
This is the **published version** of the article:

Piñar Amezcu, Lidia; Mangiron i Hevia, Carme, dir. Estudio de caso del uso del lenguaje no sexista en la traducción al español de "Assassin's Creed Odyssey". Bellaterra: Universitat Autònoma de Barcelona, 2019. 173 pag. (1349 Màster Universitari en Traducció Audiovisual)

This version is available at <https://ddd.uab.cat/record/236633>

under the terms of the  license



**Universitat Autònoma
de Barcelona**

TRABAJO DE FIN DE MÁSTER

**Estudio de caso del uso del lenguaje no sexista
en la traducción al español de *Assassin's Creed Odyssey***

Autora: Lidia Piñar Amezcua

Tutora: Dra. Carme Mangiron Hevia

Máster Universitario en Traducción Audiovisual

17 de junio de 2018

RESUMEN

El mundo de los videojuegos siempre se ha considerado como un mundo exclusivamente masculino, un hecho muy alejado de la realidad: cada vez hay más mujeres que juegan y por lo tanto el lenguaje debería reflejarlo. A pesar de esto, existe cierta reticencia o desconfianza hacia el uso del lenguaje neutro o inclusivo, principalmente por la creencia de que no cumple con las normas gramaticales ya establecidas. El presente estudio de caso busca analizar el uso del lenguaje con marca de género de ejemplos extraídos del videojuego *Assassin's Creed Odyssey*, la última entrega de la conocida saga desarrollada y distribuida por Ubisoft. El análisis concluye que es posible hacer un uso no sexista del lenguaje sin romper con las normas ya establecidas y lo demuestra mediante una serie de propuestas de mejora de los ejemplos obtenidos del videojuego y de las redes sociales de la saga.

Palabras clave: localización de videojuegos, uso no sexista del lenguaje, *Assassin's Creed*, lenguaje inclusivo, lenguaje neutro

ABSTRACT

The video game world has always been considered a male-dominated world, something that is actually quite far from reality: the number of female gamers is in constant growth and therefore the language used in the video game industry should bespeak that. Nevertheless, some reluctance can be perceived towards the use of gender-neutral language, mainly due to the belief that it does not comply with grammatical rules. The present case study seeks to analyse the use of gendered language in the video game *Assassin's Creed Odyssey*, the latest instalment of the popular saga developed and distributed by Ubisoft. The analysis concludes that it is possible to use gender-neutral language while adhering to the current grammatical rules and demonstrates that with proposals for the improvement of examples extracted from the video game and the saga's social media accounts.

Keywords: video game localization, gender-neutral language, *Assassin's Creed*, inclusive language, non-gendered language

SIGLAS UTILIZADAS EN ESTE TRABAJO

ASOCIACIONES	
AEVI	Asociación Española de Videojuegos.
ESA	Entertainment Software Association
ESAC	Entertainment Software Association of Canada
ISFE	Interactive Software Federation of Europe
LISA	Localization Industry Standards Association
CONSOLAS Y DISPOSITIVOS	
GBA	Game Boy Advance
GC	Nintendo GameCube
NES	Nintendo Entertainment System
NSW	Nintendo Switch
PS	PlayStation
PS2	PlayStation 2
PS3	PlayStation 3
PS4	PlayStation 4
SNES	Super Nintendo Entertainment System
XBO	Xbox One
LOCALIZACIÓN Y TRADUCCIÓN	
E-FIGS	English to French, Italian, German and Spanish
GILT	Globalización, internacionalización, localización, traducción
TAO	Traducción asistida por ordenador
TAV	Traducción audiovisual
VIDEOJUEGOS	
MMO / MMOG	Massively Multiplayer Online Game
MMORPG	Massively Multiplayer Online Roleplaying Game
RPG	Roleplaying game
RV	Realidad virtual
PNJ	Personaje no jugable
OTRAS	
PU	Personas usuarias
IU	Interfaz de usuario

TABLA DE CONTENIDOS

Capítulo 1 – Introducción	1
1.1. Tema	2
1.2. Justificación académica	2
1.3. Objetivos e hipótesis	3
1.4. Estructura	4
Capítulo 2 – Marco teórico	5
2.1. Datos demográficos del sector de los videojuegos	5
2.2. La localización de videojuegos	7
2.2.1. Conceptos clave	7
2.2.2. Repaso histórico de la localización de videojuegos	9
2.2.3. Clasificación de videojuegos según el género	11
2.2.4. Características y retos de la localización de videojuegos	14
2.2.5. El problema de la concordancia de género en videojuegos	22
2.3. Género y traducción	26
2.3.1. Estudios de género y traducción audiovisual	27
2.3.2. El uso del lenguaje no sexista en inglés	29
2.3.3. El uso no sexista del lenguaje en español	31
Capítulo 3 – Metodología y corpus	38
3.1. Corpus: La saga <i>Assassin's creed</i>	38
3.1.1. Videojuegos principales	38
3.1.2. <i>Assassin's Creed</i> , la película	40
3.2. Metodología	41
3.2.1. Selección de textos del corpus	41
3.2.2. Método de extracción de información	42
3.2.3. Método de análisis	45

Capítulo 4 – Análisis del corpus	50
4.1. Análisis de paratextos de marketing	50
4.2. Análisis de los trofeos	55
4.3. Análisis de los textos del juego	64
4.4. Análisis general	80
Capítulo 5 – Conclusión	83
Referencias	87
6.1. Bibliografía.....	87
6.2. Listado de videojuegos	108
6.3. Listado de películas, novelas, imágenes y cómics	112
Anexos.....	113
Anexo 1 – Fichas de los videojuegos principales de la saga	114
Anexo 2 – Ficha técnica de la película <i>Assassin's Creed</i>	117
Anexo 3 – Listado completo de los trofeos del videojuego	118
Anexo 4 – Gráfico de Google Ngrams sobre la frecuencia del sustantivo <i>vástaga</i> .	121
Anexo 5 – Listado completo de las armas y el equipo del videojuego	122
Anexo 6 – Fichas no incluidas en el análisis	143
Anexo 7 – Intervenciones de los pñj extraídas del juego	147
Anexo 8 – Resumen del análisis.....	160

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Demografía de las personas jugadoras de España	6
Figura 2. Imagen del videojuego Assassin's Creed Odyssey.....	39
Figura 3. Clasificación de las intervenciones de los PNJ.....	77
Figura 4. Técnicas de neutralización en las intervenciones de los PNJ en las partidas KA_ES y AL_ES	78
Figura 5. Proporción de uso de los pronombres personales en la partida AL_EN.....	79
Figura 6. Proporción de uso de los pronombres personales en la partida KA_EN	79
Figura 7. Elementos neutralizadores detectados en el análisis.....	80
Figura 8. Técnicas utilizadas en las propuestas de mejora.....	81
Figura 9. Captura de la misión «Seducción fraternal» en la partida KA_ES	82
Figura 10. Captura de la misión «Seducción fraternal» en la partida AL_ES.....	82
Figura 11. Resultados según la tipología textual.....	84
Figura 12. Gráfico de Google Ngrams sobre la frecuencia del sustantivo <i>vástaga</i>	121

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Proporción de la población usuaria según el género en EE. UU. y Canadá.....	5
Tabla 2. Proporción de la población usuaria según el género en Europa durante el último trimestre de cada año.....	6
Tabla 3. Lista de géneros de videojuegos según especialistas.....	12
Tabla 4. Lista de géneros de videojuegos según portales especializados.....	13
Tabla 5. Tipos de texto implicados en la localización de videojuegos.....	18
Tabla 6. Ejemplos de paratextos relacionados con la localización de videojuegos.....	19
Tabla 7. Casos en los que el Instituto Cervantes considera aceptable el uso del masculino genérico.....	33
Tabla 8. Técnicas inclusivas neutras para un uso no sexista del lenguaje.....	35
Tabla 9. Técnicas inclusivas visibilizadoras para un uso no sexista del lenguaje.....	37

Tabla 10. Clasificación de marcas de lenguaje neutro	45
Tabla 11. Clasificación de elementos no inclusivos.....	46
Tabla 12. Modelo para el análisis de los textos que presenten texto original y traducción al español	48
Tabla 13. Modelo para el análisis de los textos de las redes sociales en los que la versión en español es la original	49
Tabla 14. Modelo para el análisis de los trofeos y del equipo.....	49
Tabla 15. Ficha técnica del videojuego <i>Assassin's Creed</i>	114
Tabla 16. Ficha técnica de la trilogía de Ezio.....	114
Tabla 17. Ficha técnica del videojuego <i>Assassin's Creed III</i>	114
Tabla 18. Ficha técnica del videojuego <i>Assassin's Creed IV: Black Flag</i>	115
Tabla 19. Ficha técnica del videojuego <i>Assassin's Creed Unity</i>	115
Tabla 20. Ficha técnica del videojuego <i>Assassin's Creed Syndicate</i>	115
Tabla 21. Ficha técnica del videojuego <i>Assassin's Creed Origins</i>	116
Tabla 22. Ficha técnica del videojuego <i>Assassin's Creed Odyssey</i>	116
Tabla 23. Ficha técnica de la película <i>Assassin's Creed</i>	117
Tabla 24. Listado de trofeos	118
Tabla 25. Listado de armas.....	122
Tabla 26. Listado de armaduras.....	131
Tabla 27. Intervenciones de la partida AL_EN	147
Tabla 28. Intervenciones de la partida AL_ES	150
Tabla 29. Intervenciones de la partida KA_EN	153
Tabla 30. Intervenciones de la partida KA_ES.....	156
Tabla 31. Clasificación general de las intervenciones de los PNJ.....	160
Tabla 32. Tabla resumen con los resultados del análisis	161

CAPÍTULO 1 – INTRODUCCIÓN

La industria del entretenimiento y los medios es una de las que se espera un mayor crecimiento en los próximos años: según un estudio de PwC (2018), entre los años 2018 y 2022 habrá crecido un 3,1 % en España. Este sector comprende el de los videojuegos, que en 2022 habrá alcanzado los 1096 millones de euros, y el de los deportes electrónicos, que se presupone que llegará hasta los 16,2 millones de euros.

No hay duda sobre el potencial de los videojuegos, cada vez más alejados del estigma que pesaba sobre ellos. Además, ya en 2009 la Comisión de Cultura del Congreso votó con unanimidad una iniciativa del PSOE que pedía que se considerase a los videojuegos y a sus creadores como «protagonistas de nuestra cultura» (Constenla, Tereixa, 2009).¹ Igualmente, en la Gamescom de 2018, una de las ferias de videojuegos más significativas del mundo y la más importante de Europa, José Guirao, el ministro de Cultura y Deportes declaró que «el videojuego es cultura» (González, Raúl, 2018).

Sin embargo, si el propio ministro de Cultura y la Comisión de Cultura del Congreso los han calificado de esta forma y además el Ministerio de Cultura y Deporte afirma que son «impulsores de valores e ideas» (Ministerio de Cultura y Deporte, 2018), ¿por qué se invisibiliza a la mitad de la población consumidora mediante un abuso del masculino genérico? ¿Por qué se le da prioridad mediante el lenguaje (entre otros mecanismos) a una parte y se omite a la otra?

La mujer se enfrenta a dos graves problemas a la hora de adentrarse en el mundo de los videojuegos: la dificultad del proceso y la falta de visibilidad una vez que se consigue. A pesar de que el sector nos haya hecho creer que el centro de esta industria era el varón, mujeres como Carol Shaw, la primera mujer desarrolladora de videojuegos, y Roberta Williams, la creadora de la primera aventura gráfica de la historia, han conseguido demostrar lo contrario (Ortega, José L., 2018).

Las mujeres que participan en la industria o consumen videojuegos no son las únicas que se enfrentan a dificultades, sino que también lo hacen los personajes femeninos de estos productos de entretenimiento. En sus inicios se ceñían a cumplir una función de damiselas en apuros y su representación gráfica estaba basada en estereotipos en ocasiones

¹ Dado el carácter feminista e inclusivo de este trabajo, cada vez que se cite una nueva referencia, se mencionará, además del apellido, el nombre de pila completo para evitar el punto de vista androcentrista de la sociedad y dar visibilidad a las mujeres cuyas ideas hayan contribuido a este estudio.

hipersexualizados, como el caso de Lara Croft en el videojuego *Tomb Raider* (Core Design, 1996). No obstante, por suerte, dicha representación ha evolucionado: ahora, cada vez los personajes femeninos cuentan con más papeles protagonistas y esa estereotipificación ha disminuido. Sin embargo, esta evolución no quiere decir que no haya habido mujeres protagonistas desde los inicios, como la propia Lara Croft ya mencionada o Samus Aran de *Metroid* (Nintendo Research & Development e Intelligent Systems, 1986).

A pesar de todo esto, el lenguaje no refleja la participación de las mujeres en este ámbito, por lo que es fundamental adaptar el lenguaje que se utiliza en el videojuego mediante un uso no sexista y neutro para que incluya a esa mitad olvidada y excluida de la audiencia.

1.1. TEMA

El tema de este trabajo es el análisis del lenguaje (en su versión original y en su versión traducida) del videojuego *Assassin's Creed Odyssey* (Ubisoft, 2018) desde la perspectiva del uso del lenguaje no sexista y neutro. Se ha escogido este juego puesto que permite elegir el género del personaje protagonista, lo que habrá obligado a que el equipo de localización tenga en cuenta que el texto no podrá tener el género marcado en numerosas ocasiones. Este tema resulta de especial interés a la autora, puesto que en sus casi dos años de experiencia profesional como localizadora de videojuegos, siempre lo ha considerado como uno de los más complejos. Esto puede implicar dificultades a la hora de traducir, ya que el inglés, que es el idioma original del producto, no posee género gramatical como el español y es más propenso a ser neutro. Además, el uso de pronombres que faciliten la inclusión está más admitido entre la población angloparlante.

1.2. JUSTIFICACIÓN ACADÉMICA

Las cuestiones de género ya han recibido atención académica por parte de algunas autoras del mundo de la traducción como Luise von Flotow y Marcella De Marco, en obras como *Translation and Gender. Translating in the 'Era of Feminism'* (Flotow, 1997) y *Audiovisual Translation through a Gender Lens* (De Marco, 2009). Sin embargo, este análisis se ha centrado más en la perspectiva semántica y en la representación de la mujer en el mundo audiovisual, mientras que, como se analizará en los capítulos posteriores, los aspectos técnicos de los videojuegos nos obligan a usar un lenguaje sin género marcado y neutro en numerosas ocasiones.

Luise von Flotow, además, publicó en septiembre de 2018 junto a Daniel Josephy-Hernández un capítulo en el libro *The Routledge Handbook of Audiovisual Translation* llamado *Gender in Audiovisual Translation: Advocating for Gender Awareness* (2018), en el que analiza los tres enfoques más importantes de traducción con perspectiva feminista y concluye manifestando su interés en el lenguaje neutro y sin marca de género en los videojuegos como un futuro campo de investigación. Por lo tanto, el trabajo que aquí se presenta pretende contribuir a cubrir ese hueco académico dentro del campo de la localización de videojuegos.

1.3. OBJETIVOS E HIPÓTESIS

El objetivo principal de este trabajo es analizar si el lenguaje del videojuego *Assassin's Creed Odyssey*, tanto en versión original como en su localización al español, es neutro o si tiene en cuenta el género de la protagonista y no utiliza el masculino como genérico. Entre los objetivos secundarios, están:

- , la creación de una serie de técnicas que ayuden a hacer inclusivo un texto;
- , la aportación de propuestas de mejora en los casos pertinentes;
- , la creación de una clasificación de aquellos elementos que ayuden o impidan a neutralizar el lenguaje.

La distribuidora del videojuego ha seguido una estrategia de marketing de visibilización de la mujer, como se puede ver en publicaciones en redes sociales en las que *Kassandra* es la protagonista de un tráiler de lanzamiento (*Assassin's Creed ES*, 2018) o se ha contratado a dos de las deportistas más importantes del panorama español (Ortega, 2018). Teniendo en cuenta esta estrategia y los objetivos planteados, la hipótesis relacionada con el objetivo principal que se intentará verificar es que el lenguaje empleado estará adaptado al contexto real (es decir, que se hace referencia tanto a varones como a mujeres) y será correcto desde la perspectiva del lenguaje no sexista y neutro tanto si se inicia la partida con *Kassandra* como si se inicia con *Alexios*. Además, se plantean dos hipótesis secundarias pero basadas también en el objetivo principal. Se prevé que en las redes sociales se seguirá esta tendencia de visibilización de la mujer y se utilizará un lenguaje igualmente neutro y sin marcas de género innecesarias. Asimismo, los problemas relacionados con los diálogos principales se habrán solucionado con código, mientras que el texto más genérico se solucionará con un uso neutro del lenguaje.

1.4. ESTRUCTURA

El trabajo se compone de seis capítulos. El primero de ellos, denominado *introducción*, presenta el tema, los objetivos, las hipótesis y la justificación académica. El segundo capítulo es el marco teórico, en el que se expone la base en la que se sustentará el posterior análisis. Está dividido en tres secciones: «Datos demográficos del sector de los videojuegos», «La localización de videojuegos» y «Género y traducción».

La primera recoge datos sobre quién hace uso de los videojuegos y desmitifica al prototipo de persona usuaria. La segunda presenta los conceptos principales de la localización, hace un repaso histórico y se centra en las dificultades de la traducción de videojuegos. Finalmente, la tercera sección se centra en la explicación de las distintas corrientes que relacionan los estudios de género con la traducción y la traducción audiovisual (TAV) y las posibilidades que tienen el inglés y el español para crear un lenguaje sin género marcado según las distintas guías que hay ya publicadas.

El tercer capítulo es el corpus y la metodología. El corpus que se analizará en este trabajo está formado por textos relacionados con el videojuego *Assassin's Creed Odyssey*, por lo que se expondrá una breve información sobre la saga y la película, ya que esta influyó en la terminología utilizada en los juegos posteriores. Dado que el tema de este trabajo es novedoso, la metodología empleada para el análisis es creación original de la autora.

El capítulo 4 («Análisis») está formado por el estudio de paratextos de marketing, de los trofeos y del texto del videojuego. La información se presentará en tablas y se hará una propuesta de mejora de los ejemplos seleccionados siempre que sea apropiado. Se incluye además un apartado final que resume los hallazgos principales.

Por último, un breve capítulo de conclusión cerrará el proyecto. Irá seguido, además, de la bibliografía y los anexos del trabajo: «Fichas técnicas de los videojuegos principales de la saga», «Ficha técnica de la película *Assassin's Creed*», «Listado completo de los trofeos del videojuego», «Gráfico de Google Ngrams sobre la frecuencia de *vástaga*», «Listado completo del equipo del videojuego», «Fichas no incluidas en el análisis», «Intervenciones de los PNJ extraídas del videojuego» y «Resumen general del análisis».

CAPÍTULO 2 – MARCO TEÓRICO

En este capítulo se recogen los fundamentos teóricos sobre los que se basará el posterior análisis. En el primer apartado se proporcionarán una serie de datos demográficos con los que se intentará desmitificar que el sector de los videojuegos es masculino en su mayoría, seguido de una aproximación a la localización de videojuegos y sus principales dificultades. Finalmente, se relacionará el mundo de la traducción con cuestiones de género y lenguaje no sexista.

2.1. DATOS DEMOGRÁFICOS DEL SECTOR DE LOS VIDEOJUEGOS

A pesar de que los estereotipos digan lo contrario, las personas que juegan a los videojuegos forman cada vez un colectivo más heterogéneo en todos los sentidos, género incluido. Las estadísticas, además, apoyan estos hechos y ayudan a integrar a la mujer en un ámbito en el que un varón joven era el jugador prototípico.

En Estados Unidos, el segundo país con el mayor mercado de videojuegos del mundo después de China, no existen grandes diferencias entre el número de mujeres y varones que juegan. Según la Entertainment Software Association (ESA) (2011 - 2018), en 2018, el 45 % de las personas que jugaban eran mujeres, mientras que diez años antes, en 2008, la cifra estaba en el 40 %. El porcentaje ha variado (en 2014 las mujeres llegaron a ser el 48 % de las personas que juegan), pero en general se ha mantenido estable, como se puede observar en la tabla 1. En Canadá, otro de los diez países más importantes en cuanto a beneficios de la industria del videojuego según datos de Newzoo (enero de 2019), las cifras están más igualadas, ya que en 2017 las mujeres formaban el 49 % de quienes jugaban a videojuegos (Entertainment Software Association of Canada «ESAC», 2018).

Tabla 1. Proporción de la población usuaria según el género en EE. UU. y Canadá
Fuente: ESA, ESAC, datos de 2011 a 2018

	ESTADOS UNIDOS		CANADÁ	
	Mujeres	Varones	Mujeres	Varones
2011	42 %	58 %	38 %	62 %
2012	47 %	53 %	46 %	54 %
2013	45 %	55 %	46 %	54 %
2014	48 %	52 %	48 %	52 %
2015	44 %	56 %	48 %	52 %
2016	41 %	59 %	49 %	51 %
2017	41 %	59 %	49 %	51 %
2018	45 %	55 %	-	-

En Europa, las diferencias se acortan. Según los datos recopilados por ISFE (Interactive Software Federation of Europe) y Gametrack (s. f.), en el último trimestre de 2011 las mujeres suponían el 45 % de la población usuaria de videojuegos en Reino Unido, el 47 % en Alemania y el 50 % en Francia. Los datos más recientes (del cuarto trimestre de 2017) nos muestran que estas cifras apenas han variado: en Reino Unido y en Alemania se han mantenido, y en Francia las mujeres eran el 51 % de la población usuaria tal y como se puede apreciar en la tabla 2.

Tabla 2. Proporción de la población usuaria según el género en Europa durante el último trimestre de cada año
Fuente: Gametrack (2011-2017)

	REINO UNIDO		FRANCIA		ALEMANIA		ESPAÑA	
	M.	V.	M.	V.	M.	V.	M.	V.
2011	45 %	55 %	50 %	50 %	47 %	53 %	-	-
2012	47 %	53 %	49 %	51 %	46 %	54 %	47 %	53 %
2013	45 %	55 %	50 %	50 %	47 %	53 %	45 %	55 %
2014	44 %	56 %	51 %	49 %	48 %	52 %	46 %	54 %
2015	43 %	57 %	51 %	49 %	48 %	52 %	47 %	53 %
2016	43 %	57 %	52 %	48 %	49 %	51 %	44 %	56 %
2017	45 %	55 %	51 %	49 %	47 %	53 %	44 %	56 %

El colectivo español no parece diferenciarse del colectivo europeo o norteamericano. En 2012, las mujeres llegaron a ser el 47 % del total de personas usuarias (PU), mientras que en 2018 el porcentaje apenas había variado, ya que la cifra, aunque había bajado ligeramente, se encontraba en un 41 %, en la línea de la media europea.

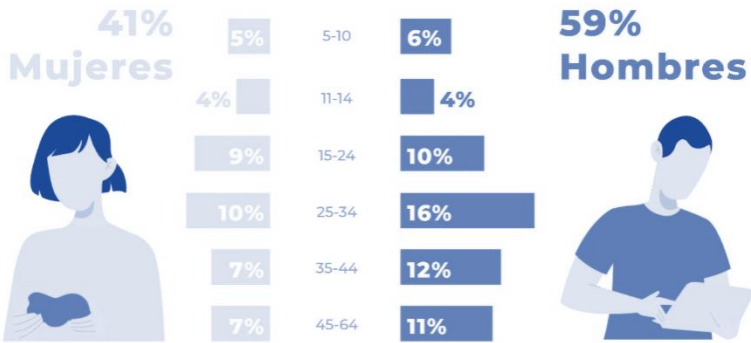


Figura 1. Demografía de las personas jugadoras de España
Fuente: AEVI (Asociación Española de Videojuegos) (2019a)

Estas estadísticas demuestran que la mujer está plenamente integrada como usuaria del sector de los videojuegos y, por lo tanto, este debería adaptar el lenguaje que utiliza para dirigirse a la población consumidora de forma que incluya a cada una de las personas que la forman.

2.2. LA LOCALIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS

En este apartado se presentarán los conceptos clave propios de la localización de videojuegos y se hará un repaso histórico de los diversos avances que han afectado al campo. Se hará mención a los diferentes géneros de videojuegos y a la complejidad de crear una clasificación estándar. Finalmente, se destacarán las principales dificultades a las que se debe enfrentar un equipo de localización, haciendo especial énfasis en los problemas que implica el género.

2.2.1. CONCEPTOS CLAVE

Antes de adentrarse en los entresijos de la localización de videojuegos, se deberá esclarecer la definición de videojuego² y lo que implica localizar uno. Para este trabajo se han seleccionado dos definiciones por su relevancia y las características que destacan.

En primer lugar, Gonzalo Frasca (2001, p. 4) propone lo siguiente «any forms of computer-based entertainment software, either textual or image-based, using any electronic platform such as personal computers or consoles and involving one or multiple players in a physical or networked environment». En la misma línea, Miguel Ángel Bernal Merino (2006, p. 26) sugiere definir videojuego como «an interactive multimedia form of entertainment, powered by computer electronics, controlled by a keyboard or a mouse (or other peripherals like game controllers or steering wheels), and displayed on some kind of screen».

Ambas definiciones son bastante amplias y se complementan la una a la otra. Además, recogen la esencia de los videojuegos, que se ha mantenido invariable pese a haber vivido una evolución acelerada durante los últimos años debido a los avances tecnológicos. Carme Mangiron (2007) propone una definición desde el punto de vista de la traducción: «a video game could be defined as an interactive multimedia text that combines words, images and sound, and whose main objective is to entertain».

De este modo, se puede concluir que los videojuegos presentan las siguientes características fundamentales:

² Se utilizarán indistintamente los términos juego y videojuego por motivos estilísticos.

- , Son software.
- , Son multiplataforma.
- , Involucran a una o más personas.
- , Son interactivos.
- , Su función es lúdica y de entretenimiento.
- , Involucran a diferentes medios.

Bernal Merino (2015), en su libro *Translation and Localisation in Videogames: Making Entertainment Software Global*, añade una característica más a los videojuegos: su capacidad para ser adaptados al mercado en el que se van a vender. Esto los aleja de otros productos audiovisuales, como las películas y las series.

Esta adaptación hace referencia a la localización, que, en general, Bert Esselink (2000, p. 3) define como «taking a product and making it linguistically and culturally appropriate to the target locale (country/region and language) where it will be used and sold». Heather Chandler, en su libro *The Game Localization Handbook* (2005, p. 12) se refiere a la localización de videojuegos concretamente como «the process of translating the game into other languages». Es notable mencionar que la definición de Chandler hace alusión únicamente a la parte lingüística, aunque es cierto que en el resto del libro incluye otros aspectos que no están relacionados con la traducción en el proceso de localización.

Para LISA (Localisation Industry Standards Association, fundada en 1990 y disuelta en 2011), no se podría pensar en localización sin mencionar también la globalización y la internacionalización (Bernal Merino, 2015). La apertura de los mercados internacionales en la década de 1970 y el auge de la industria del software y la localización en la década de 1980 estableció un mundo globalizado y recalcó la necesidad de crear productos cuya adaptación a las distintas regiones fuese sencilla y no requiriese una dedicación muy ardua (Bernal Merino, 2015; Minako O'Hagan, 2005).

Este proceso, denominado *internacionalización*, era cada vez más necesario conforme la competencia entre los distintos mercados complicaba la tarea de satisfacer a las PU (Cooke, Philip, 1992, p. 212-3). Esto quiere decir que, para que el producto tuviese éxito, el capitalismo y la cultura de mercado exigían adaptarlo a la región a la que este estuviese destinado. Lo que la internacionalización consigue es que el producto, en este caso el videojuego, se pueda adaptar de forma más sencilla lingüística, técnica, cultural y legalmente a cada región que va a recibirlo, puesto que la localización se incluye en el proceso de desarrollo desde el principio (Bernal Merino, 2015, p. 85).

Gracias a todos estos conceptos, englobados bajo las siglas GILT (globalización, internacionalización, localización y traducción), el sector de los videojuegos ha visto cómo se catapultaban sus beneficios, ya que los productos pasaban a estar disponibles para un mayor número de PU en distintos lugares del mundo.

Para cerrar este apartado, a la autora le gustaría destacar que utilizará el término *traducir* cuando los procesos que intervengan sean puramente lingüísticos y *localizar* cuando se hable de forma más general y se haga referencia también a las adaptaciones que vayan más allá del texto.

2.2.2. REPASO HISTÓRICO DE LA LOCALIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS

Como ya se ha mencionado anteriormente, la industria de los videojuegos es capaz de mover grandes cantidades de dinero, y no solo eso, sino que es capaz de crear los mismos beneficios y la misma anticipación que el mundo del cine (Bernal Merino, 2006). Esto hay que agradecerse en gran medida a la localización, que desde sus inicios ha ayudado enormemente al crecimiento exponencial de los ingresos de esta industria (Bernal Merino, 2006; Bernal Merino, 2015).

Los primeros videojuegos se desarrollaron en Estados Unidos y Japón, y, en general, no había necesidad de traducir porque solían utilizar términos en inglés, como el archiconocido *game over* de *Space Invaders* (Taito Corporation, 1978). Los juegos solían ser sencillos y los personajes no eran propios de una cultura específica (O'Hagan y Mangiron 2013).

Japón fue de los primeros que tuvo en cuenta la necesidad de alterar ciertos aspectos para llegar mejor al mercado meta (Bernal Merino, 2011). Así, se puede ver en el caso de *Pac-Man* (Namco, 1980) que comenta Chris Kohler (2005), en el que no solo se le cambió el título al videojuego, sino que también se modificaron los nombres de los populares fantasmas para que resultasen más llamativos para el público estadounidense. Este tipo de adaptación, sobre todo de nombres de personajes, se repitió en otros videojuegos, como por ejemplo *Donkey Kong* (Nintendo Research & Development, 1981). La tecnología, que avanzaba a pasos agigantados, ayudaba a que los juegos no necesitasen grandes cambios. Además, los caracteres japoneses solo se podían representar con imágenes (Unicode se inventó en 1991), de modo que era más fácil hacer los juegos con el texto en inglés (Bernal Merino, 2011), por lo que el texto susceptible a ser traducido era mínimo.

La década de 1980 trajo consigo la invención de las consolas. Atari dominó el mercado hasta que las empresas japonesas Sega y Nintendo se abrieron paso. El proceso de localización apenas había cambiado, puesto que se hacía según el éxito de los juegos en el mercado local, lo que quiere decir que, al ser una consecuencia de las ventas, la internacionalización durante el desarrollo es inexistente (Corliss, Jon, 2007). Es a partir de este momento en el que el texto comienza a tener verdadera importancia en los videojuegos (Méndez González, Ramón, 2015).

Asimismo, los limitados avances tecnológicos permitieron introducir las primeras cinemáticas, que venían acompañadas de un texto que utilizaba una técnica similar al subtítulo. Se puede considerar que este es uno de los primeros acercamientos entre la localización de videojuegos y la traducción audiovisual. También se aumentó la capacidad de almacenamiento, y, con ello, la cantidad de texto traducible, que estaba sujeto a las adaptaciones al mercado de destino. Esto se puede observar en cómo las traducciones son cada vez más libres y creativas, lo que demuestra que cada vez se tenía más en cuenta la función lúdica y de entretenimiento de los videojuegos (O'Hagan y Mangiron, 2013).

Conforme avanzaba el tiempo, la localización del empaquetado del juego y de los manuales pasó a ser la norma para las desarrolladoras y distribuidoras que se dieron cuenta de que podrían aumentar sus ventas si realizaban esa pequeña inversión. Gracias a esto surgió el acrónimo E-FIGS (English, French, Italian, German, Spanish), que sigue en uso hoy en día y se considera el número mínimo de lenguas a las que se localizan la mayoría de juegos. La priorización de estos idiomas está relacionada con el número de PU de equipos informáticos, los ingresos per cápita y la demanda de nuevas formas de entretenimiento (Bernal Merino, 2011).

La estrategia cambia a partir de los noventa, ya que se empieza a dar la «localización parcial», un término acuñado por Chandler (2005), que consiste en traducir también la interfaz de usuario, además de proporcionar subtítulos para las cinemáticas y las animaciones del juego. Este método de localización hizo que los juegos fuesen más accesibles al habilitar la opción de los subtítulos intralingüísticos.

Sin embargo, la tecnología no se detuvo y siguió avanzando. Las mejoras en el audio posibilitaron la introducción de diálogos doblados. Así nace la denominada «localización completa», que consiste en tratar a las PU de los mercados meta en locales al traducir y doblar todos los diálogos. De esta forma, la localización de videojuegos cada vez se

acerca más a la traducción audiovisual, puesto que también se emplearon gráficos 3D y cinemáticas que utilizaban técnicas muy similares (doblaje y subtitulación). En general, estos avances consiguieron que la jugabilidad progresase, aunque fue en detrimento de la accesibilidad.

Uno de los modelos más extendidos hoy en día y que nació a partir de los años 2000 fue el denominado *sim-ship* (*simultaneous shipment*), que quiere decir que el juego estará disponible en todos los países al mismo tiempo. Este modelo tiene grandes implicaciones para la localización de videojuegos, puesto que ahora se trabaja sobre un proyecto en desarrollo que no está terminado y que además va a sufrir modificaciones. Se utilizaba principalmente para los juegos de Reino Unido y Estados Unidos. Japón no lo ha empleado hasta hace relativamente poco (O'Hagan y Mangiron, 2013). El modelo *sim-ship* se utiliza para aprovechar una estrategia de marketing internacional y minimizar la piratería (Bernal Merino, 2011).

Por último, cabe destacar que el modelo de producción de los videojuegos ha cambiado enormemente. Durante las décadas de los setenta y los ochenta, era común encontrar videojuegos con grandes ventas que habían sido creados por una sola persona, algo posible por la sencillez de la tecnología (Newman, James, 2004). En la actualidad, las producciones de videojuegos son cada vez más costosas y cada vez requieren más profesionales y expertos (O'Hagan y Mangiron, 2013). Por ejemplo, la saga *Assassin's Creed* (AC) suele tener un equipo de historiadores que velan por la fidelidad histórica de los videojuegos (Lobo, Iván F., 26 de febrero de 2019). En la penúltima entrega (*Assassin's Creed Origins*), lanzaron además una modalidad llamada *modo Descubrimiento*, que permite jugar viendo únicamente la información histórica, por lo que, además de entretener, también sirve como herramienta educativa (Ubisoft, 10 de febrero de 2018).

2.2.3. CLASIFICACIÓN DE VIDEOJUEGOS SEGÚN EL GÉNERO

En la actualidad, resulta muy complejo crear una sola clasificación que sea capaz de englobar a todos los videojuegos. Estamos en un punto en el que tienen un comportamiento similar al de las películas, como señalan Kate Berens y Geoff Howard (2002). Los géneros son flexibles y a su vez se subdividen en subgéneros aún más flexibles y volubles.

En general, no se crea un juego pensando en el género, sino en el tipo de mecánicas que se quieren implementar y en la jugabilidad que se le quiere dotar. De esta forma, han visto la luz nuevas clasificaciones cada vez más populares, que incluyen géneros como los videojuegos de mundo abierto o *sandbox*,³ por ejemplo, que ya son populares en las revistas especializadas en videojuegos (García, Enrique y Cano, Jorge 2018; Martínez, David, 2018).

También han surgido otros géneros gracias a la popularidad que se han labrado algunos juegos, como es el caso del género *metroidvania*, que surgió como consecuencia de que *Castlevania: Symphony of the Night* (Konami, 1997) mezclas mecánicas propias⁴ de la saga *Castlevania* (Konami, 1986) con la saga *Metroid* (Nintendo Research & Development, 1986). Otros juegos que han originado géneros nuevos son *Dark Souls* (From Software, 2011) y *Rogue* (Wichman, Glenn y Epyx, 1980), que respectivamente crearon los juegos tipo *souls*⁵ y los *roguelike*⁶ (Delgado Osuna, Manuel, 2016; León, Jonathan, 2015; Alonso, Álvaro, 2018).

Igualmente, la clasificación depende de la región en la que nos encontremos, como indican O'Hagan y Mangiron (2013). Así, los tipos de juegos más populares en una localización estarán más desarrollados que los demás. A continuación, aparecen varias clasificaciones. En primer lugar, se incluye una tabla realizada según los análisis de diferentes especialistas en el tema extraída de O'Hagan y Mangiron (2013).

Tabla 3. Lista de géneros de videojuegos según especialistas

Fuente: James Newman (2004), David MacCarthy et al. (2005, pp. 53-55), Aphra Kerr (2006, pp.38-41) y Simon Egenfeldt-Nielsen et al. (2008) citados en O'Hagan y Mangiron (2013)

GÉNERO	EJEMPLO
<i>Action</i>	<i>Monster Hunter Tri</i> (Capcom, 2009)
<i>Adventure</i>	<i>Resident Evil 5</i> (Capcom, 2009)

³ «Género de videojuego que ofrece al jugador una variada jugabilidad y una gran libertad para explorar un mundo abierto y realizar misiones secundarias, en el que la historia principal solo evoluciona mediante misiones de historia». (Moreno García, Luis Damián, 2015, p. 70).

⁴ Estas características, como se explica en el artículo de Alonso (2018), consisten en localizar el videojuego en un mundo abierto, pero con zonas bloqueadas a las que se accederá mediante habilidades u objetivos que se consiguen de forma posterior (del videojuego *Metroid*) y por añadirle elementos propios de un RPG (*roleplaying games*), como un sistema de niveles, un equipo compuesto por diversas armas, tiendas... (del videojuego *Castlevania*).

⁵ Delgado Osuna (2016) comenta que las mecánicas del videojuego *Dark Souls* (From Software, 2011) que se suelen repetir en otros juegos son las siguientes: el tipo de combates y de jefes finales, la justificación narrativa de la muerte y resurrección del personaje, el sistema de mensajes que permite la comunicación asimétrica entre jugadores y su sistema de subida de niveles.

⁶ Según León (2015), un videojuego debe reunir las siguientes características para ser considerado *roguelike*: «[tener] niveles generados aleatoriamente y basados en casillas, objetos con efectos que cambian en cada partida, combates por turnos, experiencia monojugador y muerte permanente».

GÉNERO	EJEMPLO
<i>Racing</i>	<i>Mario Kart Wii</i> (Nintendo, 2008)
<i>Shooter</i>	<i>Half-Life</i> (Valve Corporation, 1998)
<i>Platform</i>	<i>Prince of Persia: The Sands of Time</i> (Ubisoft, 2003)
<i>Puzzle</i>	<i>Portal</i> (Valve Corporation, 2007)
<i>Roleplaying</i>	<i>Baldur's Gate</i> (BioWare, 1998)
<i>MMOG (massive multiplayer online games)</i>	<i>World of Warcraft</i> (Blizzard Entertainment, 2004 –)
<i>Simulation or god games</i>	<i>Black & White</i> (Lionhead Studios, 2001)
<i>Strategy</i>	<i>Civilization</i> (MicroProse, 1991)
<i>Sports</i>	<i>Wii Sports</i> (Nintendo, 2006)
<i>Serious games</i>	<i>September 12th</i> (Newsgaming, 2003)
<i>Social games</i>	<i>Pet Society</i> (PlayFish, 2008)

La tabla 4, a continuación, resume los distintos géneros que reconocen Meristation, Vandal y HobbyConsolas, tres de los portales en línea más populares sobre videojuegos. Aunque son muy similares a la clasificación anterior, podemos observar que hay algunos géneros más desarrollados, ya que dos de ellos incluyen aventura gráfica como género principal y no como subgénero, por ejemplo.

Es interesante también observar que tanto en la clasificación hecha por especialistas como en la clasificación de portales especializados se empiezan a ver como géneros principales ciertas mecánicas, como sería el caso de los multijugadores online o MMOG y la realidad virtual (RV).

Tabla 4. Lista de géneros de videojuegos según portales especializados
Fuente: Meristation (s. f.), Vandal (s. f.) y HobbyConsolas (s. f.)

MERISTATION	VANDAL	HOBBYCONSOLAS
Acción	Acción	Acción
Aventura	Aventura	Aventura
Aventura gráfica	Aventura gráfica	—
Deportes	Deportes	Deportes
Conducción	Velocidad	Velocidad
Estrategia	Estrategia	Estrategia
Plataformas	Plataformas	Plataformas
Puzle	Puzle	Puzle
Rol	Rol	RPG
Simulación	Simulación	Simuladores
Educativo	Lucha	Lucha
	Musical	Musical
	Shooter	Shooter
	Otros	Otros
	Multijugador online	
	Realidad virtual	

Aunque un género pueda parecer muy alejado de otro en teoría, la práctica es muy diferente. Hay géneros que suelen ir de la mano, como acción y aventura, y otros que no se combinan con tanta frecuencia. En el videojuego que se va a analizar en este trabajo (*Assassin's Creed Odyssey*, desarrollado por Ubisoft Quebec en 2018) encontramos un ejemplo de lo difusa que puede llegar a ser la clasificación por géneros de un videojuego y que, aunque pertenezca a una saga ya asentada y establecida, puede evolucionar e introducir nuevas mecánicas.

Las tiendas en línea de Microsoft y de PlayStation clasifican *Assassin's Creed Odyssey* como un juego de «acción y aventura» (Microsoft Store, 2018; PlayStation™Store, 2018). Sin embargo, las tres primeras etiquetas que aparecen en Steam son «mundo abierto», «acción» y «rol» (Valve Corporation, 2018). Las categorías de «mundo abierto» y «rol» también las destacan portales especializados como Vandal (2018). Al combinar las convenciones específicas de cada género, se enriquecen la experiencia de juego. No obstante, eso hace que no solo se incluyan los aspectos positivos, sino también las dificultades que cada género entraña. Un ejemplo de esto lo encontramos en el juego que se ha analizado en este trabajo: los RPG (*roleplaying games*) utilizan una jerga muy característica que se ha debido aplicar a *Assassin's Creed Odyssey* por primera vez, como el uso de abreviaturas como «DPS», que significa «daño por segundo». El resto de los retos propios de la localización de videojuegos se exploran con mayor profundidad en la siguiente sección.

2.2.4. CARACTERÍSTICAS Y RETOS DE LA LOCALIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS

En la actualidad se invierten grandes cantidades de dinero en el desarrollo, y de forma inversamente proporcional, los videojuegos tienen cada vez una «vida útil» menos duradera (Frank Dietz, 2007). Ya no resulta extraño ver un videojuego con grandes descuentos a los pocos meses, lo que hace que se ponga una gran presión sobre todas las partes involucradas para sacar un producto de calidad y así poder aprovechar al máximo las ganancias durante la ventana de tiempo de la que dispone cada videojuego para tener éxito.

La localización es una de esas etapas del desarrollo que está muy visible en el producto final. Aunque en un principio pueda parecer una tarea sencilla, se caracteriza por presentar grandes retos a los equipos encargados de ella.

Uno de los problemas generales más destacables sería, como ya se ha mencionado en varias ocasiones, la necesidad de adaptar el producto a la cultura de llegada. Para ello, el equipo de localización deberá conocer en profundidad tanto la cultura de origen como la cultura meta, para así poder hacer un trasvase de referencias culturales. No obstante, la dificultad no se limita solo a eso, sino que también deberá detectar elementos del videojuego que puedan causar algún conflicto en la región de destino del producto final.

Además de esto, los videojuegos suelen presentar textos muy creativos y originales, llenos de juegos de palabras, chistes, etc. Esto se debe a que su función principal es el entretenimiento. Para solventar los posibles conflictos de traducción que puedan surgir durante el proceso de localización, el equipo que se encargue de traducir el videojuego deberá recurrir a la imaginación y la inventiva para hacer propuestas que hagan que la PU del producto traducido se sienta como si este fuese el original.

A continuación, se exponen con más profundidad los retos más importantes de la localización y los que más influyen en la traducción de un videojuego como *Assassin's Creed Odyssey*.

2.2.4.1. RESTRICCIÓN DE ESPACIO

En general, la localización de videojuegos se caracteriza por una gran restricción del espacio disponible para la traducción de los textos que componen el juego y la IU (interfaz de usuario). Nos podemos encontrar dos tipos de limitaciones: de caracteres y de píxeles (Méndez González y Calvo Ferrer, José Ramón, 2018). En cuanto a los límites de caracteres, según la experiencia propia de la autora de este trabajo y lo que Méndez González y Calvo Ferrer escriben (2018), las desarrolladoras suelen permitir un 10 % adicional en el texto traducido, aunque no siempre ocurre.

Las limitaciones de píxeles se dan sobre todo a la hora de localizar juegos cuya versión original estaba en un idioma asiático, principalmente el japonés. Para comprobar si la traducción se ajusta, según la experiencia profesional de la autora de este trabajo y lo comentado en la obra de Méndez González y Calvo Ferrer (2018), se suelen utilizar macros. Esto añade una dificultad más a la tarea, puesto que, al ser necesario el uso más herramientas, el paso de una a otra exige mayor concentración: como se debe editar el texto una vez más, el riesgo de introducir nuevos errores aumenta. El uso de herramientas TAO (traducción asistida por ordenador) es cada vez más indispensable en el proceso de localización de videojuegos, de este modo, el trabajo pasará por las siguientes fases:

- , La desarrolladora convertirá el juego a un archivo con texto, normalmente una hoja de cálculo.
- , A continuación, la agencia de localización exportará dicho archivo a la herramienta TAO que se utilice.
- , La persona encargada, hará la traducción en la TAO, exportará el texto a una hoja de cálculo para utilizar la macro y finalmente corregirá los cambios de nuevo en la TAO.

Como recomendación para intentar solventar los problemas que estas restricciones puedan ocasionar, Méndez González y Calvo Ferrer (2018) recomiendan la priorización de verbos más cortos (*usar* en lugar de *utilizar*) y de adjetivos breves. En casos extremos se pueden usar abreviaturas que las PU puedan llegar a entender con facilidad y que no les impida la inmersión en el juego. Para no perjudicar la calidad del texto, Chandler (2012, pp. 5-6) sugiere el uso de ventanas que permitan desplazarse horizontal y verticalmente por ellas, y si esto no fuese posible, dejar siempre espacio para al menos un 30 % más de caracteres que el texto original.

La creatividad del equipo de localización juega aquí también un papel fundamental, para así poder idear nuevas soluciones que cumplan con las limitaciones impuestas. No obstante, es importante mencionar además que las consolas de sobremesa suelen suponer menos complicaciones que las consolas portátiles, dada la resolución y el tamaño de las pantallas en las que se disfruta el videojuego (Loureiro Pernas, María, 2007).

2.2.4.2. PRESENCIA DE CÓDIGO

Los textos no siempre aparecen limpios, a veces se pueden encontrar partes de código entre lo que se traduce. Algunos de los fragmentos de código más comunes son los que se utilizan para crear saltos de línea, como `\n` y `<br>`, aunque en ocasiones pueden ser más complejos, ya que pueden indicar, por ejemplo, colores o formato.

Como comentan Méndez González y Calvo Ferrer (2018), resultaría imposible crear un listado exhaustivo con las etiquetas de código más comunes, dado que existen numerosos sistemas muy diferentes entre sí, y cada desarrolladora utiliza uno distinto. Además, algunas incluso han creado su propio motor de juego, que establece las variables lingüísticas que se usarán en el videojuego. Estos motores facilitan la tarea de localizar las variables para que puedan adaptarse de la mejor forma posible al contexto.

Asimismo, algunas desarrolladoras están empezando a utilizar motores gramaticales, que funcionan con macros y etiquetas. Todo esto significa que se le da una gran importancia a la localización desde el principio del desarrollo del videojuego y que este pasa por una profunda internacionalización. No obstante, el uso de este tipo de motores es bastante complejo y requiere una amplia experiencia para entender su funcionamiento.

También cabe destacar el uso de variables. O'Hagan y Mangiron (2013, p. 11) las definen como «[a] parameter in a software string that can be replaced by different values when certain conditions are met». Según Bernal Merino (2007), se utilizan para mejorar la inmersión de las PU, ya que permiten personalizar la forma de apelación. Para traducir variables hay que tener en cuenta la sintaxis de la lengua origen y la lengua meta, además de la ubicación de la variable en el texto traducido.

Hay veces que las variables son transparentes y permiten al equipo de localización saber qué las sustituirá en el producto final, aunque no siempre ocurre. No obstante, siempre hay que buscar la coherencia absoluta en nuestro idioma, que además presenta muchas más flexiones y variaciones que otras lenguas sintéticas, como el inglés, que es la lengua de la que se suele partir. Bernal Merino (2007) apunta además que, si el código del juego no permite incluir las opciones necesarias para que la concordancia de género y número sea la correcta, el equipo de localización se verá obligado a utilizar únicamente un género y un número, lo que reduciría drásticamente la naturalidad y el realismo del texto. Este es uno de los motivos de la importancia de una correcta internacionalización de un juego.

2.2.4.3. FALTA DE CONTEXTO

Como indican Méndez González y Calvo Ferrer (2018), los videojuegos son multimodales y están compuestos por imagen, sonido y texto. Sin embargo, el equipo de localización suele tener acceso únicamente a este último. El texto de un videojuego se organiza en cadenas independientes que pueden tener coherencia entre sí o estar inconexas. Esto se debe a que los videojuegos son unos productos muy interactivos y que dependen de las acciones de las PU para aparecer en el juego. Esto también implica que el orden de aparición de las cadenas de texto no siempre es el mismo en el juego (Bernal Merino, 2007).

Estas cadenas de texto suelen estar organizadas en una hoja de cálculo y además siempre tienen asignado una ID (*identification*). Esta ID proporcionará más o menos información

según su estructura, pero siempre se podrá consultar. Asimismo, también suele haber una columna en la hoja de cálculo dedicada a información contextual, aunque eso depende de las desarrolladoras y la información no siempre es de gran utilidad.

El contexto es fundamental para evitar errores. En la traducción de los diálogos del videojuego es esencial saber quién habla y hacia quién se dirige para minimizar así los fallos de concordancia de género y número (Méndez González y Calvo Ferrer, 2018). No obstante, este no es el único tipo de problemas que puede ocasionar la falta de contexto, sino que también causa problemas de formato, ya que no se conoce el texto que aparecerá a continuación o en qué parte del videojuego se encuentra una cadena concreta.

2.2.4.4. AMPLIA VARIEDAD DE TIPOLOGÍAS TEXTUALES

Un videojuego está formado por diferentes tipos de textos. A pesar de que la traducción de estos contenidos exige habilidades muy diversas, todos deben estar incluidos e integrados en el producto final para que el juego traducido haga sentir a sus PU como si fuesen de la región original (Mangiron, 2007). En la siguiente tabla se recoge un listado con los tipos de textos a los que se tiene que enfrentar un equipo de localización según Bernal Merino (2007).

Tabla 5. Tipos de texto implicados en la localización de videojuegos
Fuente: Bernal Merino (2007)

TEXTO	TIPO DE TEXTO	DIFICULTADES
Manual	· Textos didácticos con instrucciones para poder disfrutar del juego. · Textos técnicos y legales.	· Su traducción debe implicar cierta creatividad, pero además debe ser muy precisa debido a la parte técnica.
Caja del videojuego	· Textos publicitarios mezclados con información técnica y legal.	· Presenta problemas de espacio.
Página web oficial	· Textos publicitarios mezclados con textos periodísticos. · También contienen información técnica.	· Al igual que el resto de textos publicitarios, el equipo de localización deberá emplear la creatividad.
Diálogos para doblaje o subtítulo	· Diálogos presentados normalmente en tablas u hojas de cálculo separados por cada interacción de los personajes.	· Son textos que deben resultar naturales y orales. · Los subtítulos tienen la dificultad añadida de la limitación de espacio y el hecho de que son textos que deben parecer orales pero aparecen de forma escrita.
IU (interfaz de usuario)	· Suelen ser textos que describen las diferentes funciones del juego, por lo que pueden variar. · Incluyen la parte más técnica de las opciones y la configuración gráfica.	· Normalmente son el tipo de texto que presenta una mayor restricción de caracteres.

TEXTO	TIPO DE TEXTO	DIFICULTADES
Gráficos con texto	· Presenta textos muy variados, desde el propio título del juego hasta la clasificación por edades.	· Se presenta en formato de imagen. A veces se utiliza uno que admite varias capas, aunque si no es el caso, su localización implicaría el uso de otras herramientas.

Como se puede ver, no todos los textos aparecen en el propio videojuego, sino que algunos son paratextos. Según Gérard Genette (2001, citado en Méndez González y Calvo Ferrer, 2018):

[...] son paratextos los acompañamientos que envuelven a cualquier obra escrita, a saber: título, subtítulo, intertítulo, prólogo, epílogo, notas, dedicatorias, anuncios, vocabularios, aspectos gráficos; en definitiva, aquellos mensajes verbales y no verbales que se sitúan alrededor del texto e incluso fuera de él, como entrevistas a los escritores, críticas, correspondencia privada, etcétera. Según el lugar en el que se sitúen en la obra, se distingue entre peritextos (elementos que aparecen físicamente en la obra) y epitextos (incluyen aquellos mensajes que se sitúan alrededor del texto, pero a cierta distancia, pues siempre se dan en el exterior de la obra).

Esta clasificación se puede ver aplicada a los videojuegos en la siguiente tabla, extraída de Méndez González y Calvo Ferrer (2018):

Tabla 6. Ejemplos de paratextos relacionados con la localización de videojuegos
Fuente: Méndez González y Calvo Ferrer (2018)

EJEMPLOS DE PERITEXTOS	EJEMPLOS DE EPITEXTOS
Manuales digitales Banda sonora Personajes Enemigos Escenarios Simbología en los entornos Textos en los entornos Elementos culturales	Manuales Publicidad Guías de estrategia Novelas y cómics Carátulas Publicidad Textos legales Páginas web Documentales de Cómo se hizo Análisis y reseñas en prensa

A pesar de que ya se hace una localización parcial o completa en prácticamente la mayoría de los casos (lo que incluye la traducción de los elementos paratextuales), el equipo de localización no suele tener mucho peso en la toma de decisiones sobre las modificaciones y adaptaciones a las que se someten estos textos. Estos cambios los deciden las altas esferas de las desarrolladoras y distribuidoras. En muchas ocasiones, además, suelen ser

personas que no conocen el producto o la cultura meta (Méndez González y Calvo Ferrer, 2018).

Cabe destacar especialmente la traducción de textos publicitarios. Su localización es una novedad en el sector, ya que antes se encargaba de ellos el equipo de marketing. En el mundo de los videojuegos, la publicidad juega un papel fundamental, y hasta el más mínimo detalle puede suponer el éxito o el fracaso del videojuego en cuestión. Méndez González y Calvo Ferrer (2018) engloban entre los textos publicitarios que son susceptibles de ser traducidos a los siguientes:

- , Caja del juego y descripciones. Con la llegada de las nuevas tecnologías, la caja del juego y las descripciones en los portales en línea tienen como función principal captar el interés de las personas interesadas.
- , Entradas de blog, foros y páginas web. Se suelen escribir en inglés y se envían al equipo de localización para que se traduzcan a la lengua meta.
- , Redes sociales. Algunas compañías contratan *community managers* que se encarguen de llevar sus redes sociales, pero hay ciertos contenidos que se envían a empresas de localización.
- , Vídeos promocionales. En la actualidad muchas desarrolladoras crean vídeos exclusivamente para las plataformas en línea y normalmente un equipo de localización se encarga de traducirlos.
- , Otros tipos de textos, como listas de correo, *banners* publicitarios, textos gráficos, notas de prensa, hojas de producto, palabras clave, *readme*, actualizaciones, etc.

La importancia de la traducción de textos publicitarios y su correcta adaptación al mercado de llegada crece cada día, pues como ya se ha dicho, anteriormente, la «vida útil» de los videojuegos disminuye (Dietz, 2007) y una campaña de marketing que sea capaz de llegar a la población consumidora de forma eficaz resulta crucial para su éxito.

2.2.4.5. RETOS RELACIONADOS CON LA TERMINOLOGÍA

La terminología en videojuegos también presenta retos por diversos motivos. En primer lugar, es necesario familiarizarse con los términos que las compañías utilizan en su propio software y hardware. Como bien señala Loureiro Pernas (2007), una misma palabra en inglés puede requerir traducciones distintas según la plataforma en la que se vaya a lanzar el videojuego: *press* para Microsoft es «presionar», mientras que para Sony es «pulsar».

Igualmente, existe una gran variedad de videojuegos sobre numerosas temáticas muy diferentes: juegos históricos, bélicos, de ciencia ficción, etc. y cada uno emplea una terminología determinada que el equipo de localización debe saber buscar y encontrar. Dietz (2007) destaca este aspecto porque considera que la localización de videojuegos es única, ya que exige las habilidades de la traducción técnica y literaria. Loureiro Pernas (2007) también comenta que hay videojuegos tan precisos y técnicos que se han llegado a utilizar para que pilotos realicen prácticas profesionales. Tanto los proyectos más técnicos como los más creativos requieren un gran trabajo de documentación por parte del equipo de localización. Es esencial considerar también que las PU conocen a la perfección las convenciones terminológicas empleadas en sus juegos y géneros favoritos, por lo que se debe mantener la precisión y la coherencia en este sentido igualmente.

2.2.4.6. COHERENCIA EN LA INTERTEXTUALIDAD

Cada vez es más común traducir sagas: las desarrolladoras confían en ellas por su gran éxito de ventas. De los 20 videojuegos que lista AEVI (2019b) como los más vendidos de 2018, todos son nuevas entregas de sagas ya asentadas y que incluso tienen su propia legión de fans, como sería el caso de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Nintendo EPD y Monolith Soft, 2017), *Assassin's Creed Odyssey* (Ubisoft Quebec, 2018), *Pokémon: Let's Go Pikachu* (Game Freak, 2018) o *Call of Duty: Black Ops 4* (Treyarch, 2018).

Existen numerosas referencias entre los videojuegos de una misma saga y términos que se repiten, como los nombres de las armas o los de los personajes. Las herramientas TAO son muy útiles para unificar la terminología, pues posibilitan el uso de memorias de traducción y de bases de datos terminológicas (Mangiron, 2007). En la actualidad se observa también una tendencia que consiste en crear películas basadas en sagas de videojuegos, como por ejemplo *Lara Croft: Tomb Raider* (West, Simon 2001). Este es el caso además de *Assassin's Creed*, ya que se estrenó en 2016 una película basada en la saga. Henry Jenkins (2003) defiende que la colaboración entre medios sirve para enriquecer el producto siempre que se haga correctamente y cada medio explote sus puntos fuertes para explorar una nueva faceta de la franquicia. Pokémon sirve como modelo: hay manga, anime, videojuegos, películas, etc. y ningún medio prima sobre otro

porque todos los productos están bien entrelazados y exploran vertientes e historias diferentes del mismo mundo, por lo que no resulta repetitivo.

Se dan casos en los que un videojuego está basado en cómics, películas u otros videojuegos. Para poder realizar un trabajo de calidad a la hora de traducirlo, el equipo de localización debe ser experto en la cultura popular, puesto que no solo debe mantener la terminología de la fuente, sino que es muy común que haya referencias a otros juegos, libros, cómics y películas que deben ser capaces de detectar y traducir teniendo en cuenta cómo se ha hecho anteriormente (Mangiron, 2007). Estas referencias se conocen como *easter eggs*, que O'Hagan y Mangiron (2013, p. 7) definen como «hidden features or alternative narrative paths secretly embedded in a game by the designer as a surprise treat for the players». Ejemplos de videojuegos de este tipo son *La Tierra Media: Sombras de Mordor* (Monolith Productions, 2018) o *Marvel's Spiderman* (Insomniac Games, 2018), basados respectivamente en *El señor de los anillos* de J. R. R. Tolkien y el personaje de Spiderman creado por Stan Lee y Steve Ditko (1962).

Este concepto que consiste en la colaboración de diferentes medios y recursos para la creación de un producto con coherencia y cohesión es lo que define Jenkins (2003) como *transmedia storytelling*. Según se ha mencionado y según considera este autor, el éxito de esta colaboración es en gran medida lo que determina el éxito o fracaso de la franquicia en cuestión, y una de las partes fundamentales de esta coherencia es la terminología, tanto en las versiones originales como en las localizadas.

2.2.5. EL PROBLEMA DE LA CONCORDANCIA DE GÉNERO EN VIDEOJUEGOS

Algunos de los retos presentados en la sección anterior crean a su vez nuevas dificultades, entre las que se encuentra la concordancia. Este trabajo se centrará en la problemática de la concordancia de género en la traducción de videojuegos del inglés al español y, en concreto, en los retos que más influyen, que son la falta de contexto y la presencia de código.

Tal y como indica Uwe Kjaer Nissen (2002, citado en Vaida Šiaučiūnė y Vilmantė Liubinienė, 2011, p. 51):

[...] it is generally accepted that languages can be classified according to whether they show grammatical gender or not. The determining criterion of

gender is agreement, and saying that a specific language has, for example, two genders implies that there are two classes of nouns, which can be distinguished syntactically, according to the agreements they take.

El español es una lengua que muestra el género gramatical, mientras que el inglés solo transmite el género pronominal. En estos conceptos yacen la mayoría de los problemas de concordancia que encontramos en la localización de videojuegos del inglés a lenguas que tienen género gramatical, como el caso del español.

Fernando Moreiras Corral (2013) hace una propuesta de cinco estrategias para solucionar este problema que se resumen a continuación:

1. No traducir el juego. Consiste en dejar el juego íntegro sin localizar. Solo se puede aplicar a títulos de poca importancia y con poco presupuesto. No obstante, no afronta el problema, sino que lo elude, por lo que no se podría considerar una estrategia, ya que, como indica Chandler (2005), se hace porque no se tiene presupuesto para localizar el videojuego.
2. Emplear únicamente el masculino. Consiste en utilizar el masculino como genérico, algo que la RAE considera correcto en español. Moreiras Corral (2013) menciona que hay muchos videojuegos en los que esta estrategia sería válida porque todos sus personajes son masculinos. Sin embargo, también hay cadenas de texto que se localizan que aluden a las PU del juego, por lo que se debe tener en cuenta que es muy probable que haya mujeres entre dicho colectivo.
3. Evitar referencias de género. Se trata de una estrategia puramente lingüística que no siempre es viable y que según Moreiras Corral (2015) requiere bastante trabajo por parte del equipo de localización y bastante contexto. Por ejemplo, la oración *the investigator needs to find a doctor* se podría traducir como «necesitas que te curen». El autor sigue argumentando, además, que los cambios, como el de tercera persona a primera del ejemplo, deberían estar aprobados y los debe conocer todo el equipo para evitar fallos de coherencia en el videojuego. En la experiencia profesional de la autora no siempre se necesita aprobación (aunque el equipo sí debe conocer el cambio de estrategia) y no siempre se requiere «bastante contexto» puesto que lo que se pretende es subsanar esa falta. Igualmente, el trabajo necesario por parte del equipo de localización no variaría, puesto que se trata de una forma distinta de traducir.

4. Estrategia de internacionalización sencilla y uso de variables. Un software internacionalizado debe presentar ciertas características, entre las que se incluyen formas de adaptarse a las diferentes flexiones de los idiomas a los que se va a localizar un videojuego. Esto se consigue con variables como las del siguiente ejemplo: *Jack drives a white car* o *Jill drives a red van*, que se podría traducir con variables al español de la siguiente forma: [*character*] conduce [*vehicle*] (Jill conduce una furgoneta roja). Para que esta estrategia funcione, la localización se debe planificar, ya que como se puede observar, se ha incluido el artículo del sustantivo que sustituye a la variable «[*vehicle*]» dentro.

5. Internacionalización compleja y uso de macros. Implica desarrollar un código complejo y avanzado que comprenda y pueda trabajar con las normas sintácticas de todos los idiomas a los que se va a localizar el videojuego. Se suele utilizar principalmente en los MMO, ya que deben generar oraciones automáticamente por la ingente cantidad de personajes, localizaciones, objetivos y situaciones que hay en ellos. También se podrían utilizar cuando hay un alto grado de personalización (cosa que también ocurre en los MMO). Para esta estrategia se utilizan macros y variables. Microsoft (2019) define una macro como:

A set of keystrokes and instructions recorded and saved as a key combination [...] or file name. When the macro is used, all of the recorded steps are performed automatically. Macros save time by replacing a series of frequently performed steps with a simple key combination or name.

Para que las macros funcionen es necesario añadir los operandos al glosario del juego según el formato que se le haya dado en el motor gramatical que esté en uso. Por ejemplo, por cada término que se introduzca en inglés, como el sustantivo *scientist*, se deberá introducir como equivalente una entrada que siga la estructura de la macro establecida para que esta pueda recuperarla. Un ejemplo para el valor mencionado anteriormente sería el siguiente:

{n}científico{ms= "científico",mp="científicos",fs="científica",fp="científicas"}

En el caso de palabras invariables en cuanto a género, como por ejemplo el sustantivo *girasol*, en lugar de {n} se escribiría {nm} según la sintaxis de este sistema de macros. En este glosario no solo se pueden indicar palabras individuales, sino que también se pueden incluir expresiones comunes en el videojuego. Resulta interesante

además el hecho de que la variante que se introduzca como «neutra» y «principal» en la entrada es el masculino singular.

Tal y como indica Moreiras Corral (2015), el problema del uso de macros radica en que, una vez programadas, tienen límites y son sistemas cerrados que no prevén valores dispares (o que ocasionan problemas por ello). Un ejemplo de este caso lo encontramos en la diferencia de artículos en inglés y en español. En inglés existen tres posibilidades *the*, *a*, *an* y $\emptyset$, mientras que en español contemplamos más opciones: *el*, *la*, *los*, *las*, *un*, *una*, *unos*, *unas*.

El uso de macros mejora en gran medida las posibilidades que el equipo de localización posee, aunque en ocasiones estas no se ajusten por completo a la realidad de nuestro idioma. Por todos estos motivos e inconvenientes que las macros pueden causar, sigue siendo necesario el uso de estrategias lingüísticas para evitar errores de concordancia o del uso del masculino como genérico que invisibiliza tanto a las mujeres jugadoras como a las protagonistas femeninas.

Resulta notable que de las propuestas de Moreiras Corral, tan solo una se basa en recursos lingüísticos, y además está calificada como que comporta pérdidas de matices y es muy costosa para el equipo de localización. Es cierto que la internacionalización, como ya se ha comentado en apartados anteriores, es esencial en este proceso, pero también lo es el hecho de que ninguna de las estrategias aquí mencionadas parece bastar por sí sola en opinión de Moreiras Corral (2015). Por lo tanto, lo ideal sería aplicar una combinación de una buena internacionalización con una estrategia lingüística fundamentada.

2.3. GÉNERO Y TRADUCCIÓN

El lenguaje es el medio con el que la población se comunica, piensa, expresa ideas y emociones con otras personas. Según De Marco (2006), en muchas ocasiones no se es consciente de la carga ideológica que se transmite con las expresiones y palabras que se utilizan. Además, y llevando estos conceptos al campo de la traducción, la ideología de quien traduce determinará su actitud respecto al texto del que se tiene que ocupar. En sus propias palabras, la ideología es «the set of ideas, values and aims that any social system is grounded in and that steers people towards a particular cause of action and behaviour» (De Marco, 2012, p.41). No obstante, el hecho de que no siempre seamos conscientes no implica que podamos pasarlo por alto, pues dejamos huella en nuestro alrededor.

La relación entre género y traducción se ha analizado principalmente en relación a textos literarios y desde diversas perspectivas. Estos análisis han llevado al descubrimiento de mujeres que utilizaban sobrenombres masculinos para publicar sus obras y de mujeres intérpretes y traductoras que tuvieron un papel fundamental en momentos históricos. Además, la traducción, sobre todo de textos religiosos, fue durante mucho tiempo la principal vía de entrada a la vida pública de la mujer en la Edad Media (De Marco, 2012). Sin embargo, la relación no se queda aquí, puesto que De Marco (2012) defiende que género y traducción son similares en tres sentidos:

- Ambos conceptos se conciben como categorías variables. Se percibe una gran dificultad a la hora de definir de forma exacta el término «género», y lo mismo ocurre con «traducción», puesto que se han originado numerosas variantes, como por ejemplo la «transcreación».
- Ambos conceptos se consideran subordinados e «inferiores»: el género femenino estaría subordinado al masculino y la traducción al texto original.
- Tanto las mujeres (y el colectivo LGBT+ y las minorías étnicas) como quienes traducen se podrían considerar «bilingües» y «biculturales». El primer grupo debe ir más allá del lenguaje racista y heteronormativo para poder crear un lenguaje propio, mientras que las personas que traducen deben conocer por igual la lengua de origen y la de llegada para ser capaces de entender y reproducir el texto en cuestión.

Conforme la sociedad ha empezado a crear esta versión propia de su idioma y se ha dado cuenta de que la escritura y el lenguaje pueden ser una herramienta ideológica y de manipulación muy poderosa, la idea de que la traducción pueda ser un catalizador de

cambios sociales resulta cada vez menos descabellada (De Marco, 2012). A raíz de esto, Flotow (1997) señala que bastantes especialistas comenzaron a hacerse preguntas: ¿cómo usan las mujeres el lenguaje? ¿Lo utilizan de forma distinta a los varones? ¿Cómo se representa a las mujeres y a los varones en el lenguaje?

Como respuesta a estas incógnitas, surgieron dos corrientes. El enfoque radical veía el lenguaje convencional como una de las causas fundamentales de la opresión de la mujer, a través de la cual se les enseñaba su papel en el mundo. El enfoque reformista veía el lenguaje como un síntoma de la sociedad y creía que existía la posibilidad de reformarlo. Esta última corriente es la que ha dado pie a la creación de manuales de lenguaje no sexista, sobre todo en las administraciones públicas (Flotow, 1997).

Igualmente, también es destacable señalar que surgieron varias tendencias de traducción feminista, de las que Flotow (1991) destaca tres:

- *Supplementing*. Walter Benjamin (citado en Flotow, 1991) cree que complementar un texto es uno de los mejores aspectos de la traducción, puesto que lo madura y le insufla vida. De igual modo ocurre con la traducción feminista, pues quien traduce es consciente del papel que juega su intervención como mediación política.
- *Prefacing and footnoting*. Cada vez es más común que quien traduzca haga una reflexión sobre su trabajo, ya sea en el inicio de la obra o como nota a pie de página.
- *Hijacking*. Consiste en «corregir» el texto, apropiarse de él. Como ejemplos, Flotow (1991) pone la feminización del texto y la eliminación de genéricos masculinos en los lugares en los que los hubiese en el original.

En las siguientes secciones se analizará la implicación de los estudios de género en la traducción audiovisual y el uso no sexista tanto en inglés (un idioma sin género gramatical) como en español (una lengua que sí posee marcas de género).

2.3.1. ESTUDIOS DE GÉNERO Y TRADUCCIÓN AUDIOVISUAL

La aplicación de los estudios de género en la traducción audiovisual se ha dado desde la década de los 2000. La relación entre los medios y el feminismo sí tiene más antigüedad: las primeras cuestiones sobre la representación de la mujer en la pantalla se plantearon durante las décadas de 1960 y 1970 y desde entonces el tema ha recibido bastante atención (Flotow y Josephy Hernández, 2018).

En la actualidad, Flotow y Josephy-Hernández (2018) observan tres enfoques principales de aplicación de los estudios de género a la traducción audiovisual: el primero de ellos se centra en el análisis de material feminista en productos británicos y estadounidenses y su traducción a lenguas romances, el segundo estudia las diferencias entre las versiones dobladas y subtituladas de un mismo producto británico y estadounidense y el tercer enfoque analiza el trato de los colectivos LGBT+ en productos audiovisuales y su traducción.

De forma más específica, el primer enfoque examina la precisión con la que los matices y contenidos de corte feminista se transmiten a ciertas lenguas romance, como el francés, el italiano o el español. Autoras como Diana Bianchi (2008, citada en Flotow, 2018) sugieren que la censura a la que se llegan a ver sometidos estos productos tiene el fin de satisfacer a las distribuidoras.

El segundo enfoque ha observado que los productos analizados se han preparado para audiencias de mentalidades diferentes. Según Anna-Lise Feral (2011), y como ya se ha mencionado anteriormente, el doblaje, al ser más caro y llegar a más población, se adapta según los deseos de las productoras: se neutraliza según lo que estas consideran que la audiencia quiere ver. No obstante, este mismo estudio de Feral (2011) muestra como la versión subtitulada al francés mantiene las actitudes y referencias feministas de la versión original.

El tercer enfoque examina las cuestiones de género de las orientaciones sexuales no binarias y su representación en el lenguaje a través de la traducción. La lengua de origen suele ser el inglés, que según dicen, ha logrado desarrollar un amplio vocabulario. Elizabeth Sara Lewis (2010) e Irene Ranzato (2012) comentan que en italiano y español este vocabulario es insuficiente e incluso inexistente. Otro problema lo encontramos en las posibilidades que ofrece el inglés para ser ambiguo y no marcar el género. Estas mismas autoras (Lewis, 2010 y Ranzato, 2012) creen que quienes traducen no siempre se dan cuenta de la intencionalidad de estas ambigüedades.

En el ámbito de los videojuegos, empiezan a surgir capítulos como el mencionado en el apartado anterior⁷ de Moreiras Corral (2015) denominado *El tratamiento del género en la traducción de videojuegos inglés-español* y artículos como *Gender-inclusive language in games and its localization challenges*, escrito por Cristina Pérez y Leticia Sáenz (2019).

⁷ «2.2.5. El problema de la concordancia de género en videojuegos».

El primero de ellos (Moreiras Corral, 2015) se decanta por estrategias de internacionalización y descarta, en general, las soluciones lingüísticas por el esfuerzo que requieren. El segundo, no obstante, se centra en el lenguaje inclusivo para los colectivos LGBT+, algo que también requiere atención pero se desvía del tema de este trabajo. A pesar de esta nueva tendencia, el uso de lenguaje inclusivo desde una perspectiva de género en videojuegos no ha sido estudiado en profundidad, tal y como recalcan Flotow y Josephy-Hernández (2018).

2.3.2. EL USO DEL LENGUAJE NO SEXISTA EN INGLÉS

El Parlamento Europeo define el lenguaje neutro de la siguiente forma:

Gender-neutral language is a generic term covering the use of non-sexist language, inclusive language or gender-fair language. The purpose of gender-neutral language is to avoid word choices which may be interpreted as biased, discriminatory or demeaning by implying that one sex or social gender is the norm. Using gender-fair and inclusive language also helps reduce gender stereotyping, promotes social change and contributes to achieving gender equality.

(Parlamento Europeo, 2018, p. 3)

Recientemente se han empezado a desterrar ciertos términos ya establecidos entre la sociedad porque se consideraban discriminatorios porque, por ejemplo, utilizaban terminología masculina (*businessman*) o porque la versión en femenino del sustantivo parecía otorgar un estatus inferior al equivalente masculino (*steward/stewardess*) (Oxford University Press, s. f.). Para evitar el uso de estas expresiones que pueden resultar insultantes e irrespetuosas varias instituciones han creado una serie de recomendaciones para que resulte más sencillo neutralizar el lenguaje. Las siguientes técnicas se han extraído de las recomendaciones de Oxford University Press (s. f.), del Parlamento Europeo (2018), de UN Women (2017) y de MacKenzie Kassab en el portal de Harvard (s. f.):

- Favorecer el uso de terminología y expresiones neutras, sobre todo cuando el género de la persona no es relevante. Hay ciertos morfemas cuyo significado denota que la mujer ostenta un estatus inferior a su equivalente masculino, como sería el caso

de *-stress* en *headmistress*. Por ello, se recomienda emplear en lugar de *headmaster* o *headmistress* la palabra *head teacher*.

- , Evitar el uso de *man*, *boy* y sus derivados como forma genérica. En lugar de utilizar *mankind*, se prefiere el uso de *humankind* o *human race*.
- , Evitar el uso de *he/his* y sus derivados como forma genérica. Para evitar este caso, existen varias propuestas. En primer lugar, la ONU admitiría el uso de la barra (*s/he*) para incluir a ambos colectivos, aunque el Parlamento Europeo rechaza esta sugerencia porque entorpecería la lectura. En segundo lugar, se suele utilizar el desdoblamiento *he or she* o su derivado *his or her*. No obstante, si se deben hacer muchas repeticiones a lo largo del texto, consideran que puede resultar pesado y cargado. Existe una tercera alternativa, que sería el uso del pronombre *they* y sus derivados como pronombre neutro. Se suele utilizar cuando no se sabe el género de la persona, no se quiere decir o la oración podría ser aplicable a cualquier persona. Esta última alternativa despierta controversia hoy en día. Hay gente que cree que no se ajusta a las normas gramaticales, aunque, como afirma Harvard, el uso de *they* como pronombre neutro se ha documentado hasta en textos de Shakespeare del siglo XVI. Resulta interesante, además, que se podría estar formando un neologismo, tal y como lo recoge el Parlamento Europeo, puesto que se ha observado el uso de *themselves*, aunque de momento no lo recomiendan en sus textos.

Otras técnicas son la feminización y neutralización mediante el sufijo *-person* de títulos y cargos, además del uso de formas femeninas y masculinas a lo largo de un mismo texto, como en el ejemplo que aparece a continuación extraído de la guía de UN Women (2017, p. 4):

Whoever she is. Wherever he lives. Every child deserves a childhood. A future. A fair chance. That's why UNICEF is there.

No obstante, el Parlamento Europeo (2018, p. 10) rechaza categóricamente este uso.

Muchas de las críticas que recibe el lenguaje neutro y no sexista en la actualidad es que es innecesario y que dificulta la lectura, sin embargo, empieza a haber estudios que demuestran lo contrario. Un experimento llevado a cabo en Harvard ha demostrado que las mujeres se sentían menos incluidas y motivadas cuando se empleaba el masculino como genérico para referirse a ellas (Stout, Jane G. y Dasgupta, Nilanjana, 2011). Otro estudio concluyó que las diferencias entre la comprensión de dos textos, uno escrito con lenguaje de género marcado y otro con lenguaje neutro, eran prácticamente inexistentes

(Friedrich, Marcus C. G. y Heise, Elke, 2019). Estos datos nos sirven para arrojar luz sobre la gran importancia que tiene el lenguaje neutro y no sexista.

2.3.3. EL USO NO SEXISTA DEL LENGUAJE EN ESPAÑOL

No se puede dudar del poder de la palabra: gracias a ella nos comunicamos, somos capaces de pensar y de tener un ideario en el que basar nuestra realidad. Sin embargo, cuando algo que existe no se nombra y no tiene presencia en nuestro lenguaje, se olvida. Encontramos ejemplos en la literatura, como el caso de *1984*, escrita por George Orwell (1949). En esta novela se impone una neolengua que elimina todas las palabras que el partido totalitario de la historia asocia con la libertad de pensamiento. Si se niega la existencia de esos términos, no se pensará en ellos. En la guía de la Dirección para la Igualdad de la UPV/EHU (2018) (a partir de ahora citada como UPV/EHU) se relaciona esto con el principio en el que se han basado numerosas guías sobre el uso no sexista del lenguaje: «Lo que no se nombra no existe».

Según María José Sánchez Apellániz (2009, p. 255, citada en Jiménez Rodrigo, María Luisa; Román Onsalo, Marisa, y Traverso Cortes, Joaquín, 2011), el sexismo lingüístico es un «uso discriminatorio del lenguaje por razón de sexo, que puede contribuir a destacar el papel preponderante de un sexo respecto a otro, o a ocultar la presencia o contribución de uno de ellos», y a esto Teresa Meana (2002, citada en Jiménez Rodrigo, Román Onsalo y Traverso Cortes, 2011) apunta que se suele manifestar de dos formas: con el uso abusivo del masculino genérico y con el uso de duales aparentes, cuyo significado varía según el género gramatical de la palabra y que además resulta denigrante para la mujer.

La guía de la UPV/EHU (2018) recoge que en España todavía hay un fuerte rechazo al uso no sexista del lenguaje, algo que coincide con los resultados del experimento de Jiménez Rodrigo, Román Onsalo y Traverso Cortes (2011). No obstante, los estudios de género consideran fundamental el lenguaje no sexista para dar paso a una sociedad igualitaria (Unidad de Igualdad de la Universidad de Granada, s. f.) (a partir de ahora citada como «guía de la UGR»).

2.3.3.1. CONCEPTOS BÁSICOS PARA ENTENDER LA IMPORTANCIA DEL USO NO SEXISTA DEL LENGUAJE

Antes de entrar en detalle sobre los recursos que nos ofrece nuestra lengua para hablar de manera inclusiva, es necesario aclarar una serie de conceptos.

La *Nueva gramática de la lengua española* (RAE y ASALE, 2009, p. 81) define género como «una propiedad de los nombres y de los pronombres que tiene carácter inherente y produce efectos en la concordancia con los determinantes, los cuantificadores, los adjetivos y a veces con otras clases de palabras». En la guía de la Universidad de Málaga (Medina Guerra, Antonia M., 2002) se añade también que el masculino es el género no marcado y que porta un valor doble. Es específico, es decir, que nombra a varones, y además genérico, o sea, que también se puede extender a mujeres. En cambio, el género femenino solo tendría valor específico. El masculino genérico, por tanto, se podría definir de la siguiente forma:

[...] es el utilizado para referirse a hombres y mujeres mediante el uso del género gramatical masculino, utilizado como específico también para referirse al sexo masculino. [...] Desde una perspectiva exclusivamente lingüística, es correcto, pero conduce a que se interprete lo masculino como universal y contribuye a la discriminación lingüística [...].

(Guía de la UGR, s. f., p. 7)

La *Guía de comunicación no sexista* del Instituto Cervantes y Carmen Caffarel (2011) admite el uso del masculino genérico en varias instancias porque considera que un uso no sexista sería redundante. En la siguiente tabla se explica como la mayoría de los ejemplos con los que esta guía argumenta la validez del masculino genérico se podrían reformular de forma inclusiva fácilmente y sin entorpecer la comprensión del mensaje.

Tabla 7. Casos en los que el Instituto Cervantes considera aceptable el uso del masculino genérico
Fuente: Casos y recomendaciones de Caffarel y del Instituto Cervantes (2011, pp. 40-43),
comentario de elaboración propia

CASO	EJEMPLOS Y COMENTARIO
Expresiones fijas	Se recomienda «Médicos Sin Fronteras» en lugar de «Médicos y Médicas Sin Fronteras».
Referencias a grupos de mujeres y varones en los que se conoce a los componentes	Se recomienda «Marta y Antonio son los coordinadores del curso» en lugar de «Marta y Antonio son la coordinadora y el coordinador del curso». Este caso, aunque perfectamente válido, se podría reformular de la siguiente forma para evitar el masculino genérico: «Marta y Antonio coordinan el curso». La oración no pierde ningún matiz y no se dificulta de ningún modo la comprensión.
Referencias a grupos de personas indeterminadas	Se recomienda «El nuevo administrador se incorporará la semana que viene» en lugar de «El nuevo administrador o la nueva administradora se incorporará la semana que viene». Esta oración, aunque pretenda usar el masculino con valor genérico, oculta a la mujer, presenta un punto de vista androcéntrico (concepto que se explicará más adelante en este mismo apartado) y es ambigua. Se podría reformular así: «La persona a cargo de administración se incorporará la semana que viene».
Cuantificaciones de personas no específicas	Se recomienda «Cada tres años nace un millón de latinos en Estados Unidos» en lugar de «Cada tres años nace un millón de latinos, niños y niñas, en Estados Unidos». En este ejemplo se podría evitar el uso del masculino genérico «latinos» si usamos «personas latinas». Aquí podemos observar el mismo punto de vista androcéntrico que se comentaba en el ejemplo anterior.
Referencias de personas representativas	Se recomienda «No se invitó a ningún actor al estreno de la película» en lugar de «No se invitó a ningún actor ni a ninguna actriz al estreno de la película». Este ejemplo se podría hacer no sexista si utilizamos un sustantivo colectivo: «No se invitó a nadie del reparto al estreno de la película». Una vez más, el androcentrismo es el punto de vista que predomina en el ejemplo propuesto, puesto que se toma como «persona representativa» a un varón.

Ignacio Bosque (2012), en representación de la Real Academia Española, publicó un artículo en el que evaluaba una serie de guías del uso no sexista del lenguaje y negaba la necesidad de cambiar nuestra forma de hablar, puesto que, como ya se ha mencionado, el masculino genérico incluye a las mujeres y el género gramatical y el sexo son conceptos distintos que no tienen por qué mantener una correlación. No obstante, la práctica no sigue fielmente a la teoría, y como se verá en el siguiente ejemplo, género gramatical y sexo están más relacionados de lo que se cree.

Álvaro García Meseguer hizo un experimento (recogido en la guía de la UPV/EHU, 2018) en el que reunió a dos grupos de menores: uno con componentes de nacionalidad española y otro con menores de nacionalidad alemana. Les pidió a ambos grupos que dibujasen una boda entre una cuchara y un tenedor. El grupo de nacionalidad española imaginó a la

cuchara como la novia y al tenedor como el novio, y el grupo de nacionalidad alemana lo hizo al revés, probablemente porque *der Löffel* (cuchara en alemán) es de género masculino y *die Gabel* (tenedor) es de género femenino.

Nuestras palabras dan forma a nuestros pensamientos, y si hablamos en masculino, pensaremos en masculino. La guía de la UPV/EHU recoge el siguiente ejemplo: «Los vascos apuestan por el coche híbrido». ¿Nos imaginaremos a una mujer comprando un vehículo? ¿O a un varón? Probablemente al último. Hay que sumar el sexismo de quien habla al de quien escucha, como indica García Meseguer (1994), e incluso aunque esa misma oración hubiese empleado el lenguaje de forma no sexista, es muy posible que el mensaje se interprete de forma androcéntrica.

Según el glosario de términos de Emakunde (s. f, en línea), el androcentrismo

considera lo propio y característico de los hombres como centro del universo, parámetro de estudio y de análisis de la realidad y experiencia universal de la especie humana. Se manifiesta sobre todo en la ocultación de las mujeres y en su falta de definición.

Mercedes Bengoechea (s. f., p. 6), doctora en filología, afirma que el androcentrismo se basa en dos reglas fundamentales, «toda persona es del género masculino, a no ser que se especifique lo contrario», y, la segunda, que parte de la primera, «las mujeres quedan borradas de la lengua».

Con todos estos conceptos en mente, ya es posible comprender hasta qué punto resultan necesarias estas guías de lenguaje no sexista, cuyo resumen se puede encontrar en la siguiente sección del trabajo.

2.3.3.2. RECURSOS PARA UN USO NO SEXISTA DEL LENGUAJE

El lenguaje cambia y muta, se adapta a la sociedad. La raíz del problema del uso sexista del lenguaje se halla en la visión androcéntrica del mundo en la que se encuentra sumida la sociedad actual. Bengoechea transmite de manera brillante los problemas que implica dicha perspectiva en el habla:

Uno de los fenómenos más graves de discriminación lingüística radica en un aspecto gramatical que articula tanto el castellano como otras muchas lenguas y que consiste en el uso del género masculino como neutro. Es decir, utilizándolo como si abarcara masculino y femenino. Esta regla, que como el resto de reglas gramaticales que se han dictado, no es de orden natural, eterno e inmutable, sino un claro reflejo de la visión androcéntrica del mundo y de la lengua; normalmente se transmite en los textos que se manejan constantemente, otorgando carta de naturaleza a uno de los ejes vertebradores del androcentrismo más claros, constantes y habituales en la lengua: el que refuerza la presencia del género/sexo masculino y causa la desaparición del género/sexo femenino. (Bengoechea, s. f.).

Una de las principales críticas que se le hace al lenguaje no sexista es que resulta artificioso y utiliza construcciones que no son correctas según la gramática de la lengua española. No obstante, las siguientes técnicas para promover un uso no sexista del lenguaje están basadas en estructuras que están reconocidas y aceptadas por la Real Academia Española. Están divididas según si son inclusivas neutras (no marcan el género) o si son inclusivas y visibilizadoras (marcan el género y visibilizan a la mujer). Esta clasificación se ha obtenido de la guía del Gobierno de Aragón creada por José Luis Aliaga Jiménez (2019) y a partir de ella se ha creado una propuesta propia recogida en las tablas 8 y 9 basada en el contenido de numerosas otras guías.

Tabla 8. Técnicas inclusivas neutras para un uso no sexista del lenguaje

Fuentes: Propuesta propia basada en Aliaga Jiménez (2019); Bengoechea (s. f.), guía de la UPV/EHU (2018), Fundéu (2019); Lledó Cunill, Eulàlia (2008 y 2012); Medina Guerra (2002); RAE y ASALE (2009) y guía de la UGR (s. f.)

TÉCNICA	DESCRIPCIÓN	EJEMPLOS
Uso de sustantivos colectivos	Los nombres colectivos designan en singular conjuntos homogéneos de personas, animales o cosas. Su uso nos permite evitar el uso del masculino genérico al poder englobar en una sola palabra tanto a mujeres como varones.	Los profesores El profesorado El equipo
Uso de sustantivos epicenos	Los sustantivos epicenos son sustantivos de un solo género que designan seres animados sin especificar su sexo. Estos sustantivos no poseen, por tanto, ninguna marca formal que especifique el sexo del ser que designan.	La persona La víctima La plantilla
Uso de sustantivos abstractos	Los sustantivos abstractos designan cuanto no es material, es decir, acciones, procesos y cualidades que atribuimos a los seres pensándolos como entidades independientes de ellos	La alcaldía

TÉCNICA	DESCRIPCIÓN	EJEMPLOS
Uso de paráfrasis	Una paráfrasis es una frase que, imitando en su estructura otra conocida, se formula con palabras diferentes.	Los españoles La población española
Elusión de sustantivos como «hombre» con función genérica	El uso de sustantivos que representan a una persona de sexo masculino como genérico de un grupo mixto implica un punto de vista androcentrista. No se recomienda el uso de <i>hombre</i> para denominar a varones puesto que en la actualidad se trata de un sustantivo ambiguo por su abuso como genérico.	El hombre El ser humano El hombre El varón
Omisión de elementos concordantes con sustantivos comunes	Esta técnica consiste en eliminar, siempre que sea posible y correcto, aquellos elementos que marquen el género. Por ejemplo, tal y como señala Eulàlia Lledó en la conferencia que dio en la Universidad de Navarra en 2012 (Lledó Cunill, Eulàlia, 2012), la frase con la que inicia Ignacio Bosque el segundo punto de su informe sería más correcta si se omite el artículo definido «los», por lo que quedaría así: «La mayor parte de estas guías han sido escritas sin la participación de lingüistas».	Manifestación masiva de estudiantes y docentes
Uso de determinantes y pronombres sin marca de género	Para evitar el uso del masculino genérico, se recomienda evitar los determinantes y pronombres que varíen según el género, como <i>todos</i> . En muchas ocasiones es posible sustituirlos por <i>cada</i> , <i>cualquier</i> , etc.	Todos los representantes de los alumnos deberán firmar el convenio Cada representante del alumnado deberá firmar el convenio
Omisión de sustantivos innecesarios	Hay veces que se añaden sustantivos con marca de género que no aportan significado adicional, por lo que si se quiere usar el lenguaje de forma no sexista, se recomienda evitarlos.	Entrada gratuita para niños menores de 12 años Entrada gratuita para menores de 12 años
Omisión del sujeto e impersonalización	Si se omite el sujeto y se utilizan oraciones impersonales es más probable que se eviten las marcas de género.	Los interesados pueden enviar su currículum Pueden enviar su currículum
Reformulación	Expresar una misma idea de otra forma podría ayudarnos a emplear el lenguaje de forma no sexista y sin marcas de género.	Están muy interesados Tienen mucho interés

En la tabla 9 se recoge la propuesta de clasificación de las técnicas inclusivas visibilizadoras.

Tabla 9. Técnicas inclusivas visibilizadoras para un uso no sexista del lenguaje

Fuentes: Propuesta propia basada en Aliaga Jiménez (2019); Bengoechea (s. f.), Dirección para la Igualdad de la UPV/EHU (2018), Fundéu (2019); Lledó Cunill (2008 y 2012); Medina Guerra (2002); RAE y ASALE (2009) y Unidad de Igualdad de la Universidad de Granada (s. f.)

TÉCNICA	DESCRIPCIÓN	EJEMPLOS
Aposiciones explicativas	Esta técnica consiste en explicar mediante una aposición quién compone el grupo anterior.	Los afectados recibirán una indemnización Los afectados, varones y mujeres, recibirán una indemnización
Desdoblamientos	Los desdoblamientos consisten en hacer explícito el género masculino y femenino en lugar de hacer uso del masculino genérico.	No tengo hijos No tengo hijos ni hijas
Barras	Esta técnica pertenece exclusivamente al registro escrito del lenguaje. Se emplea fundamentalmente en formularios.	El firmante La/el firmante

Como se puede observar, tenemos a mano una gran cantidad de técnicas disponibles y extraídas de la gramática y del propio funcionamiento de nuestro idioma. La Real Academia Española considera que estas guías y recursos son innecesarios y que no se deberían utilizar, sin embargo, si, como el propio Bosque reconoce (2012), cada vez hay más, es porque en la población empieza a haber una inquietud por reflejar nuevos cambios. Como Bengoechea admite (entrevista disponible en el canal de YouTube de Boix, Montserrat, 2012), estas guías no pretenden crear un nuevo estándar de la lengua, sino servir como base a aquellas personas que elijan expresarse así. Al fin y al cabo, el uso de la lengua es democrático.

CAPÍTULO 3 – METODOLOGÍA Y CORPUS

En este capítulo describiré el corpus sobre el que se trabajará y la metodología que se utilizará para realizar el análisis.

3.1. CORPUS: LA SAGA *ASSASSIN'S CREED*

La saga *Assassin's Creed* se caracteriza porque cada una de sus entregas se ambientan en una época histórica distinta. Sus videojuegos abarcan desde la Antigua Grecia hasta el siglo XIX. Las entregas de la saga principal se desarrollan en 3D, aunque existen videojuegos secundarios desarrollados en 2,5D,⁸ como por ejemplo los *Chronicles* (Climax Studios, 2016).

Respecto al género, se suelen catalogar como acción/aventura, aunque como ya se ha comentado en el capítulo anterior, en las dos últimas entregas de la saga principal se han integrado aspectos propios de RPG y de juegos de mundo abierto.

3.1.1. VIDEOJUEGOS PRINCIPALES

Por motivos de espacio de este trabajo, solo se incluirá un breve listado de las entregas principales de la saga, aunque en el anexo 1 se podrá ver una ficha técnica de cada una de ellas. Este listado se incluye para ilustrar la trayectoria de *Assassin's Creed* y el gran número de videojuegos que contiene su universo.

- , *Assassins's Creed* (13 de noviembre de 2007). Desarrollado por Ubisoft Montreal para Mac, PC, Xbox 360 y PS3.
- , *Assassin's Creed II* (1 de noviembre de 2009). Desarrollado por Ubisoft Montreal para Mac, PC, PS3 y Xbox 360.
- , *Assassin's Creed: La Hermandad* (16 de noviembre de 2010). Desarrollado por Ubisoft Montreal para Mac, PC, PS3 y Xbox 360.
- , *Assassin's Creed: Revelations* (15 de noviembre de 2011). Desarrollado por Ubisoft Montreal para PC, PS3 y Xbox 360.
- , *Assassin's Creed III* (30 de octubre de 2012). Desarrollado por Ubisoft Montreal para PC, PS3, Xbox 360 y Mac

⁸ «Software de entretenimiento que dispone de una vista en dos dimensiones y media o que está en tres dimensiones pero solo muestra dos» (Moreno García, 2015, p. 2).

- , *Assassin's Creed IV: Black Flag* (29 de octubre de 2013). Desarrollado por Ubisoft Montreal para PC, PS3, PS4, Wii U y Xbox 360.
- , *Assassin's Creed Unity* (13 de noviembre de 2014). Desarrollado por Ubisoft Montreal para PC, PS4 y Xbox One.
- , *Assassin's Creed Syndicate* (23 de octubre de 2015). Desarrollado por Ubisoft Quebec en colaboración con Ubisoft Bucarest, Kiev, Montreal, Montpellier, Shanghai, Singapur, Sofía y Toronto para PC, PS4 y Xbox One.
- , *Assassin's Creed Origins* (26 de octubre de 2017). Desarrollado por Ubisoft Montreal para PC, PS4 y Xbox One.
- , *Assassin's Creed Odyssey* (5 de octubre de 2018). Desarrollado por Ubisoft Quebec para PC, PS4 y Xbox One.

3.1.1.1. ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

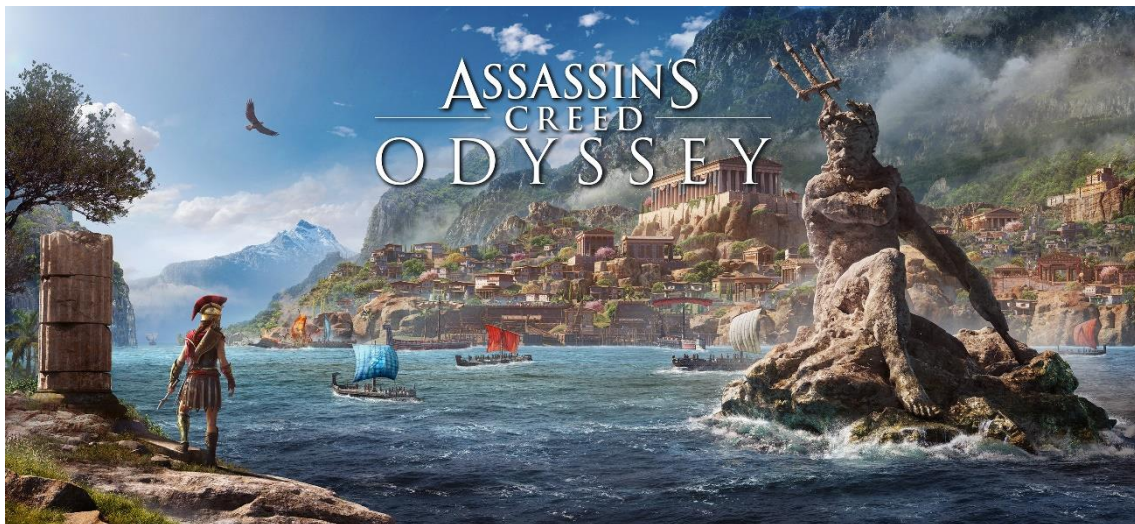


Figura 2. Imagen del videojuego *Assassin's Creed Odyssey*
Fuente: Kit de prensa del E3 de 2018 de Ubisoft (2018a)

El videojuego que se analizará en este trabajo es *Assassin's Creed Odyssey*, que, como ya se ha mencionado en capítulos anteriores, se ha escogido por permitir jugar como varón y como mujer. Al igual que sus predecesores, *Assassin's Creed Odyssey* tiene un gran componente histórico. Hay dos historias y cada una transcurre en una época de la historia distinta. La parte del presente tiene como protagonista a Layla Hassan, personaje introducido en el videojuego *Assassin's Creed Origins*. La parte histórica tiene lugar alrededor del siglo IV a. C., durante las guerras del Peloponeso entre Esparta y Atenas, cientos de años antes que la entrega anterior de la saga.

La sección histórica compone el grueso del videojuego, y es esta la que se analizará. En ella escogeremos entre Kassandra y Alexios para comenzar nuestra aventura. El personaje que elijamos será, según el juego, «misthios», que es equivalente a mercenario o mercenaria. Tanto Kassandra como Alexios son descendientes del legendario general Leónidas, que luchó en la batalla de las Termópilas, y heredarán su poderosa lanza.

Como ya se ha mencionado antes, estamos ante un videojuego de mundo abierto y que mantiene los elementos RPG que ya introdujo *Origins* y los amplía, puesto que integra más opciones de personalización de equipo, mecánicas de diálogo que influyen en el final de la aventura y un árbol de habilidades expandido.

La versión de PS4 de *Assassin's Creed Odyssey* (que es la que se analizará en este trabajo) tiene una puntuación de 83 sobre 100 en metacritic⁹ (Metacritic, 2019). Además de la historia principal, existen dos expansiones mediante DLC (*downloadable content*) (Ubisoft, 2019): *El legado de la primera hoja* (disponible desde diciembre de 2018) y *El destino de la Atlántida* (primer capítulo disponible a partir del 23 de abril de 2019).

3.1.2. ASSASSIN'S CREED, LA PELÍCULA

Dentro del universo de *Assassin's Creed*, en el que además de videojuegos hay novelas y novelas gráficas, entre otros, también se llegó a hacer una película. En este trabajo se destacará este hecho porque, por decisión de la distribuidora de la película (20th Century Fox) y de los videojuegos (Ubisoft) (Llurba, Josep, 2019), se cambió la terminología empleada hasta el momento en la saga.

En los videojuegos, «Assassin's Creed» se había traducido como «Credo de los asesinos» y «assassin» como «asesino» por extensión. No obstante, en la película se decidió mantener el término en inglés. Este cambio tiene implicaciones en el trabajo, puesto que «assassin», al ser un anglicismo no presenta marca de género.

⁹ Una de las páginas de críticas de videojuegos más establecidas de la actualidad.

3.2. METODOLOGÍA

En esta sección se presentará la metodología que se ha seguido para el análisis del del videojuego *Assassin's Creed* desde la perspectiva del uso no sexista y neutro del lenguaje. Se estudiarán textos tanto del propio juego como paratextos de marketing.

3.2.1. SELECCIÓN DE TEXTOS DEL CORPUS

Con el fin de contar con una selección de textos variados, se ha decidido escoger textos que muestren tanto referencias a quien juega como a los personajes de ambos sexos. Se analizarán textos además de fuentes distintas que se describen a continuación.

- Paratextos de marketing. Se subdividen en redes sociales y la página web. La primera categoría la componen medios muy dinámicos con una gran cantidad de publicaciones en las que se apela directamente a jugadoras y jugadores. En este trabajo se analizará el perfil oficial de *Assassin's Creed España* de Facebook por su mayor relevancia y número de personas seguidoras. La página web también es un medio muy activo donde se publican las actualizaciones del videojuego, se enlaza a foros relacionados, se organizan concursos, etc.
- Trofeos. Son «logros» que el juego te concede por realizar ciertas hazañas. El lenguaje que utilizan es general, por lo que se pueden interpretar como referencia tanto a quien juega como a Cassandra o Alexios. No se han considerado texto del juego puesto que no aparecen dentro de él, sino en la interfaz de la PS4.
- Textos del juego. Se analizarán dos tipos de textos del juego: las descripciones del equipo del personaje y las intervenciones de los personajes no jugables (PNJ). Respecto a lo primero, se debe destacar que el equipo es igual tanto para Alexios como para Cassandra, por lo que sus nombres y sus descripciones se mantendrán invariables sin importar al personaje que escojamos como protagonista. El análisis de la segunda categoría (las frases de los PNJ) resulta interesante puesto que, al contrario que las misiones principales, cuyo texto varía en función del personaje que hayamos escogido, no cambian. Estas intervenciones solo están disponibles mediante el doblaje del juego y no aparecen subtituladas (a no ser que sean frases de PNJ específicas para una misión).

Cabe mencionar que, en principio, el objetivo de este trabajo consistía en analizar el uso del lenguaje neutro e inclusivo tomando como eje principal las intervenciones de los PNJ. Sin embargo, tras emplear 45 horas en total en el videojuego y no conseguir material suficiente, se decidió cambiar de estrategia y centrar el análisis en los trofeos y el equipo, y basar el estudio de las intervenciones de los PNJ en un análisis cuantitativo de los datos obtenidos.

3.2.2. MÉTODO DE EXTRACCIÓN DE INFORMACIÓN

A continuación, se presentan los diferentes métodos de extracción de información según el tipo de texto. Se han agrupado de la siguiente forma: paratextos de marketing, que incluyen las redes sociales y la página web; trofeos, y textos pertenecientes al videojuego.

3.2.2.1. MARKETING

Tanto la página web como las redes sociales son medios que se actualizan periódicamente, por lo que hay que seguir una metodología ordenada para poder analizar sus textos. Los pasos que se han seguido son los siguientes:

1. Lectura en orden de publicación descendiente, es decir, de la más reciente a la más antigua, de las diferentes publicaciones y noticias, tanto de la página web como de las redes sociales, para poder determinar qué publicaciones contienen texto relacionado con el videojuego que se va a analizar y cuáles de ellas son susceptibles de ser estudiadas.
2. Visionado del vídeo, en caso de que lo hubiese, y análisis de su doblaje o subtitulación.
3. Comparación, si fuese posible, con la lengua original, en este caso el inglés.
4. Selección final de aquellas publicaciones que serán analizadas.

3.2.2.2. TROFEOS

Existe un problema inicial con la extracción de la información de los trofeos, y es que estos no son visibles al inicio de la partida, puesto que se desbloquean conforme se avanza. No obstante, existen portales en internet que exponen una lista completa de los distintos trofeos que se consiguen en *Assassin's Creed Odyssey*, como por ejemplo la

publicada por Vandal (Rebolledo, César, 2018) con la lista en español y la publicada por PSN Profiles en inglés (2018). A continuación, se muestran los pasos que se han seguido para extraer la información relacionada con los trofeos:

1. Lectura de todos los trofeos publicados por Vandal en español (Rebolledo, 2018) para determinar cuáles son susceptibles de ser analizados.
2. Lectura de todos los trofeos publicados por PSN Profiles en inglés (2018) para determinar cuáles son susceptibles de ser analizados.
3. Comparación de la versión traducida en español con la versión original en inglés con el fin de decidir finalmente qué trofeos se estudiarán en función de si destacan por su uso (o falta de uso) del lenguaje neutro.

3.2.2.3. TEXTO DEL JUEGO

La extracción de información del juego es la que ha resultado más compleja, puesto que se depende de que las cadenas de texto pertinentes aparezcan en ambas versiones. Además de ser la más compleja, ha resultado también la más laboriosa: a la vez que se jugaba, había que grabar la partida para poder volver a recuperar la información, hacer capturas de pantalla y transcribir los textos necesarios para su posterior análisis en hojas de cálculo (incluidas en los anexos 5 «Listado completo del equipo del videojuego» y 7 «Intervenciones de los PNJ extraídas del juego»). No se han seguido los mismos pasos para obtener material de análisis sobre las intervenciones de los PNJ o sobre el equipo de los personajes.

En el caso de las intervenciones de los PNJ, al no poder acceder a la lista completa de segmentos, este trabajo se ve limitado a una muestra pequeña que se debería intentar ampliar en estudios futuros para comprobar si las tendencias que se detectan se cumplen o no. Además, al ser un juego en el que se escoge el sexo del personaje, se han debido crear dos partidas diferentes, y, para poder comparar con el texto original, se ha debido cambiar el idioma de cada una de esas dos partidas y repetir los mismos pasos.

Para facilitar la tarea y la categorización de la información, se ha creado una hoja de cálculo (adaptada para ser incluida en el anexo 7) con las siguientes columnas: «acción», «intervención PNJ con Cassandra (EN)», «intervención PNJ con Alexios (EN)», «intervención PNJ con Cassandra (ES)», intervención PNJ con Alexios (ES)». Para extraer la información en este documento se han seguido los siguientes pasos:

1. Creación de la hoja de cálculo con las columnas mencionadas anteriormente.
2. Determinación de las situaciones y acciones que desencadenan intervenciones susceptibles a ser analizadas.
3. Creación de una clasificación que ayude a recuperar la información más fácilmente en cada una de las partidas necesarias para el análisis: *Kassandra* en versión original (KA_EN), *Kassandra* en español (KA_ES), *Alexios* en versión original (AL_EN), *Alexios* en español (AL_ES). Las acciones que desencadenan intervenciones susceptibles de ser analizadas son las siguientes: buscar protagonista, disparar flechas, encontrar cadáver, encontrar flechas, encontrar protagonista, escapar, esconderse, luchar y silbar.
4. Extracción de información con la partida KA_EN para las acciones determinadas.
5. Extracción de información con la partida KA_ES para las acciones determinadas.
6. Extracción de información con la partida AL_EN para las acciones determinadas.
7. Extracción de información con la partida AL_ES para las acciones determinadas.
8. Repetición de los pasos 4, 5, 6 y 7 hasta obtener datos suficientes para el análisis.

En el caso del equipo, no se ha seguido una estrategia concreta, puesto que las armaduras y las armas se consiguen conforme se avanza en el juego y como recompensa de los combates. A continuación, se muestran las diferentes fuentes de obtención de equipo del juego:

1. Como recompensa tras luchar con un PNJ enemigo.
2. Como recompensa tras ayudar en la conquista de un territorio.
3. Como recompensa tras vencer a un personaje mercenario.
4. Como recompensa al abrir un cofre.
5. Comprando en la herrería del juego.
6. Comprando conjuntos en la tienda del club de Ubisoft.

En este caso, se ha utilizado también una hoja de cálculo. El equipo en el juego se organiza según si es arma o armadura, y estas, a su vez, se subdividirán en otras para que la recuperación de información sea más sencilla. Las subcategorías de armas son las siguientes: espadas, dagas, armas pesadas, hachas, bastones, lanzas y arcos; y las de armadura estas: cabeza, brazos, torso, cintura y piernas.

Para poder comparar las diferentes versiones, se ha cambiado el idioma de la partida y se ha recopilado la información en la hoja de cálculo. Además, la autora ha utilizado la

función de grabación de videoclips y de captura de pantalla del sistema PlayStation 4 con el fin de poder volver a ver los vídeos en los que aparecen las intervenciones de los PNJ y de guardar como imagen las distintas partes del equipo que se analizarán.

3.2.3. MÉTODO DE ANÁLISIS

Como ya se ha indicado en la introducción, el objetivo de este trabajo es analizar si el videojuego *Assassin's Creed Odyssey* utiliza un lenguaje sin marcas de género en sus textos y paratextos en las referencias tanto a personajes como a jugadoras y jugadores. En un principio, la autora del trabajo había decidido emplear un método puramente cualitativo, pero debido a las limitaciones que presenta el estudio de videojuegos (que se explican más detalladamente en la sección «Texto del juego» de este mismo capítulo), se ha optado por utilizar una metodología mixta que incluya técnicas cualitativas y cuantitativas. Así, se usarán métodos cualitativos en el caso del marketing, los trofeos y el equipo del videojuego, y se empleará un método cuantitativo en el caso de las intervenciones de los PNJ.

Para los métodos cualitativos, la autora ha creado una clasificación de marcas de lenguaje neutro con los que catalogará los distintos ejemplos del corpus según el motivo por el que empleen un lenguaje inclusivo. Para aquellas ocasiones en las que el lenguaje no sea neutro, se ha creado otra clasificación para identificar aquellos elementos que contribuyen a este hecho. Las siguientes tablas están basadas en las guías y fuentes recogidas en el capítulo del marco teórico y en ciertos aspectos observados al jugar al juego. Las marcas de lenguaje neutro son las siguientes:

Tabla 10. Clasificación de marcas de lenguaje neutro
Fuente: Elaboración propia

ESPAÑOL	INGLÉS
, Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis. , Uso de sustantivos inclusivos.¹⁰ , Uso de determinantes o pronombres inclusivos. , Uso de expresiones en otro idioma. , Uso de elementos concordantes inclusivos. , Omisión de elementos innecesarios con marca de género. , Omisión del sujeto o impersonalización.	, Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis. , Uso del pronombre <i>they</i> y sus derivados como genérico. , Uso de sufijos neutros e inclusivos. , Uso de expresiones en otro idioma. , Omisión de elementos innecesarios con marca de género.

¹⁰ Entre los sustantivos inclusivos se incluyen los comunes, los epicenos y los colectivos.

Los elementos que impiden que el lenguaje sea inclusivo son los siguientes:

Tabla 11. Clasificación de elementos no inclusivos
Fuente: Elaboración propia

ESPAÑOL	INGLÉS
- Uso de <i>hombre</i> y sus derivados o de sustantivos masculinos como genérico. - Uso de sustantivos variables en masculino como genérico. - Uso de elementos concordantes en masculino de forma genérica. - Uso de determinantes o pronombres en masculino de forma genérica.	- Uso de <i>man/boy/etc.</i> y sus derivados como genérico. - Uso de sufijos que hacen referencia a varones como genéricos. - Uso del pronombre <i>he/his</i> y sus derivados como genérico. - Uso de sustantivos masculinos como genérico.

Esta clasificación se ha realizado buscando que sea lo más genérica posible para que pueda ser útil en otras circunstancias y en el mayor número de casos posibles. Además, se ha creado también desde una perspectiva que parte de la idea de que la sociedad actual es principalmente androcéntrica, y por lo tanto, busca señalar los abusos del masculino genérico del lenguaje actual. En el análisis no se identificarán como no neutros o erróneos aquellos ejemplos en los que aparezca un femenino (o un masculino) señalado correctamente. En estas instancias se empleará el elemento «Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis», puesto que no habrá ninguna marca de género que deba ser analizada. En cualquier caso, se catalogará como «no aplicable» (N. A.) en el campo «Lenguaje neutro» de las fichas que se expondrán a continuación.

Además del análisis de los ejemplos seleccionados, se harán también propuestas de mejora, de modo que, para poder hacer uso de un lenguaje neutro sistemático y eficaz en ellas, se han desarrollado cuatro técnicas basadas en la sección del capítulo anterior «Recursos para un uso no sexista del lenguaje» y en la clasificación de técnicas de traducción de Amparo Hurtado Albir (2001, resumida en Olalla Soler, Christian y Hurtado Albir, 2014).¹¹ Dada la naturaleza lúdica y las características técnicas que presentan los videojuegos, y puesto que, en general, las guías del apartado «Recursos para

¹¹ En este trabajo se han utilizado los conceptos de estrategia y técnica mostrados por Hurtado Albir en el libro *Traducción y traductología: introducción a la traductología* (2001). Aunque las propuestas de mejora no son traducción al uso, sí sufren cierta modificación lingüística. En la obra de Hurtado Albir se define técnica de traducción como «procedimiento, visible en el resultado de la traducción, que se utiliza para conseguir la equivalencia traductora a microunidades textuales; las técnicas se catalogan en comparación con el original», y estrategia traductora como «Procedimientos, conscientes e inconscientes, verbales y no verbales, internos y externos, utilizados por el traductor para resolver los problemas encontrados en el desarrollo del proceso traductor y mejorar su eficacia en función de sus necesidades específicas» (Hurtado Albir, 2001, p. 308). Por lo tanto, en este trabajo las propuestas de mejora se harán con una estrategia basada en un enfoque feminista y con perspectiva inclusiva, pero las técnicas concretas utilizadas serán las explicadas a continuación: reformulación, modulación, omisión y desdoblamiento o una combinación de ellas.

un uso no sexista del lenguaje» están creadas para redactar un texto y no para transformar uno ya escrito, se han creado unas técnicas con un punto de vista diferente que permitan adaptar la teoría presentada hasta el momento en este trabajo a las propuestas de mejora del análisis del lenguaje del videojuego analizado.

- , Reformulación. Esta técnica, basada en la sección mencionada más arriba del capítulo anterior y de elaboración propia, consiste en alterar la sintaxis del texto original con el fin de llegar a una estructura gramatical que evite las marcas de género. Equivale a la técnica del mismo nombre. Consistiría en sustituir la construcción «Están muy interesados» por «Tienen mucho interés».
- , Omisión. También basada en la sección «Recursos para un uso no sexista del lenguaje» y de elaboración propia, consiste en omitir un aspecto del texto porque contiene una marca de género y no aporta significado propio. Esta técnica puede materializarse mediante la omisión de elementos concordantes con sustantivos comunes, la omisión de sustantivos innecesarios y la omisión del sujeto e impersonalización. Consistiría, por ejemplo, en omitir el sujeto en la oración «Ellos son muy fuertes» cuando se refiera a un grupo mixto («Son muy fuertes»).
- , Modulación. Olalla Soler y Hurtado Albir (2014, p. 14) definen esta técnica como la acción de «realizar un cambio de punto de vista, de enfoque o de categoría de pensamiento en relación con la formulación del texto original». Aquí, se aplicará a aquellas oraciones en las que haya que intercambiar un elemento por otro equivalente porque presenta marca de género. Dentro se engloban las técnicas del apartado anterior «uso de sustantivos colectivos», «uso de sustantivos epicenos», «uso de sustantivos abstractos», «uso de paráfrasis» y «uso de determinantes y pronombres sin marca de género». Un ejemplo de esta técnica sería la sustitución de «Genio militar» por «Cerebro militar».
- , Desdoblamiento. Consiste en hacer explícitos los géneros femenino y masculino para evitar el uso del masculino genérico. Por ejemplo, lo indicado en lugar de decir «todos» sería decir «todos y todas» (o «todas y todos», para alternar el orden y darles la misma importancia a ambos géneros).

En cuanto a las intervenciones de los PNJ, se analizarán siguiendo un método cuantitativo. De este modo, los datos obtenidos de cada partida se trabajarán en un principio por separado para averiguar cuántas intervenciones se han podido recuperar, y cuántas de estas instancias emplean lenguaje neutro, cuántas están en masculino, cuántas en

femenino y cuántas apelan directamente al personaje y por lo tanto utilizan menos marcas de género (pues la segunda persona tiende a evitarlas a no ser que se incluya otro elemento como, por ejemplo, un adjetivo). Tras su análisis, se compararán las distintas versiones y se intentarán sacar conclusiones sobre el uso del lenguaje neutro.

3.2.3.1. ORGANIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN

La información se organizará en una serie de fichas que parten de un modelo general y variarán según el tipo de texto que se esté analizando en cada caso. A continuación, se presentan los tipos de fichas más utilizados durante el análisis y los diferentes campos que se incluyen en ellas.

En el campo «Lenguaje neutro» se incluyen las siguientes respuestas posibles:

- Sí: para los casos que sean aplicables tanto para mujeres como para varones.
- No: para los casos que únicamente sean aplicables para varones.
- N. A.: para los casos en los que el lenguaje presente marcas de género, pero sea correcto en ese caso concreto.

En el campo «Justificación» aparecerán los elementos de las tablas 10 y 11 (presentadas en la sección anterior «Método de análisis»). Por último en el campo «Técnica» de la propuesta de mejora se incluirá la técnica utilizada para neutralizar el lenguaje.

Tabla 12. Modelo para el análisis de los textos que presenten texto original y traducción al español
Fuente: Elaboración propia

VERSIÓN ORIGINAL	VERSIÓN TRADUCIDA
Lenguaje neutro	Lenguaje neutro
Justificación	Justificación
PROPUESTA DE MEJORA	
Técnica	

Tabla 13. Modelo para el análisis de los textos de las redes sociales
en los que la versión en español es la original
Fuente: Elaboración propia

TEXTO ORIGINAL
Lenguaje neutro
Justificación
PROPUESTA DE MEJORA
Técnica

Tabla 14. Modelo para el análisis de los trofeos y del equipo
Fuente: Elaboración propia

VERSIÓN ORIGINAL	
Título	Descripción
Lenguaje neutro	
Justificación	
VERSIÓN TRADUCIDA	
Título	Descripción
Lenguaje neutro	
Justificación	
PROPUESTA DE MEJORA	
Título	Descripción
Técnica	

En los casos en los que no sea posible realizar una propuesta de mejora, se hará una reflexión sobre por qué el contexto no permite mejorarlo y qué se podría hacer al respecto.

Para concluir este capítulo, cabe destacar que el análisis y la investigación de videojuegos implica grandes limitaciones: no se tiene acceso al texto completo, requiere numerosas horas de juego y exige una metodología muy precisa para poder recuperar la información pertinente de la forma más eficaz posible.

CAPÍTULO 4 – ANÁLISIS DEL CORPUS

En este apartado se presenta el análisis descriptivo de los diferentes tipos de paratextos y textos del videojuego *Assassin's Creed Odyssey* siguiendo el modelo detallado en el capítulo del corpus y la metodología. A la autora le gustaría destacar que las propuestas de mejora no son más que sugerencias para adaptar el mensaje del videojuego *Assassin's Creed Odyssey* a una sociedad que, mediante un proceso de evolución constante, está pasando a ser cada vez más inclusiva.

4.1. ANÁLISIS DE PARATEXTOS DE MARKETING

Como ya se ha comentado en el capítulo de la metodología, el análisis de los paratextos de marketing incluirá ejemplos de redes sociales, como Facebook, y de la propia página web oficial del videojuego. En este apartado se han utilizado dos tipos de fichas diferentes: una para aquellos casos en los que existía una versión original en inglés, y otra para cuando la versión original era la española, puesto que, tras un análisis preliminar, se ha detectado que el idioma original de las publicaciones de las redes sociales de la cuenta de *Assassin's Creed* en España es el español, y que solo la página web es una traducción del inglés.

FICHA 1	
VERSIÓN ORIGINAL	VERSIÓN TRADUCIDA
Community's Finest by Assassin's Creed® - April 2019	Los mejores de la comunidad de Assassin's Creed® - Abril de 2019
Lenguaje neutro	Lenguaje neutro
Sí	No
Justificación	Justificación
Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	Uso de elementos concordantes en masculino de forma genérica
PROPUESTA DE MEJORA	
Lo mejor de la comunidad de Assassin's Creed® - Abril de 2019	
Técnica	
Modulación	

La ficha 1 presenta un claro caso de masculino genérico innecesario, pues ni siquiera la traducción al español es un reflejo fiel de la versión original (una traducción más literal al inglés sería así «The best of the Assassin's Creed® Community – April 2019»). La propuesta de mejora está basada en una traducción literal y fiel al original y centrada en las obras, más que en quien las haya hecho, para poder así evitar cualquier tipo de referencia que obligue a usar marcas de género.

FICHA 2	
VERSIÓN ORIGINAL	VERSIÓN TRADUCIDA
Fan Art	Obras de los fans
Lenguaje neutro	Lenguaje neutro
Sí	No
Justificación	Justificación
Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	Uso de elementos concordantes de forma genérica
PROPUESTA DE MEJORA	
Obras de fans	
Técnica	
Omisión	

El caso de la ficha 2 expone un masculino genérico plasmado por el artículo determinado *los* que acompaña a la palabra invariable en género *fans*. En esta ocasión (se puede consultar la página de la que se ha obtenido el ejemplo en la bibliografía) (Ubisoft, 13 de mayo de 2019), dicho artículo resulta innecesario, y, por lo tanto, se podría omitir.

FICHA 3	
VERSIÓN ORIGINAL	VERSIÓN TRADUCIDA
You receive a frigid welcome in a small village in Lokris as you discover that an imposter has been posing as you, tarnishing your good name. You will need to figure out who this person is, bring an end to their scheme, and clear your name.	Cuando una pequeña aldea de Lócrida os recibe con frialdad, descubrís que alguien se ha hecho pasar por vosotros para mancillar vuestra buena reputación. Deberéis averiguar de quién se trata, frustrar sus planes y limpiar vuestro nombre.
Lenguaje neutro	Lenguaje neutro
Sí	No
Justificación	Justificación
Uso del pronombre <i>they</i> y sus derivados como genérico	Uso de determinantes y pronombres en masculino de forma genérica
PROPUESTA DE MEJORA	
Cuando una pequeña aldea de Lócrida te recibe con frialdad, descubres que alguien se ha hecho pasar por ti para mancillar tu buena reputación. Deberás averiguar de quién se trata, frustrar sus planes y limpiar tu nombre	
Técnica	
Modulación	

La versión original de la ficha 3 se puede interpretar de diversas formas. En la traducción al español se ha interpretado como si el pronombre *you* del inglés fuese un plural que hiciese referencia a cualquier jugador o jugadora. La otra opción que existe es tomar ese mismo *you* como si sustituyese al personaje principal, y por lo tanto sería singular.

Para la propuesta de mejora se ha decidido utilizar la segunda interpretación, ya que de esa forma sería posible evitar esa segunda persona del plural y su pronombre *vosotros*. No obstante, esto plantea un problema de coherencia, ya que si se hace este cambio, todas las descripciones de misiones que sigan este patrón deberán reescribirse en segunda persona del singular.

FICHA 4	
VERSIÓN ORIGINAL	VERSIÓN TRADUCIDA
One Really, Really Bad Day will be available on May 14 and is free for all players.	"Un día muy muy malo" estará disponible gratis para todos los jugadores a partir del 14 de mayo.
Lenguaje neutro	Lenguaje neutro
Sí	No
Justificación	Justificación
Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	Uso de sustantivos variables en masculino como genérico Uso de elementos concordantes en masculino de forma genérica
PROPUESTA DE MEJORA	
"Un día muy muy malo" estará disponible gratis para todo el mundo a partir del 14 de mayo.	
Técnica	
Modulación	

FICHA 5	
VERSIÓN ORIGINAL	VERSIÓN TRADUCIDA
Undaunted, you will overcome any challenge with your might and bring your foes down around you with the Herakles Character Pack. This pack contains a gear set, a mount, and an axe.	Con vuestro poder, resistiréis invictos cualquier desafío y doblegaréis a los enemigos que os rodean gracias al paquete de personaje de Heracles. Este paquete contiene un conjunto de equipo, una montura y un hacha.
Lenguaje neutro	Lenguaje neutro
Sí	No
Justificación	Justificación
Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	Uso de sustantivos variables en masculino como genérico Uso de elementos concordantes en masculino de forma genérica
PROPUESTA DE MEJORA	
Con vuestro poder, resistiréis indemnes cualquier desafío y doblegaréis a cualquier oponente que os rodee gracias al paquete de personaje de Heracles. Este paquete contiene un conjunto de equipo, una montura y un hacha.	
Técnica	
Modulación	

La solución a los problemas de género de las fichas 4 y 5 es idéntica: la técnica de modulación. El resultado consiste en sustituir los sintagmas que contengan marcas de género inapropiadas, como «todos los jugadores» en la ficha 4 e «invictos» o «enemigos» en la ficha 5 por elementos equivalentes en significado que sean neutros e inclusivos («todo el mundo» en la ficha 4 e «indemnes» y «oponente» en la ficha 5).

FICHA 6	
VERSIÓN ORIGINAL	VERSIÓN TRADUCIDA
The Fate of Atlantis is the second post-launch story arc of Assassin's Creed® Odyssey, which includes 3 new episodic stories. Players can dive into new episodes as they premiere, or experience the epic adventures in their entirety once all episodes are available.	El destino de la Atlántida es el segundo arco narrativo de Assassin's Creed® Odyssey tras su lanzamiento e incluye 3 nuevas historias episódicas. Los jugadores podrán afrontar estos nuevos capítulos a medida que se estrenen o vivir esta épica aventura al completo cuando estén todos disponibles.
Lenguaje neutro	Lenguaje neutro
Sí	No
Justificación	Justificación
Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	Uso de sustantivos variables en masculino como genérico
PROPUESTA DE MEJORA	
El destino de la Atlántida es el segundo arco narrativo de <i>Assassin's Creed® Odyssey</i> tras su lanzamiento e incluye 3 nuevas historias episódicas. Podréis afrontar estos nuevos capítulos a medida que se estrenen o vivir esta épica aventura al completo cuando estén todos disponibles.	
Técnica	
Reformulación	

A pesar de que este caso concreto es similar a los dos anteriores por los motivos que le hacen no ser neutro, la técnica que se ha considerado más natural es la reformulación. En la versión traducida al español se hace referencia a «Los jugadores», que sería un masculino con valor genérico en plural. Para evitarlo, se sugiere utilizar una apelación directa a quien juega, un recurso que en textos de marketing se emplea en numerosas ocasiones, como se puede observar incluso en los ejemplos recogidos en este mismo trabajo. De este modo, se sustituiría el sintagma «Los jugadores» por la referencia en segunda persona del plural «Podréis». Este recurso no entra en conflicto con la sugerencia anterior, pues este caso no se trata de la descripción de una misión.

FICHA 7	
VERSIÓN ORIGINAL	
Lo esencial es invisible a los ojos, incluso a los ojos de un Assassin. ¡Gracias por todas las fotos que nos enviáis día a día! ¡Recuerda que puedes participar en el concurso #ACOdyssey300 en el que buscamos a 300 espartanos, con 301 premios a repartir! ► Toda la info aquí: https://ubisoftspain.com/acodyssey300/	
Lenguaje neutro	
No	
Justificación	
Uso de elementos concordantes en masculino de forma genérica	
PROPUESTA DE MEJORA	
Lo esencial es invisible a los ojos, incluso para Assassins. ¡Gracias por todas las fotos que nos enviáis día a día! ¡Recuerda que puedes participar en el concurso #ACOdyssey300 en el que buscamos a 300 espartanos y espartanas, con 301 premios a repartir! ► Toda la info aquí: https://ubisoftspain.com/acodyssey300/	
Técnica	
Desdoblamiento y reformulación	

La ficha 7 presenta dos elementos concordantes en masculino con valor genérico: *un (assassin)* y *espartanos*. Este último se podría evitar si se añade la versión femenina de la palabra y se desdobra la expresión. Para solucionar el primer elemento se propone la reformulación y sustituir «incluso a los ojos de un Assassin» por «incluso para Assassins».¹²

El uso del extranjerismo *assassin*, como ya se comentó en la metodología (sección 3), surgió a raíz de la película. Por una parte, rompe con la terminología de la saga, pero por otra, el uso de esta expresión invariable propicia la neutralidad del lenguaje. Para la finalidad de este trabajo se considerará válido, puesto que cumple con su cometido (aunque su objetivo no sea el uso del lenguaje neutro). No obstante, la autora querría destacar que no se trata de una solución que contribuya a la mejora estilística del texto, pues existen alternativas en nuestro idioma que nos permitirían expresar la misma idea, como el uso del desdoblamiento o de un sustantivo abstracto que evoque un concepto similar. Tampoco es un caso equivalente al de *malaka*, «cobarde» según el diccionario de José Manuel Pabón de Urbina (2016), y *misthios* (explicada en la ficha 17), ya que estas expresiones, al estar en griego clásico, contribuyen a la ambientación del videojuego y tienen un fin creativo más allá de la internacionalización del producto.

FICHA 8
VERSIÓN ORIGINAL
MUY PRONTO, EL MAYOR CONCURSO HASTA LA FECHA. ¡Si ya estás jugando, ve [sic] guardando tus fotos y vídeos de Assassin's Creed Odyssey y permanece atento a nuestras redes!
Lenguaje neutro
No
Justificación
Uso de elementos concordantes en masculino de forma genérica
PROPUESTA DE MEJORA
Muy pronto, el mayor concurso hasta la fecha. ¡Si ya estás jugando, ve guardando tus fotos y vídeos de Assassin's Creed Odyssey y presta atención a nuestras redes!
Técnica
Reformulación

La ficha 8 nos presenta un caso de elementos concordantes en masculino («permanece atento») que alude únicamente a la población masculina que utilice el videojuego. Es posible evitarlo si se cambia la estructura por una locución verbal como *prestar atención*, de forma que se elimina la marca de género y se conserva una oración idiomática y natural.

¹² A pesar de que, al ser un extranjerismo, lo correcto sería escribirlo en minúscula y en cursiva, por cuestiones de coherencia terminológica se mantendrá la misma grafía que en la publicación original.

4.2. ANÁLISIS DE LOS TROFEOS

A continuación se expone el análisis de los distintos trofeos que se consiguen por realizar determinadas hazañas en el juego. Lo más interesante de esta sección se debe a que la gran falta de contexto debería obligar a mantener la neutralidad para poder ajustarse a todas las situaciones posibles.

En las fichas se presenta en primer lugar la versión original del trofeo, con el título y la descripción, y después se incluye el análisis del lenguaje, dividido en dos campos distintos: «Lenguaje neutro» y «Justificación». La versión traducida funcionará de igual forma. Al final, en la propuesta de mejora se hará una sugerencia sobre cómo se podría reescribir el texto de una forma más inclusiva y que no favorezca el punto de vista androcentrista que está presente en la sociedad.

FICHA 9	
VERSIÓN ORIGINAL	
Título	Descripción
Child of Poseidon	Complete all underwater location objectives.
Lenguaje neutro	
Sí	Sí
Justificación	
Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis
VERSIÓN TRADUCIDA	
Título	Descripción
Vástago de Poseidón	Completa todas las ubicaciones submarinas.
Lenguaje neutro	
Sí	Sí
Justificación	
Uso de sustantivos inclusivos	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis
PROPUESTA DE MEJORA	
Título	Descripción
Descendiente de Poseidón	-
Técnica	
Modulación	-

A pesar de que la Real Academia Española (RAE) (2018) y la Fundéu (2010) consideren al sustantivo *vástago* como epiceno, es cierto que se observa en Google Ngrams (Michel, Jean-Baptiste, et al., 2010)¹³ un uso creciente de la variación *vástaga*. Esta feminización del término ha quedado recogida incluso en artículos de prensa y en novelas (Barquero,

¹³ En el anexo 4 se encuentra el gráfico creado por Google Ngrams sobre la frecuencia de uso del sustantivo *vástaga*, Google Ngrams, creado a partir del artículo de Michel et al. (2010), es un buscador de la frecuencia de cadenas de texto a partir de un corpus formado por libros de Google Books. Está disponible en varios idiomas.

José Manuel, 2018; *El País*, 2016; Mbomío, Lucía, 2018; Nuño de la Rosa, Pedro, 2019; Rubio, Fanny, 1992). Por último, se ha debatido el sustantivo *vástago* en los foros del Centro Virtual Cervantes (CVC) (2009a, 2009b), y allí parece que se llega al consenso de que su uso queda cada vez más restringido a cuando se habla de descendencia masculina. Por todos estos motivos, y a pesar de que no sería incorrecto mantener *vástago*, puesto que se trata de un término epiceno, se considera que el título del trofeo sería más inclusivo si se optase por un sustantivo cuyo uso no esté en proceso de cambio, como sería el caso de *descendiente*.

FICHA 10	
VERSIÓN ORIGINAL	
Título	Descripción
Demigod	Reach Level 50.
Lenguaje neutro	
No	Sí
Justificación	
Uso de sustantivos variables en masculino como genérico	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis
VERSIÓN TRADUCIDA	
Título	Descripción
Semidiós	Alcanza el nivel 50.
Lenguaje neutro	
No	Sí
Justificación	
Uso de sustantivos variables en masculino como genérico	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis
PROPUESTA DE MEJORA	
Título	Descripción
Semideidad	-
Técnica	
Modulación	-

El sustantivo *semidiós* presenta la variación *semidiosa* para el femenino y por lo tanto, el título del trofeo presentado en la ficha 10 no resultaría apropiado en los casos en los que quien juegue sea una mujer, o en aquellos en los que se haya escogido como personaje a *Kassandra*. Es interesante resaltar además que en este ejemplo la versión original tampoco es neutra, a pesar de que también hace referencia a la propia *Kassandra*. La definición del *Oxford English Dictionary* (OED) (2019b) de *demigod* es «In ancient mythology, etc.: A being partly of divine nature, as one sprung from the intercourse of a deity and a mortal, or a man raised to divine rank; a minor or inferior deity» y también recoge la versión femenina del sustantivo, es decir, *demigoddess* («A female demigod»).

Para este ejemplo se hacen dos propuestas de mejora: una principal más cercana al original *semideidad* y otra secundaria que se aleja algo más de la intención y del significado «Casi una deidad». El diccionario de la RAE (2018) no recoge la primera propuesta, pero para llegar hasta ella se han empleado los mecanismos de formación de palabras propios de nuestra lengua, por lo que sería correcta. *Deidad*, definida por este mismo diccionario como «Ser divino o esencia divina», es además sinónimo de *dios*, utilizado en la traducción del videojuego. Además, como la autora del trabajo ha podido comprobar en su experiencia profesional, la creación de neologismos es algo muy utilizado en la localización de videojuegos. Si no se deseara optar por un sustantivo que no esté recogido en el diccionario de la RAE (2018), se plantea la segunda propuesta de mejora, de significado similar.

FICHA 11	
VERSIÓN ORIGINAL	
Título	Descripción
Top of the Food Chain	Become the first mercenary.
Lenguaje neutro	
Sí	Sí
Justificación	
Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis
VERSIÓN TRADUCIDA	
Título	Descripción
La cima de la pirámide alimenticia	Conviértete en el primer mercenario.
Lenguaje neutro	
Sí	No
Justificación	
Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	Uso de sustantivos variables en masculino como genérico
PROPUESTA DE MEJORA	
Título	Descripción
-	Conviértete en el primer o la primera cazarrecompensas Conviértete en la primera espada a sueldo
Técnica	
-	Modulación y desdoblamiento

El ejemplo de la ficha 11 tal vez sea uno de los más complejos, puesto que el sustantivo «mercenario» es uno de los más frecuentes y fundamentales de la mecánica del videojuego. Este caso, igual que otros que se expondrán a continuación, hace uso del masculino genérico, por lo que omitiría tanto a las jugadoras como al personaje de *Kassandra* (a la que además se refieren como *mercenaria* en el juego).

Las propuestas de mejora en este caso están más limitadas, puesto que, como ya se ha dicho, se trata de un concepto fundamental de *Assassin's Creed Odyssey* que aparece en

numerosas ocasiones y en contextos muy diferentes, por lo que es posible que una única propuesta no se ajuste a cada uno de ellos. Sería necesario tener acceso al texto completo para poder hacer una propuesta que solucionase el problema en general. No obstante, existen varias opciones para este caso concreto: se podría utilizar la técnica de modulación, mediante la cual se sustituye el sustantivo *mercenario* por el sustantivo *cazarrecompensas* o por la locución *espada a sueldo*, y habría que combinarla con la técnica de desdoblamiento para que funcione correctamente y el resultado final sea neutro. Además, dicho desdoblamiento no añadiría ningún problema relacionado con los límites de caracteres porque en la videoconsola PS4 el texto de los trofeos se desplaza horizontalmente por la pantalla hasta mostrarse por completo.

FICHA 12	
VERSIÓN ORIGINAL	
Título	Descripción
The Cult Unmasked	Defeat all of the Cultists of Kosmos.
Lenguaje neutro	
Sí	Sí
Justificación	
Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis
VERSIÓN TRADUCIDA	
Título	Descripción
El Culto desenmascarado	Derrota a todos los miembros del Culto de Kosmos.
Lenguaje neutro	
Sí	No
Justificación	
Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	Uso de elementos concordantes en masculino de forma genérica
PROPUESTA DE MEJORA	
Título	Descripción
-	Derrota a cada componente del Culto de Kosmos
Técnica	
-	Modulación

A pesar de que el sustantivo *miembros* de la ficha 12, tal y como lo recoge el diccionario de la RAE (2018), es un sustantivo común (es decir, utiliza la misma forma tanto para el femenino como para el masculino), los elementos que lo rodean deben concordar en género y número. En este caso, el artículo determinado *los* muestra una marca de género masculino plural que evita que esta oración sea neutra e inclusiva. Si se emplea un adjetivo indefinido sin marca de género, como *cada*, se podría solucionar el problema que se ha comentado anteriormente.

Además, encontramos un caso parecido al de la ficha 9. Aunque *miembro* se pueda emplear indistintamente para mujeres y varones, es cierto que presenta una terminación que está vinculada a la flexión tradicional para los sustantivos de género masculino. Por ello, se recomienda utilizar otros, como *componente*, que no presenten esta flexión final y nos facilite el distanciamiento con el punto de vista androcentrista. Este sustantivo lo define el diccionario de la RAE (2018) como «Que compone o entra en la composición de un todo», y además añade la información complementaria «Apl. a pers.» y «u. t. c. s.», que significan que se aplica a personas y que se utiliza como sustantivo, por lo que sería válido en este caso, aunque tal vez se pierda cierta naturalidad que sí presentaba la construcción con el sustantivo *miembro*. No obstante, si se empezase a utilizar más este sustantivo de esta forma, se estaría creando un neologismo por extensión de significado, pues se podría empezar a aplicar a estos casos. Como bien dice Carlos Márquez Linares (2012, p. 217), las razones para añadir un nuevo significado mediante la extensión a un sustantivo son muy variadas, por lo que entre ellas podría incluirse la necesidad de ampliación de un sema para que este se adapte a la sociedad.

FICHA 13	
VERSIÓN ORIGINAL	
Título	Descripción
Hermes' Homie	Unveil all sub-regions of Greece.
Lenguaje neutro	
No	Sí
Justificación	
Uso de <i>man/boy/etc</i> y sus derivados como genérico	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis
VERSIÓN TRADUCIDA	
Título	Descripción
Colega de Hermes	Descubre todas las subregiones de Grecia.
Lenguaje neutro	
Sí	Sí
Justificación	
Uso de sustantivos inclusivos	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis

El sustantivo *homie* viene, según *Urban Dictionary* (2002) y el *Online Etymology Dictionary* (2019) de la palabra *homeboy*, que no es neutra. Igualmente, la entrada de *homie/homey* del diccionario de Cambridge (2019) redirige a *homeboy*, mientras que los diccionarios de Oxford (2019a) mantienen que existe relación entre los términos. En la ficha 5, se ha optado por traducir *homie* como *colega*, un sustantivo común. Estos suelen conllevar problemas de concordancia, pero como no aparece ningún elemento que la requiera, el lenguaje es inclusivo y neutro.

FICHA 14	
VERSIÓN ORIGINAL	
Título	Descripción
Lord of the Seas	Fully upgrade the Adrestia.
Lenguaje neutro	
No	Sí
Justificación	
Uso de sustantivos masculinos como genérico	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis
VERSIÓN TRADUCIDA	
Título	Descripción
La reina de los mares	Mejora la Adrastea al máximo.
Lenguaje neutro	
N. A.	Sí
Justificación	
Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis

Según el *OED* (2019b), las referencias a barcos y navíos se hacen en femenino. No obstante, no siempre ha sido así, puesto que antiguamente se encuentran textos con menciones tanto en masculino como en femenino. El problema se encuentra en la falta de contexto, una situación común en la localización de videojuegos. Teniendo como información solo «lord of the seas» y «fully upgrade the Adrestia» no queda claro si la referencia de *lord* es al personaje, a quien juega o al barco de la historia. Podría ser cualquiera de las tres, ya que, como bien dice el *OED* (2019b), en la antigüedad no era extraño utilizar el masculino para hacer referencia a navíos. En la versión en español se ha optado por traducir como si *lord* se refiriese a barco, y, por lo tanto, se ha empleado una expresión equivalente en femenino, que es el género usado para los navíos. De esta forma, todas las marcas de género visibles en el título y en la descripción de la versión en español estarían justificadas y se catalogan como no relevantes para este análisis.

FICHA 15	
VERSIÓN ORIGINAL	
Título	Descripción
Master of the Hunt	Complete the Daughters of Artemis questline.
Lenguaje neutro	
Sí	N. A.
Justificación	
Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis
VERSIÓN TRADUCIDA	
Título	Descripción
As de la caza	Completa las misiones de las hijas de Artemisa.
Lenguaje neutro	
Sí	N. A.
Justificación	
Uso de sustantivos inclusivos	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis

En la ficha 15 observamos un ejemplo en el que la traducción del videojuego presenta un esfuerzo por neutralizar el lenguaje. La traducción del título original sería «maestra/o de la caza», sin embargo, en la versión traducida se ha optado por utilizar el sustantivo *as* en lugar de *maestro/a*, lo que consigue que el lenguaje sea neutro y aplicable a todas las personas y personajes que participen.

FICHA 16	
VERSIÓN ORIGINAL	
Título	Descripción
One Head Down	Defeat a full cluster of Cultists of Kosmos.
Lenguaje neutro	
Sí	Sí
Justificación	
Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis
VERSIÓN TRADUCIDA	
Título	Descripción
De uno en uno	Derrota a una rama entera de miembros del Culto de Kosmos.
Lenguaje neutro	
No	Sí
Justificación	
Uso de determinantes o pronombres en masculino de forma genérica	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis
PROPUESTA DE MEJORA	
Título	Descripción
De una en una	Derrota a una rama entera de componentes del Culto de Kosmos.
Técnica	
Modulación	Modulación

El título del trofeo de la ficha 16 se ha traducido de forma libre y se ha separado del original, lo que ha hecho que el lenguaje deje de ser neutro. La traducción literal sería «Una cabeza menos», pero es posible que sin el contexto del juego no se entendiese la referencia (el Culto de Kosmos aparece representado como una cabeza de gorgona, y cada una de las serpientes simboliza una rama). No obstante, tanto para mantener la coherencia con la descripción como para conseguir un lenguaje neutro en el título, se propone como solución «De una en una», de forma que se haga referencia a las ramas en lugar de a las y los componentes. De igual forma, se vuelve a proponer el cambio de *miembros* por componentes por las mismas razones expuestas en la ficha 12, aunque miembros sea un sustantivo invariable, pues conserva la flexión asociada tradicionalmente con el género masculino y contribuye al mantenimiento de la visión androcentrista.

FICHA 17	
VERSIÓN ORIGINAL	
Título	Descripción
Misthios in Training	Complete 20 Bounties, War Contracts, or Naval Quests from Message Boards.
Lenguaje neutro	
Sí	Sí
Justificación	
Uso de expresiones en otro idioma	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis
VERSIÓN TRADUCIDA	
Título	Descripción
Aprendiz de misthios	Completa 20 contratos de cazarrecompensas, contratos de guerra o misiones navales de los tableros.
Lenguaje neutro	
No	Sí
Justificación	
Uso de sustantivos variables en masculino como genérico	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis
PROPUESTA DE MEJORA	
Título	Descripción
Misthios en ciernes	-
Técnica	
Modulación	-

La ficha 17 introduce otro de los elementos más complejos del videojuego: el uso de expresiones en otro idioma. *Misthios* es una transcripción del alfabeto griego de la palabra *μίσθιος/α/ον* (en masculino, femenino y neutro respectivamente), que significa «tomado a sueldo, asalariado; soldado mercenario; vendido, sobornado» (Pabón de Urbina, 2016). A pesar de que como se ha visto, esta palabra presenta flexiones, en el videojuego se ha decidido mantener la misma forma independientemente de a quien se dirijan. Es cierto que en nuestro idioma esta técnica para neutralizar el lenguaje es efectiva, puesto que cumple su función, ya que quien juega probablemente no tenga conocimientos de griego clásico como para darse cuenta de que esta palabra se puede declinar. No obstante, esta solución no es idónea. Además, el título del trofeo incluye también el sustantivo *aprendiz*, que es una palabra variable utilizada en masculino de forma genérica. En español existe la expresión *estar en ciernes*, que según el diccionario de la RAE (2018) significa «Estar muy a sus principios, faltarle mucho para su perfección», algo que encaja con el trofeo y además consigue que el lenguaje sea neutro.

FICHA 18	
VERSIÓN ORIGINAL	
Título	Descripción
War Master	Kill the Leader of any region with low resources, other than Megaris.
Lenguaje neutro	
Sí	Sí
Justificación	
Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis
VERSIÓN TRADUCIDA	
Título	Descripción
Genio militar	Mata al líder de cualquier región con pocos recursos, excepto Megáride.
Lenguaje neutro	
No	No
Justificación	
Uso de sustantivos variables en masculino como genérico	Uso de elementos concordantes en masculino de forma genérica
PROPUESTA DE MEJORA	
Título	Descripción
Cerebro militar	Mata al líder o la líder de una región con pocos recursos, excepto Megáride.
Técnica	
Modulación	Desdoblamiento

La ficha 18 presenta un caso prototípico de la utilización del masculino genérico («Genio militar»). Este caso es de fácil solución, puesto que si se utiliza la técnica de modulación y se sustituye el sustantivo *genio* por el sustantivo *cerebro*, que según el diccionario de la RAE (2018) significa «Persona sobresaliente en actividades culturales, científicas o técnicas», el lenguaje pasa a ser neutro. Sin embargo, el título no es lo único que no es neutro, ya que se han encontrado marcas de género problemáticas en la descripción también. En este caso se ha optado por basar la propuesta de mejora en la técnica del desdoblamiento, puesto que, como ya se ha comentado, en los trofeos no hay límites de caracteres que coarten el texto.

4.3. ANÁLISIS DE LOS TEXTOS DEL JUEGO

Como ya se ha comentado, una de las principales novedades de *Assassin's Creed Odyssey* es que deja a elección de quien juega quién protagonizará la historia: Alexios o Kassandra. Esto introduce problemas a los que la saga no se había enfrentado hasta ahora, como el hecho de que se debe adaptar el lenguaje para ambos personajes. Tras un análisis preliminar, se ha detectado que el texto de las misiones principales variaba según el personaje. Esto se detallará más adelante en la sección «4.4. Análisis general». Los textos más destacados que son comunes son las descripciones del equipo y las intervenciones de los PNJ.

El corpus extraído del juego se ha analizado siguiendo dos métodos diferentes: lo relativo al equipo se ha estudiado de forma cualitativa, mientras que las intervenciones de los PNJ se han estudiado de forma cuantitativa.

4.3.1. ANÁLISIS DEL EQUIPO DEL JUEGO

Las descripciones del equipo del videojuego tienen la particularidad de que deben poder ser aplicables tanto para Kassandra como para Alexios. En general, en los casos encontrados, no suele haber referencias directas al personaje principal, aunque este hecho no resta importancia al lenguaje neutro, como se verá en los siguientes ejemplos. Para los títulos y las descripciones se han tenido en cuenta las limitaciones de caracteres. De los ejemplos encontrados, el título más largo contaba con 40 caracteres y la descripción más larga con 181 caracteres, por lo que se tomará esa cifra como referencia. No obstante, se ha detectado también que la caja en la que aparecen las descripciones del equipo del juego aumenta de tamaño, por lo que probablemente el límite sea superior.

Por la longitud de este trabajo, no se han incluido cinco fichas por mostrar ideas ya representadas en ejemplos escogidos. No obstante, aparecen en el anexo 6.

FICHA 19	
VERSIÓN ORIGINAL	
Título	Descripción
Hunter's Bow	Neither animal nor enemy will stand a chance against this bow.
Lenguaje neutro	
Sí	Sí
Justificación	
Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis
VERSIÓN TRADUCIDA	
Título	Descripción
Arco de cazador	No hay animal ni enemigo que tenga la menor oportunidad con este arco.
Lenguaje neutro	
No	No
Justificación	
Uso de sustantivos variables en masculino como genérico	Uso de sustantivos variables en masculino como genérico
PROPUESTA DE MEJORA	
Título	Descripción
Arco de caza	No hay animal ni oponente que tenga la menor oportunidad con este arco.
Técnica	
Modulación	Modulación

FICHA 20	
VERSIÓN ORIGINAL	
Título	Descripción
Hunting Knife	For up-close-and-personal hunting, this knife is a good companion.
Lenguaje neutro	
Sí	Sí
Justificación	
Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis
VERSIÓN TRADUCIDA	
Título	Descripción
Cuchillo de caza	Cuando se trata de caza en distancias cortas, es la mejor compañía.
Lenguaje neutro	
Sí	Sí
Justificación	
Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis

La solución a la falta de neutralidad en el lenguaje del ejemplo de la ficha 19 lo proporciona la ficha 20. Es bastante común el uso de una profesión para dar nombre un arma o un atuendo en los videojuegos con la fórmula *[arma/atuendo] de [sustantivo que nombra a la persona]*. No obstante, el hecho de que sea una práctica muy recurrente no hace que sea correcta, puesto que la mayoría de las profesiones se representan con

sustantivos variables, y en esta construcción se suele emplear el masculino. Eso se puede solventar si se utiliza el sustantivo abstracto en lugar del referente a la persona (*caza* en lugar de *cazador*).

Además, en el caso de la ficha 19 también hay una marca de género en la descripción. Esta se podría evitar sustituyendo *enemigo* por *oponente*.

FICHA 21	
VERSIÓN ORIGINAL	
Título	Descripción
Shepherd's Cane	This cane keeps both sheep and enemies in line.
Lenguaje neutro	
Sí	Sí
Justificación	
Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis
VERSIÓN TRADUCIDA	
Título	Descripción
Vara de pastor	Con esta vara meterás en vereda al ganado y al enemigo.
Lenguaje neutro	
No	No
Justificación	
Uso de sustantivos variables en masculino como genérico	Uso de sustantivos variables en masculino como genérico
PROPUESTA DE MEJORA	
Título	Descripción
Vara de pastoreo	Con esta vara meterás en vereda a ovejas y oponentes.
Técnica	
Modulación	Modulación

Un error similar al de la ficha 19 aparece en la ficha 21. En lugar de utilizar la fórmula mencionada en el comentario de la ficha anterior fórmula *[arma/atuendo] de [sustantivo que nombra a la persona]*, se puede usar el sustantivo abstracto que hace referencia a la actividad (*pastoreo* en lugar de *pastor*).

Además, también se sugiere el uso de la técnica de modulación en el título y en la descripción y su modificación con el fin de que desaparezcan aquellos elementos que exigen la concordancia. Asimismo, se propone también sustituir la palabra *enemigo* por *oponentes* para evitar la flexión final que señala el masculino. Por último, para que la oración mantenga también la naturalidad, se debería cambiar *ganado* por *ovejas* para poder utilizar el plural.

FICHA 22	
VERSIÓN ORIGINAL	
Título	Descripción
Toxarchos Reflex Box	Reserved for leaders who have proven themselves, this bow is richly textured and made for accuracy.
Lenguaje neutro	
Sí	Sí
Justificación	
Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	Uso del pronombre <i>they</i> y sus derivados como genérico
VERSIÓN TRADUCIDA	
Título	Descripción
Arco reflejo de toxarca	Este arco, profusamente decorado y diseñado para ser preciso, está reservado para líderes que han demostrado su valor.
Lenguaje neutro	
Sí	Sí
Justificación	
Uso de sustantivos inclusivos	Omisión de elementos innecesarios con marca de género

Si se analiza detenidamente la ficha 22, destaca que no se haya incluido el artículo determinado para acompañar al sustantivo *líderes*. Este hecho hace que la descripción resultante sea neutra, y, por lo tanto, equiparable al uso del pronombre *themselves* neutro que aparece en la versión original en inglés. Por otra parte, cabe mencionar que el uso de una palabra proveniente de una lengua extranjera ya adaptada a nuestro idioma en forma de sustantivo invariable (*toxarca*) contribuye a la neutralización del lenguaje.

FICHA 23	
VERSIÓN ORIGINAL	
Título	Descripción
Bludgeon Mace	It's slow, but reliable. Let's hope your foe is just as lethargic.
Lenguaje neutro	
Sí	Sí
Justificación	
Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis
VERSIÓN TRADUCIDA	
Título	Descripción
Maza aporreadora	Es lenta, pero de fiar. Esperemos que el enemigo sea igual de tranquilo.
Lenguaje neutro	
Sí	No
Justificación	
Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	Uso de sustantivos variables en masculino como genérico Uso de elementos concordantes en masculino de forma genérica

FICHA 23	
PROPUESTA DE MEJORA	
Título	Descripción
-	Es lenta, pero de fiar. Esperemos que tu oponente sea igual de imperturbable.
Técnica	
-	Modulación

En la descripción de la ficha 23 se detectan varias cuestiones. En primer lugar, se utiliza un sustantivo variable en masculino como genérico: *enemigo*. En segundo lugar, el uso de dicho sustantivo provoca además que otros elementos de la descripción deban concordar, por lo que también se presentan en masculino (*el, tranquilo*). Para solucionarlo, se debería sustituir *enemigo* por una expresión que sea invariable y aplicable a mujeres, como por ejemplo *oponente*, ya empleada en otras propuestas de mejora de este análisis. A continuación, se sugiere eliminar aquellos elementos que muestren marcas de género para favorecer otros que sean inclusivos. Como sustitución del artículo determinado se propone el determinante posesivo de segunda persona *tu* y para evitar la flexión masculina final de *tranquilo* se recomienda el uso de un adjetivo como *imperturbable*. De esta forma, la descripción pasará a ser neutra e inclusiva.

FICHA 24	
VERSIÓN ORIGINAL	
Título	Descripción
Atlantean Mace	Charged with an ancient energy, its wielder can feel a vibration.
Lenguaje neutro	
Sí	Sí
Justificación	
Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis
VERSIÓN TRADUCIDA	
Título	Descripción
Maza de atlante	Cargada de energía antigua, quien la porte puede sentir sus vibraciones.
Lenguaje neutro	
Sí	Sí
Justificación	
Uso de elementos concordantes inclusivos	Uso de pronombres y determinantes inclusivos

La ficha 24 sirve de ejemplo de una de las técnicas que las guías de comunicación no sexista presentaba: el uso del pronombre relativo *quien/quienes* para evitar el uso del masculino genérico *el que/los que*. Al no tener marca de género ni requerir de ningún elemento concordante, permite seguir haciendo uso del lenguaje neutro.

FICHA 25	
VERSIÓN ORIGINAL	
Título	Descripción
Rod of Asklepios	Every civilian deserves to be in good health - until they try to destroy yours.
Lenguaje neutro	
Sí	Sí
Justificación	
Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	Uso del pronombre <i>they</i> y sus derivados como genérico
VERSIÓN TRADUCIDA	
Título	Descripción
Vara de Asclepio	Todos los ciudadanos tienen derecho a una buena salud, salvo los que tratan de destruir la tuya.
Lenguaje neutro	
Sí	No
Justificación	
Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	Uso de sustantivos variables en masculino como genérico Uso de determinantes o pronombres en masculino de forma genérica
PROPUESTA DE MEJORA	
Título	Descripción
-	Cada civil tiene derecho a una buena salud, salvo quien trate de destruir la tuya.
Técnica	
-	Modulación

Una solución similar a la empleada en la ficha 24 sirve como propuesta de mejora en la ficha 25. Tal y como se puede observar, en esta ficha aparecen varias marcas de género masculinas con valor genérico: *todos*, *los*, *ciudadanos* y de nuevo *los*. La propuesta de mejora de esta descripción parte de la base de que si se hace una traducción más literal, se podría conseguir un texto neutro y sin alterar su naturalidad. El diccionario de la RAE (2018) define *civil* como «Ciudadano», por lo que sería válido sustituir una palabra por otra y además no se perdería ningún matiz. El siguiente cambio que se sugiere es el mencionado en la ficha 16: el uso de determinantes o pronombres inclusivos. Si en lugar de utilizar «Todos los ciudadanos», se usase «Cada civil», el texto mantendría todo su significado y además se eliminarían las marcas de género (además de que se reducirían caracteres). De la misma forma, si se sustituye «los que» por «quien», la descripción sería inclusiva.

FICHA 26	
VERSIÓN ORIGINAL	
Título	Descripción
Elysian Axe	The Elysian Fields are paradise only the greatest of heroes ever reach. May this axe help you in your journey there.
Lenguaje neutro	
Sí	Sí
Justificación	
Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis
VERSIÓN TRADUCIDA	
Título	Descripción
Hacha del Elíseo	Los Campos Elíseos son el paraíso que solo los mayores héroes pueden alcanzar. Ojalá esta hacha te ayude a llegar allí.
Lenguaje neutro	
Sí	No
Justificación	
Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	Uso de sustantivos variables en masculino como genérico
PROPUESTA DE MEJORA	
Título	Descripción
-	Los Campos Elíseos son el paraíso que solo los mayores héroes y heroínas pueden alcanzar. Ojalá esta hacha te ayude a llegar allí.
Técnica	
-	Desdoblamiento

El desdoblamiento ha sido la solución propuesta para evitar el masculino genérico *héroes* de la ficha 26. Como ya se comentó en la introducción de este apartado, se ha tomado como límite de caracteres 181 (pues es la cadena de mayor longitud encontrada). El mayor problema que podría suponer dicho desdoblamiento, además de la posible pesadez que pueda provocar en quien lo lea (aunque no sería este caso, pues se trata de un ejemplo aislado), es el espacio limitado. La propuesta de mejora contiene 130 caracteres: esto quiere decir que entraría dentro de este límite y que sería válida.

FICHA 27	
VERSIÓN ORIGINAL	
Título	Descripción
Demigod's Belt	Due to a fiery temper, Deimos ¹⁴ keeps a weapon close at all times.
Lenguaje neutro	
No	Sí
Justificación	
Uso de sustantivos variables en masculino como genérico	Omisión de elementos innecesarios

¹⁴ Deimos, dios del terror, es una figura de la mitología griega, hijo de Ares y de Afrodita y hermano gemelo de Fobos (dios del pánico). En el videojuego, el personaje de Deimos es antagonista, y será Cassandra o Alexios según el personaje que se haya escogido como protagonista.

FICHA 27	
VERSIÓN TRADUCIDA	
Título	Descripción
Cinturón de semidiós	Debido a su mal carácter, a Deimos le gusta tener cerca sus armas en todo momento.
Lenguaje neutro	
No	Sí
Justificación	
Uso de sustantivos variables en masculino como genérico	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis
PROPUESTA DE MEJORA	
Título	Descripción
Cinturón de deidad	-
Técnica	
Modulación	-

En la ficha 27 (y en la ficha 39, incluida en el anexo 6), se ha utilizado el sustantivo *demigod* como genérico. Esta cuestión ya se ha analizado en la ficha 10, por lo que no se volverá a tratar. Sin embargo, en esta ocasión se ha observado que en la versión original no se utiliza el posesivo en la oración «Due to a fiery temper», algo que sin duda resultaría idiomático. Cabe la posibilidad de que esto se deba a que la descripción del cinturón debe servir tanto para Cassandra como para Alexios. En la versión en español sí se ha incluido el posesivo, pero, al ser neutro, la oración sigue siendo inclusiva.

FICHA 28	
VERSIÓN ORIGINAL	
Título	Descripción
Persian Warrior Gauntlets	The cunning of a Persian Warrior has been the bane of Greek soliders [sic] since their dispute began.
Lenguaje neutro	
Sí	Sí
Justificación	
Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis
VERSIÓN TRADUCIDA	
Título	Descripción
Guanteletes de guerrero persa	La astucia del guerrero persa ha sido un quebradero de cabeza para los soldados griegos desde que empezó la guerra.
Lenguaje neutro	
No	No
Justificación	
Uso de sustantivos variables en masculino como genérico	Uso de sustantivos variables en masculino como genérico
PROPUESTA DE MEJORA	
Título	Descripción
Guanteletes de combatiente persa	Incontables soldados de Grecia han sufrido la astucia de combatientes persas desde que empezó la guerra.
Técnica	
Modulación	Reformulación

Para evitar las marcas de género que aparecen en la ficha 28, es necesario utilizar varias técnicas distintas. En primer lugar, para el título, basta con sustituir *guerrero* con *combatiente*, ya que se trata de un sustantivo invariable. No obstante, y en segundo lugar, se requiere una técnica más compleja para neutralizar el lenguaje empleado en la descripción de la misma ficha 28. En concreto, los elementos que plantean problemas son *del*, *guerrero*, *los* y *griegos*. Para solventarlo, se sugiere una técnica de reformulación y sustituir la generalización en masculino plural de *los soldados griegos* con la construcción *incontables soldados de Grecia*. Se propone además encabezar la oración por el adjetivo invariable *incontables* para evitar el uso del artículo. *Del guerrero* se ha sustituido por una generalización plural para evitar también el artículo (*combatientes persas*).

FICHA 29	
VERSIÓN ORIGINAL	
Título	Descripción
Aspasia's Circlet	Like every king, a leader needs his crown.
Lenguaje neutro	
N. A.	No
Justificación	
Referencia a personajes concretos ¹⁵	Uso de sustantivos masculinos como genérico
VERSIÓN TRADUCIDA	
Título	Descripción
Diadema de Aspasia	Como cualquier reina que se precie, las líderes necesitan corona.
Lenguaje neutro	
N. A.	N. A.
Justificación	
Referencia a personajes concretos	Referencia a personajes concretos

La ficha 29 presenta un caso de masculino genérico en inglés. El *OED* (2019b) define *king* como «A male sovereign ruler of an independent state or people»: no cabe en la definición la posibilidad de que sea una mujer, como es el caso de Aspasia.¹⁶ La versión en español ha acertado con su solución, puesto que, a pesar de que no es neutra, sí que se adapta a la situación: esta diadema es un objeto personal de la propia Aspasia en el videojuego, por lo que no tendría sentido mantener el masculino genérico en la descripción en español.

¹⁵ Esta categoría no se incluye en la metodología porque se trata de un caso específico.

¹⁶ Aspasia de Mileto fue una oradora y contribuyente a la vida cultural y política de la Atenas del siglo V a. C. según la historiadora Jona Lendering (2019), aunque no hay fuentes que lo confirmen con certeza. Además, estuvo casada con Pericles, y hay quien opina que fue Aspasia quien le enseñó oratoria.

FICHA 30	
VERSIÓN ORIGINAL	
Título	Descripción
Spartan Polemarch Helmet	A Spartan polemarch would sooner die than part with this helmet.
Lenguaje neutro	
Sí	Sí
Justificación	
Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis
VERSIÓN TRADUCIDA	
Título	Descripción
Yelmo de polemarcha espartano	Un polemarcha espartano preferiría morir a deshacerse de su yelmo.
Lenguaje neutro	
No	No
Justificación	
Uso de elementos concordantes en masculino de forma genérica	Uso de elementos concordantes en masculino de forma genérica
PROPUESTA DE MEJORA	
Título	Descripción
Yelmo de polemarcha de Esparta	No hay polemarcha en Esparta que prefiera deshacerse de su yelmo a morir.
Técnica	
Modulación	Reformulación

El uso de gentilicios es otra de las cuestiones que suele impedir que el lenguaje sea neutro, ya que es muy común que porte marcas de género. En este caso, *espartano* es un adjetivo variable que se está empleando con valor genérico y que se podría evitar sustituyéndolo por «de Esparta».

En la descripción del yelmo, no obstante, aparece un artículo indeterminado en masculino, el cual se propone sustituir por la construcción «No hay polemarcha en Esparta» con el fin de evitar dicha marca de género y la del gentilicio anteriormente mencionado. Igualmente, se ha invertido la oración para mantener el mismo significado y no perder naturalidad ni matices.

FICHA 31	
VERSIÓN ORIGINAL	
Título	Descripción
Noxious Boots	Bystanders have reported feeling a toxin in their veins when around the wearer of these strange boots.
Lenguaje neutro	
Sí	Sí
Justificación	
Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	Uso del pronombre <i>they</i> y sus derivados como genérico

FICHA 31	
VERSIÓN TRADUCIDA	
Título	Descripción
Botas nocivas	Algunos testigos afirman haber notado síntomas de envenenamiento cerca de la persona que calza estas insólitas botas.
Lenguaje neutro	
Sí	No
Justificación	
Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	Uso de determinantes o pronombres en masculino de forma genérica
PROPUESTA DE MEJORA	
Título	Descripción
-	Hay quienes afirman haber notado síntomas de envenenamiento cerca de la persona que calza estas insólitas botas.
Técnica	
-	Reformulación

A pesar de que se observa cierto esfuerzo por neutralizar el lenguaje con el uso de la frase «la persona que calza», el adjetivo indefinido *algunos* se ha concordado en masculino con el sustantivo invariable *testigos*. Mediante la técnica de reformulación sería posible eliminar la marca de género con la estructura «Hay quienes».

FICHA 32	
VERSIÓN ORIGINAL	
Título	Descripción
Spartan War Hero Armor	To the greatest Spartan warrior goes this, the greatest Spartan armor.
Lenguaje neutro	
Sí	Sí
Justificación	
Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis
VERSIÓN TRADUCIDA	
Título	Descripción
Armadura de héroe de guerra espartano	La mejor armadura espartana tiene que ser para el mejor guerrero espartano.
Lenguaje neutro	
No	No
Justificación	
Uso de elementos concordantes en masculino de forma genérica	Uso de sustantivos variables en masculino como genérico Uso de elementos concordantes en masculino de forma genérica
PROPUESTA DE MEJORA	
Título	Descripción
Armadura de leyenda bélica de Esparta	La mejor armadura espartana tiene que ser para la persona más diestra en combate de Esparta.
Técnica	
Modulación	Reformulación

La ficha 32 presenta casos de masculino genérico que muestran diversas marcas de género que se deberían evitar si se pretende utilizar un lenguaje inclusivo. Estas marcas, en concreto, son: *héroe* y *espartano* en el título y *el, guerrero* y *espartano* en la descripción.

La propuesta de mejora se ha basado en una técnica de modulación: se prefiere el uso de «leyenda bélica de Esparta» a la versión traducida porque así se suprimen las flexiones finales en masculino. Respecto a la descripción, la dificultad se halla, más que en encontrar sustitutos del sustantivo o del adjetivo (de estos ya se han hecho propuestas anteriormente), en crear una construcción que no requiera de un artículo que coordine con el sustantivo. Como sugerencia, la autora propone la reformulación «la persona más diestra en combate de Esparta» en lugar de «el mejor guerrero espartano». A pesar de que la nueva versión tendría una longitud mayor, los caracteres resultantes serían 92, que siguen estando dentro del límite de 181 que se ha propuesto para esta sección.

FICHA 33	
VERSIÓN ORIGINAL	
Título	Descripción
Master's Artemis Outfit	This ceremonial hunting gear is only worn by the highest-ranking followers of Artemis.
Lenguaje neutro	
Sí	Sí
Justificación	
Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis
VERSIÓN TRADUCIDA	
Título	Descripción
Atuendo maestro de Artemisa	Este atuendo ceremonial de caza solo lo usan las seguidoras de Artemisa de mayor rango.
Lenguaje neutro	
Sí	N. A.
Justificación	
Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	Referencia a personajes concretos

La versión en español de la ficha 33 introduce una particularidad: la traducción no se ajusta totalmente a la versión original en inglés (la traducción más literal sería «atuendo de maestra o maestro de Artemisa»). Esta «falta de fidelidad» ocasiona, no obstante, que el resultado sí sea neutro, ya que en el título del equipo *maestro* hace la concordancia con *atuendo*. Hay que destacar también que, aunque se haya marcado que la descripción no sea neutra en español, no se considera un error en este caso, ya que en el contexto del videojuego *Assassin's Creed Odyssey*, todas las personas seguidoras de Artemisa son mujeres, por lo que no tendría lógica utilizar un masculino genérico en la traducción.

FICHA 34	
VERSIÓN ORIGINAL	
Título	Descripción
Minotaur Torso	A child does not know they will become a hero, nor does a craftsman know they are crafting a legend.
Lenguaje neutro	
Sí	Sí
Justificación	
Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	Uso del pronombre <i>they</i> y sus derivados como genérico
VERSIÓN TRADUCIDA	
Título	Descripción
Torso del Minotauro	Igual que un niño ignora que se convertirá en héroe, el artesano ignora que está fabricando una leyenda.
Lenguaje neutro	
Sí	No
Justificación	
Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	Uso de sustantivos variables en masculino como genérico
PROPUESTA DE MEJORA	
Título	Descripción
-	Igual que una criatura ignora que se convertirá en leyenda, su artífice ignora que está fabricando algo para la posteridad.
Técnica	
-	Modulación

La versión original de la ficha 34 presenta un esfuerzo claro por emplear un lenguaje neutro marcado por el uso del pronombre *they*. En la versión en español, no obstante, se ha optado por un masculino genérico en singular en la que los siguientes elementos causan problemas: *un niño*, *un héroe* y *el artesano*.

Resulta interesante que, a pesar de que la descripción de la versión original incluya de forma explícita un uso inclusivo del lenguaje, la versión en español incluya un masculino genérico. Para evitarlo, se sugiere sustituir «un niño» por «una criatura» (este término ya se utiliza en otras secciones del videojuego como término neutro equivalente a la traducción de *child*), «héroe» por «leyenda», «el artesano» por «su artífice» y, como ya se ha utilizado *leyenda*, se debería cambiar por otra expresión similar como por ejemplo «algo para la posteridad».

4.3.2. ANÁLISIS DE LAS INTERVENCIONES DE LOS PERSONAJES NO JUGABLES

Durante las 45 horas aproximadas de juego, se han obtenido un total de 616 intervenciones de los distintos PNJ, aunque un número de ellas se repiten a lo largo de las diferentes versiones. Con el fin de facilitar su nomenclatura, las distintas partidas pasarán a denominarse según el personaje con el que se juegue y según el idioma. Por lo tanto, como se ha indicado en el capítulo de metodología, la partida de Cassandra en inglés será KA_EN, la de Cassandra en español KA_ES, la partida de Alexios en inglés AL_EN y en español AL_ES. El número de intervenciones encontrado en cada versión varía: KA_EN: 136 en total, KA_ES: 189 en total, AL_EN: 139 en total, AL_ES: 152 en total.

Los resultados obtenidos se podrán leer de forma completa en el anexo 7, junto con una tabla más detallada con el desglose completo de las intervenciones (incluida en el anexo 8). En la siguiente figura aparece la clasificación que se ha seguido con las diversas oraciones de los PNJ según la versión en la que aparezcan:

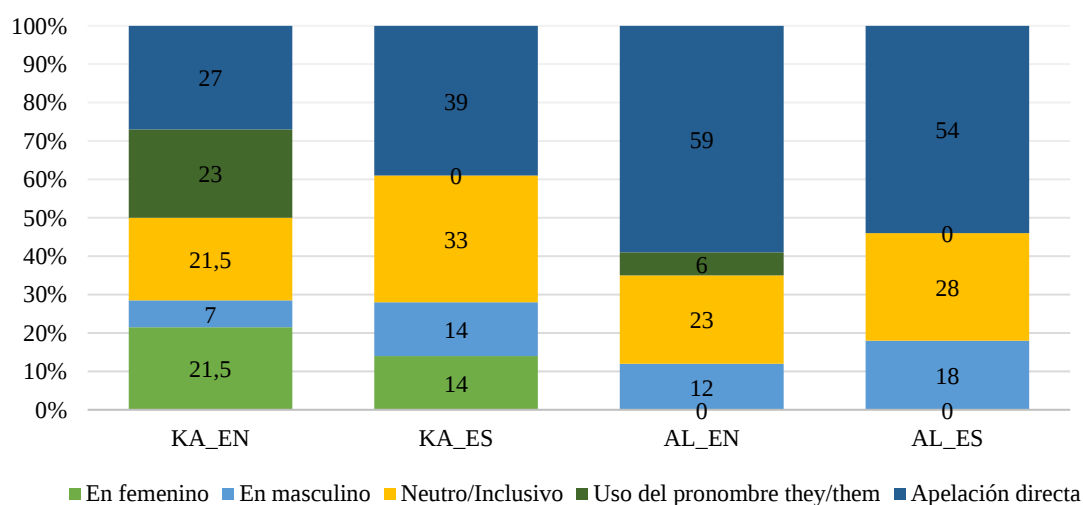


Figura 3. Clasificación de las intervenciones de los PNJ
Fuente: Elaboración propia

A continuación se exponen las conclusiones generales obtenidas de estos datos:

- En la partida KA_EN se han encontrado 10 instancias del uso de *arquero* como masculino genérico. En ninguno de los casos encontrados se ha visto usada esa palabra en su versión femenina. Estos resultados llevan a pensar que las intervenciones relacionadas con el término *arquera* o *arquero* se han solucionado siempre con el masculino genérico.

- Los datos obtenidos parecen indicar que las técnicas más empleadas para neutralizar el lenguaje son la omisión del sujeto, el uso de indefinidos y la impersonalización. Esto se puede comprobar en el anexo 8. De 61 ejemplos recuperados en las versiones AL_ES y KA_ES, un 56 % de los casos utilizan la omisión del sujeto (34); un 25 % los determinantes y pronombres inclusivos (15), entre los que se destaca el uso de los indefinidos, y un 11 % emplea la impersonalización como recurso para neutralizar el lenguaje (7).

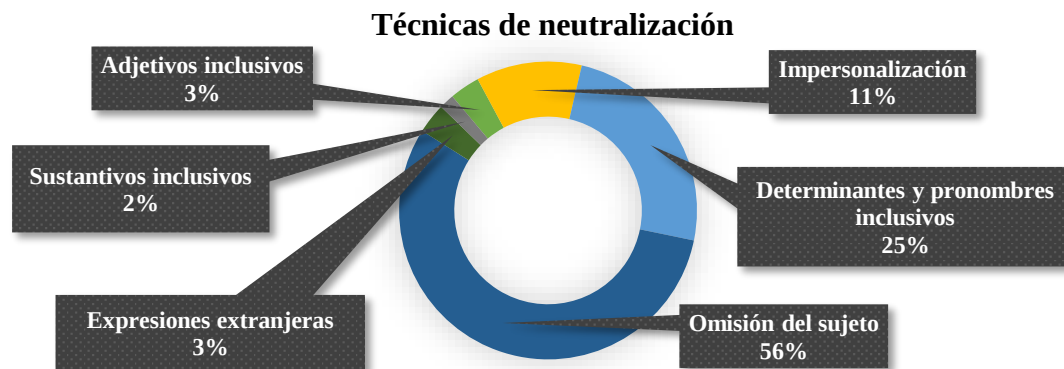


Figura 4. Técnicas de neutralización en las intervenciones de los PNJ en las partidas KA_ES y AL_ES
Fuente: Elaboración propia

- De las 43 referencias al personaje de Cassandra en la partida KA_EN que utilizan pronombres, el 44 % usa *they/them*, el 42 % emplean pronombres femeninos y el 14 % pronombres masculinos. En el caso de la partida AL_ES, los datos varían: no hay ningún caso de pronombres femeninos, mientras que un 31 % usan pronombres neutros y un 69 % pronombres masculinos. No obstante, se han encontrado intervenciones en las que la versión AL_EN aparecía en masculino y la versión KA_EN aparecía en neutro con el pronombre *they/them* (por ejemplo en KA_EN aparecía «They can't be far», mientras que en AL_EN se encontraba su equivalente «He can't be far»). No es posible saber con certeza si se hicieron dos versiones de cada cadena de texto (masculino y femenino) o tres (femenino, masculino y neutro). Para facilitar el trabajo del equipo de programación, la autora sugiere usar el neutro en todas las intervenciones de este tipo, pues se trata de una solución lógica: los PNJ no han detectado al personaje y no saben quién es y, por lo tanto, tiene más sentido emplear un lenguaje que no haga asunciones.

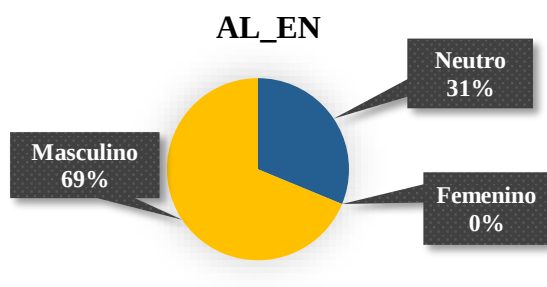


Figura 5. Proporción de uso de los pronombres personales en la partida AL_EN
Fuente: Elaboración propia

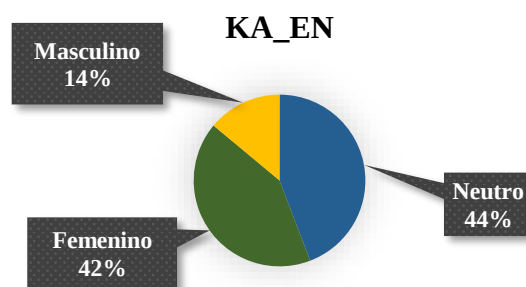


Figura 6. Proporción de uso de los pronombres personales en la partida KA_EN
Fuente: Elaboración propia

- El hecho de que en la partida KA_EN se encuentren casos de uso de pronombres en masculino pero en la partida AL_EN no se haya detectado ninguna intervención que emplee pronombres en femenino podría indicar que la versión femenina se ha hecho a partir de la masculina y que por tanto se ha tratado como si estuviese subordinada. No obstante, dado que no se ha podido tener acceso al texto completo, resulta imposible tener la certeza de si es así o si faltan datos para extraer las conclusiones correctas.
- A pesar de todo lo comentado con anterioridad, se observan ciertos esfuerzos por utilizar lenguaje neutro en determinados casos de ambas versiones: en inglés por el uso del pronombre *they* y en español por el siguiente ejemplo: en la que se intuye que es la traducción de la intervención «You fight like a child!» se ha intentado evitar el uso del masculino genérico y se ha utilizado «¡Peleas como un bebé!» (que, aunque *bebé* es un sustantivo invariable, sigue marcando el masculino mediante el artículo indefinido *un*). No obstante, no siempre se ha recurrido a esto, ya que, cuando no se hace un paralelismo con el personaje de Cassandra y Alexios, sí se incurre en este tipo de errores desde una perspectiva de género, como podemos ver en la siguiente aparente pareja de cadenas de texto: «You fight like a clumsy child» y «Un niño torpe lucha mejor».

Como conclusión, de los datos obtenidos se percibe una falta de coherencia, ya que, por una parte, se observa un intento de neutralización del lenguaje de forma consciente (el uso del pronombre *they/them*), pero, por otra parte, también se percibe cierto descuido en el código, pues se incurren en errores como el hecho de que aparezcan cadenas de texto en masculino en la versión con el personaje de Cassandra.

4.4. ANÁLISIS GENERAL

Entre los textos seleccionados de los paratextos de marketing y los fragmentos del juego, se han analizado un total de 70 ejemplos en español (con o sin versión original en inglés). De dicho análisis pormenorizado en los apartados anteriores se desprende lo siguiente:

- De los 70 fragmentos en español un 53 % no utilizó un lenguaje neutro, principalmente debido al uso de sustantivos variables en masculino como genérico, que supone el 51 % de estos casos. Se ha encontrado un 9 % de ejemplos a los que no será posible aplicarle esta clasificación, puesto que hacen referencia a personajes o elementos concretos o el uso de las marcas de género es correcto, pero el 38 % restante sí empleó un lenguaje neutro e inclusivo. Se ha determinado que los motivos por los que esos fragmentos son neutros son los siguientes:
 - en un 74,07 % de los casos (20) por la ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis;
 - en un 14,81 % de los casos (4) por el uso de sustantivos inclusivos;
 - en un 3,70 % de los casos (1) por la omisión de elementos innecesarios con marca de género;
 - en un 3,70 % de los casos (1) por el uso de elementos concordantes inclusivos;
 - en un 3,70 % de los casos (1) por el uso de pronombres y determinantes inclusivos.

Estos datos, a pesar de no ser concluyentes por la muestra limitada que se ha analizado, arrojan a la luz que, aunque casi la mitad de los ejemplos sí sean neutros, esta neutralidad no parece deberse a esfuerzos conscientes.

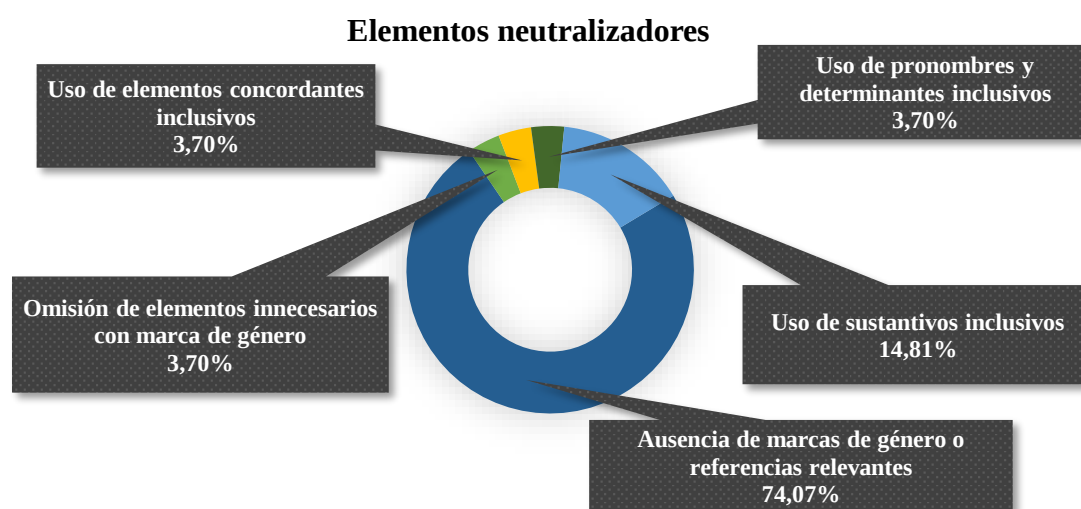


Figura 7. Elementos neutralizadores detectados en el análisis
Fuente: Elaboración propia

Por otra parte, de los 7 casos en los que el original en inglés utilizó técnicas marcadas para neutralizar el lenguaje, tan solo se trasladó dicha neutralización en 2 ocasiones al español.

Además, se han sugerido 33 propuestas de mejora (31 para casos en los que el lenguaje no era neutro y 2 con el fin de fomentar la inclusión). Para ello se han utilizado las siguientes técnicas:

- Modulación (69,2 % de los casos)
- Reformulación (17,9 % de los casos)
- Desdoblamiento (5,1 % de los casos)
- Omisión (2,6 % de los casos)
- Modulación y desdoblamiento (2,6 % de los casos)
- Desdoblamiento y reformulación (2,6 % de los casos)

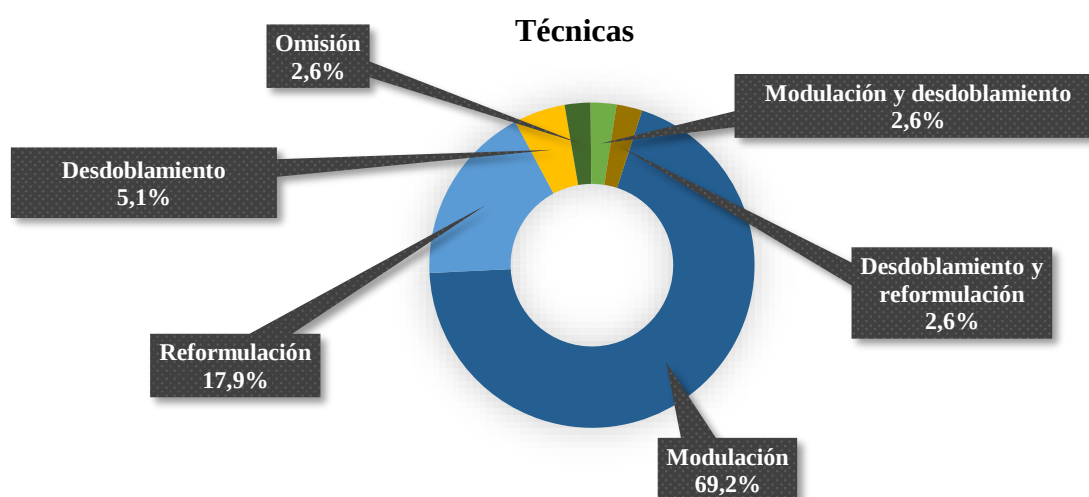


Figura 8. Técnicas utilizadas en las propuestas de mejora
Fuente: Elaboración propia

Cabe destacar que en los fragmentos y elementos más esenciales del juego, como los diálogos, los textos de las misiones y las mecánicas esenciales de la narrativa se detecta un esfuerzo para que el lenguaje se adapte a la situación adecuada. Esto implica que si se escoge al personaje femenino, el texto estará en femenino, y en masculino si se elige al personaje masculino. No obstante, se ha observado asimismo que, en un gran número de los casos recogidos, este esfuerzo proviene de la propia internacionalización del juego y no de la traducción en sí, ya que, como se ha mencionado, las cadenas de texto son diferentes según si se juega con Cassandra o con Alexios.

Solo con los medios disponibles al alcance de la autora no ha sido posible discernir si se ha empleado un sistema de macros complejas o simplemente dos cadenas de texto distintas. La autora se inclina por esta segunda opción por varias razones:

- Por la propia experiencia profesional. Cuando en un videojuego se ha incluido una variante para un personaje de distinto sexo, se ha creado una cadena de texto distinta.
- Por el género de videojuego. Las variables con macros, como ya se explicó en el marco teórico, se suelen usar en los MMORPG (Massively Multiplayer Online Roleplaying Game), ya que incluyen muchas más variantes y situaciones distintas a las que el software se debe acomodar.
- Por ejemplos encontrados mientras se buscaba información que analizar (figuras 9 y 10).¹⁷ En ellas se ve que no solo cambia el género gramatical del sustantivo, sino que también lo hace el adjetivo, que además añade connotaciones sexistas. Esto que sería mucho más sencillo hacerlo mediante diferentes cadenas.



Figura 9. Captura de la misión «Seducción fraternal» en la partida KA_ES
Fuente: *Assassin's Creed Odyssey*
(Ubisoft Quebec, 2018)



Figura 10. Captura de la misión «Seducción fraternal» en la partida AL_ES
Fuente: *Assassin's Creed Odyssey*
(Ubisoft Quebec, 2018)

A pesar de que en el grueso del videojuego se hayan usado técnicas para que el texto se adapte al personaje escogido, los datos obtenidos presentan varios casos (como la ficha 13) que muestran cierta intención de uso del lenguaje inclusivo y no sexista. Esta tendencia se debería confirmar ampliando el estudio a una muestra de texto mayor del juego. Por otra parte, este análisis deja patente con las propuestas de mejora que es posible hacer uso de un lenguaje neutro e inclusivo con los mecanismos que nos proporciona nuestro idioma.

¹⁷ Transcripción de la figura 9 (KA_ES): «Y, bueno... ¿tiene nombre mi adorable salvadora?». Transcripción de la figura 10 (AL_ES): «Y, bueno... ¿tiene nombre mi apuesto salvador?».

CAPÍTULO 5 – CONCLUSIÓN

El objetivo de este trabajo era analizar si el lenguaje del videojuego *Assassin's Creed Odyssey*, tanto en versión original como en su localización al español, es neutro o si tiene en cuenta el género de la protagonista y no utiliza el masculino como genérico. Como objetivos secundarios se plantearon los siguientes:

- , la creación de una serie de técnicas que ayuden a hacer inclusivo un texto;
- , la aportación de propuestas de mejora en los casos pertinentes;
- , la creación de una clasificación de aquellos elementos que ayuden o impidan a neutralizar el lenguaje.

Además, la hipótesis principal formulada es la siguiente: «el lenguaje empleado estará adaptado al contexto real (es decir, que se hace referencia tanto a varones como a mujeres) y será correcto desde la perspectiva del lenguaje no sexista y neutro tanto si se inicia la partida con *Kassandra* como si se inicia con *Alexios*». Se desarrollaron también dos hipótesis secundarias relacionadas con el objetivo principal, que anticipaban que los paratextos de la página web y las redes sociales seguirían la estrategia de marketing de visibilización y, por tanto, utilizarían un lenguaje inclusivo, y que los problemas de género de los elementos principales se habrían solucionado con código.

Aunque no se tienen datos concluyentes sobre la hipótesis principal por la muestra limitada que se ha analizado, este trabajo deja en evidencia que, a pesar de que los problemas de género de las misiones y de los diálogos principales se hayan solucionado con código, queda manifiesta una falta de cuidado en el resto de textos.

Si bien es cierto que en ocasiones se detecta un intento de uso neutro del lenguaje, como el caso de la traducción de «You fight like a child!» por «¡Luchas como un bebé!» (aunque siga manteniendo la marca de género del pronombre indeterminado *un*, se aprecia el esfuerzo por no hacer una traducción literal de *child*),¹⁸ la tendencia de los fragmentos analizados que contienen lenguaje inclusivo muestra que no se suelen deber a esfuerzos conscientes, sino a que el lenguaje ya es inclusivo porque la estructura escogida no posee referencias ni marcas de género de forma natural, como el caso de «Completa todas las ubicaciones submarinas».¹⁹

¹⁸ Véase el apartado «4.3.2. Análisis de las intervenciones de los PNJ».

¹⁹ Véase la ficha 9.

El análisis realizado de los datos disponibles ratifica, de momento, que el código ha sido la solución escogida para evitar problemas de concordancia de género en los elementos principales del videojuego. El uso de expresiones distintas según el sexo del personaje que se escoja sirve como argumento para su validación, ya que el uso de motores gramaticales y macros complejas (como los mencionados en el capítulo 1) no permiten una modificación de este calibre en una misma cadena de texto, además de que no se suelen emplear en videojuegos de este género.

Por la longitud y la finalidad de este trabajo, no se ha recabado la información suficiente para refutar o avalar la hipótesis de los paratextos de marketing. No obstante, sí se ha observado que en ninguno de los ejemplos analizados (8) se ha utilizado el lenguaje de forma inclusiva. En el caso de los trofeos, un 35 % (7) de los ejemplos analizados (de un total de 20) muestran usos de marcas de género masculinas con valor genérico. En los ejemplos del equipo del juego (de un total de 42), este porcentaje asciende al 52 % (22). A pesar de que estos datos no parezcan alarmantes, es necesario tener en cuenta que, por ejemplo, del 50 % (10) de ejemplos de los trofeos que sí eran aplicables tanto a varones como a mujeres, el 80 % (8) se debía a la propia gramática del idioma y no a esfuerzos conscientes. Respecto al equipo, se usó el lenguaje de forma inclusiva en un 17 casos (41 %), de los cuales 12 (que suponen el 71 %) no se deben a esfuerzos conscientes, sino al propio idioma, como ya se ha explicado antes.

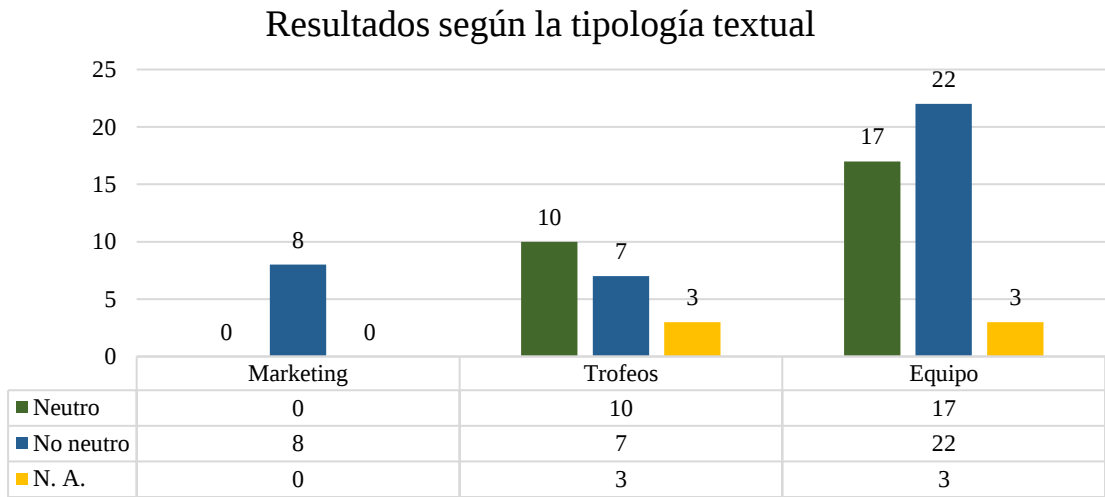


Figura 11. Resultados según la tipología textual
Fuente: Elaboración propia

Como comenta Bosque (2012), en la actualidad proliferan las guías sobre el uso no sexista del lenguaje. No obstante, como bien se indica en la metodología (capítulo 3 de este trabajo), están creadas para redactar textos de forma inclusiva, no para corregir uno ya existente. No estaba en conocimiento de la autora la existencia de ninguna guía o recomendación cuya intención fuese la de proponer cambios en un texto existente para que incluyese lenguaje neutro, por lo que fue necesario la creación de una serie de técnicas para la realización de este estudio. Estas técnicas se presentaron en la sección «Método de análisis» del capítulo 3. Además, para ello, en primer lugar hubo que hacer una recopilación y un resumen de algunas de las guías de uso no sexista del lenguaje más importantes y recientes, disponible en la sección «Recursos para un uso no sexista del lenguaje» del capítulo 2. Por último, la clasificación de marcas de lenguaje neutro del capítulo de la metodología es una aportación del trabajo que podría resultar también útil para aquellas personas que quieran tomar conciencia sobre el uso no sexista del lenguaje y pretendan incorporarlo a su día a día y a sus escritos.

Cabe mencionar también que el estudio de la localización de videojuegos, sobre todo de los más recientes, conlleva un gran número de limitaciones. En primer lugar y como ya se ha mencionado, no suele ser posible acceder al texto completo. Esto implica que, como no se sabe si se ha examinado de forma íntegra, no se podrán extrapolar las conclusiones obtenidas de los datos analizados. En segundo lugar, esta primera limitación conlleva a su vez una enorme exigencia de tiempo para poder recopilar la información necesaria para realizar un estudio, ya que hay que transcribirlo manualmente, hacer capturas de pantalla o grabar la partida, jugar o ver vídeos de *gameplays*. Finalmente, como la localización de videojuegos y, concretamente, el género en la localización de videojuegos son temas relativamente novedosos, hay una bibliografía muy escasa.

Asimismo, y tras el análisis del capítulo anterior, se percibe que es posible que la versión en femenino del videojuego se haya considerado como subordinada a la versión en masculino. El uso reiterado del masculino genérico de los ejemplos analizados y el hecho de que se hayan encontrado intervenciones que empleen el pronombre *he* y sus derivados en la partida KA_EN, pero no intervenciones con pronombres femeninos en la partida AL_EN refuerzan esta nueva hipótesis.

Una posible futura línea de investigación sería seguir indagando en nuevos usos no sexistas del lenguaje, y seguir la distinción sintáctica y semántica que muchas y muchos especialistas hacen en traducción audiovisual, como por ejemplo De Marco (2012), que

explora más la semántica, y las guías de uso no sexista del lenguaje, que tienden a analizar más la vertiente sintáctica del idioma. Asimismo, sobre el mismo videojuego estudiado en este trabajo (o en otros juegos o géneros), se podría investigar si en estas dobles cadenas de texto que parecen haberse creado para adaptar el texto tanto a Cassandra como a Alexios, se ha incurrido en más casos en los que el uso de diferentes adjetivos implicaba connotaciones sexistas, como en los mostrados en las figuras 7 y 8.²⁰

Sería interesante, además, realizar un estudio de recepción para analizar el posible impacto que tendría el uso del lenguaje neutro e inclusivo en los videojuegos en las personas usuarias: si lo perciben o no y si lo ven como algo positivo, neutro o negativo.

En el capítulo *Gender in Audiovisual Translation: Advocating for Gender Awareness* de Josephy-Hernández y Flotow (2018), se menciona un estudio de Feral (2011) en el que se comenta las diferencias en cuanto a cuestiones de sexismo entre la versión doblada y subtitulada de un mismo producto en un mismo idioma porque las distribuidoras consideran que el público meta es distinto. Este mismo criterio se podría aplicar a los videojuegos: los triple A son software de masas, mientras que los *indies* son juegos cuyo público es más reducido, por lo que el uso del lenguaje en términos de sexismo o uso neutro e inclusivo podría variar y es digno de estudio académico.

Por último, a pesar de la falta de recursos y de la dificultad para confirmar con certeza las hipótesis, la autora considera que los datos presentados en este trabajo sirven, al menos, para demostrar que es posible hacer un uso más inclusivo del lenguaje actual sin romper ni forzar las estructuras que nuestro idioma nos brinda y sin abandonar expresiones idiomáticas y naturales. Este estudio revela que si no se utiliza el lenguaje de forma neutra no es por falta de recursos. Es cierto que todavía queda mucho por hacer y que el lenguaje debe seguir evolucionando, pero mientras tanto, debe reflejar la realidad de la sociedad, y esa realidad es que el mundo de los videojuegos ya no es un mundo exclusivamente masculino, sino mixto, formado por varones y por mujeres.

²⁰ Estas figuras están disponibles en la sección «4.4. Análisis general»

REFERENCIAS

Las referencias se han dividido en tres secciones diferentes:

- , Bibliografía
- , Listado de videojuegos
- , Películas y novelas

6.1. BIBLIOGRAFÍA

AEVI. (2019a). La industria del videojuego en España. Anuario 2018 [Archivo PDF].

Madrid, España: AEVI.

AEVI. (2019b). Los videojuegos más vendidos de 2018 - Asociación Española de Videojuegos. Recuperado el 12 de abril de 2019 de

<http://www.aevi.org.es/los-videojuegos-mas-vendidos-2018/>

Aliaga Jiménez, José Luis. (2019). Lenguaje inclusivo con perspectiva de género [Archivo PDF]. Zaragoza, España: Gobierno de Aragón.

Alonso, Álvaro. (9 de marzo de 2018). Los mejores metroidvania - Metroid, Castlevania, Ori... Recuperado el 5 de abril de 2019 de

<https://www.hobbyconsolas.com/reportajes/mejores-metroidvania-metroid-castlevania-ori-194588>

Assassin's Creed ES. (2018). Assassin's Creed Odyssey: Gameplay Tráiler "Un Mundo en Peligro" - Gamescom 2018 - Kassandra [Vídeo de YouTube]. Recuperado de

https://www.youtube.com/watch?v=xqvQVZEt_64

Barquero, José Manuel. (16 de julio de 2018). La vicepresidenta desnuda. Recuperado el 17 de mayo de 2019 de

<https://www.elmundo.es/baleares/2018/07/16/5b4c48b0468aebad5d8b462e.html>

Bengoechea, Mercedes. (s. f.). Guía para la revisión del lenguaje desde la perspectiva de género [Archivo PDF]. Bilbao, España: Diputación Foral de Bizkaia

Berens, K., & Howard, G. (2002). *The rough guide to videogaming*. Londres, Reino Unido: Rough Guides.

Bernal Merino, Miguel Ángel. (2006). On the translation of video games. *The Journal of Specialised Translation*, 2006(6), 22–36. Recuperado de https://www.jostrans.org/issue06/art_bernal.php

Bernal Merino, Miguel Ángel. (2007). Challenges in the translation of video games. *Revista Tradumàtica*, 5(2007). Recuperado de <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/02/02art.htm>

Bernal Merino, Miguel Ángel. (2011). A Brief History of Game Localisation. *Trans. Revista de Traductología*, 15(2011), 11–17. Recuperado de http://www.trans.uma.es/pdf/Trans_15/11-17.pdf

Bernal Merino, Miguel Ángel. (2015). *Translation and localisation in video games : making entertainment software global*. Nueva York (NY), Estados Unidos: Routledge.

Bianchi, Diana. (2008). Taming teen-language: The adaptation of Buffyspeak into Italian. En *Between Text and Image: Updating research in screen translation*

(pp. 183-195). Ámsterdam, Países Bajos y Filadelfia (PA), Estados Unidos: John Benjamins Publishing Company.

Boix, Montserrat. [Montserrat Boix]. (4 de marzo de 2012). Mercedes Bengoechea: la RAE y el lenguaje no sexista [Archivo de vídeo].

<https://www.youtube.com/watch?v=khORiNmjoWE&feature=youtu.be>

Bosque, Ignacio. (2012). Sexismo lingüístico y visibilidad de la mujer [Archivo PDF]. Madrid, España: Real Academia Española.

Caffarel, Carmen e Instituto Cervantes. (2011). *Guía de comunicación no sexista*. Madrid, España: Instituto Cervantes.

Cambridge University Press. (2019). Diccionario Cambridge Inglés y tesoro gratuitos. Recuperado el 23 de mayo de 2019 de <https://dictionary.cambridge.org/es/>

Centro Virtual Cervantes. (2009a). CVC. Foros. Recuperado el 17 de mayo de 2019 de https://cvc.cervantes.es/foros/leer_asunto1.asp?vCodigo=36483

Centro Virtual Cervantes. (2009b). CVC. Foros. Recuperado el 17 de mayo de 2019 de https://cvc.cervantes.es/foros/leer_asunto1.asp?vCodigo=35734

Chandler, Heather. (2005). *The game localization handbook*. Hingham (MA), Estados Unidos: Charles River Media.

Constenla, Tereixa. (25 de marzo de 2009). Un respeto para el videojuego. Recuperado el 22 de marzo de 2019 de https://elpais.com/diario/2009/03/26/cultura/1238022002_850215.html

- Cooke, Philip. (1992). *Towards Global Localization*. Londres, Reino Unido: Taylor & Francis.
- Corliss, Jon. (2007). All your base are belong to us! Videogame localization and thing theory. Recuperado el 24 de marzo de 2019 de <http://www.columbia.edu/~sf2220/TT2007/web-content/Pages/jon1.html>
- De Marco, Marcella. (2006). Audiovisual Translation from a Gender Perspective. *The Journal of Specialised Translation*, (6), 167–184.
- De Marco, Marcella. (2012). *Audiovisual Translation through a Gender Lens*. Ámsterdam, Países Bajos: Rodopi.
- Delgado Osuna, Manuel. (3 de mayo de 2016). ¿Se ha convertido Dark Souls en un género? Recuperado el 5 de abril de 2019 de <https://equilateral.es/2016/05/se-ha-convertido-dark-souls-en-un-genero/>
- Dietz, Frank. (2007). “How difficult can that be?” - The work of Computer and Video Game Localization. *Revista Tradumàtica*, 5(2007). Recuperado de <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/04/04art.htm>
- Dirección para la Igualdad de la UPV/EHU y Pikara Magazine. (2018). Uso inclusivo del castellano [Archivo PDF]. Bilbao, España: Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea
- Egenfeldt-Nielsen, Simon, Smith, Jonas Heide y Pajares Tosca, Susana. (2008). *Understanding video games. The Essential Introduction*. Londres, Reino Unido y Nueva York (NY), Estados Unidos: Routledge.

El País. (4 de octubre de 2016). Maya Thurman Hawke, en el club de las modelos ‘hijas de’. Recuperado el 17 de mayo de 2019 de

https://elpais.com/elpais/2016/10/04/estilo/1475582978_384923.html

Emakunde/Instituto Vasco de la Mujer. (s. f.). Glosario de términos impacto de género. Recuperado el 5 de mayo de 2019 de

http://www.emakunde.euskadi.eus/u72-contema/es/contenidos/informacion/glosario/es_gizonduz/glosario.html#3

Entertainment Software Association of Canada. (2011). Essential Facts about the Canadian Computer and Video Game Industry. Recuperado el 12 de febrero de 2019 de

<http://theesa.ca/wp-content/uploads/2015/08/Essential-Facts-2011-EN.pdf>

Entertainment Software Association of Canada. (2012). Essential Facts 2012. Recuperado el 12 de febrero de 2019 de

<http://theesa.ca/wp-content/uploads/2015/08/Essential-Facts-2012-EN.pdf>

Entertainment Software Association of Canada. (2013). Essential Facts about the Canadian Video Game Industry. Recuperado el 12 de febrero de 2019 de

<http://theesa.ca/wp-content/uploads/2015/08/Essential-Facts-2013-EN.pdf>

Entertainment Software Association of Canada. (2014). Essential Facts about the Canadian Video Game Industry. Recuperado el 12 de febrero de 2019 de

<http://theesa.ca/wp-content/uploads/2015/08/Essential-Facts-2014-EN.pdf>

Entertainment Software Association of Canada. (2015). Essential Facts about the Canadian Video Game Industry. Recuperado el 12 de febrero de 2019 de

<http://theesa.ca/wp->

[content/uploads/2015/11/ESAC_2015_Booklet_Version02_14_Digital.pdf](http://theesa.ca/wp-content/uploads/2015/11/ESAC_2015_Booklet_Version02_14_Digital.pdf)

Entertainment Software Association of Canada. (2016). Essential Facts 2016. Recuperado el 12 de febrero de 2019 de

<http://theesa.ca/wp->

[content/uploads/2016/11/2016_booklet_Web.compressed2.pdf](http://theesa.ca/wp-content/uploads/2016/11/2016_booklet_Web.compressed2.pdf)

Entertainment Software Association of Canada. (2017). Essential Facts about the Canadian Video Game Industry. Recuperado el 12 de febrero de 2019 de

<http://theesa.ca/wp->

[content/uploads/2017/10/ESAC2017_Booklet_13_Digital.pdf](http://theesa.ca/wp-content/uploads/2017/10/ESAC2017_Booklet_13_Digital.pdf)

Entertainment Software Association. (2011). Essential Facts about the Computer and Video Game Industry. Recuperado el 12 de febrero de 2019 de

https://isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/esa_ef_2011.pdf

Entertainment Software Association. (2012). Essential Facts about the Computer and Video Game Industry. Recuperado el 12 de febrero de 2019 de

https://isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/esa_ef_2012.pdf

Entertainment Software Association. (2013). Essential Facts about the Computer and Video Game Industry. Recuperado el 12 de febrero de 2019 de

https://isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/esa_ef_2013.pdf

Entertainment Software Association. (2014). Essential Facts about the Computer and Video Game Industry. Recuperado el 12 de febrero de 2019 de http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2014/10/ESA_EF_2014.pdf

Entertainment Software Association. (2015). Essential Facts about the Computer and Video Game Industry. Recuperado el 12 de febrero de 2019 de <http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2015/04/ESA-Essential-Facts-2015.pdf>

Entertainment Software Association. (2016). Essential Facts about the Computer and Video Game Industry. Recuperado el 12 de febrero de 2019 de <http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2016/04/Essential-Facts-2016.pdf>

Entertainment Software Association. (2017). Essential Facts about the Computer and Video Game Industry. Recuperado el 12 de febrero de 2019 de http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2017/09/EF2017_Design_FinalDigital.pdf

Entertainment Software Association. (2018). Essential Facts about the Computer and Video Game Industry. Recuperado el 12 de febrero de 2019 de http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2018/05/EF2018_FINAL.pdf

Esselink, Bert. (2000). *A practical guide to localization* (p. 3). Ámsterdam: John Benjamins Pub. Co.

Feral, Anne-Lise. (2011). Gender in audiovisual translation: Naturalizing feminine voices in the French Sex and the City. *European Journal of Women's Studies*, 18(4), 391–407. <https://doi.org/10.1177/1350506811415199>

- Flotow, Luise von y Josephy-Hernández, Daniel. (2018). Gender in Audiovisual Translation: Advocating for Gender Awareness. En Luis Pérez González (ed.), *The Routledge Handbook of Audiovisual Translation* (pp. 296-311). Londres, Reino Unido: Routledge.
- Flotow, Luise von. (1991). Feminist Translation: Contexts, Practices and Theories. *TTR: Traduction, Terminologie, Rédaction*, 4(2), 69. <https://doi.org/10.7202/037094ar>
- Flotow, Luise von. (1997). *Translation and Gender Translating in the "Era of Feminism"*. Ottawa (ON), Canadá: University of Ottawa Press.
- Frasca, Gonzalo. (2001). *Videogames of the oppressed. Videogames as a means for critical thinking and debate* (p. 4).
- Friedrich, Marcus C. G. y Heise, Elke. (2019). Does the Use of Gender-Fair Language Influence the Comprehensibility of Texts? *Swiss Journal of Psychology*, 78(1–2), 51–60. <https://doi.org/10.1024/1421-0185/a000223>
- Fundéu. (2 de agosto de 2010). Femenino de vástago. Recuperado el 17 de mayo de 2019 de <https://www.fundeu.es/consulta/femenino-de-vastago-2284/>
- Fundéu. (2019). Lenguaje inclusivo. Recuperado el 7 de mayo de 2019 de <https://www.fundeu.es/lenguaje-inclusivo/>
- Gametrack. (s. f.). GameTrack Digest: Quarter 4 2011. Recuperado el 12 de febrero de 2019 de https://www.isfe.eu/wp-content/uploads/2019/01/gametrack_european_summary_data_2011_q4.pdf

Gametrack. (s. f.). GameTrack Digest: Quarter 4 2012. Recuperado el 12 de febrero de 2019 de

https://www.isfe.eu/wp-content/uploads/2019/01/gametrack_european_summary_data_2012_q4.pdf

Gametrack. (s. f.). GameTrack Digest: Quarter 4 2013. Recuperado el 12 de febrero de 2019 de

https://www.isfe.eu/wp-content/uploads/2019/01/gametrack_european_summary_data_2013_q4.pdf

Gametrack. (s. f.). GameTrack Digest: Quarter 4 2014. Recuperado el 12 de febrero de 2019 de

https://www.isfe.eu/wp-content/uploads/2019/01/gametrack_european_summary_data_2014_q4.pdf

Gametrack. (s. f.). GameTrack Digest: Quarter 4 2015. Recuperado el 12 de febrero de 2019 de

https://www.isfe.eu/wp-content/uploads/2019/01/gametrack_european_summary_data_2015_q4.pdf

Gametrack. (s. f.). GameTrack Digest: Quarter 4 2016. Recuperado el 12 de febrero de 2019 de

https://www.isfe.eu/wp-content/uploads/2019/01/gametrack_european_summary_data_2016_q4.pdf

Gametrack. (s. f.). GameTrack Digest: Quarter 4 2017. Recuperado el 12 de febrero de 2019 de

https://www.isfe.eu/wp-content/uploads/2019/01/gametrack_european_summary_data_2017_q4.pdf

García Meseguer, Álvaro. (1994). *¿Es sexista la lengua española? Una investigación sobre el género gramatical*. Barcelona, España: Paidós.

García, Enrique y Cano, Jorge. (11 de mayo de 2018). Los 20 MEJORES juegos de mundo abierto / Sandbox de la generación. Recuperado el 5 de abril de 2019 de <https://vandal.lespanol.com/reportaje/los-mejores-juegos-de-mundo-abierto-de-la-generacion>

Genette, Gérard. (2001). *Umbrales*. Ciudad de México, México: Siglo XXI.

González, Raúl. (2018, August 26). “El videojuego es cultura”, o por qué ponerse a los mandos importa tanto como leer o ir al cine. Recuperado de https://www.eldiario.es/cultura/videojuegos/Videojuegos-cultura-Jose_Guirao-ministerio_de_Cultura_y_Deporte-Gamescom_0_807019612.html

Harper, Douglas. (2019). Online Etymology Dictionary. Recuperado de <https://www.etymonline.com/>

HobbyConsolas. (s. f.). HobbyConsolas: Tu Web de videojuegos y entretenimiento. Recuperado el 5 de abril de 2019 de <https://www.hobbyconsolas.com/>

Hurtado Albir, Amparo. (2001). *Traducción y traductología: introducción a la traductología*. Madrid, España: Cátedra.

IMDb. (2016). Assassin's Creed (2016) - IMDb. Recuperado el 31 de mayo de 2019 de https://www.imdb.com/title/tt2094766/fullcredits/?ref_=tt_ov_st_sm

Jenkins, Henry. (15 de enero de 2003). Transmedia Storytelling. Recuperado el 12 de abril de 2019 de <https://www.technologyreview.com/s/401760/transmedia-storytelling/>

Jiménez Rodrigo, María Luisa; Román Onsalo, Marisa, y Traverso Cortes, Joaquín. (2011). Lenguaje no sexista y barreras a su utilización. Un estudio en el ámbito universitario. *Revista de Investigación En Educación*, 9(2), 174–183.

Kassab, MacKenzie. (s. f.). Inclusive Language in Four Easy Steps. Recuperado el 19 de abril de 2019 de <https://www.extension.harvard.edu/professional-development/blog/inclusive-language-four-easy-steps>

Kerr, Aphra. (2006). *The Business and Culture of Digital Games: Gamework/Gameplay* (pp. 38–41). Londres, Reino Unido; Thousand Oaks (CA), Estados Unidos, y Nueva Delhi, la India: Sage Publications.

Kohler, Chris. (2005). *Power-Up : how Japanese video games gave the world an extra life*. Londres, Reino Unido: BradyGames.

Lendering, Jona. (2019). Aspasia - Livius. Recuperado el 24 de mayo de 2019 de <https://www.livius.org/articles/person/aspasia/>

León, Jonathan. (7 de julio de 2015). Matar o morir, el camino del roguelike - Equilateral. Recuperado el 5 de abril de 2019 de <https://equilateral.es/2015/07/reportaje-roguelikes-matar-o-morir/>

- Lewis, Elizabeth Sarah. (2010). 'This is my Girlfriend, Linda' Translating Queer Relationships in Film: A Case Study of the Subtitles *Gia* and a Proposal for Developing the Field of Queer Translation Studies. *In Other Words. Special Issue on Translating Queers/Queering Translation*, 36(2010), 3–22.
- Lledó Cunill, Eulàlia. (2008). *Guía de lenguaje para el ámbito educativo*. Vitoria-Gasteiz, España: Emakunde/Instituto Vasco De La Mujer.
- Lledó Cunill, Eulàlia. (2012). Conferencia: “A propósito del informe de la Real Academia Española de la Lengua (RAE): Que el bosque no te impida ver los árboles”. Recuperado de <https://upnatv.unavarra.es/pub/eulalia-lledo>
- Llurba, Josep. (9 de mayo de 2019). *Comunicación personal sobre la traducción de algunos términos de la película*.
- Lobo, Iván F. (26 de febrero de 2019). El historiador detrás del increíble realismo de *Assassin's Creed*. Recuperado el 25 de marzo de 2019 de <https://elfuturoesapasionante.elpais.com/el-historiador-detras-del-increible-realismo-de-assassins-creed/>
- Loureiro Pernas, María. (2007). Paseo por la localización de un videojuego. *Revista Tradumàtica*, 5(2007). Recuperado de <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/03/03art.htm>
- Mangiron, Carme. (2007). Video Games Localisation: Posing New Challenges to the Translator. *Perspectives*, 14(4), 306–323.
<https://doi.org/10.1080/09076760708669046>

- Márquez Linares, Carlos Francisco. (2002). Polisemia, vaguedad referencial y terminología. En Pamela Faber y Catalina Jiménez Hurtado (eds.) *Investigar en terminología* (pp. 215–226). Granada, España: Comares.
- Martínez, David. (9 de enero de 2018). Los mejores sandbox y juegos de mundo abierto de la generación. Recuperado el 5 de abril de 2019 de <https://www.hobbyconsolas.com/reportajes/mejores-sandbox-juegos-mundo-abierto-generacion-183996>
- Mbomío, Lucía. (10 de septiembre de 2018). Volver al telefonillo. Recuperado el 17 de mayo de 2019 de https://elpais.com/ccaa/2018/09/09/madrid/1536527913_267225.html
- Mccarthy, David; Curran, Stephen, y Byron, Simon. (2005). *The Complete Guide to Game Development, Art and Design* (pp. 53–55). Londres: ILEX Press Ltd.
- Meana, Teresa. (2002). *Porque las palabras no se las lleva el viento... Por un uso no sexista de la lengua*. Valencia, España: Ayuntamiento de Quart de Poblet.
- Medina Guerra, Antonia. M. (2002). *Manual de lenguaje administrativo no sexista*. Málaga, España: Asociación de estudios históricos sobre la mujer, Universidad de Málaga.
- Méndez González, Ramón y Calvo Ferrer, José Ramón. (2018). *Videojuegos y [para]traducción : aproximación a la práctica localizadora*. Granada, España: Comares.

Méndez González, Ramón. (2015). *Localización de videojuegos: fundamentos traductológicos innovadores para nuevas prácticas profesionales*. Vigo, España: Universidade De Vigo.

Meristation. (s. f.). Videojuegos, todas las novedades - PC, PS4, XBOX, Nintendo... - Meristation. Recuperado el 5 de abril de 2019 de <https://as.com/meristation/>

Metacritic. (2019). Assassin's Creed Odyssey. Recuperado el 8 de mayo de 2019 de <https://www.metacritic.com/game/playstation-4/assassins-creed-odyssey>

Michel, Jean-Baptiste et al. (2010). Quantitative Analysis of Culture Using Millions of Digitized Books. *Science*, 331(6014), 176–182. <https://doi.org/10.1126/science.1199644>

Microsoft. (2018). Comprar Assassin's Creed® Odyssey - Microsoft Store es-ES. Recuperado el 10 de abril de 2019 de <https://www.microsoft.com/es-es/p/assassins-creed-odyssey/bw9twc8l4jcs?activetab=pivot:overviewtab>

Microsoft. (2019). Portal lingüístico. Recuperado el 13 de abril de 2019 de <https://www.microsoft.com/es-es/language>

Ministerio de Cultura y Deporte. (21 de agosto de 2018). José Guirao: “Los videojuegos son impulsores de valores e ideas, igual que las películas o los libros”. Recuperado el 18 de marzo de 2019 de <http://www.culturaydeporte.gob.es/en/actualidad/2018/08/20180821-gamescom.html>

- Moreiras Corral, Fernando. (2013). El tratamiento del género en la traducción inglés-español de videojuegos. In *Traducción multimedia : diversas pantallas, enfoques diversos* (pp. 111–124). Vigo, España: Servizo de Publicacións da Universidade de Vigo, D.L.
- Moreno García, Luis Damián. (2015). VG Glossary EN-ES [Archivo PDF]. Recuperado de https://drive.google.com/file/d/0B_385mMCxe9qYXZTS2RaVmQyeDQ/view
- Newman, J. (2004). *Videogames*. Londres, Reino Unido: Routledge.
- Newzoo. (2018). Canada Games Market 2018. Recuperado el 22 de marzo de 2019 de <https://newzoo.com/insights/infographics/canada-games-market-2018/>
- Nissen, Uwe Kjaer. (2002). Aspects of translating gender. *Linguistik Online*, 11(2), 25-37.
- Nuño de la Rosa, Pedro. (27 de abril de 2019). Ñam Gastrobar: renovarse para vivir. Recuperado el 17 de mayo de 2019 de <https://www.elmundo.es/comunidad-valenciana/alicante/2019/04/27/5cc2e89c21efa0404d8b45a6.html>
- O'Hagan, Minako y Mangiron, Carme. (2013). *Game localization: translating for the global digital entertainment industry*. Ámsterdam, Países Bajos: John Benjamins Publishing.

O'Hagan, Minako. (2005). Multidimensional translation. A game plan for audiovisual translation in the age of GILT. In *Proceedings of EU High Level Scientific Conferences. Multidimensional Translation. MuTra, Challenges of Multidimensional Translation* (pp. 76–87). Saabrücken, Alemania: Advanced Translation Research Center.

Olalla Soler, Christian y Hurtado Albir, Amparo. (2014). Estudio empírico de la traducción de los culturemas según el grado de adquisición de la competencia traductora. Un estudio exploratorio. *Sendebarr*, 25(2014), 9–38. Recuperado de <http://revistaseug.ugr.es/index.php/sendebarr/article/view/655/2660>

Ortega, José L. (8 de marzo de 2019). Las mujeres más influyentes en la industria de los videojuegos. Recuperado el 18 de marzo de 2019 de <https://www.hobbyconsolas.com/reportajes/mujeres-mas-influyentes-industria-videojuegos-185056>

Ortega, José. L. (5 de octubre de 2018). Las espartanas de Assassin's Creed Odyssey son Joana Pastrana y Marina Bravo. Recuperado el 29 de mayo de 2019 de <https://www.hobbyconsolas.com/noticias/espartanas-assassins-creed-odyssey-son-joana-pastrana-marina-bravo-311691>

Oxford University Press. (2019a). English Dictionary, Thesaurus, & grammar help | Oxford Dictionaries. Recuperado de <https://en.oxforddictionaries.com/>

Oxford University Press. (2019b). Oxford English Dictionary. Recuperado de <https://www.oed.com/>

Oxford University Press. (s. f.). The language of gender. Recuperado el 19 de abril de 2019 de

<https://en.oxforddictionaries.com/writing-help/the-language-of-gender>

Pabón de Urbina, José Manuel. (2016). *Diccionario Manual Griego. Griego clásico-Español*. Barcelona, España: Vox.

Parlamento Europeo. (2018). Gender-neutral language in the European Parliament [Archivo PDF]. Bruselas, Bélgica: Parlamento Europeo. Recuperado el 19 de abril de 2019 de

http://www.europarl.europa.eu/cmsdata/151780/GNL_Guidelines_EN.pdf

Pérez, Cristina y Sáenz, Leticia. (2019). Gender-inclusive language in games and its localization challenges. *Multilingual*, 30(3), 32–35.

PlayStation™Store. (2018). Assassin's Creed® Odyssey. Recuperado el 10 de abril de 2019 de https://store.playstation.com/es-es/product/EP0001-CUSA09303_00-GAME000000000000

PSN Profiles. (2018). Assassin's Creed Odyssey Trophy Guide. Recuperado el 9 de mayo de 2019 de

<https://psnprofiles.com/guide/8002-assassins-creed-odyssey-trophy-guide>

PwC. (2018). Entertainment and Media Outlook 2018-2022. España [archive PDF]. Recuperado de <https://www.pwc.es/es/publicaciones/entretenimiento-y-medios/assets/gemo-spain-2018-2022.pdf>

- Ranzato, Irene. (2012). Gayspeak and Gay Subjects in Audiovisual Translation: Strategies in Italian Dubbing. *Meta: Journal Des Traducteurs*, 57(2), 369–384.
<https://doi.org/10.7202/1013951ar>
- Real Academia Española (RAE) y Asociación de academias de la lengua española (ASALE). (2009). *Nueva gramática de la lengua española*. Madrid, España: Espasa-Calpe.
- Real Academia Española (RAE). (2018). «Diccionario de la lengua española» - Edición del Tricentenario. Recuperado el 23 de mayo de 2019 de <https://dle.rae.es/>
- Rebolledo, César. (11 de octubre de 2018). Guía de Trofeos Assassin's Creed Odyssey. Recuperado el 9 de mayo de 2019 de <https://vandal.lespanol.com/guias/guia-assassins-creed-odyssey-trucos-consejos-y-secretos/guia-de-trofeos>
- Rendall, Steven. (1997). The Translator's Task, Walter Benjamin (Translation). *TTR : Traduction, Terminologie, Rédaction*, 10(2), 151.
<https://doi.org/10.7202/037302ar>
- Rubio, Fanny. (1992). *La sal del chocolate*. Barcelona, España: Seix Barral.
- Sánchez Apellániz, María José. (2009). Lenguaje y comunicación no sexista. In *Manual de Agentes de Igualdad*. Sevilla, España: Diputación Provincial de Sevilla.
- Šliaučiūnė, Vaida y Liubinienė, Vilmantė. (2011). Video Game Localization: the Analysis of In-Game Texts. *Studies About Languages*, 19.
<https://doi.org/10.5755/j01.sal.0.19.945>

Stout, Jane G., & Dasgupta, Nilanjana. (2011). When He Doesn't Mean You: Gender-Exclusive Language as Ostracism. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 37(6), 757–769. <https://doi.org/10.1177/0146167211406434>

Ubisoft Store. (2018). Comprar Assassin's Creed Odyssey Standard - UBISOFT STORE - ES. Recuperado el 31 de mayo de 2019 de <https://store.ubi.com/es/assassin-s-creed--odyssey/5afda5f788a7e34d25b5012f.html#editions>

Ubisoft. (10 de febrero de 2018). Modo Descubrimiento del Antiguo Egipto de Assassin's Creed. Recuperado el 24 de marzo de 2019 <https://assassinscreed.ubisoft.com/game/es-es/news-updates/332957/discovery-tour-by-assassin-s-creed-ancient-egypt>

Ubisoft. (2014b). Assassin's Creed. Recuperado el 31 de mayo de 2019 de <https://www.ubisoft.com/es-es/game/assassins-creed/>

Ubisoft. (2014c). Assassin's Creed Brotherhood. Recuperado el 31 de mayo de 2019 de <https://www.ubisoft.com/es-es/game/assassins-creed-brotherhood/>

Ubisoft. (2014d). Assassin's Creed II. Recuperado el 31 de mayo de 2019 de <https://www.ubisoft.com/es-es/game/assassins-creed-2/>

Ubisoft. (2014e). Assassin's Creed III. Recuperado el 31 de mayo de 2019 de <https://www.ubisoft.com/es-es/game/assassins-creed-3/>

Ubisoft. (2014f). Assassin's Creed IV Black Flag. Recuperado el 31 de mayo de 2019 de <https://www.ubisoft.com/es-es/game/assassins-creed-4-black-flag/>

Ubisoft. (2014g). Assassin's Creed Revelations. Recuperado el 31 de mayo de 2019 de

<https://www.ubisoft.com/es-es/game/assassins-creed-revelations/>

Ubisoft. (2014h). Assassin's Creed Unity. Recuperado el 31 de mayo de 2019 de

<https://www.ubisoft.com/es-es/game/assassins-creed-unity/>

Ubisoft. (2015b). Assassin's Creed Syndicate. Recuperado el 31 de mayo de 2019 de

<https://www.ubisoft.com/es-es/game/assassins-creed-syndicate/>

Ubisoft. (2015c). Assassin's Creed The Ezio Collection. Recuperado el 31 de mayo de 2019 de

<https://www.ubisoft.com/es-es/game/assassins-creed-the-ezio-collection/>

Ubisoft. (2017). Película de Assassin's Creed. Recuperado el 8 de mayo de 2019 de

<https://www.ubisoft.com/es-es/game/assassins-creed-movie/>

Ubisoft. (2017b). Assassin's Creed Origins. Recuperado el 31 de mayo de 2019 de

<https://www.ubisoft.com/es-es/game/assassins-creed-origins/>

Ubisoft. (2019). Los mejores de la comunidad de Assassin's Creed® - Abril de 2019.

Recuperado el 17 de mayo de 2019 de

<https://assassinscreed.ubisoft.com/game/es-es/news-updates/349575/community-finest-by-assassins-creed-april-2019>

Ubisoft. (24 de abril de 2019). Contenido descargable 2 - El destino de la Atlántida:

Capítulo 1 ya disponible. Recuperado el 10 de mayo de 2019 de

<https://assassinscreed.ubisoft.com/game/es-es/news-updates/347661/story-arc-2-the-fate-of-atlantis>

UN Women. (2017). Gender-inclusive language guidelines (English) [Archivo PDF].

Nueva York (NY), Estados Unidos. Recuperado el 19 de abril de 2019 de

<http://www.unwomen.org/-/media/headquarters/attachments/sections/library/gender-inclusive%20language/guidelines-on-gender-inclusive-language-en.pdf?la=en&vs=2129>

Unidad de Igualdad de la Universidad de Granada. (s. f.). Guía de lenguaje no sexista

[Archivo PDF]. Granada, España: Universidad de Granada.

[http://filosofiayletras.ugr.es/pages/facultad/guiadellenguajenosexista/!](http://filosofiayletras.ugr.es/pages/facultad/guiadellenguajenosexista/)

Urban dictionary. (2019). Homie. Recuperado el 17 de mayo de 2019 de

https://www.urbandictionary.com/define.php?term=homie&utm_source=search-action

Valve Corporation. (2018). Assassin's Creed® Odyssey on Steam. Recuperado el 10 de abril de 2019 de

https://store.steampowered.com/app/812140/Assassins_Creed_Odyssey/

Vandal. (2018). Assassin's Creed Odyssey: TODA la información - PS4, PC, Xbox One

- Vandal. Recuperado el 10 de abril de 2019 de

<https://vandal.elespanol.com/juegos/ps4/assassins-creed-odyssey/61505#p-73>

Vandal. (s. f.). Listado completo de juegos - Vandal. Recuperado el 5 de abril de 2019 de

<https://vandal.elespanol.com/juegos/0/videojuegos>

6.2. LISTADO DE VIDEOJUEGOS

BioWare (1998). *Baldur's Gate* [PC]. Edmonton (AB), Canadá; Montreal (QC), Canadá, y Austin (TX), Estados Unidos: Interplay Entertainment.

Blizzard Entertainment (2004 – actualidad). *World of Warcraft* [PC]. Irvine (CA), Estados Unidos: Blizzard Entertainment.

Capcom (2009). *Monster Hunter Tri* [Wii]. Osaka, Japón: Nintendo.

Capcom (2009). *Resident Evil 5* [PS3, Xbox 360]. Osaka, Japón: Capcom, THQ Asia Pacific.

Climax Studios (2016). *Assassin's Creed Chronicles* [PC, XBO, PS4]. Portsmouth, Reino Unido: Ubisoft.

Core Design (1996). *Tomb Raider* [Saturn, MS-DOS, PS]. Derby, Inglaterra: Eidos Interactive.

FromSoftware (2011). *Dark Souls* [PS3, Xbox 360]. Tokio, Japón: FromSoftware, Bandai Namco Entertainment.

Game Freak (2018). *Pokémon Let's Go, Pikachu!* [NSW]. Kioto, Japón: Nintendo.

Insomniac Games (2018). *Marvel's Spider-Man* [PS4]. Burbank (CA), Estados Unidos: Sony Interactive Entertainment.

Konami (1986). *Castlevania* [Famicom/NES]. Tokio, Japón: Konami.

Konami (1997). *Castlevania: Symphony of the Night* [PS, Saturn]. Tokio, Japón: Konami.

Lionhead Studios (2001). *Black & White* [PC]. Guildford, Reino Unido: Electronics Arts.

MicroProse (1991). *Civilization* [MS-DOS, PC, Amiga, Atari ST, SNES]. Hunt Valley (MD), Estados Unidos: MicroProse.

Monolith Productions (2017). *La Tierra Media: Sombras de guerra* [PC, PS4, XBO]. Kirkland (WA), Estados Unidos: Warner Bros. Interactive Entertainment.

Namco (1980). *Pac-Man* [Arcade]. Tokio, Japón: Namco.

Newsgaming (2003). *September 12th* [Web]. Montevideo, Uruguay: Newsgaming.

Nintendo EAD (2006). *Wii Sports* [Wii]. Kioto, Japón: Nintendo.

Nintendo EAD (2008). *Mario Kart Wii* [Wii]. Kioto, Japón: Nintendo.

Nintendo EPD, Monolith Soft (2017). *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* [NSW, Wii U]. Kioto, Japón: Nintendo.

Nintendo Research & Development (1981). *Donkey Kong* [Arcade]. Kioto, Japón: Nintendo.

Nintendo Research & Development, Intelligent Systems (1986). *Metroid* [Famicom/NES]. Kioto, Japón: Nintendo.

PlayFish (2008). *Pet Society* [Web, iOS]. Londres, Reino Unido: Facebook, MySpace, Bebo, Cyworld.

Taito Corporation (1978). *Space Invaders* [Arcade]. Tokio, Japón: Taito Corporation, Midway Games.

Treyarch (2018). *Call of Duty: Black Ops 4* [PS4, XBO, PC]. Santa Mónica (CA), Estados Unidos: Activision.

Ubisoft Montreal. (2007). *Assassin's Creed* [PC, Xbox 360, PS3]. Montreal (QC), Canadá: Ubisoft.

Ubisoft Montreal. (2009). *Assassin's Creed II* [PC, Xbox 360, PS3]. Montreal (QC), Canadá: Ubisoft.

Ubisoft Montreal. (2010). *Assassin's Creed: La Hermandad* [PC, Xbox 360, PS3]. Montreal (QC), Canadá: Ubisoft.

Ubisoft Montreal. (2011). *Assassin's Creed: Revelations* [PC, Xbox 360, PS3]. Montreal (QC), Canadá: Ubisoft.

Ubisoft Montreal. (2012). *Assassin's Creed III* [PC, Xbox 360, PS3]. Montreal (QC), Canadá: Ubisoft.

Ubisoft Montreal. (2013). *Assassin's Creed IV: Black Flag* [PC, Xbox 360, PS3, PS4, Wii U]. Montreal (QC), Canadá: Ubisoft.

Ubisoft Montreal. (2014). *Assassin's Creed Unity* [PC, XBO, PS4]. Montreal (QC), Canadá: Ubisoft.

Ubisoft Montreal. (2017). *Assassin's Creed Origins* [PC, XBO, PS4]. Montreal (QC), Canadá: Ubisoft.

Ubisoft Quebec. (2003). *Prince of Persia: The Sands of Time* [PS2, Xbox, GC. GBA, PC]. Montreal (QC), Canadá: Ubisoft.

Ubisoft Quebec. (2015). *Assassin's Creed Syndicate* [PC, XBO, PS4]. Quebec (QC), Canadá: Ubisoft.

Ubisoft Quebec. (2018). *Assassin's Creed Odyssey* [PS4, XBO, PC]. Montreal (QC), Canadá: Ubisoft.

Valve Corporation (1998). *Half-Life* [PC]. Bellevue (WA), Estados Unidos: Sierra Studios.

Valve Corporation (2007). *Portal* [PC, Xbox 360, PS3]. Bellevue (WA, Estados Unidos: Valve Corporation, Electronics Arts.

Wichman, Glenn, Toy, Michael, Arnold, Ken. (1980). *Rogue* [Unix]. San Francisco (CA), Estados Unidos: Epyx.

6.3. LISTADO DE PELÍCULAS, NOVELAS, IMÁGENES Y CÓMICS

Kurzel, Justin. (2016). *Assassin's Creed*. 20th Century Fox.

Lee, Stan y Ditko, Steve. (1962). *Amazing Fantasy #15* [Cómic]. Nueva York (NY), Estados Unidos: Marvel Comics.

Orwell, George. (1949). 1984. Londres, Reino Unido: Secker & Warburg.

Tolkien, John R. R. (1954). *The fellowship of the ring*. Londres, Reino Unido: George Allen & Unwin.

Ubisoft. (2007). *Portada del videojuego Assassin's Creed*.

Ubisoft. (2009). *Portada del videojuego Assassin's Creed II*.

Ubisoft. (2012). *Portada del videojuego Assassin's Creed III*.

Ubisoft. (2013). *Portada del videojuego Assassin's Creed IV: Black Flag*.

Ubisoft. (2014a). *Portada del videojuego Assassin's Creed Unity*.

Ubisoft. (2015b). *Portada del videojuego Assassin's Creed Syndicate*.

Ubisoft. (2017a). *Portada del videojuego Assassin's Creed Origins*.

Ubisoft. (2018a). *Imagen del kit de prensa del E3 de 2018*.

Ubisoft. (2018b). *Portada del videojuego Assassin's Creed Odyssey*.

West, Simon. (2001). *Lara Croft: Tomb Raider*. Paramount Pictures.

ANEXOS

A continuación aparecen los anexos del trabajo «Estudio de caso del lenguaje no sexista en el videojuego *Assassins's Creed Odyssey*» en el siguiente orden:

- , Anexo 1 – Fichas técnicas de los videojuegos principales de la saga *Assassin's Creed*
- , Anexo 2 – Ficha técnica de la película *Assassin's Creed*
- , Anexo 3 – Listado completo de los trofeos del videojuego
- , Anexo 4 – Gráfico de Google Ngrams sobre la frecuencia de *vástaga*
- , Anexo 5 – Listado completo del equipo del videojuego
- , Anexo 6 – Fichas no incluidas en el análisis
- , Anexo 7 – Intervenciones de los PNJ extraídas del videojuego
- , Anexo 8 – Resumen general del análisis

ANEXO 1 – FICHAS DE LOS VIDEOJUEGOS PRINCIPALES DE LA SAGA

Tabla 15. Ficha técnica del videojuego *Assassin's Creed*
Fuente: Ubisoft (2007, 2014a)

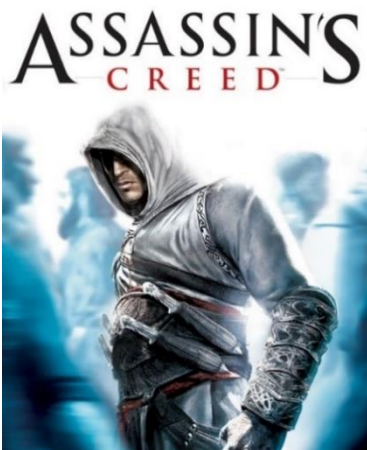
	<i>ASSASSIN'S CREED</i>	
	Desarrolladora	Ubisoft Montreal
	Fecha de lanzamiento	13 de noviembre de 2007
	Plataformas	PC, Xbox 360, PS3
	Género	Acción/Aventura
Descripción		
Es el año 1191 AC. La Tercera Cruzada está destrozando la Tierra Sagrada. Tú, Altair, intentarás detener el conflicto eliminando a los contrincantes de ambos bandos. Eres un Asesino, un guerrero entrenado en el seno de una organización secreta y temido por su fiereza. Tus acciones pueden generar el caos inmediato a tu alrededor, y tu existencia moldeará los eventos futuros en estos años cruciales de la Historia.		

Tabla 16. Ficha técnica de la trilogía de Ezio
Fuente: Ubisoft (2009, 2014c, 2014d, 2014g, 2015c)

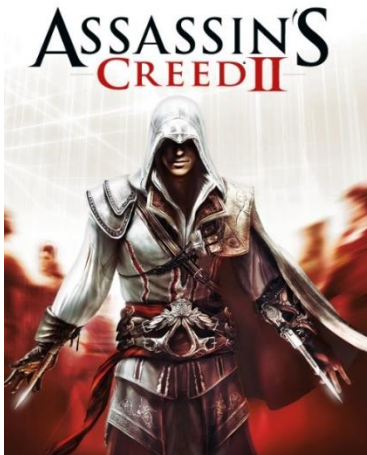
	<i>ASSASSIN'S CREED II, ASSASSIN'S CREED: LA HERMANDAD Y ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS</i>	
	Desarrolladora	Ubisoft
	Fecha de lanzamiento	1 de noviembre de 2009, 16 de noviembre de 2010, 15 de noviembre de 2011
	Plataformas	PC, Xbox 360, PS3
	Género	Acción/Aventura
Descripción		
Vive la vida de Ezio, aprende las costumbres de los Assassins y véngate de la traición de tu familia a través de la Italia del Renacimiento del siglo XV. Visita la grandiosa ciudad de Roma, en Italia, y por último la Constantinopla del siglo XVI.		

Tabla 17. Ficha técnica del videojuego *Assassin's Creed III*
Fuente: Ubisoft (2012, 2014e)

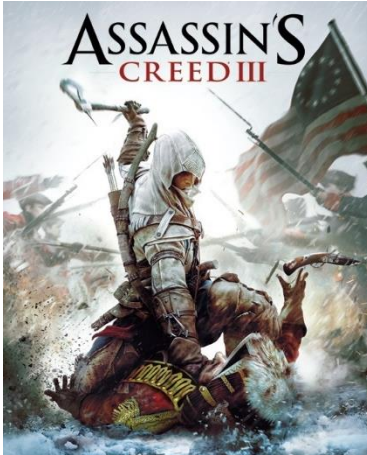
	<i>ASSASSIN'S CREED III</i>	
	Desarrolladora	Ubisoft Montreal
	Fecha de lanzamiento	30 de octubre de 2012
	Plataformas	PC, PS3, Xbox 360
	Género	Acción/Aventura
Descripción		
Las colonias norteamericanas están al borde de la revuelta. Eres Connor, un Asesino que ha jurado liberar a su pueblo y su nación. Deberás cazar a tus enemigos en un mundo realista y abierto de enormes dimensiones. Pon a prueba tus habilidades letales mientras te embarcas en una violenta misión que te llevará de centros urbanos caóticos a campos de batalla sangrientos, y más allá.		

Tabla 18. Ficha técnica del videojuego *Assassin's Creed IV: Black Flag*
Fuente: Ubisoft (2013, 2014f)

ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG	
Desarrolladora	Ubisoft Montreal
Fecha de lanzamiento	29 de octubre de 2013
Plataformas	PC, PS3, PS4, Wii U, Xbox 360
Género	Acción/Aventura
Descripción	
Corría el año 1715. Los piratas dominaban todo el Caribe y habían establecido su propio gobierno. Entre estos hombres destacaba un joven y altivo capitán llamado Edward Kenway. Su lucha por conseguir la gloria le granjeó el respeto de leyendas como Barbanegra, pero también le sumergió en una antigua lucha que amenazaba con destruir todo lo que los piratas habían creado.	

Tabla 19. Ficha técnica del videojuego *Assassin's Creed Unity*
Fuente: Ubisoft (2014a, 2014h)

ASSASSIN'S CREED UNITY	
Desarrolladora	Ubisoft Montreal
Fecha de lanzamiento	13 de noviembre de 2014
Plataformas	PC, PS4, XBO
Género	Acción/Aventura
Descripción	
La Revolución Francesa convierte París en un lugar lleno de terror y caos. Sus calles se tiñen de rojo con la sangre de los trabajadores que osan sublevarse contra la opresiva aristocracia. Mientras la nación quiebra, el joven Arno se embarca en un viaje para descubrir cuáles son los poderes que se ocultan tras la revolución. Su búsqueda le meterá en una lucha donde se decide el destino de una nación.	

Tabla 20. Ficha técnica del videojuego *Assassin's Creed Syndicate*
Fuente: Ubisoft (2015a, 2015b)

ASSASSIN'S CREED SYNDICATE	
Desarrolladora	Ubisoft Quebec, Annecy, Bucarest, Kiev, Montreal, Montpellier, Shanghái, Singapur, Sofia y Toronto
Fecha de lanzamiento	23 de octubre de 2015
Plataformas	PC, PS4, XBO
Género	Acción/Aventura
Descripción	
El juego presenta a Jacob Frye, quien con la ayuda de su hermana gemela Evie cambiará el destino de millones de personas en Assassin's Creed® Syndicate. Álzate para atacar y dirigir a las bandas clandestinas, y para acabar con la corrupción establecida en Londres, en una aventura visceral llena de acción, intriga y combates.	

Tabla 21. Ficha técnica del videojuego *Assassin's Creed Origins*
Fuente: Ubisoft (2017a, 2017b)

<i>ASSASSIN'S CREED ORIGINS</i>	
Desarrolladora	Ubisoft Montreal
Fecha de lanzamiento	26 de octubre de 2017
Plataformas	PS4, XBO, PC
Género	Acción/Aventura
Descripción	
El esplendor y la intriga del antiguo Egipto se desdibujan en una cruenta lucha por el poder. Desvela secretos y mitos ya olvidados en un momento crucial: el origen de la Hermandad de los Assassins. Navega por el Nilo, explora una tierra vasta e impredecible y descubre los misterios de las pirámides mientras sobrevives a peligrosas facciones y bestias salvajes.	

Tabla 22. Ficha técnica del videojuego *Assassin's Creed Odyssey*
Fuente: Ubisoft Store (2018) y Ubisoft (2018b)

<i>ASSASSIN'S CREED ODYSSEY</i>	
Desarrolladora	Ubisoft Quebec
Fecha de lanzamiento	5 de octubre de 2018
Plataformas	PS4, XBO, PC
Género	Acción/Aventura, RPG
Descripción	
Escribe tu propia épica odisea y conviértete en un legendario héroe espartano. Forja tu destino en un mundo que está a punto de fragmentarse. Influye en la forma en que la historia se desenvuelve en este mundo cambiante, moldeado por tus decisiones.	

ANEXO 2 – FICHA TÉCNICA DE LA PELÍCULA *ASSASSIN'S CREED*

A continuación aparece una tabla con la información técnica de la película *Assassin's Creed*.

Tabla 23. Ficha técnica de la película *Assassin's Creed*
Fuente: IMDB (2016), Ubisoft (2017)

<i>ASSASSIN'S CREED</i>	
Fecha de estreno	23 de diciembre de 2016 ²¹
Género	Acción/Aventura
Duración	115 minutos
Idiomas	Inglés, español y árabe
País	Estados Unidos, Francia, Reino Unido, Hong Kong, Taiwán y Malta
Dirección	Justin Kurzel
Producción	Jean-Julien Baronnet, Patrick Crowley, Michael Fassbender, Gerard Guillemot, Frank Marshall, Conor McCaughan y Arnon Milchan
Guion	Michael Lesslie, Adam Cooper, Bill Collage
Reparto	Michael Fassbender, Marion Cotillard, Jeremy Irons, Charlotte Rampling, Michael Kenneth Williams, Denis Ménochet, Ariane Labed, Brendan Gleeson
Distribuidora	20th Century Fox
Sinopsis	Gracias a una revolucionaria tecnología que desbloquea los recuerdos genéticos, Callum Lynch (Michael Fassbender) vive las aventuras de su ancestro, Aguilar, en la España del siglo xv. Callum descubre que es el descendiente de una misteriosa sociedad secreta, los Assassins, y que posee increíbles conocimientos y habilidades que le permitirán enfrentarse a la poderosa y opresora organización de los Templarios en el presente.

²¹ Esta es la fecha de estreno en España.

ANEXO 3 – LISTADO COMPLETO DE LOS TROFEOS DEL VIDEOJUEGO

Tabla 24. Listado de trofeos
Fuente: *Assassin's Creed Odyssey* (Ubisoft, 2018)

TÍTULO		DESCRIPCIÓN	
Versión original	Versión traducida	Versión original	Versión traducida
Epic Cycle	Ciclo épico	Earn every trophy	Consigue todos los trofeos.
This is Sparta	¡Esto es Esparta!	Complete the Battle of 300	Completa la batalla de 300.
An Odyssey in the Making	Una odisea en ciernes	Complete Episode 1	Completa el episodio 1.
Past Mistakes	Errores del pasado	Complete Episode 2	Completa el episodio 2.
Evil Unearthed	Mal exhumado	Complete Episode 3	Completa el episodio 3.
The Bright Mind	Mentes brillantes	Complete Episode 4	Completa el episodio 4.
From the Ashes	De las cenizas	Complete Episode 5	Completa el episodio 5.
Democracy Falls	La democracia se desmorona	Complete Episode 6	Completa el episodio 6.
Legend in the Making	El nacimiento de una leyenda	Complete Episode 7	Completa el episodio 7.
Taking Back Athens	Recuperando Atenas	Complete Episode 8	Completa el episodio 8.
Odyssey's End	El fin de la odisea	Complete Episode 9 + Epilogue	Completa el episodio 9 y el epílogo.
Child of Poseidon	Vástago de Poseidón	Complete all underwater location objectives	Completa todas las ubicaciones submarinas.
Make It Your Own	Ahora, un briconsejo	Engrave your first item	Graba tu primer objeto.
You Work for Me Now	Ahora trabajas para mí	Recruit and assign a Legendary NPC for your ship	Recluta y asigna a un PNJ legendario para tu barco.
Shiny!	¡Cómo brilla!	Acquire and equip your first Legendary item	Consigue tu primer objeto legendario y equípate con él.
I Am Legend	Soy leyenda	Equip 1 Legendary melee weapon and 5 Legendary armor pieces	Equípate 1 arma cuerpo a cuerpo y 5 piezas de armadura legendarias.
Are You Not Entertained?	¿Os habéis divertido?	Become Champion of the Arena	Llega a lo más alto en la arena.
Demigod	Semidiós	Reach Level 50	Alcanza el nivel 50.
Godly Power	Poder divino	Acquire a Tier 3 active ability	Adquiere una habilidad activa de nivel 3.
Legacy Restored	Legado restaurado	Upgrade your Spear to Tier 6	Mejora la lanza hasta el nivel 6.
Top of the Food Chain	La cima de la pirámide alimenticia	Become the first mercenary	Conviértete en el primer mercenario.
The Cult Unmasked	El Culto desenmascarado	Defeat all of the Cultists of Kosmos	Derrota a todos los miembros del Culto de Kosmos.
Stink Eye	Ojete	Recover the Cyclops' eye from a goat on Kephallonia	Recupera el ojo del Cíclope de una cabra en Cefalonia.

TÍTULO		DESCRIPCIÓN	
Versión original	Versión traducida	Versión original	Versión traducida
Hermes' Homie	Colega de Hermes	Unveil all sub-regions of Greece	Descubre todas las subregiones de Grecia.
In Perseus' Image	A la imagen de Perseo	Defeat Medusa	Derrota a Medusa.
A-maze-ing Victory!	¡Una victoria laberíntica!	Defeat the Minotaur	Derrota al Minotauro.
Eye on the Prize	Donde pone el ojo...	Defeat the Cyclops	Derrota al Cíclope.
Riddle Me This	Adivina, adivinanza	Outwit the Sphinx	Supera en astucia a la Esfinge.
Lord of the Seas	La reina de los mares	Fully upgrade the Adrestia	Mejora la Adrastea al máximo.
The Argonauts	Los argonautas	Fully crew the Adrestia with Legendary Lieutenants	Llena la Adrastea de lugartenientes legendarios.
Master of the Hunt	As de la caza	Complete the Daughters of Artemis questline	Completa las misiones de las hijas de Artemisa.
Everybody Benefits	Todos salimos ganando	Complete Markos' questline	Completa las misiones de Markos.
Trust Me, I'm a Doctor	Confía en mí, soy médico	Complete the Hippokrates questline	Completa las misiones de Hipócrates.
A Pirate's Life for Me	La vida pirata es la vida mejor	Complete Xenia's questline	Completa las misiones de Xenia.
Going For Gold	A por el oro	Complete the Olympic questline	Completa las misiones olímpicas.
Scourge of the Aegean	Azote del Egeo	Sink your first Epic ship	Hunde un barco épico.
Blood Sport	Deporte de sangre	Defeat a Mercenary in the Arena	Derrota a un mercenario en la arena.
Harder, Better, Faster, Stronger	Fuerza, rapidez, eficiencia	Upgrade the Adrestia for the first time	Mejora la Adrastea por primera vez.
Fashion's Creed	El credo de la moda	Equip a Legendary armor set	Equipa un conjunto de armadura legendaria.
Aphrodite's Embrace	Abrazo de Afrodita	Spend the night with another character	Pasa la noche con otro personaje.
One Head Down	De uno en uno	Defeat a full cluster of Cultists of Kosmos	Derrota a una rama entera de miembros del Culto de Kosmos.
Birthright	Herencia	Discover Atlantis and speak with Pythagoras	Descubre la Atlántida y habla con Pitágoras.
Ramming Speed —	Velocidad de embestida	Cleave a ship in half	Parte un barco por la mitad.
I Have the Power	Yo tengo el poder	Perform an Overpower attack with every weapon type	Ejecuta un ataque con sobrecarga con cada tipo de arma.
War Master	Genio militar	Kill the Leader of any region with low resources, other than Megaris	Mata al líder de cualquier región con pocos recursos, excepto Megáride.
Misthios in Training	Aprendiz de misthios	Complete 20 Bounties, War Contracts, or Naval Quests from Message Boards	Completa 20 contratos de cazarrecompensas, contratos de guerra o misiones navales de los tableros.

TÍTULO		DESCRIPCIÓN	
Versión original	Versión traducida	Versión original	Versión traducida
Island Hopper	De isla en isla	Complete 20 quests on Pephka, Obsidian and Abantis Islands	Completa 20 misiones en las islas de Pefka, de obsidiana y Abantis.
Infamous	Se busca	Raise your Bounty to the maximum level	Consigue que ofrezcan la máxima recompensa por ti.
Hero for Hire	Héroes a sueldo	Win your first on-land conquest battle in any region (excluding Megaris in Hero's Journey)	Gana tu primera conquista en tierra en cualquier región, excepto Megáride en trayectoria heroica.
Wrath of the Amazons	La ira de las Amazonas	Cleave a ship while having an all-women crew	Parte un barco por la mitad con una tripulación de mujeres.
The Midas Touch	El toque de Midas	Engrave a Legendary item with a Legendary Effect	Graba un objeto legendario con una mejora legendaria.

ANEXO 4 – GRÁFICO DE GOOGLE NGRAMS SOBRE LA FRECUENCIA DEL SUSTANTIVO VÁSTAGA

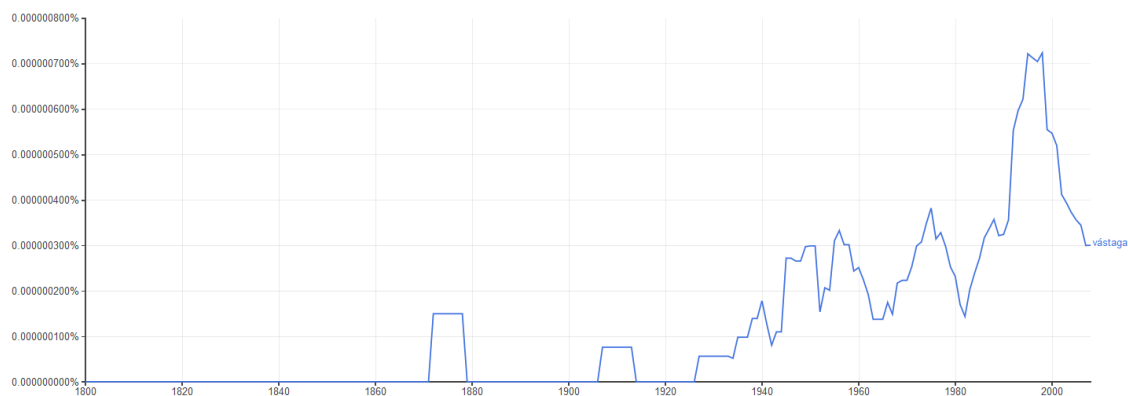


Figura 12. Gráfico de Google Ngrams sobre la frecuencia del sustantivo *vástaga*
Fuente: Michel et al. (2010)

ANEXO 5 – LISTADO COMPLETO DE LAS ARMAS Y EL EQUIPO DEL VIDEOJUEGO

En este anexo se incluirá el listado de las armas y del equipo del videojuego que se ha recuperado del videojuego *Assassin's Creed Odyssey*.

LISTADO DE ARMAS

Los casos en los que falta contenido en la versión original o en la versión traducida se deben a que no ha resultado posible encontrar esa misma cadena de texto en el idioma correspondiente.

Tabla 25. Listado de armas
Fuente: *Assassin's Creed Odyssey* (Ubisoft, 2018)

TIPO	VERSIÓN ORIGINAL		VERSIÓN TRADUCIDA	
	Nombre	Descripción	Nombre	Descripción
Arcos	Toxarchos Reflex Bow	Reserved for leaders who have proven themselves, this bow is richly textured and made for accuracy.	Arco reflejo de toxarca	Este arco, profusamente decorado y diseñado para ser preciso, está reservado para líderes que han demostrado su valor.
Arcos	Greek Reflex Bow	Though quite common, this bow is favored for a reason.	Arco reflejo griego	Un arco bastante común, pero si tiene tantos seguidores será por algo.
Arcos	Steropes's Bow	Fashioned from the wrecks found along the coast, this bow boasts titanic power with every shot.	Arco de Estérope	Fabricado con los restos de naufragios que llegan a la costa, este arco despliega un poder titánico con cada disparo.
Arcos	Fanged Bow	Draw the bowstring and listen for the hiss. Its quick arrows are coated with mysterious poison.	Arco de colmillo	Cuando sueltes la cuerda, oirás el silbido. Sus veloces flechas llevan una misteriosa cobertura de veneno.
Arcos	Artemis's Bow	None can touch Artemis, Goddess of the Hunt. But with this bow, you come as close as you can get.	Arco de Artemisa	Nadie hace sombra a Artemisa, diosa de la caza, pero con este arco te quedarás muy cerca.
Arcos	Achilles's Bow	This bow, once wielded by Achilles himself, is notoriously deadly when shooting targets from great heights.	Arco de Aquiles	El propio Aquiles usó antaño este arco, notablemente letal al disparar desde grandes alturas.
Arcos	Hunter's Bow	Neither animal nor enemy will stand a chance against this bow.	Arco de cazador	No hay animal ni enemigo que tenga la menor oportunidad con este arco.
Arcos	Bandit Bow	It's as unrefined as the bandits that use it.	Arco de bandido	Es tan poco refinado como los bandidos que lo usan.
Arcos	Ashen Bow	The wood of this bow is dark and twisted.	Arco ceniciento	La madera de este arco es oscura y nudosa.

TIPO	VERSIÓN ORIGINAL		VERSIÓN TRADUCIDA	
	Nombre	Descripción	Nombre	Descripción
Arcos	Serpent Bow	Once hit with an arrow from this bow, the victim can feel venom tingling in their veins.	Arco serpiente	Cuando una flecha de este arco alcanza a su víctima, esta puede sentir el veneno corriendo por sus venas.
Arcos	Paris's Bow	Paris of Troy is the supposed crafter of this bow. Despite its beauty, this weapon is deadly and dependable.	Arco de Paris	Este arco fue fabricado supuestamente por Paris de Troya. A pesar de su hermosura, esta arma es mortífera y fiable.
Arcos	Hades's Bow	This powerful bow seethes with a dark and otherworldly energy. Its exposed body is searing hot.	Arco de Hades	Este poderoso arco rezuma una energía oscura y sobrenatural. Su cuerpo descubierto desprende un calor abrasador.
Arcos	Ornate Bow	Bronze decorates the curved, dexterous limbs of this bow.	Arco decorado	Las detalladas palas de este arco están decoradas con bronce.
Arcos	Reflex Box	It's a standard bow, with a woven grip for comfort.	Arco reflejo	Es un arco estándar con un agarre tejido para mayor comodidad.
Arcos	Recurve Bow	Its rigid shape makes this arrow a straight shooter.	Arco recurvo	Su rigidez hace que los tiros con este arco sean certeros.
Arcos	Heavy Bow	Expect this bow to pierce through even the toughest of armor.	Arco pesado	Este arco sería capaz de atravesar la más resistente de las armaduras
Armas pesadas	Mallet of Everlasting Flame	This mallet's head is enveloped in a vicious flame - a reminder of the weapon's sole purpose to destroy all around it.	Maza de la llama eterna	Unas fieras llamas envuelven la cabeza de este mazo. Su función es advertir del propósito de esta arma: destruirlo todo.
Armas pesadas	Mace of Atlantis	Though the existence of Atlantis is still a secret for the ages, the raw power of this mace is known.	Maza de la Atlántida	La existencia de la Atlántida parece ser un secreto olvidado, pero el poder en bruto de esta maza sí que se conoce.
Armas pesadas	Minotaur Mace	This mace supposedly belonged to the Minotaur... Supposedly.	Maza del Minotauro	Se supone que esta maza perteneció al Minotauro. Se supone.
Armas pesadas	Hammer of Jason	The story of Jason and his Argonauts is carved on the head of this enormous hammer.	Martillo de Jasón	La historia de Jasón y sus Argonautas fue grabada en la cabeza de este enorme martillo.
Armas pesadas	Bludgeon Mace	It's slow, but reliable. Let's hope your foe is just as lethargic.	Maza aporreadora	Es lenta, pero de fiar. Esperemos que el enemigo sea igual de tranquilo.
Armas pesadas			Maza ceremonial	Su función es eminentemente religiosa, pero procura no acabar a malas con quien porte esta destructora tachonada.
Armas pesadas	Atlantean Mace	Charged with an ancient energy, its wielder can feel a vibration.	Maza de atlante	Cargada de energía antigua, quien la porte puede sentir sus vibraciones.
Armas pesadas	Morning Star	The spikes add a little extra something.	Lucero del alba	Los pinchos le dan un toque muy especial.

TIPO	VERSIÓN ORIGINAL		VERSIÓN TRADUCIDA	
	Nombre	Descripción	Nombre	Descripción
Armas pesadas	Kolossos Mace	They say bigger is always better. Prove them right.	Maza de coloso	Dicen que cuanto más grande, mejor. Demuestra que tienen razón.
Armas pesadas	Typhon's Mace	This terrifying mace is a fitting tribute to arguably the most feared creature in all legend.	Maza de Tifón	Esta espeluznante maza es un adecuado homenaje a la que probablemente sea la criatura legendaria más temida.
Armas pesadas	Bone Mace	The gnarled bones of those long-dead make up this mace.	Maza de hueso	Esta maza la componen los huesos retorcidos de muertos de antaño.
Armas pesadas	Giant Mace	A mace like this is as hard-hitting as it is hard to swing.	Maza gigante	Una maza así es tan eficaz a la hora de golpear como difícil de manejar.
Armas pesadas			Maza ritual	Con esta maza se han celebrado rituales en oscuros aposentos de místicos encapuchados.
Armas pesadas	Ornate Mace	Because it's so heavy with gold, this mace is more likely to be impervious to damage.	Maza ornada	Está tan recubierta de oro que esta maza es probablemente inmune a los daños.
Armas pesadas	Meatgrinder	Despite its name, it's not wise to use this on a meal you're preparing.	Picadora	A pesar de su nombre, no recomendamos su uso mientras preparas la comida.
Armas pesadas	Sledgehammer	Hit hard enough, and it can break through anything.	Mazo	Golpeando con la fuerza suficiente, puede atravesar cualquier cosa.
Armas pesadas	Mace of the Sphinx	Although it's covered in mysterious runes no one can read, the mace's symbols seem familiar.		
Armas pesadas	Wooden Mace	This solid weapon reckoning is not to be underestimated.		
Bastones	Hippokrates's Staff	The great healer Hippokrates's credo is "do no harm," but even he would take exception to those harming you.	Bastón de Hipócrates	El credo del gran sanador Hipócrates es "No harás daño", pero incluso él haría una excepción con tus enemigos.
Bastones	Lakonian Staff	From the look of the wood, this staff was crafted from a lush Lakonian forest.	Bastón de Laconia	Por el aspecto de su madera, el bastón se fabricó con madera de los exuberantes bosques de Laconia.
Bastones	Ceremonial Staff	Not just for an old priest to lean on - this staff can be trusted.	Bastón ceremonial	No solo sirve para que los sacerdotes se apoyen en él. Dale una oportunidad a este bastón.
Bastones	Rod of Asclepios	Every civilian deserves to be in good health - until they try to destroy yours.	Vara de Asclepio	Todos los ciudadanos tienen derecho a una buena salud, salvo los que tratan de destruir la tuya.
Bastones	Battle Staff	This weapon is fine-tuned to perform well in wartime.	Bastón de guerra	Esta arma está retocada para dar mejor resultado en tiempos de guerra.

TIPO	VERSIÓN ORIGINAL		VERSIÓN TRADUCIDA	
	Nombre	Descripción	Nombre	Descripción
Bastones	Wooden Staff	It just looks like a sturdy walking stick, but it has additional potential.	Bastón de madera	Parece un bastón de andar normal, pero tiene funciones adicionales.
Bastones	Rusty Staff	Apparently, this staff is sturdy enough to resist growing weak over time.	Bastón oxidado	Aparentemente, este bastón es lo bastante recio como para resistir el paso del tiempo.
Bastones	Shepherd's Cane	This cane keeps both sheep and enemies in line.	Vara de pastor	Con esta vara meterás en vereda al ganado y al enemigo.
Bastones	Gilded Staff	This staff is expertly forged and a sight to behold.	Bastón dorado	Este bastón forjado con maestría es una alegría para la vista.
Bastones			Bastón griego	Como el griego arquetípico, este bastón es práctico y directo.
Bastones	Heavy Staff	It may be unwieldy, but trust in its power.	Bastón pesado	Tal vez sea poco manejable, pero confía en su poder.
Bastones	Ornate Staff	Its carvings are intricate, and its power is true.	Bastón ornado	Sus relieves son intrincados y su poder, grande.
Bastones	Rough Staff	You may get a splinter or two, but it's worth it.		
Bastones	Royal Staff	Royalty is not always exempt from fighting the good fight.		
Dagas	Arachne's Stingers	A flow of poison oozes from the blades, making them dangerous for both the wielder and their target.	Quelíceros de Aracne	Sus hojas supuran un veneno que las hace muy peligrosas tanto para quien las blande como para su objetivo.
Dagas	Skinning Knife	Stab, slice cut, repeat.	Cuchillo de desollar	Clavar, deslizar, cortar y repetir el proceso.
Dagas	Hunting Knife	For up-close-and-personal hunting, this knife is a good companion.	Cuchillo de caza	Cuando se trata de caza en distancias cortas, es la mejor compañía.
Dagas	Combat Blade	When a war has gone on too long and needs to end, this blade makes its appearance.	Hoja de combate	Cuando la guerra se alarga innecesariamente y debe terminar es cuando hace aparición esta hoja.
Dagas	Assassin's Dagger	Noiseless assassinations were the main objective when this blade was crafted.	Daga de asesino	Cometer asesinatos silenciosos fue el principal aliciente para la creación de esta daga.
Dagas	Expert's Blade	Only a professional could craft a weapon like this.	Hoja de experto	Solo un profesional podría fabricar una hoja así.
Dagas	Dagger of Kronus	In the myths, using this dagger adds insult to injury. In one slash, Kronus castrated and deposed his father, Uranus.	Daga de Cronos	Según el mito, esta daga es tan cortante como insultante. Cronos castró y destronó a su padre, Urano, de un tajo.
Dagas	Rogue Dagger	This is the kind of dagger one uses to take your purse, and then your life.	Daga solitaria	El tipo de daga que sirve para quitarte la bolsa primera y la vida después.
Dagas	Ornate Dagger	This weapon is often carried by fancy folk.	Daga decorada	El tipo de arma que suele llevar la gente elegante.

TIPO	VERSIÓN ORIGINAL		VERSIÓN TRADUCIDA	
	Nombre	Descripción	Nombre	Descripción
Dagas	Swift Dagger	For fast maneuvers, use this small, discreet blade.	Daga ligera	En maniobras rápidas, usa esta hoja pequeña y discreta.
Dagas	Hyrkanos's Dagger	This dagger has the certain signs of Megarian craftsmanship.		
Espadas	Rusted Battle Sword	Considering blood rusts metal, it's clear this decaying sword has seen a lot of it.	Espada de combate oxidada	Si tenemos en cuenta que la sangre oxida el metal, podemos afirmar que esta espada decrépita ha visto mucha.
Espadas			Espada de obsidiana	Esta hoja afilada, resbaladiza como la brea, penetrará en el enemigo como si estuviese engrasada.
Espadas	Nikolaos's Sword	The Wolf of Sparta needed a sword that could lead hundreds, inspire thousands, and punish the ones that defied him.	Espada de Nikolaos	El Lobo de Esparta necesitaba una espada capaz de liderar a cientos, motivar a miles y castigar a los que lo desafiaban.
Espadas	Sword of Damokles	This is the very sword from the story of Damokles. It taught him a lesson in wishing for ultimate fortune.	Espada de Damocles	La espada original de la historia de Damocles, que le enseñó una lección importante sobre desear una mejor fortuna.
Espadas	Ceremonial Khopesh	The golden serpent that snakes its way down the blade is symbolic of rebirth.	Khopesh ceremonial	La culebra dorada que baja serpenteando por el filo simboliza el renacimiento.
Espadas			Espada ceremonial	Algunos creen que el valor de la espada determina qué dioses bendecirán a los devotos durante un sacrificio.
Espadas	Hoplite Sword	With the amount of hoplites that need arming, these swords are low-cost and easy to find.	Espada de hoplita	Con la cantidad de hoplitas que necesitan armas, hacen falta espadas baratas y abundantes como estas.
Espadas	The Head Hook	With a name like that, you know this sickle sword has a murderous past.	El gancho capital	Con un nombre así, es evidente que esta espada en hoz tiene un pasado criminal.
Espadas			Espada de bandido	Tan oxidada que sabemos con certeza que ha pasado por muchas manos de bandidos.
Espadas	Prometheus's Sika	Legend says this blade was forged in Prometheus's benevolent flame. If true, the sika is truly a gift from the gods.	Sika de Prometeo	La leyenda dice que esta hoja se forjó con la llama de Prometeo. De ser así, esta sika es un regalo de los dioses.

TIPO	VERSIÓN ORIGINAL		VERSIÓN TRADUCIDA	
	Nombre	Descripción	Nombre	Descripción
Espadas	Gorgoneion Xiphos	Listen and hear the lost voices of the ones the Gorgon turned to stone echo in the blade.	Xifos Gorgoneion	Si prestas atención, oirás en la espada el eco de las voces de aquellos a los que la gorgona convirtió en piedra.
Espadas	Xiphos of Dionysos	As "the god who comes", some believe Dionysos will appear with this xiphos in hand to protect those in his cult.	Xifos de Dioniso	Como dios de la epifanía que es, sus devotos creen que un día aparecerá armado con este xifos para protegerlos.
Espadas	Pandora's Kopis	Pandora's existence came to be when each god gave her a unique gift. This kopis was one of them.	Kopis de Pandora	Pandora cobró vida cuando cada dios le concedió un don único. Este kopis fue uno de ellos.
Espadas	Harpe of Perseus	Legend says that as the Medusa's serpentine head fell, Perseus lifted his harpe to the skies in victory.	Harpé de Perseo	Cuenta la leyenda que, cuando la cabeza serpentina de Medusa cayó, Perseo levantó su harpé en señal de victoria.
Espadas			Espada mellada	Con su filo tosco y dentado, esta espada bien puede ser el producto de un fabricante sin experiencia.
Espadas	War Sword	Simply looking at this weapon is to know its potential for brutality.	Espada bélica	Con solo mirar esta arma es posible conocer su potencial para la barbarie.
Espadas	Kora Sword	It's rare you see a sword like this one in the Greek world, as it originates from the Far East.	Espada kora	En el mundo griego cuesta encontrar espadas como esta, originaria del Lejano Oriente.
Espadas	Ritual Blade	The inscriptions on the blade point to its use in long-forgotten rituals.	Hoja ritual	Las inscripciones de la hoja indican que se usó en rituales ya olvidados.
Espadas			Acinades	Los milicianos griegos son muy aficionados a esta espada corta.
Espadas	Khopesh	Originating from Egypt, this sword is shaped like a sickle and can be used to both slice and bludgeon its target.	Khopesh	Esta espada egipcia tiene forma de hoz y se puede emplear para cortar o como objeto contundente.
Espadas	Shotel	To strike opponents behind their shield, a soldier should use this curved sword.	Shotel	El soldado que quiera alcanzar al enemigo detrás del escudo puede usar esta espada curva.
Espadas	Executioner's Blade	This bloody blade surely has a past.		
Espadas	Ancient Battle Sword	It's from a bygone time, but this sword has some swing in it yet.		
Espadas	Heavy Sword	This flat, double-edged blade has significant weight.		

TIPO	VERSIÓN ORIGINAL		VERSIÓN TRADUCIDA	
	Nombre	Descripción	Nombre	Descripción
Espadas	Spatha	Double-edged and solid, this straight sword strikes true.		
Espadas	Wooden Sword	At a glance, it's simple - because it is.		
Espadas	Worship Sword	In this day and age, a priest can't go unarmed. That's why this sword doubles as a tool of worship and death.		
Hachas	Polyphemos cyclops Bludgeon	They say only the immortal can survive a blow from this barbaric bludgeon.	Alabarda del cíclope Polifemo	Dicen que solo los inmortales pueden sobrevivir al incisivo filo de esta alabarda bárbara.
Hachas	Minotaur's Labrys	This double-sided battle axe will wreak havoc on whoever receives its blow.	Labrys del Minotauro	Esta hacha de combate de doble filo destroza por completo a quien recibe su golpe.
Hachas			Guadaña recolectora	Habitualmente, este tipo de guadaña se usa para recolectar cereales. No te pienses cosas raras.
Hachas	Alkibiades's Axe	Alkibiades takes a special interest in all things long a rigid.	Hacha de Alcibíades	Alcibíades se interesa especialmente por cualquier cosa larga y dura.
Hachas	Berserk Axe	It's no surprise from the look of this axe that it can cut through foes with ease.	Hacha de berserker	Atendiendo a su aspecto, no sorprende que parta fácilmente en dos al enemigo.
Hachas	Spiked Axe	Stab and cut. Two wounds, one axe.	Hacha con pinchos	Hiende y corta. Dos heridas en un hacha.
Hachas	Elysian Axe	The Elysian Fields are paradise only the greatest of heroes ever reach. May this axe help you in your journey there.	Hacha del Elíseo	Los Campos Elíseos son el paraíso que solo los mayores héroes pueden alcanzar. Ojalá esta hacha te ayude a llegar allí.
Hachas	Stone Axe	A sharp stone on a stick can accomplish a surprising number of tasks.	Hacha de piedra	Una piedra afilada en un palo puede llevar a cabo un sinnúmero de tareas.
Hachas	Gilded Scythe	A scythe as richly decorated as this one should be properly cleaned after every use.	Guadaña dorada	Una guadaña decorada tan profusamente como esta merece ser limpiada después de cada uso.
Hachas	Paros Axe	It's fair to assume this axe has seen its share of bloodshed from Naxos.	Hacha de Paros	Podemos afirmar sin riesgo que esta hacha ha visto no poca sangre en Naxos.
Hachas	War Scythe	Use this when you wish to harvest bodies instead of grain.	Guadaña bélica	Úsala cuando quieras cosechar cuerpos en vez de grano.
Hachas	Ancient Axe	Rugged with age, this durable axe has proven its worth.	Hacha antigua	Ajada por el tiempo, esta resistente hacha ha demostrado su valía.

TIPO	VERSIÓN ORIGINAL		VERSIÓN TRADUCIDA	
	Nombre	Descripción	Nombre	Descripción
Hachas	Golden Axe	Priests have purified and blessed the head of this axe, for its tasks are those of the gods.	Hacha dorada	Los sacerdotes purificaron y bendijeron la cabeza de esta hacha con un propósito divino.
Hachas	Crude Axe	It may look clumsy, but this axe can do whatever you want it to do.	Hacha burda	Puede parecer algo vulgar, pero esta hacha hará todo lo que quieras que haga.
Hachas			Hacha ancha	Esta hacha acorazonada ha servido en el pasado para cortar madera y cabezas.
Hachas	Scythe	This is traditionally a farmer's tool, but its shape implies something far more threatening.	Guadaña	Tradicionalmente era una herramienta de granjero, pero su forma sugiere algo más amenazador.
Hachas	Labrys	With twice the blades, this weapon has twice the power.	Labrys	Esta arma cuenta con el doble de hojas y el doble de potencia.
Lanzas	Cultist Spear	Terrifyingly, this spear is decorated with the bones and painted with the blood of rebels who defy the Cult of Kosmos.	Lanza de miembro del Culto	Esta lanza tan macabra está decorada con los huesos y pintada con la sangre de rebeldes que retaron al Culto de Kosmos.
Lanzas	Staff of Hermes Trismegistus	It's been discovered as the key to the unknown world of Atlantis - who knows the untapped potential it holds.	Vara de Hermes Trimegisto	Se ha descubierto que es la llave del desconocido mundo de la Atlántida. ¿Quién sabe qué potencial ignoto alberga?
Lanzas	The Harvester of Time	This spear slashes through foes as effortlessly as it would cut through fields of grain.	Segadora del tiempo	Esta lanza corta al enemigo como si estuviese segando grano en el campo.
Lanzas	Hoplite Javelin	This javelin is used by hoplite soldiers in the phalanx.	Jabalina de hoplita	La jabalina que usan los soldados hoplitas en la falange.
Lanzas	Spartan Javelin	A weapon as old as Sparta's histories, the javelin is a fixture in their armies for its ease of use and accuracy.	Jabalina espartana	Esta jabalina, tan antigua como la historia de Esparta, es un arma de uso común por su facilidad de manejo y precisión.
Lanzas	Griffin's Scythe	A weapon as legendary as its namesake, the Griffin's Scythe is as sharp and terrible as the beast's talons.	Guadaña de grifo	Esta guadaña es tan legendaria como la bestia que le da nombre y tan terrible y afilada como sus espolones.
Lanzas	Arkadian Spear	Weapons often change hands, but this spear once belonged to Sosipatros, the mercenary.	Lanza de Arcadia	Las armas cambian con frecuencia de manos, pero esta lanza perteneció a Sosípatro el mercenario.
Lanzas	Battle Spear	The victim penetrated by this spear will know its thrower had style.	Lanza de batalla	La víctima perforada por esta lanza sabrá que su dueño tenía clase.
Lanzas	Falx of Olympus	High atop Mount Olympus, in the Pantheon, is the meeting place of gods. It is a holy place.	Falx del Olimpo	El Panteón, en lo alto del monte Olimpo, es el punto de encuentro de los dioses. Un lugar muy sagrado.

TIPO	VERSIÓN ORIGINAL		VERSIÓN TRADUCIDA	
	Nombre	Descripción	Nombre	Descripción
Lanzas	War Spear	This spear is a common sight during wartime for its versatility and flexibility.	Lanza de guerra	Gracias a su versatilidad y flexibilidad, es frecuente ver esta lanza en tiempos de guerra.
Lanzas	Olympic Spear	The Olympian standard javelin used in the historic Games.	Lanza olímpica	La jabalina olímpica estándar utilizada en los célebres juegos.
Lanzas	Hunting Spear	A spear like this is useful for closing in on unsuspecting prey.	Lanza de caza	Las lanzas así se emplean para caer por sorpresa sobre una presa.
Lanzas	Heavy Spear	With the size of its hefty blade, it's no wonder it takes a strong hand to wield this spear.	Lanza pesada	Visto el tamaño de su gruesa empuñadura, no es de extrañar que solo las manos más fuertes puedan usar esta lanza.
Lanzas	Golden Spear	Bought and sold for a fair amount of drachmae, this spear is for rich buyers only.	Lanza dorada	Con un precio en dracmas bastante elevado, esta lanza es solo para compradores pudientes.
Lanzas	Gorgon Slayer	Its previous owner swears he had this in his hand when he almost killed the Gorgon.	Matagorgonas	Su anterior propietario jura que la tenía en la mano esa vez que casi mata a la gorgona.
Lanzas	Crude Spear	Though its tip is made of stone, its jagged edge has a wicked stab.	Lanza burda	Aunque la punta sea de madera, el borde serrado le confiere una dentellada feroz.
Lanzas	Trident	This trident is both an effective weapon and a good skewer for roasting fish over a fire.	Tridente	El tridente es un arma muy eficaz, además de una excelente brocheta para asar pescado en una hoguera.
Lanzas	Pilum	A pilum is an all-around performer and favorite amongst soldiers.	Pilum	El pilum da buen resultado en todos lados y es el preferido de los soldados.
Lanzas	Handcrafted Spear	It's on the more rustic side of design, woven with leather straps around the shaft.		
Lanzas	Javelin	This light throwing spear is used for both Olympic sport and the battlefield.		
Lanzas	Reinforced Javelin	A steady companion, this javelin has been strengthened with metal for an enhanced grip.		

LISTADO DE ARMADURAS

Los casos en los que falta contenido en la versión original o en la versión traducida se deben a que no ha resultado posible encontrar esa misma cadena de texto en el idioma correspondiente.

Tabla 26. Listado de armaduras
Fuente: *Assassin's Creed Odyssey* (Ubisoft, 2018)

TIPO	VERSIÓN ORIGINAL		VERSIÓN TRADUCIDA	
	Nombre	Descripción	Nombre	Descripción
Brazos	Spartan War Hero Gauntlets	Without being told, every Spartan knows they're a hero. They're bred to think so.	Guanteletes de héroe de guerra espartano	Sin que haga falta que se lo diga nadie, todo espartano sabe que es un héroe. Los educan para ello.
Brazos	Athenian War Hero Gauntlets	Athens is home to many heroes, and many who would one day become one.	Guanteletes de héroe de guerra ateniense	Atenas, patria de muchos héroes y de otros que pueden llegar a serlo.
Brazos	Arena Fighter's Gauntlets	Only the best warrior in the world is worthy of these.	Guanteletes de luchador de la arena	Solo los mejores guerreros del mundo son dignos de ellos.
Brazos	Persian Warrior Gauntlets	The cunning of a Persian Warrior has been the bane of Greek soliders [sic] since their dispute began.	Guanteletes de guerrero persa	La astucia del guerrero persa ha sido un quebradero de cabeza para los soldados griegos desde que empezó la guerra.
Brazos	Master's Artemis Gloves	Artemis's gloves grant protection from the beasts of the wild, or so some say...	Guantes maestros de Artemisa	Los guantes de Artemisa ofrecen protección contra las bestias del bosque, o eso dicen...
Brazos			Guanteletes de Rey de Antaño	Han cambiado de manos (literalmente) muchas veces, pero conservan su calidad.
Brazos	Dark Steel Gauntlets	Perfectly designed to intimidate your foe with a shake of the fist. A laugh is optional, but can add to the effect.	Guanteletes de acero oscuro	Diseñados a la perfección para intimidar al enemigo al levantarle la mano. Añádeles una risotada. Ganar mucho.
Brazos			Brazales atenienses pesados	Caminar por la calle con ellos puestos da una impresión inequívoca: alguien busca pelea.
Brazos	Reinforced Leather Gloves	The leather straps woven into the fingers will help the wearer hold fast.	Guantes de cuero reforzados	Las tiras de cuero trenzadas entre los dedos mejorarán el agarre de quien los lleve.
Brazos	Gauntlets of the Immortal	Protection is in your grasp from the armor of the infamous Immortals from Persia.	Guanteletes de inmortal	Tienes la protección al alcance de la mano gracias a esta pieza de la armadura de los inmortales de Persia.
Brazos	Agamemnon's Gauntlets	The bracers of the armor worn by legendary Agamemnon, polemarch of the Greek forces at Troy.	Guanteletes de Agamenón	Brazales de la armadura del legendario Agamenón, polemarca de las fuerzas griegas en Troya.

TIPO	VERSIÓN ORIGINAL		VERSIÓN TRADUCIDA	
	Nombre	Descripción	Nombre	Descripción
Brazos	Athenian Gauntlets	As the best things are, these are crafted to be ornate and to land with a satisfying thud.	Guanteletes atenienses	Como todas las cosas buenas, están fabricados para hacer bonito y para sonar divinamente al dar en el blanco.
Brazos			Guanteletes espartanos	Pobre del que reciba un golpe de estos guanteletes.
Brazos	Spartan Vambraces	Clearly stolen from some unfortunate traveler ages ago, these were impressive, once.	Avambrazos espartanos	Robados hace eones a un desafortunado viajero. Hubo un tiempo en el que impresionaban bastante.
Brazos	Studded Vambraces	To this day, it's unsure if the studs really add extra protection.	Avambrazos tachonados	A día de hoy, no está demostrado que los tachones añadan algo de protección.
Brazos	Scaled Gauntlets	You don't see this type of intricate craftsmanship every day.	Guanteletes escamados	Este tipo de filigrana artesanal tan elaborada no se ve todos los días.
Brazos	Athenian Vambraces	Both strong and light, these impressive braces are worn by Athens's greatest champions.	Avambrazos atenienses	Fuertes y ligeros, solo los llevan los mayores campeones de Atenas.
Brazos	Mercenary Gloves	Busy hands need hard-working gloves.	Guantes de mercenario	Las manos de alguien afanoso necesitan unos guantes resistentes.
Brazos	Pirate Gauntlets	The gold plating is without a doubt the symbol of a successful plunder.	Guanteletes de pirata	Su chapado en oro es señal inequívoca de un saqueo productivo.
Brazos	Theseus's Gauntlets	Theseus used simple string to track his path in the Minotaur's maze, and it was with these that he held that thread.	Guanteletes de Teseo	Teseo usó un hilo para marcar su camino por el laberinto del Minotauro y con estos guanteletes sostuvo aquella hebra.
Brazos	Demigod's Bracers	It was in the Cult's hands that Deimos's identity was forged and manipulated into that of a fierce demigod.	Brazales de semidiós	Fue el Culto quien retorció y manipuló la personalidad de Deimos hasta convertirla en la de un ser divino.
Brazos	Pankration Gloves	Rest assured these gloves pack a punch.	Guantes de pancracio	Ten la certeza de que estos guantes pegan fuerte.
Brazos	Amazon Bracers	Fit for a goddess, these wondrous bracers can protect the wearer from all but the deadliest of blows.	Brazales de amazona	Estos asombrosos brazales, dignos de una diosa, protegen a quien los porta hasta del golpe más letal.
Brazos	Plated Vambraces	Within the layers of cloth are small metallic plates that can block shallow blows.	Avambrazos chapados	Entre sus capas de tela hay pequeñas placas metálicas capaces de bloquear golpes superficiales.
Brazos	Elegant Bracers	Pretty? Yes. Only worn for show? Mostly.	Brazales elegantes	¿Bonitos? Sí. ¿Valen para algo más? Probablemente no.
Brazos			Guantes de cazador	Saca el arco y dispara flechas a toda velocidad.

TIPO	VERSIÓN ORIGINAL		VERSIÓN TRADUCIDA	
	Nombre	Descripción	Nombre	Descripción
Brazos	Pylos Armguards	Defeats are just as important to remember as victories. This memento from the Battle of Pylos will aid that goal.	Brazales de Pilos	Es importante recordar tanto las victorias como las derrotas, y estos brazales de la batalla de Pilos sirven para eso.
Brazos	Venom Gloves	Snakes can be dangerous in more ways than one.	Guantes venenosos	Las serpientes pueden ser peligrosas de muchas formas distintas.
Brazos	Drakon's Bracers	Big bracers for a big guy.	Brazales de Draco	Unos brazales bien grandotes para unos brazos bien grandotes.
Brazos	Bracers of Theseus	To face the Minotaur, Theseus used only the best armor.	Brazales de Teseo	Teseo usó la mejor armadura para enfrentarse al Minotauro.
Brazos	Time's Grip	Time flow on to all but Kronos, who used these gloves to stop time by clenching his fists.	Garra del tiempo	El tiempo pasa para todos, salvo para Cronos, que utilizaba estos guantes para detenerlo cerrando los puños.
Brazos	Fur Gloves	The pelts of various animals have gone into the making of these comfortable gloves.	Guantes de pelo	Estos cómodos guantes se han fabricado con la piel de varios animales.
Brazos	One Hundredth Hand	Need a hand?	Mano centésima	¿Necesitas una mano?
Brazos	Athenian Bracers	There's an elegance in life's simpler things - like these leather bracers.		
Brazos	Spartan Bracers	For Spartans who prefer their hands remain attached to their wrists, these do the trick.		
Brazos	Spartan Gauntlets	Pity the poor fool on the receiving end of a punch from these gauntlets.		
Cabeza	Athenian War Hero Hood	Only the greatest heroes in battle deserve to wear this crown of war.	Capucha de héroe de guerra ateniense	Solo los mayores héroes en el campo de batalla merecen lucir esta corona bélica.
Cabeza	Spartan War Hero Helmet	This helmet is only gifted by the Two Kings to those who are deemed most worthy.	Yelmo de héroe de guerra espartano	Los dos reyes solo ofrecen este yelmo a aquellos que consideran dignos de él.
Cabeza	Spartan Polemarch Helmet	A Spartan polemarch would sooner die than part with this helmet.	Yelmo de polemarcha espartano	Un polemarcha espartano preferiría morir a deshacerse de su yelmo.
Cabeza	Master's Artemis Hood	Command respect from hunters and strike fear in the hunted in this hood.	Capucha maestra de Artemisa	Con esta capucha, infundirás respeto en los cazadores y miedo en las presas.
Cabeza	Spartan Soldier's Helmet	A Spartan soldier's head is a prize target in battle, but it's a hard prize to collect under this helmet.	Yelmo de soldado espartano	La cabeza de un soldado espartano es muy codiciada, pero bajo este yelmo se convierte en un premio difícil de conseguir.

TIPO	VERSIÓN ORIGINAL		VERSIÓN TRADUCIDA	
	Nombre	Descripción	Nombre	Descripción
Cabeza			Yelmo de campeón ateniense	Este yelmo sirve de recordatorio de la abrumadora victoria de Esparta en Megáride.
Cabeza	Persian Warrior Helmet	It's a Persian value to keep their intentions hidden to those they don't trust.	Yelmo de guerrero persa	Entre los valores persas está el ocultar sus intenciones a aquellos en los que no confían.
Cabeza	Dark Steel Mask	You never know who's looking at you from behind this grim metal mask.	Máscara de acero oscuro	Nunca sabrás quién te mira detrás de esta funesta máscara metálica.
Cabeza	Conqueror's Crown	Let this headgear be a tribute to victory.	Corona de conquistador	Adorna tu cabeza con este homenaje a la victoria.
Cabeza	Mercenary Hood	A shroud to cover not just one's face, but one's true intent.	Capucha de mercenario	Un embozo para esconder no solo tu rostro, sino tus verdaderas intenciones.
Cabeza	Demosthenes's Hood	In times of war, sometimes even soldiers don't want to be recognized.	Capucha de Demóstenes	En tiempos de guerra, a veces ni los soldados quieren que los reconozcan.
Cabeza	Brawler's Helmet	Hit first, ask questions later.	Yelmo de pendenciero	Golpea primero y pregunta después.
Cabeza	Shroud of Penelope	A shroud woven by Penelope, who promised to choose a suitor upon its completion.	Sudario de Penélope	Sudario tejido por Penélope, que prometió no elegir un pretendiente hasta haberlo terminado.
Cabeza			Yelmo de mercenario	Algunos mercenarios se toman su trabajo muy en serio y lo demuestran con este clásico yelmo.
Cabeza	Crescent Helmet	The crescent is the symbol of Nyx, goddess of the night.	Yelmo de media luna	La media luna es el símbolo de Nyx, la diosa de la noche.
Cabeza	Minotaur Helm	It smells as bad as it looks.	Yelmo del Minotauro	Huele tan mal como parece.
Cabeza	Helmet of the Immortal	It's said this helmet demands blood. If not from a victim, then from its wearer.	Yelmo del inmortal	Dicen que este yelmo exige sangre. Si no es la de una víctima, será la de quien lo lleve.
Cabeza	Aspasia's Circlet	Like every king, a leader needs his crown.	Diadema de Aspasia	Como cualquier reina que se precie, las líderes necesitan corona.
Cabeza	Amazonian's Circlet	It keeps your vision clear and your head light.	Diadema de amazona	Despeja tu campo de visión y mantiene tu cabeza ligera.
Cabeza	Eye Patch	This headgear is a sure mark of an unlucky soul.	Parche para el ojo	Este complemento es la marca de un alma desgraciada.
Cabeza	Hunter's Hood	It's hardly distinguishable among the trees.	Capucha de cazador	Apenas se puede distinguir entre los árboles.
Cabeza	The Wolf's Helm	This helmet was worn by the mighty Spartan General Nikolaos, the Wolf of Sparta. A snarling wolf adorns the top of the helm in honor of the beloved Polemarch's nickname.	El yelmo del Lobo	Este yelmo pertenecía al poderoso general espartano Nikolaos, el Lobo de Esparta. Su cimera está adornada con la efígie de un lobo rugiente en honor al apodo del estimado polemarca.

TIPO	VERSIÓN ORIGINAL		VERSIÓN TRADUCIDA	
	Nombre	Descripción	Nombre	Descripción
Cabeza	Pirate Hood	A shroud to cover not just one's face, but one's true intent.	Capucha de pirata	Un embozo para esconder no solo tu rostro, sino tus verdaderas intenciones.
Cabeza			Yelmo con cuernos	Cualquier guerrero, incluso desarmado, es una fuerza mortal con este yelmo.
Cabeza	Viper's Hood	You never know when the person beneath the hood will strike.	Capucha de víbora	Es imposible saber cuándo va a atacar la persona oculta bajo esta capucha.
Cabeza	Victor's Helmet	This helmet was given as a gift for a victory long ago.	Yelmo de vencedor	Este yelmo fue obsequiado como símbolo de victoria hace mucho tiempo.
Cabeza			Yelmo del oráculo	El oráculo solo dice las verdades que quieres escuchar.
Cabeza	Agamemnon's Helmet	Oh, the stories this helmet could tell were it to have lips to speak.	Yelmo de Agamenón	Ah, si este yelmo pudiese hablar...
Cabeza			Yelmo de hoplita	A todos los hoplitas les llega la muerte, pero, con este yelmo, seguro que no es de un golpe en la cabeza.
Cabeza	The Timeless Eye	This legendary helmet is said to have been passed down from warrior to warrior since the beginning of the world.	El ojo atemporal	Se dice que este yelmo legendario ha ido pasando de guerrero en guerrero desde el origen de los tiempos.
Cabeza	Perseus Crown	This helmet doesn't make its wearer disappear, but does make them more confident with a blade.	Corona de Perseo	Este yelmo no hace desaparecer a quien lo lleve, pero sí que le hace usar su espada con más confianza.
Cabeza	Helmet of Demeter	Demeter blesses all who wear this helm and harvest in her name.	Yelmo de Deméter	Deméter bendice a los que se ponen este yelmo y cosechan en su nombre.
Cabeza	Chalkidian Helmet	By far the most popular helmet for bandits... But who did they steal these from?	Yelmo calcídico	Con diferencia, el yelmo más popular entre los bandidos, pero ¿a quién se lo roban?
Cabeza	Korinthian Helmet	Spartan militia have avoided many broken heads under this simple helmet.	Yelmo corintio	La milicia espartana se ha evitado muchos quebraderos de cabeza gracias a este sencillo yelmo.
Cabeza			Yelmo de bruto	Un yelmo primario y sencillo, ideal para guerreros primarios y sencillos.
Cabeza	Imperial Helmet	Stately yet tasteful, this helmet is a mark of refinement.	Yelmo imperial	Señorial a la par que elegante, este yelmo es señal de refinamiento.
Cabeza	Helmet of Ares	Careful, or the bloodlust could consume your every thought.	Yelmo de Ares	Cuidado, o la sed de sangre acabará siendo tu única obsesión.

TIPO	VERSIÓN ORIGINAL		VERSIÓN TRADUCIDA	
	Nombre	Descripción	Nombre	Descripción
Cabeza	Phrygian Helmet	The Phrygian are good at making affordable, common things, and this helmet is no exception.	Yelmo frigio	A los frigios se les da bien fabricar objetos cotidianos económicos, y este yelmo no es una excepción.
Cabeza	Pilos Helmet	The thin bronze of a Pilos helmet makes a better drinking cup than anything else.	Yelmo píleo	El fino bronce de un yelmo píleo lo convierte en poco más que un cuenco para beber.
Cabeza	Shroud	Simple cloth that protects from harsh winds or unwanted attention.	Capucha	Una sencilla prenda que protege de los fuertes vientos y de las miradas indiscretas.
Cabeza	Blindfold	When Oedipus stabbed his own eyes out in horror, he wore a blindfold to conceal what he had done to himself.	Venda	Cuando Edipo se sacó los ojos horrorizado, se puso una venda para ocultar lo que se había hecho.
Cabeza	Eagle Helmet	The eagle is a well-known symbol of Zeus, the king of all Gods.		
Cabeza	Illyrian Helmet	Ancient and mysterious, this helmet has traveled from the Far East to find its place here.		
Cabeza	Misthios's Mask	You're likely to receive a contract wearing this mark of a mercenary.		
Cabeza	Decorated Thrakian Helmet	Rumors are this headdress is blessed with the luck of the Thrakians.		
Cintura	Spartan War Hero Belt	A legend that this belt was crafted for Leonidas many years ago.	Cinturón de héroe de guerra espartano	Dice la leyenda que este cinturón fue fabricado para Leónidas hace muchos años.
Cintura	Athenian War Hero Belt	Only the greatest Athenian warrior has any right to wear this.	Cinturón de héroe de guerra ateniense	Solo el mayor de los guerreros atenienses tiene derecho
Cintura	Arena Fighter's Waistband	There is no truer sign of a champion than this spectacular belt.	Pretina de luchador de la arena	Nada representa mejor a un campeón que este espectacular cinturón
Cintura	Master's Artemis Belt	Multiple trophies hang from this belt, but it could always use more.	Cinturón maestro de Artemisa	De este cinturón cuelgan múltiples trofeos, pero nunca vienen mal unos nuevos.
Cintura	Ancient King's Waistband	This bears the seal of a line of royalty who ruled in another time.	Pretina de rey de antaño	Lleva el sello de una estirpe real que gobernó en otro tiempo.
Cintura	Mercenary Belt	The last thing a mercenary needs to worry about is keeping their outfit held up.	Cinturón de mercenario	Lo último de lo que se tiene que preocupar un mercenario es de que se le caiga la ropa.
Cintura	Demosthenes's Belt	A token of your loyalty to Athens.	Cinturón de Demóstenes	Una muestra de tu lealtad a Atenas.
Cintura	Hippolyta's Belt	The belt of a queen, gifted by Ares himself, inspires a lust for battle with each strike landed.	Cinturón de Hipólita	Este cinturón de reina, obsequio del propio Ares, incrementa la sed de lucha con cada golpe.

TIPO	VERSIÓN ORIGINAL		VERSIÓN TRADUCIDA	
	Nombre	Descripción	Nombre	Descripción
Cintura	Amazon's Tassets	Lighter leather tassets mean one can mover more easily in the fray of battle.	Escarcela de amazona	Una escarcela ligera de cuero permite moverse con más facilidad en el fragor de la batalla.
Cintura	Demigod's Belt	Due to a fiery temper, Deimos keeps a weapon close at all times.	Cinturón de semidiós	Debido a su mal carácter, a Deimos le gusta tener cerca sus armas en todo momento.
Cintura	Hunter's Belt	There's no telling just how long you'll need to survive in the wild. Best to be prepared.	Cinturón de cazador	Es imposible saber cuánto tiempo tendrás que resistir en la naturaleza. Lo mejor es estar preparado.
Cintura			Cinturón de asesino	Protege tus armas con esta pretina, las que están a la vista y las escondidas.
Cintura	Waistband of the Immortal	The legendary Persian Immortal may come to collect this one day.	Pretina de inmortal	Puede que los legendarios inmortales persas vuelvan a por ella algún día.
Cintura	Athenian Tassets	The reinforce leather protects the wearer from basic attacks.	Escarcela ateniense	El cuero reforzado protege a quien lo viste de ataques básicos.
Cintura	Agamemnon's Waistband	Some say Agamemnon wore this when he was murdered by Aegisthus.	Pretina de Agamenón	Dicen que Agamenón la llevaba puesta cuando lo asesinó Egisto.
Cintura	Athenian Pteruges	Those poor boys fighting at the front of the Athenian phalanx need to be quick and nimble. These help.	Pteruges ateniense	Los pobres muchachos que luchan al frente de la falange ateniense necesitan ser ágiles y rápidos. Esto los ayuda.
Cintura			Cinturón de Megara	Al igual que Megáride se considera el centro del mundo griego, este cinturón se considera el centro del atuendo.
Cintura	Athenian Waistband	As appropriate at a symposium as a battlefield, this armor both protects and impresses.	Pretina ateniense	Esta pieza de armadura, apropiada tanto para un simposio como para el campo de batalla, protege e impresiona.
Cintura	Pirate Waistband	The most evil pirates are known for their black sails. This follows the same convention.	Pretina de pirata	Los piratas más malvados se reconocen por sus velas negras. Lo mismo puede decirse de esta pieza.
Cintura	Nesaia's Belt	Nesaia kept this belt as a trophy from one of the previous challengers.	Cinturón de Nesea	Nesea conservaba este cinturón como trofeo de uno de sus anteriores contendientes.
Cintura	Spartan Waistband	Only Spartan heroes and royalty wore this fine waistband.	Pretina espartana	Solo los héroes y la realeza de Esparta llevaban esta rica pretina.
Cintura	Slithering Belt	It's a snake! Oh, no. Perhaps not.	Cinturón reptante	¡Es una serpiente! Ah, no. Bueno, puede que no.
Cintura	Belt of Ares	Ares sends his bloodthirsty blessing to the soldier that wears this belt.	Cinturón de Ares	Ares solo concederá su sanguinaria bendición al soldado que lleve este cinturón.

TIPO	VERSIÓN ORIGINAL		VERSIÓN TRADUCIDA	
	Nombre	Descripción	Nombre	Descripción
Cintura	Father Time	As the enemy stares, the face of Titan on this belt is said to rob time just long enough to strike them down.	Padre Tiempo	Dicen que, cuando el enemigo ve el rostro de Titán en este cinturón, le roba el tiempo necesario para que acabes con él.
Piernas	Athenian War Hero Boots	These boots are part of an armor set once worn by a legendary Athenian hero, his name lost to time.	Botas de héroe de guerra ateniense	Estas botas formaban parte de la armadura utilizada por un legendario héroe ateniense cuyo nombre se ha perdido.
Piernas	Spartan War Hero Boots	The boots of a mighty Spartan war hero. The material is marked with the scuffs and scrapes of many battles.	Botas de héroe de guerra espartano	Las botas de un poderoso héroe de guerra espartano. Ostentan las marcas y arañazos de muchas batallas.
Piernas	Patched Bandit Greaves	These greaves have been patched together with numerous parts of different leather, albeit poorly.	Grebas de bandido remendadas	Estas grebas están hechas con numerosos remiendos de cuero, aunque con bastante poca gracia.
Piernas	Master's Artemis Treads	These are the best footwear for the Daughters of Artemis, since the hunters can stalk forest silently.	Suelas maestras de Artemisa	El calzado más apropiado para las hijas de Artemisa. Permite a estas cazadoras acechar en el bosque en silencio.
Piernas	Heavy Spartan Greaves	These greaves are incredibly durable. A nation of warriors, Sparta makes armor ranked among the best in the Greek world.	Grebas espartanas pesadas	Grebas increíblemente duraderas. Las armaduras de Esparta, una nación de guerreros, son de las mejores del mundo griego.
Piernas			Grebas atenienses pesadas	Pesan más que las normales, pero ofrecen una mayor protección a las piernas de un soldado.
Piernas			Botas de guerrero persa	Estas mismas botas marcharon por las Termópilas al encuentro del ejército espartano.
Piernas			Grebas de conquistador	Si te quedas en el mismo sitio, nunca ganarás nada.
Piernas	Ancient King's Boots	Take a walk in the king's footsteps.	Botas de rey de antaño	Da un paseo siguiendo los pasos de un rey.
Piernas	Atalanta Sandals	These were once worn by the legendary huntress Atalanta. Stay one step ahead, move like the wind, and strike true.	Sandalías de Atalanta	Las usó la legendaria cazadora Atalanta. Ve un paso por delante, corre como el viento y acierta el tiro.
Piernas	Athenian Buskins	This leather footwear was made in Athens and started quite the trend.	Borceguíes atenienses	Este calzado de cuero se fabricó en Atenas e hizo auténtico furor.
Piernas	Brawler's Boots	When a punch isn't effective, remember that kicking is a good alternative.	Botas de pendenciero	Cuando un puñetazo no sea eficaz, recuerda que dar patadas es una buena alternativa.
Piernas			Grebas de Demóstenes	Estas botas tan ligeras y veloces están entre las favoritas de los atenienses.

TIPO	VERSIÓN ORIGINAL		VERSIÓN TRADUCIDA	
	Nombre	Descripción	Nombre	Descripción
Piernas	Mercenary Boots	A mercenary goes nowhere in the wrong boots.	Botas de mercenario	Un mercenario no va a ningún lado con las botas equivocadas.
Piernas	Timeless Greaves	Those who wear these leg protectors never grow tired - as though they hardly notice they're running.	Grebas atemporales	Quienes lleven estos protectores no se cansarán jamás. Ni se darán cuenta de que están corriendo.
Piernas	Athenian Shoes	A pair of sturdy leather footwear that can be bought for a reasonable price.	Zapatos atenienses	Un calzado resistente que puedes adquirir por un precio razonable.
Piernas	Boots of the Immortal	The boots worn by the Legendary Immortals of the Persian army. Like the immortals, their origins are a mystery.	Botas de inmortal	Las botas que utilizaban los inmortales del ejército persa. Como el de los propios inmortales, su origen es un misterio.
Piernas	Assassin's Greaves	Despite the metal reinforcements, these greaves stay silent for their wearer's sake.	Grebas de asesino	A pesar de los refuerzos metálicos, silencian el ruido, por fortuna para quien las calza.
Piernas	Spartan Greaves	Hailing from Sparta, these greaves allow a hoplite great range of mobility during combat.	Grebas espartanas	Estas grebas procedentes de Esparta dan una gran movilidad en combate a los hoplitas.
Piernas	Boots of Agamemnon	These legendary boots once belonged to King Agamemnon as part of his personal armor set.	Botas de Agamenón	Estas botas legendarias formaban parte de la armadura personal de Agamenón.
Piernas	Amazon's Greaves	These reinforced leather sandals are worn by deadly Amazon warriors.	Grebas de amazona	Estas sandalias reforzadas las llevan las letales guerreras Amazonas.
Piernas	Greek Sandals	The sandal is the footwear of choice for long summer days.	Sandalias griegas	La sandalia es el calzado más empleado en los largos días de verano.
Piernas	Hunter's Treads	In the woods, no one can hear a footfall if you take care.	Suelas de cazador	En el bosque, nadie puede escuchar tus pisadas si vas con cuidado.
Piernas	Athenian Greaves	These well-crafted greaves will guarantee safe shins.	Grebas atenienses	Estas grebas tan bien hechas protegerán tus espinillas.
Piernas	Champion's Greaves	These are named after a champion - but which one?	Grebas de campeón	Ganaron su nombre por un campeón, pero ¿por cuál?
Piernas	Demigod's Boots	Deimos would never stop moving upward and outward.	Botas de semidiós	Deimos lucha y defiende sin descanso.
Piernas	Pirate Treads	"Commit this to memory: any ship can be stormed."	Suelas de pirata	Sea cual sea el terreno, quien lleve estas botas dará alcance a quien persiga.
Piernas	Bronze Boots	Stamped in the metal of the boot is a dark snake. The wearer shouldn't be trusted.	Botas de bronce	Hay una serpiente negra labrada en el metal de las botas. Quien las lleve puestas no es de fiar.
Piernas	Theseus's Greaves	The legendary greaves of the mythical King and founder-hero of Athens.	Grebas de Teseo	Grebas legendarias del mítico rey y héroe fundador de Atenas.

TIPO	VERSIÓN ORIGINAL		VERSIÓN TRADUCIDA	
	Nombre	Descripción	Nombre	Descripción
Piernas	Noxious Boots	Bystanders have reported feeling a toxin in their veins when around the wearer of these strange boots.	Botas nocivas	Algunos testigos afirman haber notado síntomas de envenenamiento cerca de la persona que calza estas insólitas botas.
Piernas	Boots of Ares	In war, there's only marching forward.	Botas de Ares	En tiempos de guerra, solo se marcha al frente.
Piernas	Spartan Buskins	Favoring function over form, these are a basic leather footwear made in Sparta.		
Torso	Athenian War Hero Armor	For a hero worthy of the greatest honor in the Athenian army, only this armor will do.	Armadura de héroe de guerra ateniense	La única armadura que vestiría un guerrero digno del mayor honor del ejército ateniense.
Torso	Spartan War Hero Armor	To the greatest Spartan warrior goes this, the greatest Spartan armor.	Armadura de héroe de guerra espartano	La mejor armadura espartana tiene que ser para el mejor guerrero espartano.
Torso	Master's Artemis Outfit	This ceremonial hunting gear is only worn by the highest-ranking followers of Artemis.	Atuendo maestro de Artemisa	Este atuendo ceremonial de caza solo lo usan las seguidoras de Artemisa de mayor rango.
Torso			Armadura de rey de antaño	Ha ido pasando de unas manos a otras, pero la historia no ha cambiado: esta armadura perteneció a un rey.
Torso	Jason's Golden Fleece	Here we have a symbol of authority, the mark of a king, and a shiny golden wall between the wearer and a spear.	Vellocino de oro de Jasón	Estamos ante un símbolo de autoridad, marca de un rey, y un muro dorado entre quien lo viste y una lanza.
Torso	Light Athenian Armor	The Athenian army doles out this leather armor for its light soldiers.	Armadura ateniense ligera	El ejército ateniense reparte entre su infantería ligera esta armadura de cuero.
Torso	Standard Athenian Armor	Standard Athenian armor worn by foot soldiers was fairly easy to come by at a low cost.	Armadura ateniense normal	Armadura normal de la infantería ateniense. Barata y fácil de encontrar.
Torso	Brawler's Armor	Though a winning fighter can be convinced they don't need armor, it's not a good idea.	Armadura de pendenciero	Aunque los mejores luchadores crean que no necesitan armadura, la verdad es que no es una buena idea.
Torso			Peto espartano pesado	Para admirar su verdadera belleza, hay que ver cómo reluce cubierta de sangre.
Torso	Heavy Athenian Breastplate	Though more weighty, this breastplate's metal is thick and hard to damage.	Peto ateniense pesado	Es más pesado, pero el metal que lo conforma es grueso y difícil de dañar.
Torso	Agamemnon's Body Armor	As Agamemnon's reign slips from memory to legend, fewer people believe this armor could be his.	Armadura de Agamenón	A mediar que el reinado de Agamenón pasa de recuerdo a leyenda, cada vez menos gente cree que esta armadura fuese suya.

TIPO	VERSIÓN ORIGINAL		VERSIÓN TRADUCIDA	
	Nombre	Descripción	Nombre	Descripción
Torso	Dark Steel Chestplate	Do not look into the darkness of this metal - those who do have been driven mad by what they've seen.	Peto de acero oscuro	No escudriñes la oscuridad de este metal. Los que lo hicieron se han vuelto locos por las visiones.
Torso	Armor of the Immortal	Persian Immortals were beaten back from these lands, leaving armor like this behind.	Armadura de inmortal	Cuando los inmortales persas fueron expulsados de estas tierras, se dejaron armaduras como esta.
Torso	Minotaur Torso	A child does not know they will become a hero, nor does a craftsman know they are crafting a legend.	Torso del Minotauro	Igual que un niño ignora que se convertirá en héroe, el artesano ignora que está fabricando una leyenda.
Torso	Athenian Linothorax	Athenians value speed over protection in battle, as this armor demonstrate.	Linotórax ateniense	como demuestra esta armadura, los atenienses anteponen la velocidad a la protección en combate.
Torso	Hunter's Outfit	Hunters in the wild need to keep calm and keep sheltered to be successful.	Atuendo de cazador	Para tener éxito en su empresa, un cazador necesita mantener la calma y estar resguardado en la naturaleza.
Torso	Guard of Time	In this intricate armor, the wearer can withstand an unending flurry of blows without flinching.	Guardia del tiempo	Con esta intrincada armadura, quien la lleve puede resistir impertérrito interminables oleadas de golpes.
Torso	Amazonian Outfit	Ever proud warriors, the Amazon women must be outfitted for any possibility.	Atuendo de amazona	El atuendo de las amazonas, siempre orgullosas guerreras, debe servir para cualquier ocasión.
Torso	Mercenary Breastplate	It's likely a mercenary bought this breastplate after a hefty contract.	Peto de mercenario	Lo más probable es que un mercenario lo adquiriese al completar un contrato jugoso.
Torso	Pirate Armor	Even pirates need protection from arrows and javelins.	Armadura de pirata	Incluso los piratas necesitan protegerse de flechas y jabalinas.
Torso	Demigod's Chestplate	Whether or not a heart beats somewhere within its chest is unknown.	Peto de semidiós	No es posible saber si hay un corazón latiendo bajo este peto o no.
Torso	Aristaeus's Breastplate	This armor shows no sign of damage, it seems Aristaeus was not fighting very often.	Peto de Aristeo	Esta armadura no tiene ni un rasguño. Parece que Aristeo no luchaba muy a menudo.
Torso	Scaled Torso	Like a snake protects its fragile skin beneath, the wearer has a lot to keep hidden.	Torso escamado	Igual que una serpiente protege su piel nueva y frágil, quien la porta tiene mucho que esconder.
Torso	Athenian Breastplate	This armor is sturdy, light, and able to withstand most bow attacks.	Peto ateniense	Esta armadura es robusta, ligera y resiste la mayoría de los ataques con arco.
Torso	Spartan Breastplate	Crafted by helots, this bronze armor is as beautiful as it is useful.	Peto espartano	Esta armadura de bronce fabricada por ilotas es tan hermosa como útil.

TIPO	VERSIÓN ORIGINAL		VERSIÓN TRADUCIDA	
	Nombre	Descripción	Nombre	Descripción
Torso	Theseus's Breastplate	Hero of Athenians and slayer of beasts, Theseus rose to legendary rank in this breastplate.	Peto de Teseo	Héroe de Atenas y matador de bestias; Teseo ascendió a la categoría de leyenda con este peto.

ANEXO 6 – FICHAS NO INCLUIDAS EN EL ANÁLISIS

Estas fichas, a pesar de estar completas, no se han incluido en el análisis presentado en la sección 4 de este trabajo por la longitud y las características de este trabajo. A pesar de esto, se incluirá un breve comentario con el análisis del uso del lenguaje neutro y no sexista y con las técnicas utilizadas en las propuestas de mejora.

FICHA 35	
VERSIÓN ORIGINAL	
Título	Descripción
Gorgoneion Xiphos	Listen and hear the lost voices of the ones the Gorgon turned to stone echo in the blade.
¿Neutro?	
Sí	Sí
¿Por qué?	
Ausencia de marcas de género o elementos relevantes	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes
VERSIÓN TRADUCIDA	
Título	Descripción
Xifos Gorgoneion	Si prestas atención, oirás en la espada el eco de las voces de aquellos a los que la gorgona convirtió en piedra.
¿Neutro?	
Sí	No
¿Por qué?	
Ausencia de marcas de género o elementos relevantes	Uso de determinantes o pronombres en masculino de forma genérica
PROPUESTA DE MEJORA	
Título	Descripción
-	Si prestas atención, oirás en la espada el eco de las voces de las personas a las que la gorgona convirtió en piedra.
Técnica	
-	Modulación

Al igual que en las fichas 16, 25 y 31 presentadas en el capítulo del análisis, la ficha 35 incluye un caso de masculino genérico mediante el uso de determinantes o pronombres en masculino aplicados a un grupo mixto de mujeres y varones (el propio videojuego *Assassin's Creed Odyssey* confirma que dicho grupo lo componen mujeres también al incluir una cadena de misiones que consisten en intentar salvar a una mujer que Medusa ha convertido en piedra)²².

²² Este arco narrativo está compuesto por las misiones «Galanteo en el jardín de piedra», «La sombra del amor es alargada», «Una súplica sibilante» y «Pavor reptante».

Este caso de masculino genérico, como ya se ha ilustrado en ejemplos anteriores, es de fácil solución: basta con sustituir «las voces de aquellos a los que» con «las voces de las personas a las que». Para ello, se ha utilizado una técnica de modulación.

FICHA 36	
VERSIÓN ORIGINAL	
Título	Descripción
Champion's Greaves	These are named after a champion - but which one?
¿Neutro?	
Sí	Sí
¿Por qué?	
Ausencia de marcas de género o elementos relevantes	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis
VERSIÓN TRADUCIDA	
Título	Descripción
Grebas de campeón	Ganaron su nombre por un campeón, pero ¿por cuál?
¿Neutro?	
No	No
¿Por qué?	
Uso de sustantivos variables en masculino como genérico	Uso de sustantivos variables en masculino como genérico
PROPUESTA DE MEJORA	
Título	Descripción
Grebas de adalid	No se sabe a qué adalid les deben su nombre.
Técnica	
Modulación	Reformulación

La marca de género problemática de la ficha 36 aparece en *un* y en *campeón*. Para sustituir campeón se ha escogido el sustantivo *adalid*, que valdría tanto para varones como para mujeres. No obstante, si solo se emplea la técnica de modulación, el artículo indeterminado *un* seguiría apareciendo, por lo que se debe utilizar una reformulación que nos permita evitar incluir dicho artículo con su correspondiente marca de género.

La solución que se ha propuesto, por mantener la naturalidad es la siguiente: «No se sabe a qué adalid les deben su nombre».

FICHA 37	
VERSIÓN ORIGINAL	
Título	Descripción
Victor's Helmet	This helmet was given as a gift for a victory long ago.
¿Neutro?	
Sí	Sí
¿Por qué?	
Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis
VERSIÓN TRADUCIDA	
Título	Descripción
Yelmo de vencedor	Este yelmo fue obsequiado como símbolo de victoria hace mucho tiempo.
¿Neutro?	
No	Sí
¿Por qué?	
Uso de sustantivos variables en masculino como genérico	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis
PROPUESTA DE MEJORA	
Título	Descripción
Yelmo de victoria	-
Técnica	
Modulación	-

FICHA 38	
VERSIÓN ORIGINAL	
Título	Descripción
Conqueror's Crown	Let this headgear be a tribute to victory.
¿Neutro?	
Sí	Sí
¿Por qué?	
Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis
VERSIÓN TRADUCIDA	
Título	Descripción
Corona de conquistador	Adorna tu cabeza con este homenaje a la victoria.
¿Neutro?	
No	Sí
¿Por qué?	
Uso de sustantivos variables masculinos como genérico	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis
PROPUESTA DE MEJORA	
Título	Descripción
Corona de conquista	-
Técnica	
Modulación	-

Las fichas 37 y 38 son ejemplos que siguen la fórmula *[arma/atuendo] de [sustantivo que nombra a la persona]*. La solución que se propone es la misma: utilizar el sustantivo abstracto en lugar del referente a la persona.

FICHA 39	
VERSIÓN ORIGINAL	
Título	Descripción
Demigod's Bracers	It was in the Cult's hands that Deimos's identity was forged and manipulated into that of a fierced demigod.
¿Neutro?	
No	No
¿Por qué?	
Uso de sustantivos masculinos como genérico	Uso de sustantivos masculinos como genérico
VERSIÓN TRADUCIDA	
Título	Descripción
Brazales de semidiós	Fue el Culto quien retorció y manipuló la personalidad de Deimos hasta convertirla en la de un ser divino.
¿Neutro?	
No	Sí
¿Por qué?	
Uso de sustantivos variables en masculino como genérico	Uso de sustantivos inclusivos
PROPUESTA DE MEJORA	
Título	Descripción
Brazales de deidad	-
Técnica	
Modulación	-

Por último, la ficha 39 sirve como ejemplo para ilustrar mejor los casos presentados en las fichas 10 y 27 del capítulo del análisis.

ANEXO 7 – INTERVENCIONES DE LOS PNJ EXTRAÍDAS DEL JUEGO

INTERVENCIONES EXTRAÍDAS CON LA PARTIDA AL_EN

Tabla 27. Intervenciones de la partida AL_EN
Fuente: *Assassin's Creed Odyssey* (Ubisoft Quebec, 2018)

ACCIÓN	INTERVENCIÓN PNJ CON ALEXIOS (EN)	CLASIFICACIÓN
Luchar	A child fights better than you!	Apelación directa
Buscar protagonista	All clear.	No relevante
Disparar flechas	An arrow. Doesn't look like ours.	No relevante
Buscar protagonista	Anyone spotted them?	Uso del pronombre <i>they/them</i>
Luchar	Ares!	No relevante
Disparar flechas	Arrows!	No relevante
Disparar flechas	Arrows! Shield yourselves!	No relevante
Luchar	Can't you do any better?	Apelación directa
Luchar	Charge!	No relevante
Luchar	Come back here!	Apelación directa
Disparar flechas	Cover!	No relevante
Disparar flechas	Cover, now!	No relevante
Luchar	Die!	Apelación directa
Buscar protagonista	Do not lose your focus. This one is deadly.	Neutro/Inclusivo
Luchar	Do you even know what end of your weapon to hold?	Apelación directa
Luchar	Don't worry, your death won't take long.	Apelación directa
Disparar flechas	Eyes on the archer.	Neutro/Inclusivo
Disparar flechas	Find protection!	No relevante
Disparar flechas	Finding cover!	No relevante
Disparar flechas	Fire from over there!	No relevante
Luchar	For Ares!	No relevante
Luchar	For the gods!	No relevante
Luchar	Get back here!	Apelación directa
Disparar flechas	Get behind something.	No relevante
Disparar flechas	Get down!	No relevante
Disparar flechas	Get out of the open.	No relevante
Disparar flechas	Get to ground!	No relevante
Disparar flechas	Get to shelter!	No relevante
Buscar protagonista	Got him!	En masculino
Disparar flechas	Gotta find the archer.	Neutro/Inclusivo
Luchar	Hades awaits you!	Apelación directa
Buscar protagonista	Has anyone seen him? Report!	En masculino
Buscar protagonista	He can't be far.	En masculino
Buscar protagonista	He won't get away from us.	En masculino
Buscar protagonista	He's gone.	En masculino
Luchar	Hold it!	Apelación directa
Luchar	I am going to enjoy watching you die!	Apelación directa
Luchar	I crave for this.	No relevante
Luchar	I expected more from you!	Apelación directa
Luchar	I found him.	En masculino
Buscar protagonista	I have to find the archer!	Neutro/Inclusivo
Luchar	I have you now.	Apelación directa

ACCIÓN	INTERVENCIÓN PNJ CON ALEXIOS (EN)	CLASIFICACIÓN
Buscar protagonista	I haven't given up yet!	No relevante
Buscar protagonista	I know it came from here.	No relevante
Buscar protagonista	I know where you are, you coward!	Apelación directa
Buscar protagonista	I lost him.	En masculino
Luchar	I see him there!	En masculino
Buscar protagonista	I see him!	En masculino
Silbar	I should go take a look.	No relevante
Buscar protagonista	I want that filth found.	Neutro/Inclusivo
Luchar	I will enjoy taking your life!	Apelación directa
Encontrar cadáver	I will find whoever did this. I promise.	Neutro/Inclusivo
Disparar flechas	I'll find this archer!	Neutro/Inclusivo
Luchar	I'll get you.	Apelación directa
Luchar	I'll serve your heart to the dogs.	Apelación directa
Luchar	I'll still catch you.	Apelación directa
Luchar	I'll tear you to shreds!	Apelación directa
Luchar	Is that all you've got?	Apelación directa
Luchar	Just give up!	Apelación directa
Buscar protagonista	Keep at it.	No relevante
Buscar protagonista	Lost the target!	Neutro/Inclusivo
Luchar	Malaka!	Neutro/Inclusivo
Buscar protagonista	No trace.	No relevante
Buscar protagonista	Nobody here.	Neutro/Inclusivo
Buscar protagonista	Nothing here.	No relevante
Buscar protagonista	Nothing.	No relevante
Luchar	Now you die!	Apelación directa
Luchar	Now you'll see Spartan courage.	Apelación directa
Luchar	Only cowards run!	Apelación directa
Buscar protagonista	Over here! Now!	No relevante
Buscar protagonista	Over there!	No relevante
Buscar protagonista	Over there! That's where the archer is!	Neutro/Inclusivo
Disparar flechas	Protect yourselves!	No relevante
Disparar flechas	Shield yourselves!	No relevante
Luchar	Shit.	No relevante
Disparar flechas	Shit. Arrows. Take cover!	No relevante
Luchar	Show me what you've got, or is that it?	Apelación directa
Luchar	So this is it!	No relevante
Luchar	Stand your ground and don't panic.	No relevante
Buscar protagonista	Stay sharp.	No relevante
Luchar	Stop right there!	Apelación directa
Buscar protagonista	Stop running!	Apelación directa
Disparar flechas	Strange. I don't recognise these arrows.	No relevante
Disparar flechas	Take cover!	No relevante
Disparar flechas	The archer is over there!	Neutro/Inclusivo
Luchar	There's no escape!	No relevante
Buscar protagonista	There's no one here.	Neutro/Inclusivo
Disparar flechas	These arrows. They aren't ours.	No relevante
Buscar protagonista	They can't hide, sir!	Uso del pronombre <i>they/them</i>
Luchar	They're getting away	Uso del pronombre <i>they/them</i>
Buscar protagonista	They're not here!	Uso del pronombre <i>they/them</i>
Disparar flechas	They're shooting from over there.	Uso del pronombre <i>they/them</i>
Luchar	This is too easy!	No relevante
Buscar protagonista	This one is cunning.	Neutro/Inclusivo
Luchar	This won't take long.	No relevante
Disparar flechas	Those arrows came from over here!	No relevante

ACCIÓN	INTERVENCIÓN PNJ CON ALEXIOS (EN)	CLASIFICACIÓN
Luchar	Time to die!	No relevante
Disparar flechas	To cover!	No relevante
Luchar	Try to take us all!	Apelación directa
Buscar protagonista	Understood.	No relevante
Luchar	Victory!	No relevante
Luchar	We got a runner!	Neutro/Inclusivo
Buscar protagonista	We'll find him if we search together.	En masculino
Luchar	We'll get the dogs.	Neutro/Inclusivo
Buscar protagonista	What do you see? Nothing!	No relevante
Silbar	What?	No relevante
Silbar	What? Who's that?	Neutro/Inclusivo
Disparar flechas	Where did this come from?	No relevante
Disparar flechas	Who did this?	Neutro/Inclusivo
Disparar flechas	Who left this arrow lying around?	Neutro/Inclusivo
Silbar	Who's doing that?	Neutro/Inclusivo
Silbar	Who's over there?	Neutro/Inclusivo
Buscar protagonista	With all of us looking, we'll find him in no time.	En masculino
Luchar	You are as good as dead!	Apelación directa
Luchar	You are finished!	Apelación directa
Luchar	You are making this too easy!	Apelación directa
Luchar	You are not trying hard enough.	Apelación directa
Luchar	You be with Hades soon!	Apelación directa
Luchar	You cannot defeat me!	Apelación directa
Luchar	You can't escape, misthios!	Apelación directa
Luchar	You can't run forever, scoundrel.	Apelación directa
Luchar	You can't run from me!	Apelación directa
Luchar	You can't run!	Apelación directa
Luchar	You die today!	Apelación directa
Luchar	You fight like a child.	Apelación directa
Luchar	You fight like a clumsy child.	Apelación directa
Luchar	You fight like a crooked goat!	Apelación directa
Luchar	You have no chance, misthios.	Apelación directa
Luchar	You just don't know when to quit.	Apelación directa
Luchar	You won't survive this.	Apelación directa
Luchar	You won't survive!	Apelación directa
Buscar protagonista	You!	Apelación directa
Luchar	You'll die by Spartan sword.	Apelación directa
Luchar	You'll regret that, misthios!	Apelación directa
Luchar	Your life ends here!	Apelación directa
Luchar	Your skills are a joke!	Apelación directa
Luchar	You're going down, misthios!	Apelación directa
Luchar	You're mine!	Apelación directa
Luchar	You're weak and ugly!	Apelación directa

INTERVENCIONES EXTRAÍDAS CON LA PARTIDA AL_ES

Tabla 28. Intervenciones de la partida AL_ES
Fuente: *Assassin's Creed Odyssey* (Ubisoft Quebec, 2018)

ACCIÓN	INTERVENCIÓN PNJ CON ALEXIOS (ES)	CLASIFICACIÓN
Disparar flechas	¡A cubierto!	No relevante
Disparar flechas	¡A esconderse!	No relevante
Luchar	¡A la carga!	No relevante
Buscar protagonista	¡Acabemos con esto!	No relevante
Disparar flechas	¡Agachaos!	No relevante
Disparar flechas	¡Al suelo!	No relevante
Luchar	¡Ares!	No relevante
Disparar flechas	¡Arqueros! ¡Refugiaos!	En masculino
Disparar flechas	¡Buscad cobertura!	No relevante
Disparar flechas	¡Buscad cobijo!	No relevante
Disparar flechas	¡Buscad protección!	No relevante
Disparar flechas	¡Buscad refugio!	No relevante
Luchar	¡Cargad!	No relevante
Disparar flechas	¡Cubríos!	No relevante
Buscar protagonista	¡Daré con el arquero!	En masculino
Buscar protagonista	¡Eh, deja de correr!	Apelación directa
Disparar flechas	¡El arquero está por aquí!	En masculino
Luchar	¡Eres un chiste!	Apelación directa
Disparar flechas	¡Escondeos tras algo!	No relevante
Luchar	¡Está aquí!	Neutro/Inclusivo
Buscar protagonista	¡Esta vez no se me escapará!	Neutro/Inclusivo
Disparar flechas	¡Flechas!	No relevante
Disparar flechas	¡Ha venido por allí!	Neutro/Inclusivo
Luchar	¡Hoy morirás!	Apelación directa
Luchar	¡Hoy vas a morir!	Apelación directa
Buscar protagonista	¡Intrusos!	En masculino
Luchar	¡Lo encontré!	En masculino
Luchar	¡Malaka!	Neutro/Inclusivo
Luchar	¡Morirás!	Apelación directa
Luchar	¡Muere ahora!	Apelación directa
Luchar	¡Muere!	Apelación directa
Luchar	¡No escaparás!	Apelación directa
Luchar	¡No escaparás!	Apelación directa
Luchar	¡No estás en forma, no!	Apelación directa
Luchar	¡No puedes ganarme!	Apelación directa
Luchar	¡No te escaparás tan fácilmente!	Apelación directa
Luchar	¡Párate ya!	Apelación directa
Luchar	¡Peleas como un bebé!	Apelación directa
Disparar flechas	¡Poneos a cubierto!	No relevante
Disparar flechas	¡Por ahí, de ahí vienen las flechas!	No relevante
Luchar	¡Por Ares!	No relevante
Luchar	¡Por Esparta!	No relevante
Luchar	¡Por la gloria!	No relevante
Luchar	¡Por los dioses!	No relevante
Luchar	¡Por los reyes!	No relevante
Luchar	¡Que los dioses te ayuden si te cojo!	Apelación directa
Buscar protagonista	¡Que se nos escape!	Neutro/Inclusivo
Luchar	¡Regresa aquí!	Apelación directa
Luchar	¡Te haré pedazos!	Apelación directa

ACCIÓN	INTERVENCIÓN PNJ CON ALEXIOS (ES)	CLASIFICACIÓN
Buscar protagonista	¡Te tengo!	Apelación directa
Luchar	¡Te voy a coger!	Apelación directa
Buscar protagonista	¡Tú!	Apelación directa
Luchar	¡Un niño lucha mejor que tú!	En masculino
Buscar protagonista	¡Vale, seguiremos buscando!	No relevante
Luchar	¡Vas a morir, misthios!	Apelación directa
Luchar	¡Venga!	No relevante
Luchar	¡Venid ahora!	No relevante
Luchar	¡Victoria!	No relevante
Luchar	¡Vuelve aquí!	Apelación directa
Buscar protagonista	¡Ya lo tengo!	En masculino
Silbar/Ver algo extraño	¡Ya te oigo!	Apelación directa
Luchar	¿Ahora tienes miedo?	Apelación directa
Buscar protagonista	¿Algún rastro?	No relevante
Buscar protagonista	¿Cómo?	No relevante
Silbar/Ver algo extraño	¿De dónde ha venido eso?	No relevante
Disparar flechas	¿De dónde habrán salido?	No relevante
Disparar flechas	¿Desde dónde habrán venido?	No relevante
Buscar protagonista	¿Encuentras su rastro?	Neutro/Inclusivo
Silbar/Ver algo extraño	¿Hay alguien ahí?	Neutro/Inclusivo
Silbar/Ver algo extraño	¿Hubo algún ruido?	No relevante
Buscar protagonista	¿No hay nadie?	No relevante
Luchar	¿No sabes hacer nada más?	Apelación directa
Luchar	¿Nunca habías manejado un arma?	Apelación directa
Silbar/Ver algo extraño	¿Pero qué...?	No relevante
Silbar/Ver algo extraño	¿Qué ha sido eso?	No relevante
Silbar/Ver algo extraño	¿Qué?	No relevante
Silbar/Ver algo extraño	¿Qué? Tendría que mirar qué era.	No relevante
Encontrar cadáver	A saber cuánto tiempo lleva aquí.	No relevante
Silbar/Ver algo extraño	Alguien llama un caballo.	Neutro/Inclusivo
Encontrar cadáver	Apuesto a que ni te enteraste.	No relevante
Buscar protagonista	Aquí no hay ni rastro.	No relevante
Silbar/Ver algo extraño	Como te pille, te corto los labios.	Neutro/Inclusivo
Silbar/Ver algo extraño	Creo que alguien llama a un caballo.	Neutro/Inclusivo
Silbar/Ver algo extraño	Creo que estoy perdiendo oído.	No relevante
Silbar/Ver algo extraño	Creo que he visto algo.	No relevante
Buscar protagonista	-Daremos con él enseguida. -Recibido.	En masculino
Disparar flechas	Debéis protegeros.	No relevante
Silbar/Ver algo extraño	Debería ir a mirar.	No relevante
Disparar flechas	Debo llegar al arquero.	En masculino
Buscar protagonista	Despejado.	No relevante
Silbar/Ver algo extraño	Dioses, ¡odio ese ruido!	No relevante
Disparar flechas	Disparé desde aquí.	Neutro/Inclusivo
Buscar protagonista	Eh, ¿no hay nadie?	Neutro/Inclusivo
Silbar/Ver algo extraño	Eh, ¿qué es ese ruido?	No relevante
Silbar/Ver algo extraño	Eh, ¿quién silba?	Neutro/Inclusivo
Luchar	Eh, deja de correr.	Apelación directa
Disparar flechas	Encontraré al arquero. Daré con el arquero. Cogeré al arquero.	En masculino
Luchar	Enseñame de lo que eres capaz, ¿o no hay más?	Apelación directa
Buscar protagonista	Entendido.	No relevante
Luchar	Esperaba algo más de ti.	Apelación directa
Encontrar cadáver	Esta no ha sido su primera matanza.	Neutro/Inclusivo

ACCIÓN	INTERVENCIÓN PNJ CON ALEXIOS (ES)	CLASIFICACIÓN
Encontrar cadáver	Esta noche brindaré por tu muerte.	No relevante
Buscar protagonista	Estad alerta.	No relevante
Disparar flechas	Están disparando desde allí.	Neutro/Inclusivo
Silbar/Ver algo extraño	Estarán llamando a un caballo o algo.	Neutro/Inclusivo
Disparar flechas	Estas flechas no son nuestras.	No relevante
Luchar	Esto es demasiado fácil.	No relevante
Luchar	Esto no durará mucho.	No relevante
Encontrar cadáver	Ha muerto de un flechazo.	No relevante
Buscar protagonista	Ha venido por allí.	Neutro/Inclusivo
Luchar	Hay cachorros que luchan mejor que tú.	Apelación directa
Encontrar cadáver	Hay que revisar ese cuerpo.	No relevante
Luchar	He entrenado para esto.	No relevante
Buscar protagonista	Informad si veis algo.	No relevante
Disparar flechas	Las flechas vinieron de allí.	No relevante
Luchar	Me haces perder el tiempo.	Apelación directa
Disparar flechas	Mierda, ¡a cubierto!	No relevante
Disparar flechas	Mierda, ¡a cubierto!	No relevante
Luchar	Mierda.	No relevante
Disparar flechas	Mierda. Flechas. ¡Cubrios!	No relevante
Buscar protagonista	Nadie aquí.	Neutro/Inclusivo
Buscar protagonista	No bajéis la guardia.	No relevante
Buscar protagonista	No dejéis que escape.	No relevante
Buscar protagonista	No habrá ido lejos.	Neutro/Inclusivo
Buscar protagonista	No hay nadie.	Neutro/Inclusivo
Encontrar cadáver	No merecías morir de esta manera.	No relevante
Luchar	No perderé.	No relevante
Luchar	No puedes escapar.	Apelación directa
Luchar	No tienes nada que hacer.	Apelación directa
Luchar	No vas a volver a cometer este error.	Apelación directa
Disparar flechas	Nos están disparando.	Neutro/Inclusivo
Luchar	Nunca pierdo.	No relevante
Buscar protagonista	Poneos a cubierto.	No relevante
Silbar/Ver algo extraño	Qué raro, debería ir a mirar.	No relevante
Silbar/Ver algo extraño	Qué ruido tan molesto.	No relevante
Disparar flechas	Rápido, ¡a cubierto!	No relevante
Buscar protagonista	Regresa aquí	Apelación directa
Disparar flechas	Sé desde dónde dispara.	Neutro/Inclusivo
Disparar flechas	Sé dónde está el arquero.	En masculino
Buscar protagonista	Seguid buscando.	No relevante
Luchar	Te va a matar un espartano.	Apelación directa
Buscar protagonista	Te voy a coger	Apelación directa
Disparar flechas	Tengo al arquero.	En masculino
Luchar	Tienes que esforzarte.	Apelación directa
Luchar	Tú, ¡no tan rápido!	Apelación directa
Encontrar cadáver	Una muerte rápida, dudo que vieses a tu asaltante.	No relevante
Encontrar cadáver	Vengaré tu muerte.	No relevante
Buscar protagonista	Vuelve aquí.	Apelación directa
Luchar	Ya casi lo tengo.	En masculino
Buscar protagonista	Ya es mío	En masculino
Silbar/Ver algo extraño	Ya te oigo.	Apelación directa
Luchar	Ya te tengo.	Apelación directa

INTERVENCIONES EXTRAÍDAS CON LA PARTIDA KA_EN

Tabla 29. Intervenciones de la partida KA_EN
Fuente: *Assassin's Creed Odyssey* (Ubisoft Quebec, 2018)

ACCIÓN	INTERVENCIÓN PNJ CON KASSANDRA (EN)	CLASIFICACIÓN DE LA INTERVENCIÓN
Buscar protagonista	All clear.	No relevante
Disparar flechas	An arrow. Doesn't look like ours.	No relevante
Buscar protagonista	Any sign of them?	Uso del pronombre <i>they/them</i>
Buscar protagonista	Anyone got eyes on them?	Uso del pronombre <i>they/them</i>
Buscar protagonista	Anyone seen anything?	No relevante
Luchar	Are you even trying?	Apelación directa
Luchar	Ares!	No relevante
Disparar flechas	Arrows incoming!	No relevante
Disparar flechas	Arrows!	No relevante
Luchar	Can't keep this up!	Apelación directa
Disparar flechas	Can't stay here. Move!	No relevante
Luchar	Charge!	No relevante
Disparar flechas	Cover!	No relevante
Disparar flechas	Cover, now!	No relevante
Luchar	Die!	Apelación directa
Luchar	Do you even know what end of your weapon to hold?	Apelación directa
Buscar protagonista	Don't give up, they're here somewhere!	Uso del pronombre <i>they/them</i>
Disparar flechas	Eyes on the archer.	Neutro/Inclusivo
Disparar flechas	Find protection!	No relevante
Disparar flechas	Finding cover!	No relevante
Disparar flechas	Fire from over there!	No relevante
Luchar	For Ares!	No relevante
Disparar flechas	Get behind something.	No relevante
Disparar flechas	Get down!	No relevante
Disparar flechas	Get out of the open.	No relevante
Disparar flechas	Get to ground!	No relevante
Buscar protagonista	Go, we'll find him.	En masculino
Disparar flechas	Gotta find the archer.	Neutro/Inclusivo
Buscar protagonista	Ha! I see you.	Apelación directa
Buscar protagonista	Have you found her trail?	En femenino
Buscar protagonista	Have you seen anything? There's nothing here. Keep at it.	Neutro/Inclusivo
Buscar protagonista	Have you spotted them?	Uso del pronombre <i>they/them</i>
Buscar protagonista	He escaped, but not for long.	En masculino
Buscar protagonista	He won't get away from us.	En masculino
Buscar protagonista	He's gone.	En masculino
Silbar/Ver algo extraño	Hmm, that wasn't a bird.	No relevante
Buscar protagonista	How does she move so fast?	En masculino
Buscar protagonista	I can't believe we let her get away.	En femenino
Buscar protagonista	I got her now	En femenino
Buscar protagonista	I guess it was nothing.	Neutro/Inclusivo
Luchar	I have you now.	Apelación directa
Disparar flechas	I know where the archer is!	Neutro/Inclusivo
Buscar protagonista	I know where you are, coward.	Apelación directa
Buscar protagonista	I know where you are.	Apelación directa
Buscar protagonista	I see her!	En femenino

ACCIÓN	INTERVENCIÓN PNJ CON KASSANDRA (EN)	CLASIFICACIÓN DE LA INTERVENCIÓN
Silbar/Ver algo extraño	I should go take a look.	No relevante
Buscar protagonista	-I want them found! -As you say, sir!	Uso del pronombre <i>they/them</i>
Buscar protagonista	I want them found.	Uso del pronombre <i>they/them</i>
Buscar protagonista	I wonder if they're still around.	Uso del pronombre <i>they/them</i>
Buscar protagonista	I'll find her soon enough.	En femenino
Buscar protagonista	I'll find her.	En femenino
Disparar flechas	I'll find this archer!	Neutro/Inclusivo
Buscar protagonista	I'm coming for you, misthios.	Apelación directa
Encontrar cadáver	I'm going to see if he's still alive.	No relevante
Buscar protagonista	I'm losing him!	En masculino
Luchar	I'm not giving up.	No relevante
Buscar protagonista	Keep at it.	No relevante
Buscar protagonista	Keep your eyes open, they're here somewhere.	Uso del pronombre <i>they/them</i>
Buscar protagonista	Looks like they disappeared.	Uso del pronombre <i>they/them</i>
Buscar protagonista	Lost the target!	Neutro/Inclusivo
Luchar	Malaka!	Neutro/Inclusivo
Encontrar cadáver	Need to check this out.	No relevante
Buscar protagonista	No sign of them	Uso del pronombre <i>they/them</i>
Buscar protagonista	No trace of them	Uso del pronombre <i>they/them</i>
Buscar protagonista	No trace.	No relevante
Buscar protagonista	Nobody here.	Neutro/Inclusivo
Buscar protagonista	Nothing here.	No relevante
Buscar protagonista	Nothing.	No relevante
Luchar	Now you die!	Apelación directa
Buscar protagonista	Over here! Now!	No relevante
Buscar protagonista	Over there!	No relevante
Buscar protagonista	Over there! That's where the archer is!	Neutro/Inclusivo
Disparar flechas	Protect yourselves!	No relevante
Buscar protagonista	Report if you see anything.	No relevante
Buscar protagonista	Report. What do you see.	No relevante
Buscar protagonista	She can't evade us for long.	En femenino
Buscar protagonista	She got away.	En femenino
Buscar protagonista	She had to leave a trail.	En femenino
Buscar protagonista	She moves so fast!	En femenino
Buscar protagonista	She must be near.	En femenino
Buscar protagonista	She must know she'll be found.	En femenino
Buscar protagonista	She's here, somewhere.	En femenino
Buscar protagonista	She's there!	En femenino
Disparar flechas	Shield yourselves!	No relevante
Luchar	Shit.	No relevante
Disparar flechas	Shit. Arrows. Take cover!	No relevante
Luchar	Show me what you've got, or is that it?	Apelación directa
Encontrar cadáver	Someone's down, I'll take a look.	No relevante
Buscar protagonista	Stay sharp.	No relevante
Buscar protagonista	Stop running!	Apelación directa
Buscar protagonista	Strange, there's nothing!	No relevante
Disparar flechas	Take cover!	No relevante
Luchar	Take no prisoners.	No relevante
Silbar/Ver algo extraño	That whistling is really starting to piss me off!	No relevante
Buscar protagonista	That's strange. Where did they go?	Uso del pronombre <i>they/them</i>
Buscar protagonista	The archer could be anywhere.	Neutro/Inclusivo
Disparar flechas	The archer is over there!	Neutro/Inclusivo

ACCIÓN	INTERVENCIÓN PNJ CON KASSANDRA (EN)	CLASIFICACIÓN DE LA INTERVENCIÓN
Silbar/Ver algo extraño	The fuck?	No relevante
Buscar protagonista	There she is! Get her!	En femenino
Buscar protagonista	There's an archer out there.	Neutro/Inclusivo
Buscar protagonista	-There's nothing here. -Keep at it!	Neutro/Inclusivo
Buscar protagonista	They can't be far.	Uso del pronombre <i>they/them</i>
Encontrar cadáver	They will pay for this.	Uso del pronombre <i>they/them</i>
Buscar protagonista	They will pay, eventually.	Uso del pronombre <i>they/them</i>
Disparar flechas	They're firing from over there.	Uso del pronombre <i>they/them</i>
Disparar flechas	They're shooting at us!	Uso del pronombre <i>they/them</i>
Disparar flechas	They're shooting from over there!	Uso del pronombre <i>they/them</i>
Buscar protagonista	This one is cunning.	Neutro/Inclusivo
Luchar	This won't take long.	No relevante
Disparar flechas	Those arrows came from over here!	No relevante
Luchar	Time to die!	No relevante
Buscar protagonista	Understood.	No relevante
Luchar	Victory!	No relevante
Buscar protagonista	We need to make sure she doesn't escape next time.	En femenino
Buscar protagonista	We won't let her get away.	En femenino
Buscar protagonista	We'll find them.	Uso del pronombre <i>they/them</i>
Buscar protagonista	We'll get her!	En femenino
Buscar protagonista	Well, nothing to worry about.	No relevante
Silbar/Ver algo extraño	What?	No relevante
Silbar/Ver algo extraño	What? Who's that?	Neutro/Inclusivo
Buscar protagonista	What's happening over there.	No relevante
Buscar protagonista	Where you go?	Apelación directa
Disparar flechas	Who left this arrow lying around?	Neutro/Inclusivo
Silbar/Ver algo extraño	Who's over there?	Neutro/Inclusivo
Luchar	You are not trying hard enough.	Apelación directa
Luchar	You can't match a real warrior!	Apelación directa
Luchar	You fight like a child!	Apelación directa
Luchar	You fight like a crooked goat!	Apelación directa
Encontrar cadáver	You were my best friend.	No relevante
Encontrar cadáver	You will be avenged.	No relevante
Buscar protagonista	You!	Apelación directa
Luchar	You'll die by Spartan sword.	Apelación directa
Luchar	Your life is mine!	Apelación directa
Luchar	Your skills are a joke!	Apelación directa
Luchar	You're going down, misthios!	Apelación directa
Buscar protagonista	You're mine!	Apelación directa

INTERVENCIONES EXTRAÍDAS CON LA PARTIDA KA_ES

Tabla 30. Intervenciones de la partida KA_ES
Fuente: *Assassin's Creed Odyssey* (Ubisoft Quebec, 2018)

ACCIÓN	INTERVENCIÓN PNJ CON KASSANDRA (ES)	CLASIFICACIÓN
Disparar flechas	¡A cubierto!	No relevante
Luchar	¡A la carga!	No relevante
Disparar flechas	¡Agachaos!	No relevante
Disparar flechas	¡Al suelo!	No relevante
Luchar	¡Ares!	No relevante
Disparar flechas	¡Arqueros! ¡Refugiaos!	En masculino
Disparar flechas	¡Buscad cobertura!	No relevante
Disparar flechas	¡Buscad cobijo!	No relevante
Disparar flechas	¡Buscad protección!	No relevante
Disparar flechas	¡Buscad refugio!	No relevante
Luchar	¡Cargad!	No relevante
Disparar flechas	¡Cubríos!	No relevante
Buscar protagonista	¡Daré con el arquero!	En masculino
Buscar protagonista	¡Eh, deja de correr!	Apelación directa
Disparar flechas	¡El arquero está por aquí!	En masculino
Luchar	¡Eres un chiste!	Apelación directa
Disparar flechas	¡Escondeos tras algo!	No relevante
Buscar protagonista	¡Esta vez no se me escapará!	Neutro/Inclusivo
Disparar flechas	¡Flechas!	No relevante
Luchar	¡Hoy morirás!	Apelación directa
Luchar	¡Hoy vas a morir!	Apelación directa
Buscar protagonista	¡Intrusos!	En masculino
Buscar protagonista	¡La he perdido!	En femenino
Luchar	¡Malaka!	Neutro/Inclusivo
Luchar	¡Muere ahora!	Apelación directa
Luchar	¡Muere!	Apelación directa
Luchar	¡Muerte al enemigo!	En masculino
Luchar	¡No escaparás!	Apelación directa
Buscar protagonista	¡No te escaparás, misthios!	Apelación directa
Disparar flechas	¡Nos disparan flechas!	Neutro/Inclusivo
Disparar flechas	¡Por ahí, de ahí vienen las flechas!	No relevante
Luchar	¡Por Ares!	No relevante
Luchar	¡Por Esparta!	No relevante
Luchar	¡Por la gloria!	No relevante
Luchar	¡Por los dioses!	No relevante
Luchar	¡Por los reyes!	No relevante
Luchar	¡Que los dioses te ayuden si te cojo!	Apelación directa
Buscar protagonista	¡Que se nos escapa!	Neutro/Inclusivo
Luchar	¡Te haré pedazos!	Apelación directa
Buscar protagonista	¡Tú!	Apelación directa
Luchar	¡Vas a morir, misthios!	Apelación directa
Luchar	¡Venga!	No relevante
Luchar	¡Victoria!	No relevante
Buscar protagonista	¡Vuelve aquí, cobarde!	Apelación directa
Buscar protagonista	¿Adónde se iría?	Neutro/Inclusivo
Buscar protagonista	¿Algún rastro?	No relevante
Disparar flechas	¿Desde dónde habrán venido?	No relevante
Silbar/Ver algo extraño	¿Eh? ¿Silbidos?	No relevante

ACCIÓN	INTERVENCIÓN PNJ CON KASSANDRA (ES)	CLASIFICACIÓN
Disparar flechas	¿Eh? Nunca había visto flechas como estas.	No relevante
Encontrar cadáver	¿Eh? Tenemos que ver cómo está.	No relevante
Buscar protagonista	-¿Ha visto alguien algo? -Todavía nada.	No relevante
Buscar protagonista	¿Has encontrado su rastro? Todavía nada.	Neutro/Inclusivo
Buscar protagonista	¿Has visto algo?	No relevante
Luchar	¿No sabes hacer nada más?	Apelación directa
Luchar	¿Nunca habías manejado un arma?	Apelación directa
Silbar/Ver algo extraño	¿Qué ha sido eso?	No relevante
Silbar/Ver algo extraño	¿Qué?	No relevante
Buscar protagonista	Acabaré encontrándote.	Apelación directa
Buscar protagonista	Acercaos aquí.	No relevante
Buscar protagonista	Ahí está.	Neutro/Inclusivo
Disparar flechas	Arquero, ¡a cubierto!	En masculino
Buscar protagonista	Atentos, daremos con algo.	Neutro/Inclusivo
Buscar protagonista	Bah, no te esfuerzas bastante.	Apelación directa
Buscar protagonista	Buscad en cada recoveco.	No relevante
Buscar protagonista	Cogeremos a esa rata.	Neutro/Inclusivo
Buscar protagonista	Corre mucho para mí.	Neutro/Inclusivo
Luchar	Creía que serías más fuerte.	Apelación directa
Buscar protagonista	Creo que no ha venido por aquí.	Neutro/Inclusivo
Disparar flechas	Creo que venía de allí.	Neutro/Inclusivo
Disparar flechas	Cuidado con el arquero.	En masculino
Disparar flechas	Debéis protegeros.	No relevante
Buscar protagonista	Debería estar por aquí. Seguid buscando.	Neutro/Inclusivo
Silbar/Ver algo extraño	Debería ir a mirar.	No relevante
Disparar flechas	Debo llegar al arquero.	En masculino
Buscar protagonista	Decidme, qué estáis viendo.	No relevante
Buscar protagonista	Despejado.	No relevante
Luchar	Doblégate ante Esparta.	Apelación directa
Buscar protagonista	Encontradla o se escapará.	En femenino
Buscar protagonista	Encontradla, vamos.	En femenino
Disparar flechas	Encontraré al arquero.	En masculino
Luchar	Enséñame de lo que eres capaz, ¿o no hay más?	Apelación directa
Buscar protagonista	Entendido.	No relevante
Buscar protagonista	Es ella, ahí.	En femenino
Buscar protagonista	Es ella, esa mujer.	En femenino
Buscar protagonista	Está ahí.	Neutro/Inclusivo
Disparar flechas	Esta flecha no es nuestra.	No relevante
Encontrar cadáver	Esta no ha sido su primera matanza.	Neutro/Inclusivo
Buscar protagonista	Esta vez no se me escapará.	Neutro/Inclusivo
Buscar protagonista	Estad alerta.	No relevante
Luchar	Este va a ser tu final.	Apelación directa
Encontrar cadáver	Esto es obra de un mercenario.	En masculino
Luchar	Esto no durará mucho.	No relevante
Encontrar cadáver	Esto no puede ser cosa de una sola persona.	Neutro/Inclusivo
Luchar	Esto va a ser muy fácil.	No relevante
Disparar flechas	Estoy viendo desde donde disparan.	Neutro/Inclusivo
Disparar flechas	Flechas, bien tiradas.	No relevante
Disparar flechas	Flechas, mejor que me vaya.	No relevante
Buscar protagonista	Habría jurado que había alguien aquí.	No relevante

ACCIÓN	INTERVENCIÓN PNJ CON KASSANDRA (ES)	CLASIFICACIÓN
Buscar protagonista	Harás bien si no vuelves.	Apelación directa
Buscar protagonista	Hay que encontrarla.	En femenino
Luchar	Hay que entrenar más, portador del águila.	En masculino
Disparar flechas	Hay un arquero muy cerca.	En masculino
Disparar flechas	Hay un arquero.	En masculino
Luchar	He luchado contra cabras más hábiles.	Apelación directa
Buscar protagonista	Informad si veis algo.	No relevante
Buscar protagonista	La encontraré aunque sea lo último.	En femenino
Buscar protagonista	La encontraremos muy pronto.	En femenino
Buscar protagonista	La mataré cuando la encuentre.	En femenino
Luchar	La muerte viene.	No relevante
Buscar protagonista	La veo.	En femenino
Disparar flechas	Las flechas vinieron de allí.	No relevante
Buscar protagonista	Lo encontraremos nosotros.	En masculino
Buscar protagonista	Mantén la concentración.	No relevante
Luchar	Más despacio.	No relevante
Buscar protagonista	Más os vale encontrarla.	En femenino
Buscar protagonista	Mataré a esa rata como vuelva a verla por aquí.	Neutro/Inclusivo
Buscar protagonista	Me cuesta creer que escapase.	Neutro/Inclusivo
Disparar flechas	Me dispara.	Neutro/Inclusivo
Encontrar cadáver	Me haré cargo de tu familia. Ahora descansa en paz.	No relevante
Luchar	Me voy a regodear en tu muerte.	Apelación directa
Disparar flechas	Mierda, ¡a cubierto!	No relevante
Encontrar cadáver	Mierda, ¿qué habrá ocurrido?	No relevante
Luchar	Mierda.	No relevante
Disparar flechas	Mierda. Flechas. ¡Cubrios!	No relevante
Luchar	Muerte al enemigo.	En masculino
Buscar protagonista	Nada por este lado.	No relevante
Buscar protagonista	Nadie aquí.	Neutro/Inclusivo
Buscar protagonista	Necesito a ese arquero.	En masculino
Buscar protagonista	No bajéis la guardia, tiene que estar por aquí.	Neutro/Inclusivo
Buscar protagonista	No bajéis la guardia.	No relevante
Buscar protagonista	No dejéis que escape.	No relevante
Buscar protagonista	-No está aquí señor. -Seguid buscando.	Neutro/Inclusivo
Buscar protagonista	No está aquí.	Neutro/Inclusivo
Buscar protagonista	No está.	Neutro/Inclusivo
Luchar	No huirás de la muerte, misthios.	Apelación directa
Luchar	No llegaste muy lejos.	Apelación directa
Disparar flechas	No me suena de nada la flecha dura.	No relevante
Buscar protagonista	No podrá esconderse por mucho tiempo.	Neutro/Inclusivo
Buscar protagonista	No puede haber ido lejos.	Neutro/Inclusivo
Luchar	No puedes evitarlo.	Apelación directa
Buscar protagonista	No se me escapará tan fácilmente.	Neutro/Inclusivo
Buscar protagonista	No se nos escapará.	Neutro/Inclusivo
Buscar protagonista	No te separes.	No relevante
Luchar	No todo el mundo vale para esto.	No relevante
Buscar protagonista	No veo a nadie.	Neutro/Inclusivo
Luchar	No veo ningún reto aquí.	No relevante
Disparar flechas	Nos disparan desde allí.	Neutro/Inclusivo
Disparar flechas	Nos estaban disparando desde allí.	Neutro/Inclusivo

ACCIÓN	INTERVENCIÓN PNJ CON KASSANDRA (ES)	CLASIFICACIÓN
Encontrar cadáver	Oh, no. Voy a ver si tiene alguna herida.	No relevante
Luchar	Podría vencerte durmiendo.	Apelación directa
Buscar protagonista	Por aquí no veo ni rastro.	No relevante
Buscar protagonista	Presta atención o serás pasto de los gusanos.	Apelación directa
Buscar protagonista	Que alguien la detenga.	En femenino
Buscar protagonista	Que alguien me ayude a cogerla.	En femenino
Encontrar cadáver	Qué es eso. Miraré el cuerpo.	No relevante
Buscar protagonista	Que los dioses la ayuden si la encontramos.	En femenino
Disparar flechas	Qué raro, esta flecha no es nuestra.	No relevante
Buscar protagonista	Qué raro, nadie por aquí.	Neutro/Inclusivo
Buscar protagonista	Qué raro. ¿Por dónde se habrá ido?	Neutro/Inclusivo
Buscar protagonista	Que se nos escape.	Neutro/Inclusivo
Luchar	Que tengas suerte.	Apelación directa
Luchar	Ríndete, no vencerás.	Apelación directa
Buscar protagonista	Se ha desvanecido.	Neutro/Inclusivo
Buscar protagonista	Se ha ido, y lo voy a pagar caro.	Neutro/Inclusivo
Buscar protagonista	Seguid buscando.	No relevante
Buscar protagonista	Si buscamos juntos la encontraremos muy pronto.	En femenino
Buscar protagonista	Si está aquí, le encontraremos.	En masculino
Buscar protagonista	Si nos ponemos en marcha, daremos con ella.	En femenino
Buscar protagonista	Si vuelve estaré preparado.	Neutro/Inclusivo
Luchar	Te arrancaré todos los miembros.	Apelación directa
Luchar	Te atreves a huir.	Apelación directa
Luchar	Te degollaré.	Apelación directa
Buscar protagonista	Te encontraremos nosotros, vamos.	Apelación directa
Luchar	Te estamparé contra el suelo.	Apelación directa
Luchar	Te va a matar un espartano.	Apelación directa
Buscar protagonista	Tendrás que parar en algún momento.	Apelación directa
Buscar protagonista	Tendrás que parar, escoria.	Apelación directa
Luchar	Tu manera de luchar es insultante	Apelación directa
Luchar	Tu vida acaba aquí.	Apelación directa
Encontrar cadáver	Un cadáver muerto de un flechazo.	No relevante
Luchar	Un niño torpe lucha mejor.	Apelación directa
Buscar protagonista	Va a aparecer.	Neutro/Inclusivo
Luchar	Vas a lamentarlo, misthios.	Apelación directa
Buscar protagonista	Vaya, la he ahuyentado.	En femenino
Luchar	Vaya, todavía en pie.	Apelación directa
Encontrar cadáver	Veré el cuerpo.	No relevante
Luchar	Voy a gozar matándote.	Apelación directa
Disparar flechas	Ya sé dónde estás.	Apelación directa
Luchar	Ya te tengo.	Apelación directa

ANEXO 8 – RESUMEN DEL ANÁLISIS

A continuación se incluye una tabla resumen con todos los elementos analizados y las técnicas utilizadas en las distintas propuestas de mejora de los ejemplos estudiados.

TABLA CON LA CLASIFICACIÓN GENERAL DE LAS INTERVENCIONES DE LOS PNJ

Tabla 31. Clasificación general de las intervenciones de los PNJ
Fuente: Elaboración propia

	KA_EN	KA_ES	AL_EN	AL_ES
No relevante	52	68	49	75
En femenino	18	17	-	-
En masculino	6	17	11	14
Neutro / Inclusivo	18	40	21	21
Uso del pronombre <i>they</i>	19	-	5	-
Apelación directa	23	47	53	42

TABLA RESUMEN DEL ANÁLISIS

Tabla 32. Tabla resumen con los resultados del análisis
Fuente: Elaboración propia

FICHA	VERSIÓN ORIGINAL		VERSIÓN TRADUCIDA		TÉCNICA
	Lenguaje neutro	Justificación	Lenguaje neutro	Justificación	
1	Sí	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	No	Uso de elementos concordantes en masculino de forma genérica	Modulación
2	Sí	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	No	Uso de elementos concordantes en masculino de forma genérica	Omisión
3	Sí	Uso del pronombre <i>they</i> y sus derivados como genérico	No	Uso de determinantes o pronombres en masculino de forma genérica	Modulación
4	Sí	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	No	Uso de sustantivos variables en masculino como genérico Uso de elementos concordantes en masculino de forma genérica	Modulación
5	Sí	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	No	Uso de sustantivos variables en masculino como genérico Uso de elementos concordantes en masculino de forma genérica	Modulación
6	Sí	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	No	Uso de sustantivos variables en masculino como genérico	Reformulación
7	-	-	No	Uso de elementos concordantes en masculino de forma genérica	Desdoblamiento y reformulación
8	-	-	No	Uso de elementos concordantes en masculino de forma genérica	Reformulación
9	Sí	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	Sí	Uso de sustantivos inclusivos	Modulación
9	Sí	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	Sí	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	-

FICHA	VERSIÓN ORIGINAL		VERSIÓN TRADUCIDA		TÉCNICA
	Lenguaje neutro	Justificación	Lenguaje neutro	Justificación	
10	No	Uso de sustantivos variables en masculino como genérico	No	Uso de sustantivos variables en masculino como genérico	Modulación
10	Sí	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	Sí	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	-
11	Sí	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	Sí	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	-
11	Sí	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	No	Uso de sustantivos variables en masculino como genérico	Modulación y desdoblamiento
12	Sí	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	Sí	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	-
12	Sí	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	No	Uso de elementos concordantes en masculino de forma genérica	Modulación
13	No	Uso de <i>man/boy/etc.</i> y sus derivados como genérico	Sí	Uso de sustantivos inclusivos	-
13	Sí	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	Sí	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	-
14	No	Uso de sustantivos masculinos como genérico	N. A.	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	-
14	Sí	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	Sí	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	-
15	Sí	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	N. A.	Uso de sustantivos inclusivos	-
15	Sí	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	N. A.	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	-
16	Sí	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	No	Uso de determinantes o pronombres en masculino de forma genérica	Modulación
16	Sí	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	Sí	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	Modulación

FICHA	VERSIÓN ORIGINAL		VERSIÓN TRADUCIDA		TÉCNICA
	Lenguaje neutro	Justificación	Lenguaje neutro	Justificación	
17	Sí	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	No	Uso de sustantivos variables en masculino como genérico	Modulación
17	Sí	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	No	Uso de elementos concordantes en masculino de forma genérica	Desdoblamiento
18	Sí	Uso de expresiones en otro idioma	No	Uso de sustantivos variables en masculino como genérico	Modulación
18	Sí	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	Sí	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	-
19	Sí	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	No	Uso de sustantivos variables en masculino como genérico	Modulación
19	Sí	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	No	Uso de sustantivos variables en masculino como genérico	Modulación
20	Sí	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	Sí	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	-
20	Sí	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	Sí	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	-
21	Sí	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	No	Uso de sustantivos variables en masculino como genérico	Modulación
21	Sí	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	No	Uso de sustantivos variables en masculino como genérico	Modulación
22	Sí	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	Sí	Uso de sustantivos inclusivos	-
22	Sí	Uso del pronombre <i>they</i> y sus derivados como genérico	Sí	Omisión de elementos innecesarios con marca de género	-
23	Sí	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	Sí	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	-

FICHA	VERSIÓN ORIGINAL		VERSIÓN TRADUCIDA		TÉCNICA
	Lenguaje neutro	Justificación	Lenguaje neutro	Justificación	
23	Sí	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	No	Uso de sustantivos variables en masculino como genérico Uso de elementos concordantes en masculino de forma genérica	Modulación
24	Sí	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	Sí	Uso de elementos concordantes inclusivos	-
24	Sí	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	Sí	Uso de pronombres y determinantes inclusivos	-
25	Sí	Uso del pronombre <i>they</i> y sus derivados como genérico	No	Uso de sustantivos variables en masculino como genérico Uso de elementos concordantes en masculino de forma genérica	Modulación
25	Sí	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	Sí	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	-
26	Sí	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	Sí	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	-
26	Sí	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	No	Uso de sustantivos variables en masculino como genérico	Desdoblamiento
27	No	Uso de sustantivos variables en masculino como genérico	No	Uso de sustantivos variables en masculino como genérico	Modulación
27	Sí	Omisión de elementos innecesarios	Sí	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	-
28	Sí	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	No	Uso de sustantivos variables en masculino como genérico	Modulación
28	Sí	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	No	Uso de sustantivos variables en masculino como genérico	Reformulación
29	N. A.	Referencia a personajes concretos	N. A.	Referencia a personajes concretos	-
29	No	Uso de sustantivos masculinos como genérico	N. A.	Referencia a personajes concretos	-

FICHA	VERSIÓN ORIGINAL		VERSIÓN TRADUCIDA		TÉCNICA
	Lenguaje neutro	Justificación	Lenguaje neutro	Justificación	
30	Sí	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	No	Uso de elementos concordantes en masculino de forma genérica	Modulación
30	Sí	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	No	Uso de elementos concordantes en masculino de forma genérica	Reformulación
31	Sí	Uso del pronombre <i>they</i> y sus derivados como genérico	No	Uso de determinantes o pronombres en masculino de forma genérica	Reformulación
31	Sí	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	Sí	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	-
32	Sí	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	No	Uso de elementos concordantes en masculino de forma genérica	Modulación
32	Sí	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	No	Uso de sustantivos variables en masculino como genérico Uso de elementos concordantes en masculino de forma genérica	Reformulación
33	Sí	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	Sí	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	-
33	Sí	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	N. A.	Referencia a personajes concretos	-
34	Sí	Uso del pronombre <i>they</i> y sus derivados como genérico	No	Uso de sustantivos variables en masculino como genérico	Modulación
34	Sí	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	Sí	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	-
35	Sí	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	Sí	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	-
35	Sí	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	No	Uso de determinantes o pronombres en masculino de forma genérica	Modulación
36	Sí	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	No	Uso de sustantivos variables en masculino como genérico	Modulación

FICHA	VERSIÓN ORIGINAL		VERSIÓN TRADUCIDA		TÉCNICA
	Lenguaje neutro	Justificación	Lenguaje neutro	Justificación	
36	Sí	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	No	Uso de sustantivos variables en masculino como genérico	Reformulación
37	Sí	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	No	Uso de sustantivos variables en masculino como genérico	Modulación
37	Sí	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	Sí	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	-
38	Sí	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	No	Uso de sustantivos variables en masculino como genérico	Modulación
38	Sí	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	Sí	Ausencia de marcas de género o elementos relevantes para el análisis	-
39	No	Uso de sustantivos variables en masculino como genérico	No	Uso de sustantivos variables en masculino como genérico	Modulación
39	No	Uso de sustantivos variables en masculino como genérico	Sí	Uso de sustantivos inclusivos	-