with this matchmaking? Sometimes you ask yourself if it they are even worthy of your effort. After all, the greatest punishment you can give your team for their failure is to stop leading them.	Sun Tzu no te llega ni a la suela de los zapatos. Conduces tu equipo hacia la victoria como nadie, y si no ganas es porque tus compañeros de equipo no te escuchan. Sabes cuándo presionar, cuándo recolectar y cuándo cumplir los objetivos. Todo aquel que osa discrepar no tiene ni idea de cómo funciona el juego, tu plan es el único que vale la pena seguir. Tu mayor debilidad es que, a veces, te pueden dejar de lado. ¿En qué estaba pensando tu equipo? ¿Cómo puedes pretender dominar una partida con semejante emparejamiento? En ocasiones te preguntas incluso si son dignos de tu esfuerzo. Después de todo, el peor castigo que puede tener tu equipo por fracasar es que dejes de dirigirlo.
2673	How do you feel about the general direction of Dota 2's game design and balance?	¿Qué opinas sobre la dirección general del diseño y el equilibrio de Dota 2?
2674	Generally positive. I like small, incremental changes that tend to make the game better.	Tengo una opinión positiva. Me gustan los cambios pequeños y graduales que mejoran el juego.
2675	Neutral. I don't stress out about game design or it's a very mixed bag.	Me es indiferente. No me preocupo por el diseño del juego.
2676	Generally negative. Not a fan of the direction of the game, but it's still the best option out there.	Tengo una opinión negativa. No soy fan de la dirección del juego, pero sigue siendo la mejor que hay.
2677	Very negative. I'm basically playing League of Legends now.	Tengo una opinión muy negativa. De hecho, ahora juego a League of Legends.
2678	I don't know where do begin. We literally copied Heroes of the Storm.	No sé por dónde empezar. Literalmente, nos copiamos de Heroes of the Storm.
2679	What has been the most significant cultural contribution to Dota in the past few years?	¿Cuál ha sido la mayor aportación cultural a Dota en los últimos años?
2680	Finally firing 2GD.	Despedir por fin a 2GD.
2681	Slacks' adorable pug. What did we do to deserve dogs?	El adorable doguillo de Slacks. ¿Qué hemos hecho para merecer a los perros?

2682	More high quality tournaments and on-camera talent.	Torneos de mayor calidad y el talento que hay en las retransmisiones.
2683	Twitlonger.	Twitlonger.
2684	All six tweets that Icefrog made.	Los seis tuits de Icefrog.
2685	If you could delete one hero from the game, who would it be?	Si pudieras eliminar un héroe del juego, ¿cuál sería?
2686	Techies. I have classic taste.	Los tecnológicos. Tengo un gusto clásico.
2687	Monkey King. The wounds are too fresh.	Monkey King. Las heridas son muy recientes.
2688	Riki. Yes, my MMR is seriously lacking.	Riki. Sí, mi MMR está por los suelos.
2689	Meepo. No one wanted you.	Meepo. Nadie te quería.
2690	Legion Commander. No one needs to jungle!	Legion Commander. ¡Nadie necesita ir por la jungla!
2691	How would you describe your hero pool?	¿Cómo describirías tu conjunto de héroes?
2692	Chaotic. I random a lot or will play almost anything.	Caótico. Muchas veces los elijo al azar o juego con casi todos.
2693	Large. I consistently play several heroes and roles on a monthly basis.	Grande. Juego sistemáticamente con varios héroes y roles según el mes.
2694	Specialized. I generally play one role or feed.	Especializado. Normalmente juego un rol o me dejo matar.
2695	Small. I try to have options for all positions but don't maintain a large pool.	Pequeño. Intento tener distintas opciones para todas las posiciones, pero no tengo un gran conjunto de héroes.
2696	Unique. I seriously just spam 1 or 2 heroes and call it Dota.	Exclusivo. Siempre juego sólo con uno o dos héroes, y a eso lo llamo Dota.
2697	If you could have any job in Dota, what would it be?	¿Si pudieras tener algún trabajo en Dota, ¿cuál sería?
2698	Caster or Analyst. I want to be on camera.	Presentador o analista. Quiero salir en las retransmisiones.
2699	Team Coach or Manager. I like team building and I don't mind changing diapers.	Entrenador o seleccionador de equipo. Me gusta crear equipos y no me importa cambiar pañales.
2700	Pro Player. I am really good and I would rather not do my own laundry.	Jugador profesional. Soy muy bueno y no me gusta lavar la ropa.
2701	Statsperson. Working for Dotabuff, of course!	¡Estadístico en Dotabuff, obviamente!
2702	Groupie. I don't really want a job exactly, just something that lets me travel to every event and hang out.	Fan. En realidad, no quiero un trabajo, sino simplemente algo que me permita ir a todos los eventos y pasar el rato.
2703	How much money have you spent on cosmetics in Dota?	¿Cuánto dinero has gastado en cosméticos en Dota?
2704	Nothing. It's a free-to-play game so I don't see the point.	Nada. Es un juego gratuito, por lo que no le veo el sentido.
2705	A little bit. I like my core hero pool to look nice.	Un poco. Me gusta que mi conjunto de héroes principal sea estéticamente agradable.
2706	A fair amount. I purchase sets when I like them and sometimes let them influence my hero pool.	Bastante. Compro conjuntos de cosméticos cuando me gustan e incluso a veces varío mi conjunto de héroes en función de ellos.
2707	A lot. I purchase all of the main treasures. I really like the idea of supporting the workshop artists.	Mucho. Compro todos los tesoros principales. Me gusta mucho dar apoyo a los artistas.

2708	Too much. I have been bitten by the RNG, but I have all ultra rare items to show for it.	Demasiado. El generador de cifras aleatorias me está empezando a afectar, tengo todos los objetos ultra raros como prueba.
2709	When did Dota 2, as an esports, peak?	¿Cuál fue el mejor momento de Dota 2 como eSport?
2710	TI3. Fountain hooks!	En TI3. ¡Los Gancho de carne desde la base!
2711	The Shanghai Major. I live for drama.	The Shanghai Mejor. Vivo por el drama.
2712	The peak directly correlates with the prize pool... so TI6?	Su mejor momento está directamente relacionado con el conjunto de premios... así que ¿TI6?
2713	TI5. I like a good U-S-A chant	TI5. Soy fan de un buen cántico de U-S-A
2714	It hasn't peaked yet!	¡Todavía no ha llegado!
2715	Assuming you were good enough at Dota to go pro, what would you look for in a team?	Suponiendo que fueras lo suficientemente bueno en Dota para convertirte en jugador profesional, ¿qué buscarías en un equipo?
2716	The most stable and respected franchise.	La franquicia más estable y respetada.
2717	A team that would challenge me to get better and teach me new things.	Un equipo que me retara a mejorar y me enseñara cosas nuevas.
2718	Teammates I would want to hang out with 24/7.	Compañeros de equipo con los que me gustara estar las 24 horas del día.
2719	A regional location where I would want to live.	Un lugar regional en el que me gustara vivir.
2720	The strongest team that had the highest chance of winning The International - even if that meant it was less stable for me.	El equipo más fuerte que tuviera más posibilidades de ganar el The International, aunque eso supusiera menos estabilidad para mí.
2721	How did you start playing Dota?	¿Cómo empezaste a jugar a Dota?
2722	It all started with a Warcraft III mod called Defense of the Ancients.	Todo empezó con un modo de juego de Warcraft III llamado Defensa de los Ancestros.
2723	Similar online games I played were an obvious gateway to Dota.	Algunos juegos en línea parecidos a los que jugué me llevaron claramente a Dota.
2724	I heard of it or found it on Steam.	Oí hablar de Dota o lo encontré en Steam.
2725	A friend convinced me to play and helped me learn. We are now really close.	Un amigo me convenció de que jugara y me enseñó. Ahora somos amigos íntimos.
2726	A friend introduced me. We aren't friends anymore.	Un amigo me introdujo a Dota. Nuestra amistad se terminó.
2727	What is the most trivially satisfying thing about Dota?	¿Qué es lo más ridículamente gratificante de Dota?
2728	Demoralizing my opponents in lane.	Desmoralizar a mis rivales de senda.
2729	Having near perfect farm.	Tener una recolección casi perfecta.
2730	The gold sound a last hit makes.	El sonido del oro que produce un último golpe a un creep.
2731	Teleporting out without dying.	Teletransportarme sin morir.
2732	Casting dust on an invisible hero trying to escape.	Utilizar el Polvo en un héroe invisible que intenta escapar.
2733	How do you react when you realize you're losing the game?	¿Cómo reaccionas cuando te das cuenta de que estáis perdiendo la partida?
2734	Delete your items, walk down mid, and feed.	Elimino mis objetos, voy por la senda central y me dejo matar.
2735	Alt-Tab and make a post on Reddit about wanting a surrender button.	Alt+Tab y hago una publicación en Reddit pidiendo un botón para rendirse.

2736	Internalize it all as my fault and stress out about what I did wrong.	Lo interiorizo todo como si fuera mi culpa y me estreso pensando en qué he hecho mal.
2737	I never give up, and always tell my team we can still win.	Nunca me rindo y siempre le digo a mi equipo que todavía podemos ganar.
2738	I'm a social animal so I troll my team to make the loss faster.	Soy un animal social, así que incordio a mi equipo para perder antes.
2739	Do you think the TI6 Arcana Vote was rigged?	¿Crees que el voto arcano de TI6 estaba amañado?
2740	There is a pretty clear paper trail of Russian intervention.	Hay indicios muy claros de intervención rusa.
2741	Valve rigged it because lo is played less and Valve likes to print money.	Valve lo amañó porque lo se utiliza menos y a Valve le gusta imprimir dinero.
2742	I don't think that Juggernaut should have won but I haven't put any though into what was rigged or why.	Juggernaut no debería haber ganado, pero no me he preguntado si estaba amañado ni por qué.
2743	The vote was legit. The Dota community could obviously see how empty an lo arcana would be.	El voto fue legal. Obviamente, la comunidad de Dota vio que un lo arcano no tenía sentido alguno.
2744	The fact that anyone thought lo could win an arcana vote is the real conspiracy.	El hecho de que nadie creyera que lo pudiera ganar con un voto arcano es la verdadera conspiración.
2745	Beta	Beta
2746	Data Quality	Calidad de los datos
2747	Showing trends from %{count} matches.	Mostrando las tendencias de %{count} partidas.
2748	Cosmetics	
2749	Order By	Ordenar por
2750	Default	Predeterminado
2751	Name (A to Z)	Nombre (A-Z)
2752	Name (Z to A)	Nombre (Z-A)
2753	Age (Oldest to Newest)	Antigüedad (de más antiguo a más reciente)
2754	Age (Newest to Oldest)	Antigüedad (de más reciente a más antiguo)
2755	Rarity (Common to Arcana)	Rareza (de común a arcano)
2756	Rarity (Arcana to Common)	Rareza (de arcano a común)
2757	Price (Low to High)	Precio (de más barato a más caro)
2758	Price (High to Low)	Precio (de más caro a más barato)
2759	Usage (Least to Most)	Uso (de menor a mayor)
2760	Usage (Most to Least)	Uso (de mayor a menor)
2761	Win Rate (Low to High)	Porcentaje de victorias (de menor a mayor)
2762	Win Rate (High to Low)	Porcentaje de victorias (mayor a menor)
2763	Any Rarity	Cualquier rareza
2764	Rarity	
2765	Rarity	
2766	Common	Común
2767	Uncommon	Poco común
2768	Rare	Raro
2769	Mythical	Mítico
2770	Legendary	Legendario
2771	Ancient	Antiguo
2772	Immortal	Inmortal
2773	Arcana	Arcano
2774	Seasonal	De temporada

2775	Quality	Cualidad
2776	Quality	
2777	Qualities	Cualidades
2778	Qualities	
2779	Type	
2780	Type	
2781	Any Type	Cualquier tipo
2782	New Cosmetics	Nuevos cosméticos
2783	Wearable	Equipable
2784	Wearables	Equipables
2785	Default Item	Objeto predeterminado
2786	Misc	Misceláneo
2787	Tool	Herramienta
2788	Tools	Herramientas
2789	Emoticon Tool	Herramienta de emoticonos
2790	League	
2791	Leagues	
2792	Bundle	Pack
2793	Bundles	Packs
2794	Courier	
2795	Couriers	Mensajeros
2796	Ward	Guardián
2797	Wards	
2798	HUD Skin	Apariencia del HUD
2799	HUD	HUD
2800	HUDs	HUDs
2801	Announcer	Locutor
2802	Announcers	Locutores
2803	Treasure Chest	Cofre del tesoro
2804	Treasure Chests	Cofres del tesoro
2805	Treasures	Tesoros
2806	Retired Treasure Chest	Cofre del tesoro retirado
2807	Pennant	Estandarte
2808	Pennants	Estandartes
2809	Passport Fantasy Team	Pasaporte del equipo fantasía
2810	Player Card	Cromo de jugador
2811	Courier	
2812	Modifier	Modificador
2813	Key	Llave
2814	Keys	Llaves
2815	Taunt	
2816	Taunts	Burlas
2817	Loading Screen	Pantalla de carga
2818	Loading Screens	Pantallas de carga
2819	Cursor Pack	Pack de cursores
2820	Cursor Packs	Packs de cursores
2821	Cursors	Cursores
2822	Dynamic Recipe	Receta dinámica

2823	Socket Gem	Engarce
2824	Music	Música
2825	Teleport Effect	Efecto de teletransportación
2826	Blink Effect	Daga d Traslación
2827	Weather	Clima
2828	Weathers	Climas
2829	Summons	Invocaciones
2830	Terrain	Terreno
2831	Terrains	Terrenos
2832	Tickets	Tickets
2833	Other	
2834	Others	Otros
2835	Search	
2836	Arcana	
2837	Arcanas	Arcanos
2838	Immortal	
2839	Immortals	Inmortales
2840	Most Expensive	Más caros
2841	The International 2017	The International 2017
2842	Steam Community Market	Mercado de la Comunidad de Steam
2843	Slot	Ranura
2844	Slot	
2845	Any Slot	Cualquier ranura
2846	Modifiers	Modificadores
2847	Item Attributes	Atributos del objeto
2848	Index	Índice
2849	Item Metadata	Metadatos del objeto
2850	Visual Effects	Efectos visuales
2851	Particle Effects	Efectos de partículas
2852	Changes Models	Cambia los modelos
2853	Changes Ability Icons	Cambia los iconos de la habilidad
2854	Changes Animations	Cambia las animaciones
2855	Sound Effects	Efectos de sonido
2856	Changes Hero Responses	Cambia las respuestas del héroe
2857	Changes Textures	Cambia las texturas
2858	Changes Hero Portrait	Cambia el retrato del héroe
2859	Changes Hero Icons	Cambia los iconos del héroe
2860	Multiple Styles	Estilos múltiples
2861	Creation Date	Fecha de creación
2862	Category	Categoría
2863	Description	Descripción
2864	Bundle Contents	Contenido del pack
2865	%{count} Bundle Contents	%{count} contenidos del pack
2866	Bundle Details	Detalles del pack
2867	Items in Bundle	Objetos en el pack
2868	All Cosmetics	Todos los cosméticos
2869	Usage	Uso
2870	Usage %	% de uso

2871	Matches/Week	Partidas/semana
2872	Price	Precio
2873	Price ({currency})	Precio ({currency})
2874	Average KDA	VMA promedio
2875	Average Duration	Duración media
2876	Relative Win %	% de victorias relativo
2877	{slot} Cosmetics for {hero}	{slot} cosméticos para {hero}
2878	{slot} Cosmetics	{slot} cosméticos
2879	{type} for {hero}	{type} for {hero}
2880	{hero} Cosmetics	Cosméticos de {hero}
2881	All {type} Cosmetics	Todos los cosméticos {type}
2882	All {type}	Todos los {type}
2883	Recent Low ({currency})	Mínimo reciente ({currency})
2884	Current Low ({currency})	Mínimo actual ({currency})
2885	7 Day High ({currency})	Máximo en 7 días ({currency})
2886	7 Day Low ({currency})	Mínimo en 7 días ({currency})
2887	7 Day Weighted Avg	Media ponderada de 7 días
2888	Lowest Price	Precio más bajo
2889	Sponsorship	Patrocinio
2890	Performance	Rendimiento
2891	Restrictions	Restricciones
2892	Expired	Expirado
2893	Expires	Expira
2894	Trade	Intercambiar
2895	Market	Mercado
2896	Not Tradeable	No intercambiable
2897	Not Marketable	No comercializable
2898	Single Drop	Un botín
2899	{count} Treasure Drops	{count} botines de tesoros
2900	Found Inside One Treasure	Encontrado en un tesoro
2901	Found Inside {count} Treasures	Encontrado en {count} tesoros
2902	No Listings	No hay listados
2903	There are currently no sell orders listed for this item.	En estos momentos no hay listados de este objeto.
2904	Restricted	Restringido
2905	This cosmetic item is marked as "Cannot Trade" or "Not Marketable."	Este cosmético tiene la etiqueta "No se puede intercambiar" o "No se puede comerciar".
2906	There are no live listings; this is the last price to be seen recently.	No hay listados en curso; este es el último precio que se ha visto.
2907	N/A	N/A
2908	No Usage Data	No hay datos de uso
2909	No usage data is available for this item. Valve only reports Hero-wearable cosmetics which means we are unable to track usage data for global and other non-hero cosmetics items. Usage data may also be missing from cosmetics which are very rarely equipped, if at all.	Los datos de uso de este objeto no están disponibles. Valve sólo registra los cosméticos que los héroes pueden llevar, lo que significa que no podemos hacer un seguimiento de los datos de los cosméticos globales o que no son para héroes. Es posible que esta información también falte en el caso de los cosméticos que nunca o casi nunca se equipan.

2910	There appears to be no cosmetics for %{hero}	Parece que no hay cosméticos para %{hero}
2911	Dota 2 Store	Tienda de Dota 2
2912	Unlimited	Ilimitado
2913	Created	Creado
2914	Target Item	Objeto objetivo
2915	{count} Target Items	{count} objetos objetivo
2916	Style Upgrade	Mejora de estilo
2917	{count} Style Upgrades	{count} mejoras de estilo
2918	Contains {x} Drops	Contiene {x} botines
2919	Contains {x} Items	Contiene {x} objetos
2920	Bundle: {set}	Pack: {set}
2921	Drop Info	Información del botín
2922	No Duplicates	No hay duplicados
2923	You won't get any duplicates of this item until you have received at least one of each.	No conseguirás ningún duplicado de este objeto hasta que hayas obtenido, al menos, uno de cada.
2924	Random	
2925	You may receive duplicate drops from this treasure chest.	Puede que recibas botines duplicados de este cofre del tesoro.
2926	Additional	Adicional
2927	You will receive this item in addition to any other drops.	Recibirás este objeto, además de otros botines.
2928	Escalating	En aumento
2929	You will receive this item in addition to any other drops. Your chance of getting this item increases as you open more of this treasure.	Recibirás este objeto, además de otros botines. Tus probabilidades de conseguir este objeto aumentan a medida que abres más tesoros como este.
2930	Chance	Probabilidad
2931	This treasure chest may contain this item.	Este cofre del tesoro puede contener este objeto.
2932	Guaranteed	Garantizado
2933	This treasure chest will always contain this item.	Este cofre del tesoro siempre contendrá este objeto.
2934	Normal	
2935	Rare	
2936	Very Rare	Muy raro
2937	Extremely Rare	Extremadamente raro
2938	Ultra Rare	Ultra raro
2939	Chance of Dropping	Probabilidad de dejar caer
2940	1 Item per Treasure	1 objeto por tesoro
2941	{count} Items per Treasure	{count} objetos por tesoro
2942	No listings found for {partner}	No se han encontrado listados para {partner}
2943	Buying Options	Opciones de compra
2944	Updated Hourly	Actualizado cada hora
2945	Vendor	Vendedor
2946	Seen	Visto
2947	Quantity	
2948	Grid	
2949	Table	Tabla
2950	For {hero}	Para {hero}
2951	Belongs to Bundle	Pertenece al pack
2952	Belongs to {count} Bundles	Pertenece a {count} packs

2953	Unavailable	No disponible
2954	Pricing Data	Información del precio
2955	Usage Data	Datos de uso
2956	No pricing data is available for this item. This can be due to multiple reasons, including a lack of listings and whether the item is tradeable or not. Historical listings older than 7 days are also not shown.	La información del precio de este objeto no está disponible. Esto puede deberse a distintas razones, como la falta de listados o si el objeto es intercambiable o no. Los listados de hace más de 7 días tampoco se muestran.
2957	Related Links	Enlaces relacionados
2958	No cosmetics match the selected filters, or no cosmetics are available.	No hay cosméticos que coincidan con los filtros seleccionados o no hay ninguno disponible.
2959	This statistic may be inaccurate because there is a low amount of matches recorded with this cosmetic.	Puede que esta estadística sea inexacta, porque hay un porcentaje bajo de partidas registradas con este cosmético.
2960	There is an unlimited amount of stock available at this price.	Hay existencias ilimitadas disponibles con este precio.
2961	Available Slots	Ranuras disponibles
2962	Relative Win Rate	Porcentaje de victorias relativo
2963	Total cost if purchased separately	Coste total si se compran por separado
2964	Total cost of buying each item within this bundle separately	Coste total de comprar cada objeto de este pack por separado.
2965	Total cost if you purchase each non-rare treasure drop separately.	Coste total si compras cada botín de tesoro no raro por separado.
2966	Cosmetics Search	Búsqueda de cosméticos
2967	Search for Cosmetics...	Buscar cosméticos...
2968	This cosmetic does not specify creation date.	Este cosmético no tiene una fecha de creación especificada.
2969	Price Charts	Gráficos de precio
2970	Browse by Category	Buscar por categoría
2971	Recently Added	Añadidos recientemente
2972	Recently Played	Jugados recientemente
2973	Your Most Played Heroes	Tus héroes más jugados
2974	You have recently played this hero.	Has jugado con este héroe hace poco.
2975	New Bundles & Treasures	Nuevos packs y tesoros
2976	Browse Heroes	Buscar héroes
2977	Most Expensive Cosmetics	Cosméticos más caros
2978	Popular Cosmetics	Cosméticos populares
2979	No recent listings less than 6 hours old were found.	No se han encontrado listados recientes de hace menos de 6 horas.
2980	Current	
2981	This listing was seen within the last 2 hours	El listado se ha consultado en las últimas dos horas
2982	Stale	Desactualizado
2983	This listing is more than 2 hours old	Este listado es de hace más de dos horas
2984	Show More	Mostrar más
2985	No Cosmetics	No hay cosméticos
2986	This player did not have any hero, courier or ward cosmetics equipped.	Este jugador no tenía equipado ningún cosmético de héroe, mensajero o guardián.

2987	No cosmetics have been detected for this match. This may mean we were unable to collect cosmetics for this match, or the players were not wearing any custom cosmetics. Cosmetics take several minutes to show up, so this page may be updated if cosmetics are found.	No se han detectado cosméticos en esta partida. Esto puede significar que no hemos podido encontrar los cosméticos de esta partida o que los jugadores no estaban utilizando ningún cosmético personalizado. Los cosméticos tardan varios minutos en aparecer, así que es posible que esta página se actualice si se encuentran.
2988	Cosmetic Worth	Valor de los cosméticos
2989	The International Battle Pass	Pase de Batalla de The International
2990	Jobs	Empleos
2991	Cannot find vendor listing.	No se ha podido encontrar el listado del proveedor.
2992	This player has a verified phone number and has played a ranked match within the last month.	Este jugador tiene un número de teléfono verificado y ha jugado una partida clasificatoria en el último mes.
2993	Biography	Biografía