

---

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

Sogorb Antón, Raquel; Cebrián, Javier , dir. El trato del género en la localización de videojuegos : estudio de caso de "Assassin's Creed Odyssey". 2021. 148 pag. (1349 Màster Universitari en Traducció Audiovisual)

---

This version is available at <https://ddd.uab.cat/record/256173>

under the terms of the  license



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BARCELONA**

Máster Universitario de Traducción Audiovisual

**EL TRATO DEL GÉNERO EN LA  
LOCALIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS:  
ESTUDIO DE CASO DE *ASSASSIN'S CREED  
ODYSSEY***

Autora: Raquel Sogorb Antón

NIA: 1548842

Tutor: Javier Cebrián

Fecha 12/04/2021

## RESUMEN

### Castellano

Este trabajo pretende analizar el trato del género en los videojuegos, mediante el estudio de caso de *Assassin's Creed: Odyssey*, un videojuego en el que se puede escoger un protagonista masculino o femenino. Se intentará comprobar, mediante un análisis del contenido textual del videojuego, si se recurre demasiado al masculino por defecto, en lugar de emplear estrategias de lenguaje inclusivo, en el idioma castellano, traducido desde el inglés. Además, se hablará del papel de la mujer en el sector del videojuego, para entender en qué punto estamos y el camino que nos queda por recorrer.

### Inglés

This Final Degree Project aims to analyze the treatment of gender in videogames, through the case study of *Assassin's Creed: Odyssey*, a game in which the player can choose to play with a male or female main character. By analyzing the textual content of the videogame, the language will be tested in order to determine whether there is an excessive usage of masculine by default, instead of employing gender-neutral strategies. This study will be focused on Spanish, translated from English. Moreover, the role of women in the videogame industry will be discussed, with the aim of understanding where we stand and the road ahead.

### Català

Aquest treball pretén analitzar el tracte del gènere en els videojocs, per mitjà de l'estudi de cas d'*Assassin's Creed: Odyssey*, un videojoc en què es pot triar un protagonista masculí o femení. S'intentarà comprovar, per mitjà d'una anàlisi del contingut textual del videojoc, si es recorre massa al masculí per defecte, en compte d'emprar estratègies de llenguatge inclusiu, en l'idioma castellà, traduït des de l'anglès. A més, es parlarà del paper de la dona en el sector del videojoc, per a entendre en quin punt estem i el camí que ens queda per recórrer.

## PALABRAS CLAVE

Videojuegos, lenguaje inclusivo, localización.

Videogames, gender-neutral language, localization.

Videojocs, llenguatge inclusiu, localització de videojocs.



# ÍNDICE DE CONTENIDOS

## Contenido

1	INTRODUCCIÓN .....	5
1.1	Motivación .....	5
1.2	Objetivos .....	6
1.3	Estructura .....	7
1.4	Metodología .....	7
2	MARCO TEÓRICO.....	8
2.1	Los videojuegos .....	8
2.1.1	Qué es un videojuego.....	8
2.1.2	Clasificación en géneros de los videojuegos .....	13
2.1.3	Historia de los videojuegos .....	18
2.2	La localización de videojuegos .....	23
2.2.1	Qué es la localización de videojuegos .....	23
2.2.2	La historia de la localización de videojuegos .....	26
2.2.3	El proceso de localización de videojuegos .....	29
2.2.4	Qué se traduce en un videojuego .....	35
2.2.5	Las variables en la localización de videojuegos.....	37
2.2.6	Las etiquetas y los códigos de control.....	39
2.2.7	La falta de contexto en la localización de videojuegos .....	41
2.3	El trato del género en los videojuegos.....	43
2.3.1	El diseño de los personajes femeninos .....	44
2.3.2	El papel de la mujer en los videojuegos .....	48
2.3.3	La aceptación de la mujer en los videojuegos.....	51
2.3.4	La traducción del género en los videojuegos .....	55
3	ANÁLISIS DEL TRATO DEL GÉNERO EN <i>ASSASSIN'S CREED ODYSSEY</i> .....	65
3.1	El uso del masculino genérico en plural .....	66
3.1.1	Uso de la palabra "hombres" .....	66
3.1.2	El plural genérico en masculino .....	69
3.2	El uso del masculino genérico en singular .....	72
3.3	Femenino genérico.....	75
3.4	Referencias a la protagonista en masculino .....	78
3.5	Referencias a la protagonista en femenino .....	81
3.6	Estrategias de lenguaje neutro .....	82

3.7	Elementos con perspectiva de género .....	84
3.8	Insultos y elementos machistas .....	86
3.9	Incoherencias o errores.....	88
4	CONCLUSIONES .....	92
	<b>BIBLIOGRAFÍA</b> .....	99

# 1 INTRODUCCIÓN

## 1.1 Motivación

La localización de videojuegos es un sector que está cobrando importancia con el paso de los años. Cuando empecé a estudiar la carrera de Traducción e Interpretación, apenas se escuchaba hablar de esta modalidad de la traducción, pero, conforme avancé en mis estudios, se empezaron a incluir charlas en los congresos. La primera vez que oí hablar sobre el tema, por parte de Ramón Méndez en un ENETI, sus palabras hicieron poco más que asustarme. Habló de todas las peculiaridades que hacen esta modalidad tan complicada: las etiquetas, las variables, la falta de contexto... A pesar de mi interés por el tema, decidí dar un paso para atrás, asustada por toda la dificultad que los profesionales nos aseguraban.

No obstante, conforme pasaron los años, mi interés no hizo más que crecer. Los videojuegos y yo tenemos una larga historia juntos: empecé a jugar siendo muy pequeña, de la mano de mi madre, que, incluso a día de hoy, sigue siendo una jugona con todas las de la ley. Recuerdo que mi madre me dejó su Game Gear, de Sega, con un par de juegos de *Sonic* y *Land of Illusion Starring Mickey Mouse*, y fue ahí donde comenzó mi historia con los videojuegos. Desde entonces apenas he soltado la consola de turno ni, con unos años más de edad, el ordenador.

A lo largo de mis años como jugona empedernida, título heredado de mi madre, hay algo que siempre me ha molestado. De pequeña nunca veía ninguna mujer en los videojuegos que yo jugaba que no tuviera un papel meramente decorativo y casual. No me sentía representada por esos personajes femeninos con faldas pomposas y gritos de damisela en apuros. Durante toda la primaria, de hecho, tuve un rechazo muy fuerte hacia mi feminidad, debido a la representación que veía en este tipo de medios. Yo no quería ser una damisela en apuros, yo quería ser una entrenadora aventurera como Ash en *Pokémon*, una abogada como Phoenix Wright en *Ace Attorney* o una aspirante a pirata como Guybrush en *Monkey Island*. Con los años, de alguna forma, me reconcilié con mi feminidad, y fui viendo como, poco a poco, se iban añadiendo personajes femeninos a los videojuegos que jugaba.

No obstante, rara vez eran protagonistas, rara vez mostraban una personalidad fuerte o seguían sus deseos en lugar de los del hombre protagonista.

Cuando nos hablaron en el Máster por primera vez de la especial dificultad del género en los videojuegos, cuando Carme Mangiron nos destacó la importancia del uso del género neutro, me di cuenta de que esa era una de las formas de que las niñas como yo no se sintieran tan desplazadas jugando a videojuegos. Que niñas como yo dejen de pensar que videojuegos que no sean *Imagina ser...* no son para ellas. Como traductores, tenemos un grado de responsabilidad en esta cadena, podemos aportar nuestro granito de arena en la tarea de hacer de este un sector mucho más inclusivo.

*Assassin's Creed Odyssey* es un videojuego al que quería jugar desde hace tiempo, sobre todo por la premisa de poder escoger un personaje femenino para todo el juego. Como aficionada de esta saga, es la primera vez que veo tanta inclusión en uno de sus títulos. Sabía, aun así, que no todo iba a ser tan bonito, y que, desde el punto de vista de la localización, tener a dos personajes jugables de género diferente iba a plantear muchos problemas. El masculino como genérico sigue siendo algo aceptable en español, y el uso del lenguaje neutro sigue siendo una utopía bastante alejada de la realidad. Decidí, pues, analizar el trato del género en este videojuego.

## **1.2 Objetivos**

El objetivo de este trabajo es analizar el trato del género en el videojuego de Ubisoft *Assassin's Creed Odyssey*, de 2018, para evaluar si, en un videojuego desarrollado específicamente para atraer no solo a un público masculino, sino también femenino, se emplea un uso neutro del lenguaje o, por el contrario, sigue habiendo una tendencia al uso de lo masculino. Para ello se hará un análisis cuantitativo, mediante todos los ejemplos que se extraigan jugando al videojuego en su totalidad.

### **1.3 Estructura**

Este trabajo se divide en un marco teórico y uno práctico. En el teórico se hablará tanto de los videojuegos como sector general como del género en los videojuegos de forma más concreta. En el práctico, por otro lado, se analizarán algunos de los elementos obtenidos del videojuego que tienen que ver con el género. Se incluirán, en la medida de lo posible, imágenes que acompañen a los elementos, para que ayuden a la contextualización de los mismos.

Se incluyen en el anexo todos aquellos ejemplos recopilados que, por motivos de espacio, no se han podido incluir en este análisis.

### **1.4 Metodología**

Para la realización de este trabajo, se jugará al videojuego *Assassin's Creed Odyssey* en su totalidad, es decir, no solo la historia principal, sino también las misiones secundarias y tantos encargos y tareas como sea posible. Esto se debe a que se considera que la historia principal tendrá menos errores que los otros tipos de misiones y encargos. Se jugará al videojuego con el personaje femenino, *Kassandra*.

Para el análisis de los ejemplos y su posterior recopilación, mientras se juega se procederá a apuntar lo siguiente: referencias a *Kassandra* por parte de otros personajes, en cualquier género; uso genérico del masculino; uso de lenguaje neutro, e incoherencias de género. Además, se tomará nota de cualquier característica en el juego que se considere machista o feminista. Por último, se hará un visionado de un *gameplay*, tanto en inglés como en español, con *Alexios*, el personaje masculino, de protagonista, para detectar qué traducción se ha realizado y si hay algún cambio de trama entre *Kassandra* y *Alexios*.



## 2 MARCO TEÓRICO

Antes de profundizar en la disciplina de la traducción en la que se apoya este trabajo, es decir, la localización de videojuegos, es necesario saber qué es exactamente un videojuego. Para ello, se intentará llegar a una definición del mismo y se dará un repaso a la historia de los videojuegos.

### 2.1 Los videojuegos

#### 2.1.1 *Qué es un videojuego*

Todos los estudios sobre videojuegos tienen algo en común en sus definiciones, que es la complejidad a la hora de definirlos. Esto, como afirma James Newman (2004), se debe a que es difícil saber qué relaciona a videojuegos tan distintos como serían uno que no tiene gráficos ni sonido y se basa en simplemente texto y uno de aviación (como *Sega R360*), en el que el jugador juega dentro de una simulación de un aeroplano, que se mueve y gira según lo que pase en el videojuego y los movimientos del *joystick*. Esta misma complejidad de asociación la encontraríamos entre un juego de ritmo, en el que se juega moviendo los pies y presionando una alfombra de juego, y un videojuego de puzle de palabras en un teléfono móvil. De esta forma, entre estos videojuegos es más fácil encontrar elementos que los diferencien que características que los asemejen.

En esta misma línea, James Newman y Barney Oram (2006) aseguran que es difícil saber qué es un videojuego y encontrar una única definición para este concepto, ya que cuando se habla del tema cada persona tiene una idea diferente, según la experiencia personal, los gustos personales o incluso la formación académica.

James Newman (2004) considera que lo correcto es pensar en el videojuego en un sentido amplio para poder otorgar una definición, y para ello considera adecuada la que aportó Gonzalo Frasca (2001):

Por videojuego entendemos cualquier forma de software de entretenimiento, ya sea textual o gráfica, que use una plataforma electrónica como los ordenadores o las consolas de juego y que implique a uno o múltiples jugadores de manera física, o conectados vía internet. (pp. 11-12)

Esther Fernández (2004) afirma que son programas de computación de alta definición, que se conectan a cualquier televisión e integran un sistema de audio y vídeo que permite al usuario disfrutar de aventuras y deportes fantásticos.

Por otro lado, Sara Fuerte y Alberto Galisteo (2015: 23) lo definen como un juego con una representación y desarrollo que se da en una o varias pantallas. Añaden que pueden jugar una o varias personas, por turnos o de manera simultánea, a través de uno o varios controladores. Además, especifican que se representa normalmente en imágenes en movimiento, aunque no siempre haya sido así, ya que algunos de los primeros videojuegos eran aventuras conversacionales, con una representación de únicamente texto.

La pregunta importante es si es realmente posible definir una característica principal común en todos los videojuegos. La mayoría de autores coinciden en que es un producto que debe ser jugado (José Martí, 2010), por lo que el aspecto de la jugabilidad es algo muy importante. De este modo, como afirma José Martí (2010): “la principal característica de los videojuegos parece ser que demandan ser jugados por sus consumidores para poder desarrollarse (a diferencia de una película que puede ser proyectada hasta su término sin que nadie la vea)” (p. 22).

Por ello, se entiende que es importante que el hecho de “jugar” se contemple a la hora de dar una definición. Así, Jesper Juul (2003) propone una definición que encaja con esta premisa, ya que define al videojuego de la siguiente forma:

A rule-based formal system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels attached to the outcome, and the consequences of the activity are optional and negotiable. (párrafo 34)

Como puede comprobarse a partir de todas las definiciones que se dan, los videojuegos tienen muchos aspectos y matices diferentes que les dan un carácter polifacético, lo que dificulta mucho la tarea de darles una definición.

José Martí (2010) propone unas características principales para los videojuegos:

- 1) Interactividad, ya que demandan una continua interacción por parte del videojugador para actualizar las acciones que ocurren en pantalla. Carmen Costa y Teresa Piñeiro (2014) definen la interactividad como:  
la interactividad está ligada a la estructura no lineal de la narrativa, a la capacidad de intervención que se le otorgue al usuario en un producto dado hasta el grado establecido por el emisor, dentro de los límites del medio o aplicación. (p. 20)
- 2) Entretenimiento, que es la motivación principal de los jugadores para jugar a un videojuego, hasta el punto de que cuando un juego ya no aporta este entretenimiento, lo más normal es dejar de jugar. Muchos factores influyen en esta característica, como los gustos o la novedad, pero la jugabilidad tiene una especial importancia.
- 3) Jugabilidad, que tiene como objetivo relacionar toda reacción, acción e interacción tanto del jugador y del videojuego como de los sistemas y subsistemas del mismo videojuego. Si la jugabilidad es buena, el videojuego funcionará bien.
- 4) Simulación o virtualidad. La simulación sería una representación de la realidad, con el objetivo de relacionarnos con lo representado según nuestros intereses. Un claro ejemplo de esto son las simulaciones de conducción de vehículos, en las que se eliminan los riesgos de la

experiencia real. Por otro lado, la virtualidad es el componente diferente de la realidad, es decir, el hecho de que, al volcar el coche, puedas seguir conduciendo sin daños.

- 5) Inmersión, definida por Janet Murray (1997) como una sensación de que otra realidad te rodea por completo y, por consecuencia, una necesidad de prestar toda la atención a esa realidad. No obstante, cabe destacar que este producto no es el único que logra una inmersión, ya que una película, o incluso un libro, también pueden, si la entendemos como aquello que nos hace atender únicamente a un producto, como si estuviéramos dentro del mismo.
- 6) Multiplataformidad, ya que cada dispositivo tiene unas características diferentes que afectarán al diseño, y por tanto a la jugabilidad.

Por otro lado, Geoff Howland (1998) ofrece cinco elementos distintivos e interconectados que definirían lo que es un videojuego:

- 1) Gráficos, es decir, cualquier imagen que se muestre y cualquier efecto que aparezca en el videojuego.
- 2) Sonido, que engloba la música y los efectos de sonido que aparezcan a lo largo del juego.
- 3) Interfaz, todo aquello que el jugador usa o con lo que tiene contacto para jugar al videojuego. Esto no es únicamente el ratón, teclado o mando, sino, por ejemplo, el menú de juego.
- 4) Jugabilidad, un término que engloba lo entretenido que es el juego y las horas de juego.
- 5) Historia, que incluye todo trasfondo antes del comienzo del juego, la información que el jugador obtiene durante el juego y la información que obtiene sobre los personajes del juego.

No obstante, estas características son demasiado amplias, ya que con “gráficos” no podríamos catalogar como videojuego las aventuras conversacionales que se componen únicamente de texto, pero, en cambio, podríamos catalogar como tal un Tamagotchi.

Muchos autores han estudiado los videojuegos, y James Newman (2004) nos da tres razones para la popularidad de este sector:

- 1) El tamaño de la industria.
- 2) La popularidad de los videojuegos.
- 3) El hecho de que representen un ejemplo de interacción entre humanos y ordenadores.

El tamaño de la industria es enorme, ya que, como afirma este mismo autor, ya en 1999, en Reino Unido se gastaron casi un millón de millones de libras en este sector, superando, por primera vez en la historia, a las ventas de vídeo. Si nos acercamos un poco más en el tiempo, José Martí (2010), nos da la cifra que generó este sector solo en Estados Unidos en 2008, que se comprendía entre los 21.000 y 23.000 millones de dólares. Estas cifras de ventas crecen cada año. De hecho, este crecimiento del sector origina los nuevos segmentos a los que se dirige la industria actualmente. Por ejemplo, al principio de la historia de los videojuegos, los consumidores principales eran adolescentes aficionados a los ordenadores, mientras que hoy en día el público meta se ha diversificado. Esto nos lo demuestran las cifras que aparecen en el Anuario del Videojuego de 2018 (AEVI, 2018), en las que se explica que en España el porcentaje de jugadores hombres es de un 59%, y el de las jugadoras mujeres asciende ya a un 41%. El total de jugadores de videojuegos en nuestro país, además, asciende a los 16,8 millones, una cifra que va creciendo cada año. También se diversifican las edades de los jugadores, ya no únicamente comprendidas en la adolescencia, sino teniendo porcentajes significativos hasta llegar a los 30-40 años. Estas cifras las explica Ann Becker (2018) en el mismo Anuario del Videojuego:

El estereotipo típico de un *gamer* ya no es válido: el 45% de los videojugadores europeos son mujeres y uno de los grupos de edad más grandes que disfrutan de los videojuegos son los que tienen entre 45 y 64 años. (p. 40)

### 2.1.2 Clasificación en géneros de los videojuegos

Por lo que respecta a la clasificación de videojuegos, se plantean varias clasificaciones según el autor y la perspectiva. De la misma forma que sucede con la definición del videojuego, su clasificación en géneros es complicada. Por ejemplo, tenemos la clasificación de Kate Berens y Geoff Howard (2001), en la que ofrecen siete tipos de videojuegos:

- 1) Acción y aventuras
- 2) Conducción y carreras
- 3) *Shooter* en primera persona
- 4) Plataformas y puzles
- 5) *Roleplaying*
- 6) Estrategia y simulación
- 7) Deportes y *beat-'em-up*

Estos géneros son un reflejo de las expectativas de la audiencia, pero hay más formas de clasificarlos. Una de las maneras más generalizadas sería según la plataforma, es decir, el sistema para jugarlo. Normalmente estos estudios se centran en consolas domésticas u ordenadores, pero obvian los sistemas de salones recreativos, que son importantes dadas sus funciones diferentes. Esto se debe a que, en contraposición a los ordenadores o las consolas, que tienen como función entretener, por lo que las sesiones de juego pueden ser largas, un sistema que funcione con monedas tiene como función ganar dinero, así que tendrá un diseño de fácil y rápido acceso y apenas unos minutos de juego.

Por otro lado, Ramón Méndez y José Ramón Calvo-Ferrer (2017) ofrecen una lista de géneros adaptada al mercado y la cultura de España, que es la que realiza la revista online de videojuegos en español *MeriStation*. Esta lista se divide en géneros y subgéneros. Un género puede tener varios subgéneros, con unas combinaciones prácticamente ilimitadas hoy en día.



## 1) Géneros

- a. Acción (*Action*): involucran acción y adrenalina, son frenéticos y de ritmo constante, con un objetivo de acabar con nuestros enemigos. Es un género con muchos subgéneros posibles. Un claro ejemplo es *Street Fighter*, un videojuego de lucha.
- b. Aventura (*Adventure*), género que se puede confundir con el de aventuras gráficas, pero son distintos, ya que este en concreto es en tercera persona. Se explora un entorno, se recogen objetos, se resuelven puzles, se superan secciones de plataformas y se acaba con enemigos. Un ejemplo es *Tomb Raider*.
- c. Aventura gráfica (*Adventure games, point and click adventures*), juegos desarrollados sobre todo para ordenadores y con un ritmo pausado. Se centran en hablar con personajes, recoger objetos y resolver puzles. No suele haber presión de tiempo para escoger las posibilidades. Tenemos el clásico de *Monkey Island* como ejemplo.
- d. Conducción (*Racing*). En este género entran los juegos que se basan en llevar el volante de un vehículo y competir en carreras, como *Gran Turismo*.
- e. Deportes (*Sports*). Se centran en el mundo de los deportes, y se basan en ejercicio físico y la competición, que puede ser realista o ficticia. Hoy en día encontramos todo tipo de deportes. *FIFA* es el juego por excelencia de esta categoría.
- f. Educativo (*Educational*). Este género se enfoca a los más pequeños, al aprendizaje de idiomas o a conceptos de una disciplina concreta. Están pensados para enseñar y no presentan retos ni requieren habilidades con el mando de control. Como ejemplo tenemos *Brain Training*.
- g. Estrategia (*Strategy, Tactical*). Son producciones basadas en comandar ejércitos, dar órdenes a tropas y tomar decisiones militares y políticas. También entran en este género los títulos de gestión de

- empresas o entidades. Es un género complejo de dominar y requiere mucha precisión terminológica al localizar. *Total War* es un ejemplo.
- h. Plataformas (*Platforming*). Son juegos basados en saltar por plataformas y superar niveles. Puede haber enemigos que eliminar, pero se suele hacer de forma inocente (saltando por encima o rodando), sin violencia. El objetivo es superar las secciones y llegar al final. Este es el caso de los videojuegos de *Mario*.
  - i. Puzle (*Puzzle*). Se centran en superar pruebas de ingenio, resolver puzles de mayor o menor complejidad y lograr la mayor puntuación posible. La mayoría tienen una jugabilidad directa y breve, como el *Tetris*, pero algunos desarrollan una historia, por ejemplo *Professor Layton*.
  - j. Rol (*Role-Playing Game, RPG*). Como indica su nombre, se centran en encarnar un rol. Hay varios tipos, todos con una serie de directrices que se mantienen: desarrollo de una gran historia; posibilidad de personalizar al personaje (físicamente o su equipo); toma de decisiones que pueden influir en la historia, y obtención de experiencia para subir de nivel. Como ejemplos tenemos *Final Fantasy* en el mercado japonés y *The Elder Scrolls* en el occidental.
  - k. Simulación (*Simulation*). Es uno de los géneros más complejos, y se limita a base de usuarios pequeña debido a una gran exigencia en el control. El objetivo es transmitir, con la máxima fidelidad posible, el control de máquinas de la vida real. Un ejemplo es *Microsoft Flight Simulation*.

#### 1) Subgéneros

- a. Arcade (*Arcade*). Este género recibe el nombre de las máquinas de los salones recreativos. Son juegos que siguen patrones similares a estas máquinas, con controles sencillos y niveles cortos que se van haciendo más difíciles conforme los superas. Al nombrar este género se piensa en clásicos como *Pac-Man*, pero también entran juegos de conducción que no son simuladores, como *Project Gotham Racing*.

- b. Basado en turnos (*Turn-based*). Normalmente se aplica a géneros de rol y estrategia, aunque no exclusivamente. El jugador tiene todo el tiempo que desee para pensar tácticas y desarrollar sus estrategias. En género de rol, los personajes siguen un orden estricto de actuación. En género de estrategia, suele haber un número de acciones posibles. Un ejemplo es *Fire Emblem*.
- c. Beat'em up (*Beat'em up*). En este subgénero, el usuario escoge a un personaje y acaba con los enemigos que salgan a su paso, normalmente con ataques cuerpo a cuerpo. Hay juegos de lucha tradicional uno contra uno, como *Mortal Kombat*, y juegos de avanzar por escenarios acabando con enemigos que salen al paso, como *Golden Axe*.
- d. Disparos (*Shooter*) En español se quería optar por "juego de disparos", pero se ha empezado a usar "*shooter*" cuando es en primera persona. Por ello, los juegos de disparos son en tercera persona, cuyo objetivo principal es avanzar eliminando a disparos todos los enemigos que aparecen, como en *Mass Effect*.
- e. *Shooter* en primera persona (*FPS*). La diferencia con el anterior es que este es en primera persona. Son juegos en los que el jugador avanza por el escenario desde punto de vista del personaje y tiene un rico arsenal a su disposición para acabar con los enemigos que aparecen, como *Call of Duty*.
- f. Entrenamiento mental (*Brain Training, Mental Training, Games for the Brain*) Es un subgénero minoritario, con juegos de género educativo, que proponen ejercicios para mantener activo el cerebro. Tal es el caso de *Brain Age*.
- g. Gestión (*Construction and management simulation*). En este subgénero, el jugador tiene la tarea de construir y gestionar diferentes tipos de proyecto: grandes ciudades, imperios, parques de atracciones... *SimCity* pertenece a este subgénero.

- h. Infiltración (*Stealth*), un subgénero reciente, en el que no es tan importante eliminar enemigos como pasar desapercibido para cumplir objetivos. Normalmente el jugador cuenta con armamento, pero otros obligan a ser completamente sigilosos. Un ejemplo es *Thief*.
- i. Juego multijugador masivo (*Massive Multiplayer Online Game-MMO*). Son títulos ideados para que participen un gran número de jugadores a la vez, por lo que requieren conexión a internet, como *World of Warcraft*.
- j. Minijuegos (*Minigames*). Muchos títulos incluyen minijuegos, ya sean secundarios y separados de la trama o fundamentales para alguna fase. Algunos son un compendio de minijuegos. Tenemos el ejemplo de *Mario Party*.
- k. Musical (*Music Game*). Estos juegos dependen del elemento sonoro, pues el jugador debe seguir el ritmo con secuencias de movimiento o pulsaciones de botones. Un claro ejemplo es *Guitar Hero*.
- l. Sandbox (*Sandbox*). Son títulos que ponen al jugador en un gran entorno, con la libertad de hacer lo que quiera. Hay misiones principales, secundarias, objetos, pruebas de habilidad... Un ejemplo es *Grand Theft Auto*.
- m. Shoot'em up (*Shoot'em up*). Son juegos específicos en los que el usuario tiene el control de una nave o un personaje y recorre escenarios en los que hay enemigos que disparan balas hasta que toda la pantalla está llena de elementos. Es preciso memorizar patrones y la destreza es fundamental. Un ejemplo es *Space Harrier*.
- n. Survival Horror (*Survival Horror*). Tienen una ambientación terrorífica, en la que el jugador hace frente a pesadillas con el único objetivo de sobrevivir. Normalmente se cuenta con recursos limitados. *Silent Hill* es un ejemplo conocido.
- o. Tiempo real (*Real Time*). Se toman decisiones y se actúa en tiempo real, por lo que no se puede estudiar con calma y determinar una

estrategia de ataque. Se suele aplicar a géneros de estrategia y rol. Tenemos como ejemplo *Age of Empires*.

- p. Táctico (*Tactics*) Suele combinarse este subgénero haciendo equipo con los de tiempo real o basado en turnos. Se simula la batalla, el juego se presenta como si estuviéramos en la mesa de mando, analizando el terreno y el enemigo, desplegando tropas y determinando cómo afrontar el combate, como en *Final Fantasy Tactics*.
- q. Vida virtual (*Life Simulation*). Este subgénero invita a los usuarios a controlar una o más vidas artificiales y simular una vida. Pueden girar en torno a mascotas, como *Nintendogs*, ecosistemas, como *Spore*, o vida humana, como *Los Sims*.

Aunque la clasificación de la revista *MeriStation* resulta la más interesante y completa, por su adaptación al mercado nacional, no tiene porqué ser la categorización de géneros definitiva. Como afirma Isaac López (2014), las propuestas de clasificación son muy diferentes y es difícil conseguir una clasificación única, ya que el sector no deja de evolucionar y, al final, todas las clasificaciones son provisionales.

### 2.1.3 Historia de los videojuegos

Tal y como afirma José Martí (2010), el antecedente más inmediato a los videojuegos son los juegos electromecánicos, como las atracciones de feria. Esto se debe a que en ellos hay una mediación tecnológica que no encontramos en el resto de tipos de juegos, como los juegos de mesa o los infantiles. Se produjo un salto entre los juegos mecánicos y los videojuegos mediante la interfaz gráfica tecnológica que muestra el juego en la pantalla. Esto sucedió con el osciloscopio empleado por Higinbotham. Como explica David Winter (1996), este físico estadounidense, que colaboraba en el desarrollo de la bomba nuclear, buscaba desarrollar algo divertido para el día de puertas abiertas de su laboratorio. Fue entonces cuando desarrolló *Tennis for Two*, un juego que se programó con un ordenador analógico que usaba un osciloscopio como pantalla. La pantalla

reproducía una pista de tenis, y se podía golpear la pelota de un lado al otro mediante dos controladores, calculando el ángulo en el que se golpeaba la pelota.

Lo que caracteriza los videojuegos actualmente ya no es solo la interfaz gráfica, sino el uso de otros elementos (como el teclado, el *joystick*, o los mandos) mediante los cuales se interactúa con el videojuego.

Los videojuegos tienen un trasfondo interdisciplinar (Larissa Hjorth, 2011). El nacimiento empezó con el interés de los informáticos y aficionados por ver hasta dónde llegaban las posibilidades tecnológicas (Leslie Haddon, 1999). El origen de los videojuegos está enlazado con el de la informática como disciplina, en los 50 y 60, en el Instituto de Tecnología de Massachusetts (MIT). Todo esto se dio gracias a las inversiones por parte del ejército de Estados Unidos en áreas como la inteligencia artificial. El laboratorio de informática del MIT dio la oportunidad al estudiante Steve Rusell para que su grupo, Tech Model Railway Club, creara el primer videojuego, *Spacewar*, en 1962. La primera versión de este juego se diseñó para el ordenador PDP-1, el cual no permitía que dos jugadores jugaran a la vez.

En 1971 se empezó a usar la primera máquina que funcionaba con monedas, conocida como *Galaxy Game*. Desde el momento en que se puso en marcha, atrajo a multitudes, lo cual fue incentivo suficiente para que Pitts y Tuck, sus creadores, continuaran desarrollando proyectos (Tristan Donovan, 2010). Fue ese mismo año, en noviembre, cuando Nolan Bushnell transformó el juego mencionado anteriormente, *Spacewar*, en uno de los primeros juegos arcade, bajo el nombre de *Computer Space*. Según Tristan Donovan (2010), esta máquina fue instalada en Dutch Goose Bar, cerca de la universidad de Stanford, y tuvo como característica principal que se pudiera interactuar entre jugadores. Fue precisamente este hombre quien, más adelante, creó *Pong* y la legendaria compañía Atari, que, gracias a este juego, dominó las industrias del sector de entretenimiento en los años 70. Fue, de hecho, este juego, el que marcó realmente el salto entre los juegos electromecánicos y los *arcade*, como afirma Tristan Donovan (2010): “The success of Pong restructured the amusements business. Arcade owners turned their



backs on the cranky and unreliable electro-mechanical games that once filled their game rooms and embraced the videogame” (p. 29).

Por lo que respecta al origen de los videojuegos como una tecnología doméstica, como la conocemos hoy en día, las inversiones de la milicia estadounidense también tuvieron mucho que ver (Larissa Hjorth, 2011). Esto se debe a que la compañía de defensa Sanders Electronics fue la que desarrolló el primer videojuego para televisión, en 1972, con la máquina Magnavox Odyssey, la primera consola doméstica, que incluía 12 juegos, del género puzzle y laberinto. En esta línea, tenemos un videojuego esencial como lo fue el *Tennis for Two* de Ralph Baer, que más tarde fue adaptado por Atari y sacado a la venta en 1975 bajo el nombre de *Pong*. En 1976, las consolas ya tenían procesadores que permitían que se pudieran programar, es decir, separar el *software* del *hardware*.

Según Benjamín García (2009), la industria del videojuego tuvo un empujón gracias a las máquinas recreativas, ya que el usuario no tenía que realizar una inversión tecnológica, es decir, no tenía que comprar una consola. *Space Invaders* y *Pac-Man* fueron dos videojuegos que tuvieron especial importancia en este aspecto. Ambos fueron lanzados de la mano de empresas japonesas, el primero por Taito, en 1978, y el segundo por Namco, en 1980.

A finales de los años 70 y principios de los 80, la industria se vio fortalecida. A principios de los años 80 salieron a la venta muchos dispositivos para uso doméstico de Atari, Nintendo, Sega, Microsoft y Sony, algo que tuvo mucha importancia porque llevó a que se presentaran los ordenadores de mesa domésticos, como Commodore 64, Apple II y Sinclair Spectrum. Estos ordenadores permitían que los usuarios experimentaran, *hackearan* e hicieran sus propios videojuegos de cero.

Larissa Hjorth (2011) divide la historia de los videojuegos en siete generaciones, de acuerdo con los cambios en el *software* y el *hardware*:

1) Primera generación: 1971-1977

Se incorporan el videojuego *arcade* y las consolas (Magnavox Odyssey System, en 1972). Se producen avances en el campo universitario y en los ordenadores personales. Se marca el nacimiento de la segunda generación con el sistema Video Computer (VCS, más adelante denominado Atari 2600).

2) Segunda generación: 1977-1983

Esta generación se caracteriza por ser la “edad de oro de los juegos *arcade*” y porque experimentó un aumento de lo portátil. Fue un periodo de crecimiento que tuvo un final desastroso, provocado por el *crash* del videojuego en 1983. Esta crisis tuvo su origen en los intentos de adaptación de películas taquilleras a videojuegos, de forma fallida, como es el ejemplo de *E.T.*, de Steven Spielberg.

3) Tercera generación: 1985-1989

Esta fue una época marcada por la muerte del videojuego *arcade* público y por el aumento de lo privado. Esto lo representó la comercialización por parte de Nintendo de la consola de 8-bits Famicom (conocida también como Nintendo Entertainment System, NES).

4) Cuarta generación: 1989-1994

Hubo avances notorios tanto en gráficos como en memoria, lo que hizo que se mejorara la calidad visual y la jugabilidad fuera más larga y compleja. Se incorporaron el CD-ROM y los gráficos en 3D.

5) Quinta generación: 1994-1999

Esta generación la marcó el fracaso de Nintendo cuando decidió cambiar el CD-ROM por los cartuchos, que eran más baratos de producir, con su Nintendo 64. Esto hizo que otras compañías importantes, como SquareSoft, llevaran sus juegos a PlayStation, haciendo de esta consola la más importante de la generación. El final estuvo marcado por un aumento de lo portátil, con la PSP y la Nintendo DS.

6) Sexta generación: 1999-2004

Sega se retiró y Microsoft entró en el mercado. Surgieron los videojuegos online, junto con el crecimiento del mercado portátil, sobre todo con los cambios importantes que se dieron en los teléfonos móviles, que empiezan a ser plataformas de juego, y no solo sistemas de comunicación. Se pasó al 3G, con conexión a Internet, y dando paso así a los videojuegos. En occidente, tenemos el ejemplo de N-Gage de Nokia, un teléfono móvil creado específicamente para jugar a videojuegos. La expansión de los teléfonos móviles la lideró el iPhone de Apple, que se lanzó en 2007.

7) Séptima generación: 2004-2013

En esta generación continuó la expansión del mercado de móviles, lo que empezó a atraer a más tipos de usuarios. Los videojuegos se volvieron casuales.

8) Octava generación: 2013-presente

Esta generación está marcada por consolas como la Wii U y la 3DS de Nintendo, la Xbox One de Microsoft y la PlayStation 4 de Sony. Los videojuegos de ordenador tienen un gran mercado en Asia y Europa, y siguen creciendo con la distribución digital, a través de plataformas como Steam. Hay un consumo enorme de *smartphones*, lo que hace que los videojuegos para teléfonos sean los líderes. Esto se debe a que alcanzan a gente que antes no estaba interesada en este sector, además de gente que no puede permitirse *hardware* específico para videojuegos.

Debido al campo de estudio escogido, no se puede ignorar la importancia histórica de Gamergate, una campaña de ciberacoso que tuvo lugar en 2014. Marta Trivi (2020) describe su origen de la siguiente manera:

Empezó cuando se levantaron dos olas de acoso hacia dos mujeres dentro de la industria del videojuego: la primera fue Anita Sarkeesian, que tenía un Patreon para hacer lo que ella hace, ensayos de videojuegos que se centraran en el papel de la mujer; la otra fue Zoe Quinn, que había sacado un videojuego muy pequeño, muy independiente, pero que había tenido muy buenas críticas. El videojuego se llama *Depression*

*Quest* y es una especie de videojuego autobiográfico de texto nada comercial [...] Las buenas críticas hicieron pensar que por el hecho de ser mujer había algo turbio, que se había acostado con un periodista.

Como comenta Minia “Samku” Monteagudo (2020), el nivel de acoso fue tal que se llegó a amenazar de muerte a algunas de las mujeres a las que se dirigía, mujeres que principalmente hablaban de feminismo en videojuegos.

Marta Trivi (2020) destaca la importancia de considerar el Gamergate como algo no enteramente terrible, ya que fue un suceso que llevó a muchas mujeres de la industria a empezar a hablar del machismo existente en el sector.

## **2.2 La localización de videojuegos**

### *2.2.1 Qué es la localización de videojuegos*

Como ya se ha comentado anteriormente, la historia del videojuego ha visto el paso de unos videojuegos meramente intuitivos y simples a unos con tramas complejas, que se pueden adaptar incluso a la gran pantalla. Este sería el caso de *Resident Evil*, por ejemplo. Este paso, esta diferencia, viene marcada en su gran mayoría por los diálogos, que han ido cobrando importancia con los años. Como comenta Pablo Muñoz (2017):

Hemos pasado de ver en pantalla un par de textos, como cuántos puntos se han obtenido o cuántas vidas nos quedan, a escuchar diálogos interpretados por actores de doblaje de renombre y a disfrutar de juegos de palabras que forman parte de la experiencia del jugador. Sin duda alguna, los avances en técnicas narrativas y escritura creativa han permitido desarrollar guiones muy elaborados que incluso son capaces de crear diferentes historias dentro de un mismo videojuego según las elecciones del jugador. (p. 13)

La importancia de los textos y de la narración en los videojuegos, características sin las cuales nos cuesta imaginar los videojuegos en la actualidad, dan importancia a la tarea de la localización de videojuegos.

Al principio, muchos videojuegos no se localizaban, pero conforme fueron cobrando importancia, las empresas invirtieron recursos en su traducción para globalizar los productos. Así surgió la localización de videojuegos. De acuerdo con Pablo Muñoz (2017), “localización” proviene del inglés *localization*, que a su vez deriva de *locale*, es decir, los parámetros de un producto de *software* que tienen que ver con una región, idioma y cultura concretos.

A primera vista, podría parecer que localización es un sinónimo de traducción, pero cuando nos referimos a la localización, hablamos de un proceso más amplio. Es cierto que uno de los pasos más importantes de la localización es la traducción, pero, según Pablo Muñoz (2017) incluye también diferentes fases de preparación, adaptación y corrección del contenido que tienen que llevarse a cabo antes de que el producto llegue al usuario final.

Existen varias definiciones para el concepto de localización, pero todas ellas tienen algo en común: se traduce entre lenguas y se adapta el producto culturalmente, como afirman Ramón Méndez y José Ramón Calvo-Ferrer (2017).

Pablo Muñoz (2017) define la localización de videojuegos de la siguiente forma:

El proceso de adaptar el contenido de un videojuego para una determinada región de forma lingüística y cultural con el fin de que los usuarios de las versiones localizadas disfruten de la misma experiencia que aquellos para los que fue concebido originalmente. (p. 12)

Esselink (2000) define la localización como un proceso que consiste en hacer un producto lingüística y culturalmente adecuado al lugar donde vaya a utilizarse y comercializarse.

Otra definición interesante, por ser completa, es la que da Chiew Kin Quah (2006), que define la localización como “the process of changing the documentation of a product, a product itself or the delivery of services so that they are appropriate and acceptable to the target society and culture” (p. 19).

Como se puede observar, todas estas definiciones recalcan la necesidad de pensar en el público meta, en los usuarios del producto localizado, de forma que la versión localizada produzca las mismas sensaciones en los usuarios que la versión original, sin plantear ningún tipo de problema cultural. De hecho, Ramón Méndez y José Ramón Calvo-Ferrer (2017) explican que las versiones localizadas pueden llegar a ser bastante diferentes de las originales, mediante cambios de personajes, melodías o incluso añadiendo características que en el original no existían.

Tal y como mencionan estos autores (2017), un videojuego se compone de muchos elementos que se deben tener en cuenta cuando se localiza. Si un profesional se hace cargo del proceso de localización, acabará trabajando con todos los elementos fundamentales que componen esta producción: texto para subtítulos, diálogos para doblajes, textos publicitarios, manuales, etc.

No obstante, es necesario aclarar que, a pesar de que este trabajo se centre en la localización de videojuegos, no es el único tipo de localización que existe. Así, encontramos los siguientes tipos:

- 1) Localización de videojuegos
- 2) Localización de *software*
- 3) Localización de aplicaciones para dispositivos móviles
- 4) Localización de sitios web

Todos estos tipos de localización tienen características parecidas (Pablo Muñoz, 2017). Por ejemplo, todos suelen usar variables y contar con limitaciones de espacio. No obstante, si hay algo que caracteriza la localización de videojuegos, según este mismo autor, es la creatividad del lenguaje empleado. Por ello, destaca la importancia de tener un dominio de las artes literarias, además de los lógicos conocimientos técnicos. Es precisamente esta característica creativa propia del lenguaje de los videojuegos lo que ha provocado que comience a usarse el término “transcreación” cuando se habla de la fase de traducción.



### 2.2.2 *La historia de la localización de videojuegos*

La localización, como afirman Ramón Méndez y José Ramón Calvo-Ferrer (2017), “vivió sus primeros años en la sombra, puesto que el sector no era tan relevante como para ser tenido en cuenta como disciplina ni profesión” (p. 48).

Los primeros videojuegos apenas incluían elementos que necesitaran traducirse para poder comercializarse en el extranjero, como es el caso de *Pong* y *Space Invaders* (Minako O’Hagan y Carme Mangiron, 2013). Esto se debía a la simplicidad de sus reglas y el hecho de que los personajes, en caso de que los hubiera, no tuvieran rasgos culturales ni diálogo alguno para traducir. Los videojuegos se desarrollaban casi únicamente en Japón y Estados Unidos, por lo que los encontrábamos en inglés y japonés. Por otro lado, como nos comentan Ramón Méndez y José Ramón Calvo-Ferrer (2017: 48), los videojuegos que se desarrollaban en Estados Unidos usaban un código de programación que admitía únicamente caracteres ingleses, por lo que muchos de ellos no podían traducirse ni siquiera al japonés.

No obstante, podía llegar a darse el caso de que hubiera una localización del japonés al inglés estadounidense, que luego se consumía tanto en los países angloparlantes como en el resto del mundo (Minako O’Hagan y Carme Mangiron 2013: 49). Este primer proceso de localización no era cuidadoso y contaba con muchas traducciones incorrectas o de una calidad cuestionable. Además, incluso los juegos que se desarrollaban en Japón, como *Space Invaders*, empleaban el inglés en los pocos textos en pantalla, como “High Score” o “Game Over”.

Minako O’ Hagan y Carme Mangiron (2013) nos comentan el curioso caso de Pac-Man (origen en *パクパク*, engullir, en japonés, una onomatopeya) como origen de la localización. Ramón Méndez y José Ramón Calvo-Ferrer (2017) explican que el título original, adaptado al inglés, iba a ser “*Puck-Man*”, pero, dada la facilidad que crear una palabra malsonante en inglés cambiando la “P” por una “F”, se decidió cambiar el título por el que conocemos hoy en día.

Los videojuegos, que comenzaron a pasarse al mercado doméstico en los años 80, frente al mercado de máquinas recreativas que tenían antes, empezaron a localizarse del inglés al japonés. Eran videojuegos para ordenador, y normalmente lo que se traducía era el manual de usuario, mientras que el texto *ingame* no se traducía. Había casos de localización, no obstante, que se limitaban a idiomas EFIGS (inglés, francés, italiano, alemán y español) (Ramón Méndez y José Ramón Calvo-Ferrer, 2017). Como comentan Minako O'Hagan y Carme Mangiron (2013), este periodo se considera el comienzo de la localización. La traducción la realizaban “amigos y personas no profesionales”, lo que llevaba a los errores de traducción conocidos hoy en día.

En el caso del español, los juegos que se traducían a este idioma eran casi exclusivamente los juegos de ordenador. Los de consola y *arcade* no se traducían, lo que, según Pablo Muñoz (2017), puede que sucediera por la falta de espacio en el soporte físico de los videojuegos de consola, puesto que los cartuchos tenían capacidad de datos muy limitadas, o de las placas de *arcade*. También pudo ser un factor el coste de fabricación de cada versión localizada en específico. Además, de 1983 a 1992 España vivió la Edad de Oro del software español (Ramón Méndez y José Ramón Calvo-Ferrer, 2017), un período en el que los usuarios de ordenadores personales pudieron disfrutar de producciones en español. Esto llevó a que desarrolladores de otros países localizaran sus producciones al español, para poder competir con el propio mercado español.

Así, en 1987 ya se traducían al español juegos de contenido textual para ordenador, como *Maniac Mansion* (1987), y para 1992 ya se doblaba el audio de videojuegos grandes como *Ultima VII: The Black Gate* (1992).

Según Minako O'Hagan y Carme Mangiron (2013), fue a finales de los años 90 cuando los videojuegos de consolas empezaron a estar disponibles en idiomas que no fueran únicamente el inglés y el japonés. El mercado europeo empezó a tener videojuegos localizados en sus propios idiomas. No obstante, los que se empezaron a localizar eran videojuegos con poco contenido textual (Pablo Muñoz, 2017) como es el caso de *Super Kick* (1991), para Game Gear y otras plataformas.

No fue hasta 1995 cuando se tradujo en España por primera vez un videojuego con mucho texto para consola: *Illusion of Time* (1995), para Super Nintendo.

Respecto a los errores y la calidad tan cuestionable que mencionan estos autores, Clyde Mandelin (2015) nos pone un ejemplo de un caso conocido del primer *The Legend of Zelda*, en el que un anciano le dice al jugador “Eastmost penninsula is the secret”. En japonés, en cambio, el significado era completamente diferente, ya que se lo que decía era que no podías usar flechas si no tienes dinero. Este caso es un caso extremo, ya que es una traducción completamente inventada que no tiene nada que ver con el original. Pablo Muñoz (2017) nos da el ejemplo de un error menos grave, pero incorrecto igualmente, en *Zero Wing*, de 1989, en el que aparece la famosa frase “All your base are belong to us”.

El nuevo siglo dio paso a una nueva fase en la localización de videojuegos, con la importante característica de que, al poder usar DVD-ROM, los fragmentos de textos se almacenaban en ASCII, en lugar de en formato de imagen, como pasaba anteriormente (Minako O’Hagan y Carme Mangiron, 2013). Estas mismas autoras mencionan que se implementaron archivos de audio, lo que mejoró el realismo y abrió la posibilidad al doblaje, como fue el caso de *Grand Theft Auto III*, que, en 2001, tuvo a actores famosos como actores de doblaje para los personajes del juego. Como comentan, todos estos avances tecnológicos llevaban consigo una mayor complejidad en la tarea de localización. Además, al mejorar los gráficos hasta el punto de incluirse la sincronía labial, se hizo clara la necesidad de profesionales con especialización en traducción audiovisual.

El siglo XXI fue, pues, un gran punto de inflexión en la localización de videojuegos. Según Ramón Méndez y José Ramón Calvo-Ferrer (2017), esto vino marcado con la llegada al mercado de la Xbox de Microsoft, en 2002, una compañía que tenía como práctica localizar todos sus productos para ordenador, y decidió seguir esa corriente con los videojuegos, traduciendo elementos que hasta entonces no se habían tocado, como los textos de victoria y derrota en los videojuegos de lucha. Esta dinámica se empezó a seguir hasta tal punto que los usuarios hoy en día critican, e incluso se niegan a comprar, los videojuegos que no

llegan en español, o dan por sentado que el juego entero debe estar traducido. También se observa una exigencia por el doblaje de las líneas de diálogo de los personajes, que no siempre se da, como en el caso de *Kingdom Hearts 3*, que se limita a subtítular las cinemáticas.

Desde hace algún tiempo, se están viendo videojuegos que, como comentábamos en el apartado sobre la historia de los videojuegos, se asemejan a obras cinematográficas, con un volumen muy grande de texto, sonido y gráficos, todos localizables. No obstante, tal y como dicen Ramón Méndez y José Ramón Calvo-Ferrer (2017), en los videojuegos de ordenador se viene observando “una cierta desidia por parte de muchos desarrolladores que, gracias a plataformas como Steam, pueden lanzar sus juegos rápido y de un día para otro, sin necesidad de preocuparse por distribución, publicidad o tan siquiera de la localización de los textos”. Esto no agrada a los usuarios, pero muchas empresas confían en que los propios aficionados traduzcan de forma gratuita el producto, lo que genera videojuegos con textos y diálogos de calidad cuestionable.

Aunque es cierto que es preocupante la tendencia de las traducciones no profesionales en este sector, hay motivos por los que se puede ser optimista, ya que cada vez se localizan más juegos en todas las plataformas, con más presencia de doblaje. Se tiene una exigencia mucho mayor en cuanto a la calidad por parte de los usuarios, que critican en redes sociales las traducciones, y la ausencia de las mismas.

### 2.2.3 *El proceso de localización de videojuegos*

La localización de videojuegos, como se ha mencionado anteriormente, es un proceso más amplio que simplemente la traducción, y Pablo Muñoz (2017) divide este proceso en diferentes fases. A continuación, se hablará de ellas y se explicará en qué consisten. Estas fases son las siguientes: internacionalización del código y la interfaz; preparación del kit de localización; creación de glosarios; traducción de las cadenas de texto; revisión del contenido traducido; doblaje o subtitulación (en caso de que haya voces); implementación de los recursos localizados, y control de calidad lingüístico.

## 1) Internacionalización del código y la interfaz.

Según LISA, Localisation Industry Standards Association, como expone Esselink (2000), la internacionalización consiste en preparar un producto con el objetivo de que pueda admitir diferentes idiomas y convenciones culturales sin que sea necesario rediseñarlo. Para conseguir esto, el código fuente y la interfaz deben estar preparados y cumplir con unos requisitos, de los cuales se encarga el desarrollador.

Lo más importante es que el texto traducible y el código fuente deben estar separados para que modificar las cadenas de texto sea más fácil. Se debe usar una codificación adecuada para otros idiomas. Hoy en día se emplea la codificación Unicode.

Las interfaces han de estar diseñadas de forma que se adapten al texto que se muestra. Esto se debe a que el espacio en pantalla es un problema cada vez más importante, sobre todo en el caso de consolas o *smartphones*. Por ejemplo, el inglés y el japonés requieren menos espacio que el español o el alemán.

## 2) Preparación del kit de localización

Un kit de localización se compone de los archivos que se envían a los traductores y que, más tarde, usan los revisores y los responsables del control de calidad lingüístico. Pablo Muñoz (2017) nos propone los elementos que, idealmente, debería contener un kit de localización:

- a. Archivos de textos traducibles, llamados *assets* en inglés.
- b. Archivos de referencia, es decir, toda la documentación que pueda ayudar a los traductores en su tarea, como, por ejemplo, glosarios, memorias de traducción o imágenes.
- c. Instrucciones del kit de localización y del proyecto en general. Aquí se incluyen la fecha de entrega e instrucciones sobre el formato, por ejemplo.
- d. Hoja de preguntas para el cliente. Este material iría orientado a consultas que no sean breves, mediante una hoja de preguntas en Excel.

e. Respecto a la estructura de las carpetas del kit de localización, el autor comenta que dentro de cada carpeta puede haber varias subcarpetas. Nos propone las siguientes carpetas principales.

- i. Source Files.
- ii. Reference Materials.
- iii. Queries.
- iv. Translated Files.
- v. Reviewed Files.
- vi. Final Files.

### 3) Creación de glosarios

Para la creación de glosarios, el autor recomienda revisar los términos con un equipo, para comprobar que no hay problemas de derechos de autor en las fases iniciales del proceso. También advierte sobre el uso de mayúsculas y minúsculas. En los glosarios, los términos deben estar escritos como aparecerían en una frase, para saber si se usan en mayúsculas o minúsculas.

Hay tres tipos de glosarios con los que nos podemos encontrar:

- a. Glosarios creados con extracción terminológica, es decir, el análisis de archivos y la comprobación de la frecuencia de palabras que puedan ser términos importantes. Lo ideal es que se creen antes de la fase de traducción, por dos motivos. El primero es la importancia de los términos que hace que se deba acordar su traducción cuanto antes para evitar posteriores incoherencias. El segundo es que pueden aparecer problemas legales por nombres, así que se debe saber si hay que cambiar algo antes de empezar a traducir.
- b. Glosarios anteriores, con posibles modificaciones. Esto se da en caso de que el videojuego pertenezca a una saga o esté relacionado con una saga.

- c. Glosarios de *first parties*, es decir, las empresas desarrolladoras dueñas de un sistema de entretenimiento, como es el caso de Nintendo y Microsoft. Normalmente son glosarios que incluyen todos los idiomas que admite el *hardware*, con términos que se refieren a elementos como los mandos de juego o la consola en sí.

#### 4) Traducción de cadenas de texto o audio

Hoy en día, con la globalización del mercado, no se quiere esperar para poder disfrutar de un videojuego. Esto ha llevado a una práctica en la que el videojuego se lanza el mismo día en todo el mundo, denominada *sim-ship*, es decir, lanzamiento simultáneo o *simultaneous shipment*, un sistema que se usa también para evitar problemas de piratería. El *sim-ship* plantea problemas en la localización, ya que debe comenzarse el proceso antes de que el juego esté siquiera terminado, y esto supone una serie de inconvenientes.

- a. El guion y los textos no son definitivos, por lo que puede haber cambios durante el proceso de traducción.
- b. Es difícil prever el volumen de palabras en total y, por lo tanto, eso complica el cálculo de costes y la asignación del trabajo.
- c. Parte del contenido textual puede acabar descartándose, lo que conllevaría una pérdida de costes y de tiempo.

Por lo que respecta al reparto de tareas, lo ideal, según este autor, es trabajar con el menor número de traductores posibles, para que el cambio de estilo no se note.

#### 5) Revisión del contenido traducido

Esta es una fase que a veces se omite, pero es recomendable que el contenido traducido pase por una revisión antes de llegar al control de calidad, para ahorrar tiempo. Es preferible, además, que el revisor sea un traductor que pueda mejorar la calidad general del texto.

## 6) Doblaje o subtitulación del contenido localizado

El doblaje supone un mayor esfuerzo para todo el equipo, ya que se debe tener en cuenta el tiempo y la sincronización labial. De acuerdo con Fulvio Sioli et al. (2007, citado en Minako O'Hagan y Carme Mangiron, 2013), hay cinco tipos de doblaje:

- a. Sin límites (*wild*), con un contexto en el que no hay personajes en pantalla ni límites de tiempo, lo que da una libertad total en los tiempos.
- b. Con límite de tiempo, un doblaje con una longitud exacta, por razones técnicas. Incluso si no hay personajes en pantalla, el audio debe reproducirse en un momento preciso.
- c. Sincronización sonora, en la que los personajes aparecen en pantalla, pero no se les ve la cara o no mueven los labios. Este tipo de doblaje da flexibilidad y ahorra en complejidades técnicas. Es preciso que se respete la longitud y se tengan en cuenta las pausas.
- d. Sincronización labial, para dar más realismo. En este tipo de doblaje, el audio se localiza teniendo en cuenta los movimientos labiales, por lo que es ideal que haya un ajustador.
- e. Unión de fragmentos o *stitches*, que se basa en grabar muchos audios con fragmentos o palabras distintos de una frase, lo que plantea un reto. Como ejemplo tendríamos “la espada está reparada”, en el que se podría grabar lo siguiente: “la espada” + “está” + “reparada”.

Por otro lado, tenemos la subtitulación, modalidad por la cual se suele optar, dados los altos costes del doblaje. Además, incluso si se dobla, normalmente se ofrece la posibilidad de mostrar los subtítulos, como es el caso de *Assassin's Creed Odyssey*, el objeto de análisis de este trabajo. No obstante, los subtítulos en los videojuegos no siguen las normas que existen para los de televisión u otras plataformas, como en el caso de los caracteres por línea o el número de líneas.



## 7) Implementación de los recursos localizados

Una vez localizado el contenido, el siguiente paso es integrarlo en el código del juego. En función del tipo de contenido, el autor nos ofrece varias formas de proceder:

- a. Implementación de recursos gráficos o *art assets*. Debido a la complejidad de los gráficos, localizarlos requiere rehacer el gráfico con la versión localizada.
- b. Implementación de recursos de audio o *audio assets*, en caso de que el juego se doble o tenga voces en *off*.
- c. Implementación de recursos de texto o *text assets*, paso para el cual los desarrolladores suelen tener herramientas que vuelcan el contenido de las hojas de cálculo con la traducción en los formatos en los que se almacena el texto codificado del juego.

## 8) Control de calidad lingüístico

Una vez se tiene el texto traducido y se ha revisado, el siguiente paso es el control de calidad lingüístico. Esta fase consiste en jugar a la versión ya localizada del videojuego, como si se fuera un usuario final, comprobando si los textos se muestran de una forma adecuada en la pantalla, si se oyen correctamente en caso de que estén doblados, y verificando que no contienen errores. En caso de detección de errores o consideración de sugerencias de mejora, la forma de informar de ello es mediante un “informe de errores” (*bug report*).

## 9) Localización del manual y de materiales de *marketing*

Una vez termina el proceso del control de calidad, se traducen los materiales importantes para comercializar el videojuego, como serían el manual o la página web. Lo ideal es traducir los manuales al final del proyecto, para tener acceso a la información definitiva del producto, ya que es muy importante que aquello que aparezca en el manual se corresponda con lo que aparezca en pantalla. Por otro lado, no se espera a la finalización del desarrollo del videojuego para traducir los materiales de *marketing*.

#### 10) Reunión *post mortem* de evaluación final del proyecto

Una vez se llevan a cabo todos los pasos anteriores, sobre todo en el caso de proyectos grandes, se suele realizar una reunión *post mortem*, en la que se evalúan los aciertos y los puntos débiles del proceso de trabajo con el fin de mejorar las prácticas en futuros proyectos.

#### 11) Actualizaciones y contenido descargable

Hoy en día, con las plataformas de juego conectadas a Internet, tras el lanzamiento de un videojuego normalmente se publican actualizaciones, que sirven para arreglar los fallos de la entrega original o introducen mejoras y funciones nuevas. Se publica también lo que se conoce como contenido descargable o DLC, por sus siglas en inglés, que añade personajes, misiones y objetos nuevos.

#### 2.2.4 *Qué se traduce en un videojuego*

Cuando hablamos del contenido traducible de un videojuego, no nos limitamos al contenido textual del videojuego que se ve en pantalla, conocido como texto *ingame* (Méndez y Calvo-Ferrer, 2017), sino a todo lo que engloba al proyecto de localización en sí. De esta forma, Pablo Muñoz (2017) nos enumera los elementos que se traducen en los videojuegos:

- 1) La interfaz, el elemento que normalmente plantea más dificultades a la hora de traducir, debido al espacio disponible en la pantalla. Los traductores deben sintetizar el contenido y ser creativos al mismo tiempo. Dentro de la interfaz nos encontramos los siguientes elementos para traducir:
  - a. Los menús, que permiten al jugador interactuar con diferentes comandos en pantalla.
  - b. Los mensajes del sistema, que son mensajes formales relacionados con el *hardware* y la conexión con elementos externos, como es el caso de los videojuegos para teléfonos móviles con conexión a redes sociales.

- 2) Localización de diálogos, que componen la mayor cantidad de material localizado. No obstante, hay videojuegos en los que el protagonista nunca habla, o no responde a las preguntas, sino que las respuestas son silencios, como es el caso de la franquicia *Pokémon*.
- 3) Localización del manual y extras impresos del videojuego. Estos elementos, generalmente, son más fáciles de localizar que el texto del juego.
- 4) Localización de la portada y la contraportada del juego. En la portada se indica la clasificación por edades PEGI, y si es una edición especial. En la contraportada, por otro lado, se suele incluir la información legal, el idioma de juego y datos que resuman la trama.
- 5) Localización del sitio web, en el que se da información sobre las características del juego, se describen los personajes y se incluyen, si lo hay, el contenido descargable y las novedades.
- 6) Localización de anuncios y de publicidad del videojuego. Aquí se incluyen los anuncios que aparecen en las redes sociales y los que aparecen en aplicaciones gratuitas, por ejemplo.
- 7) Localización de descripciones del juego en tiendas de aplicaciones. Esto no incluye simplemente el contenido descargable, sino las fichas de los juegos que aparecen en las tiendas de aplicaciones o en plataformas como Steam. Muchas veces, no son los traductores encargados de la localización del proyecto los que se encargan de estos elementos, sino los propios redactores de marketing.
- 8) Localización de guías de ayuda y de estrategia oficiales, que se empiezan a traducir cuando el resto de elementos están localizados o casi terminados, por lo que se cuenta con glosarios.

### 2.2.5 Las variables en la localización de videojuegos

Las variables son un problema constante y complejo en esta modalidad de la localización, y Pablo Muñoz (2017) las define de la siguiente forma: “también conocidas en la jerga de la localización y el desarrollo como *placeholders*, son simplemente una forma de no tener que crear el mismo mensaje para el sinfín de elementos que puede haber en el juego” (p. 103).

Por su parte, Méndez y Calvo-Ferrer (2017) nos las definen como “indicaciones temporales que se ponen en los juegos y que posteriormente se pueden sustituir por cifras, palabras o frases de otra columna” (p. 101).

En ocasiones se da indicaciones de qué tipo de término sustituye la variable, es decir, si es un objeto, un personaje, o incluso una cifra, pero lo normal es que no nos den más información que el localizador o variable en sí.

En función del lenguaje de programación que emplee cada desarrolladora, podemos encontrarnos varios formatos, pero todos tienen en común que se suelen reconocer con facilidad. Este es el caso de “%s”, uno de los códigos de variable más comunes. Uno de los ejemplos más comunes, que plantea Pablo Muñoz (2017), es el siguiente:

My name is %s.

En esta secuencia en concreto, el porcentaje indicaría la variable, y la “s” viene de *string* en inglés, es decir, cadena de texto. Este caso, como se puede ver, es bastante sencillo de resolver, ya que simplemente traduciremos lo siguiente:

Me llamo %s.

No obstante, la problemática que plantean las variables en español viene de que tenemos las categorías gramaticales del género y el número, mientras que el inglés plantea menos problemas de este tipo. Así pues, nos podemos encontrar los siguientes tipos de variables (Pablo Muñoz, 2017):

## 1) Variables de nombres

En este tipo entraría el ejemplo de “My name is %s. Nice to meet you!”. Como hemos visto, parece que esta secuencia no plantea ningún problema en lo que respecta a la variable. No obstante, aquí lo problemático es la segunda parte de la secuencia.

En este ejemplo parece que lo primero que cualquier persona española traduciría sería “Me llamo %s. ¡Encantado de conocerte!”. Esta traducción plantearía un claro problema si la persona hablante fuera mujer, ya que causaría una inconcordancia de género. Para solucionar este problema, Pablo Muñoz plantea una solución que exploraremos más adelante.

Otro ejemplo que plantea problemas es el siguiente: “You picked some %s”. El problema en este caso sería la falta de contexto, ya que si no sabemos a qué se está haciendo referencia, es imposible saber si el elemento en cuestión es singular o plural. Para solucionar este problema de número, Pablo Muñoz (2017) plantea una solución como esta: “Has recogido: munición / pociones”. Como se puede observar, mediante el uso de los dos puntos, esta solución funcionaría tanto si el elemento es singular como si es plural, y nos evitaría un posible problema.

## 2) Variables numéricas

Otro problema común es la concordancia de número, es decir, saber si el elemento dentro de la cadena de texto es singular o plural, algo habitual en mensajes de variables numéricas, normalmente representadas con “%d”.

En inglés, cuando se les presenta este problema, lo más común es añadir (“s”) al mensaje, pero en español esto no acaba de funcionar, debido a la existencia de los plurales irregulares. Por eso Muñoz (2017) propone para esto la solución de los dos puntos que planteaba anteriormente, como en el caso de: “You got %d experience

point(s)”, que se traduciría por “Puntos de experiencia obtenidos: %d”.

Todas estas estrategias, por muy válidas que puedan parecer, tienen una gran limitación, como nos recuerdan Ramón Méndez y José Ramón Calvo-Ferrer (2017): la restricción de caracteres, puesto que, como podemos comprobar en los anteriores ejemplos, el español es más largo que el inglés, y debemos ceñirnos a la restricción en todo momento.

### *2.2.6 Las etiquetas y los códigos de control*

Pablo Muñoz (2017) explica que a menudo se habla de etiquetas y códigos de control como elementos distintos, pero él considera que ambos se pueden englobar en el término “etiqueta”, puesto que tienen el aspecto de un código HTML. Este tipo de códigos pueden aparecer entre corchetes ([ ]) o antilambdas (< >). La propuesta de este autor es llamar etiqueta a todo elemento que se encuentre entre esos símbolos, para evitar confusiones, pero destaca una diferencia entre las etiquetas y los códigos de control (2017):

En general, una etiqueta es un texto concreto que representa un nombre o una imagen (por ejemplo, el icono de un botón o el nombre de un personaje), mientras que un código de control afecta al texto en sí, como saltos de línea manuales, el color del texto o una pausa de ciertos segundos mientras se escribe el texto en la pantalla (p. 17).

Este autor divide las etiquetas en las siguientes categorías:

#### 1) Etiquetas variables para el género de los objetos y los nombres.

En este caso hablaríamos de videojuegos muy bien internacionalizados, que cuentan con etiquetas que cambian una frase según el género del personaje. Esto se da sobre todo en juegos más complejos, en los que el jugador puede jugar con personajes de distintos géneros. Esto se verá más en profundidad más adelante.

## 2) Etiquetas que modifican algunos parámetros del juego.

Estas etiquetas no se limitan únicamente a cambiar el color del texto o representar el icono de un botón. Pablo Muñoz (2017) nos pone el siguiente ejemplo:

<L>Are you alright?<kp>

<R>Yes...<w4> Don't worry.<kp>

<L>Hey,<w2> I know there's something wrong.<end>

En este ejemplo, las etiquetas son las siguientes:

- a. <L>: habla el personaje de la izquierda y borra el texto.
- b. <R> habla el personaje de la derecha y borra el texto.
- c. <wX> indica una pausa en la escritura del texto. Esta pausa será menor o mayor según el valor de X.
- d. <kp> deja de mostrar texto hasta que se pulsa un botón. Además, borra el texto de la ventana antes de seguir mostrando texto.
- e. <end>, fin del mensaje.

En caso de que no se respeten las etiquetas, las consecuencias pueden llegar a ser desastrosas, causando incluso un bloqueo del juego. Por esta razón, se recomienda copiar y pegar el texto original en la ventana de traducción, para luego traducir sobrescribiendo el texto original. De esta forma se evitarían errores. Esta es una opción que viene incluida ya en las herramientas de traducción asistida que se utilizan en el sector. Por otro lado, las consecuencias de no respetar el orden de las etiquetas pueden derivar en resultados no tan graves, ocasionando, por ejemplo, que el texto cambie de personaje. Este autor remarca que estos errores se suelen detectar durante el control de calidad, pero algunos pueden pasar desapercibidos.

### 2.2.7 *La falta de contexto en la localización de videojuegos*

Pablo Muñoz (2017) nos habla de la falta de contexto en la localización de videojuegos como un aspecto que caracteriza esta modalidad. Esta falta de contexto se debe a que no siempre hay eficacia en la fase de internacionalización. En esta fase, en un escenario ideal, se deben añadir comentarios en cada cadena de texto con información contextual. Esto no deja de ser un escenario utópico, que no se cumple en la mayoría de las ocasiones. De hecho, este mismo autor añade en su blog (2008) que las propias desarrolladoras mantienen esa falta de contexto para asegurar que el proyecto sea confidencial. De hecho, Ramón Méndez y José Ramón Calvo-Ferrer (2017) comentan al respecto lo siguiente:

El problema de traducir para un videojuego es que el traductor, en primera instancia, suele trabajar ajeno al juego, con un listado de frases que, por lo general, tienen una coherencia entre sí, aunque no es raro que estén totalmente inconexas. (p. 109)

Una dificultad añadida a la simple falta de contexto es el hecho de que las cadenas de texto no siempre aparecen en el mismo orden en que aparecen en el juego. Además, en el caso de trabajar en equipo, como es habitual en este sector, se asignan partes específicas del juego a traductores distintos, que no conocen las partes que no se les encargan a ellos.

Si tenemos en cuenta que la forma más usual de trabajar en localización de videojuegos es en compañía de esta descontextualización, podemos entender que la gran mayoría de problemas en la traducción del texto de un videojuego podría tener su origen en esta característica.

Para poder enfrentarse a esta falta de contexto, Pablo Muñoz habla de la intuición del traductor, que nos ayudaría a solventar la descontextualización en la mayoría de los casos. Al respecto comenta lo siguiente (2017):



Para desarrollar este tipo de intuición, es recomendable formarse jugando a al menos un par de juegos por género. La parte positiva es que las mecánicas suelen ser similares siempre, por lo que, por mucho que los juegos cambien a lo largo del tiempo, no es necesario ser un jugador experto, sino tener unos conocimientos mínimos. (p. 127)

No obstante, por mucha experiencia que tenga un traductor, hay elementos que no se pueden predecir ni intuir. Tal es el caso de los diálogos, ya que, como explican Ramón Méndez y José Ramón Calvo-Ferrer (2017), un localizador puede encargarse de los diálogos de un personaje en concreto, que son respuestas a las preguntas de otro personaje, de cuya traducción se encarga un localizador diferente. En este caso no hay forma de saber a qué personaje respondemos si no tenemos comunicación con la otra parte, lo cual podría plantear problemas no solo de género, sino también de número.

Lo ideal sería, pues, trabajar con un mínimo de información contextual, ya que a veces no se sabe cómo es el objeto que se traduce, quién es el personaje que habla o en qué situación aparece un elemento determinado. Por ello, Pablo Muñoz (2017) propone añadir toda la información posible a la cadena de texto, y preferiblemente la siguiente:

- 1) Qué personaje habla o, al menos, especificar si es hombre o mujer. Esto cobra especial importancia en idiomas como el español, que tienen diferentes géneros gramaticales.
- 2) El tono del mensaje, por ejemplo, si es irónico.
- 3) Si en la cadena de texto hay un objeto o un hechizo, se debe añadir una imagen o una animación del mismo. Si esto no fuera posible, al menos se debe añadir una descripción sobre su aspecto y el efecto que tiene.
- 4) En caso de que sea una escena con acontecimientos diferentes, añadir un contexto a modo de guion, para facilitar la coherencia.

En el caso del videojuego objeto de análisis de este trabajo, es posible que algunos de los errores e incoherencias de género tengan su origen en la ausencia de contexto que pudieron encontrar los traductores en la fase de traducción de las cadenas de texto. Más adelante, en el apartado de análisis, se comentarán algunos ejemplos para determinar si fue este el caso. No obstante, cabe destacar que la mayoría de los casos en los que hay un error gramatical de género causado por falta de contexto son evitables, ya que es perfectamente posible recurrir a opciones neutras en cuanto a género, usando un lenguaje más inclusivo. Esto lo afirman Ramón Méndez y José Ramón Calvo-Ferrer (2017), quienes comentan que, en caso de que el código de texto no tenga suficientes detalles sobre quiénes hablan:

Si esta información no es suficiente y se tienen dudas sobre el género o el número de los interlocutores involucrados en el acto comunicativo que se está traduciendo, lo más recomendable es optar por soluciones neutras que valgan para diferentes posibilidades. (p. 136)

Además, como explican Ramón Méndez y José Ramón Calvo-Ferrer (2017), en ocasiones, se usa la ausencia de contexto como un escudo para defenderse de errores absurdos que, pese a haber sido provocados por una falta de contexto, también tienen su origen en la falta de atención prestada por el traductor. Se remarca la importancia de las pistas que suele haber en los textos que nos ayudarían a enmarcar el juego en su contexto, además de la necesidad de consultar el material de referencia que se nos aporte.

### **2.3 El trato del género en los videojuegos**

Juul (2005) habla del factor emocional de los videojuegos, ya que se diseñan “as effective media where the player feels emotionally attached to the outcome”. Este factor emocional que requiere que un jugador sienta cierto tipo de conexión con el producto es un factor sin el que cuentan la mayor parte de las videojugadoras. Crecen en un entorno casi hostil, en el que no se sienten reflejadas en las pantallas.

A continuación, se explicará el trato del género en los videojuegos desde diferentes perspectivas.

### 2.3.1 El diseño de los personajes femeninos

Uno de los grandes problemas que encuentra una jugadora de videojuegos en esta afición es precisamente la representación de las mujeres en los videojuegos. El diseño, una de las herramientas más importantes de este sector, lleva siendo mucho tiempo un problema recurrente a la hora de sentirse identificadas en la pantalla.

María Pérez (2018) explica que el primer personaje femenino protagonista en un videojuego fue Ms. Pac-Man, que, sin quererlo, sentó las bases del resto. Este personaje nació en 1981, como un plagio realizado por un fan. Como comenta esta autora:

A pesar de que su diseño tuviera como función principal eludir al copyright, podemos ver en él tintes claramente sexistas. Si Pac-Man era un simple círculo amarillo, su contraparte femenina llevaba tacones, un lazo, maquillaje (lápiz de ojos y pintalabios) y un lunar. Incluso en su logotipo tiene una pose más o menos sexualizada. (p. 91)



Ilustración 1 Ilustración de Ms. Pac-Man

Esta necesidad de diferenciar a Ms. Pac-Man de Pac-Man, un mero círculo amarillo, se debe a que concebimos lo masculino como lo neutro, como lo normal, como algo que representa a todo el mundo. Lo femenino, por otro lado, se considera algo anormal, una excepción, que debe ser resaltado e identificable.

María Pérez (2018) nos recuerda la presencia de un personaje femenino, aunque no sea protagonista, conocido por todos, como es el de Peach, recurrente en los juegos de Nintendo, que tiene una estética muy femenina, con rasgos

estereotipados de lo que se considera ser mujer: pelo largo y rubio, corona, maquillaje y un vestido que, además, es de color rosa. A esta princesa se le une el hecho de que no es jugable (a excepción de algunos juegos como *Super Smash Bros.* o *Mario Kart*), sino que es concebida como un trofeo y un objetivo.



Ilustración 2 Arte oficial de Peach

Otro personaje que menciona esta autora es la protagonista de *Metroid*, Samus, que juega con la concepción del masculino por defecto ya que, al llevar una armadura gruesa que oculta su cuerpo y tener un nombre neutro, daba a entender a las personas que jugaban que era un hombre. No obstante, si se terminaba el primer juego en menos de una hora, “ella se desvestía

quedando con un bodi rosa en medio del espacio, y, en el caso de conseguir una serie de objetivos, aparece en bikini.” (p. 92) Por lo tanto, aunque durante el juego se nos presente como una mujer fuerte, simplemente con este final se vuelve a convertir al personaje femenino en un trofeo, un premio. Así, su feminidad no molesta al videojugador, ya que durante el juego se oculta, y acaba siendo un premio visual.

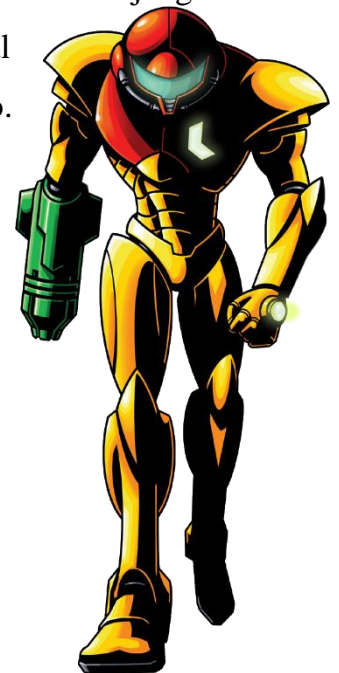


Ilustración 3 Samus con un bodi rosa en “Metroid”

Ilustración 4 Samus con su armadura en “Metroid”

Lara Croft es uno de los personajes más conocidos de la industria de los videojuegos, todo un icono, pero parte de su fama se originó por su atractivo físico. Como comenta María Pérez (2018), el diseñador del personaje trató de alejarse de la estética estereotipada de las mujeres en los videojuegos, pero, durante la creación, se le dio un aspecto realista que al final se acabó exagerando con sus curvas, para hacerla más atractiva. No obstante, con el *reboot* de *Tomb Raider* en

2013, se rediseñó al personaje y se le dio un aspecto muchísimo más natural y menos sexualizado, hasta el punto que llevaba ropa adecuada para una heroína de acción. De hecho, María Pérez (2018) expone lo siguiente:

Una de las razones principales detrás de dicho *reboot* es el intento de acercar al público femenino a la franquicia debido a las bajas ventas, ya que muchas mujeres se sentían excluidas porque el diseño original de Lara era, muy obviamente, una fantasía masculina. (pp. 94-95)



Ilustración 5 Evolución del diseño de Lara Croft en "Tomb Rider"

Carme Mangiron y Minako O'Hagan (2013) dan ejemplo sobre un problema con el diseño de un personaje femenino. Este es el caso de la protagonista del juego de *parkour* *Mirror's Edge* (2008), Faith. Esta protagonista se diseñó conscientemente para que contara con un diseño inclusivo y combatiera con la común hipersexualización de las mujeres en los videojuegos. Li Tang (2009) explica que un fan, no obstante, decidió publicar una imagen modificada de Faith, dándole un diseño diferente, atractivo desde el punto de vista de un fan asiático, agrandándole los ojos y los pechos. Como redacta Stephen Totilo (2008), el propio creador del personaje, durante una entrevista con el canal de la MTV sobre videojuegos, declaró lo siguiente:

I remember when I first had that image sent to me. To be honest, I found it kind of sad. We've spent time in developing Faith. And the important thing for us was that she was human, that she was more real... We really wanted to get away from the typical portrayal of women in games...

We wanted her to look athletic and fit and strong [enough] that she could do the things that she's doing.



Ilustración 6 Faith con el diseño original a la izquierda y el modificado a la derecha

Como se puede ver en este caso, a veces no es la industria en sí la que no realiza esfuerzos para hacer los personajes femeninos más realistas y menos sexualizados, sino los consumidores los que se aferran a una serie de ideas, tanto estéticas como sociales, y se niegan a aceptar los cambios. Este es el caso del último juego de *Assassin's Creed* anunciado por Ubisoft, el *Assassin's Creed Valhalla*, un videojuego ambientado en la época de los vikingos. Raven-Stephanie Ellis, una usuaria de Twitter, publicó en su perfil una serie de comentarios que hicieron varias personas en el chat del directo en el que se informó de la posibilidad de jugar con una mujer en esta entrega:

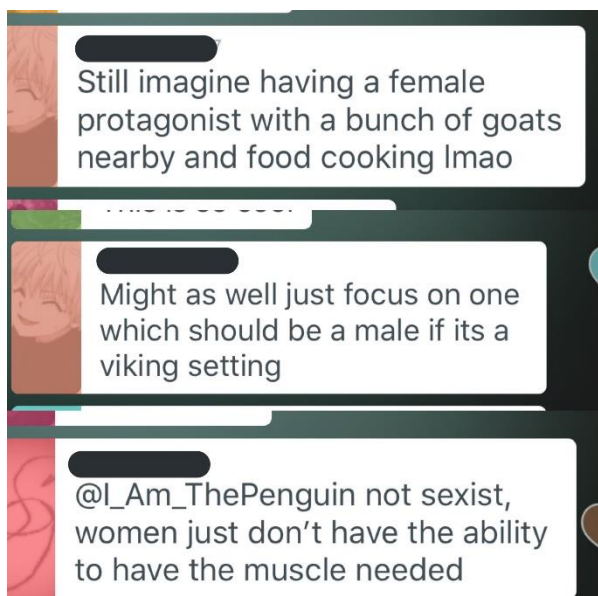


Ilustración 7 Capturas de pantalla de comentarios sobre *Assassin's Creed Valhalla* publicados por la usuaria de Twitter @Raven\_Stephanie



Como se observa, hay comentarios de todo tipo, pero todos ellos son sexistas y muestran un rechazo importante a la posibilidad de jugar con una mujer. El chat en directo no fue el único lugar donde había comentarios de este tipo, ya que varias redes sociales se llenaron de críticas ante esta noticia.

María Pérez (2018) comenta que, a pesar de que estos casos son de mujeres protagonistas, las que no lo son entran la mayoría en una categoría: mujeres jóvenes, delgadas y con características femeninas estereotipadas, como el pelo largo y el maquillaje.

La ropa se presenta en el diseño como algo que refuerza el rol de la mujer en el juego, ya que normalmente llevan ropa poco práctica o incómoda, pero que se justifica con el papel pasivo que llevan a cabo. Incluso en los casos en los que tienen una vestimenta apropiada, como afirma María Pérez (2018), tienen casi siempre los papeles de maga, sanadora, pícara o arquera. Rara es la ocasión en la que el papel de la mujer es de tanque o de paladina, es decir, un personaje que combate en primera línea, normalmente con armadura y que es capaz de recibir varios golpes, como son los ejemplos de Cassandra de *Dragon Age* (2009) o de Tifa de *Final Fantasy VII* (1997). Sobre todo esto, la autora comenta lo siguiente:

Los personajes femeninos resultan prácticamente siempre atractivos a la vista y, aunque no tengan que ser necesariamente sexis, encajan perfectamente en los cánones de belleza heteronormativos. Este no es el caso de los personajes masculinos que pueden tener un aspecto normal (Ethan Mars de *Heavy Rain*) o ser directamente desagradables (Trevor Phillips de *Grand Theft Auto V*). (pp. 104-105)

### 2.3.2 *El papel de la mujer en los videojuegos*

El problema no viene en todos los casos únicamente del diseño de los personajes. El papel de la mujer en los videojuegos es algo muy relevante, ya que, desde el principio de la historia de los videojuegos, se acostumbra a que el protagonista sea un hombre. De hecho, se llega al extremo de que la comunidad de jugones critica que una mujer protagonista les parece algo “forzado”, pero nadie cuestiona un protagonista dragón que habla, como es el caso de Spyro.

Con las mujeres, se cae muy a menudo en un recurrente y fallido estereotipo, como afirma María Pérez (2018): una mujer no tiene ningún tipo de valía hasta que lo demuestre, a través del sufrimiento. Esto pasa en el *reboot* de *Tomb Raider*, a pesar de que su diseño no sea sexualizado, no es hasta que un hombre intenta violarla que se nos plantea como una mujer fuerte. Se recurre a menudo a la violencia sexual como una forma para que una mujer gane dureza, sobre todo si tenemos en cuenta que a los personajes masculinos no les pasa esto prácticamente nunca.

De hecho, a veces los videojuegos incluyen sucesos de abuso sexual, dirigidos claramente a un público masculino. Como comentan Carme Mangiron y Minako O'Hagan (2013), en Japón se publican videojuegos de este tipo que, aunque se dirigen únicamente al mercado nacional, acaban en Internet con traducciones hechas por los fans. Un ejemplo que ponen estas autoras es *RapeLay* (2006), un videojuego sobre violaciones, que hizo que la ONU pidiera su prohibición a Japón.

Como se puede comprobar, la mujer ha sido a través de la historia de los videojuegos un mero accesorio o una recompensa para un protagonista masculino y para el jugador. Como es el caso de Lara Croft en los primeros juegos de *Tomb Raider*, incluso si la mujer adoptada un papel protagonista, siempre lo hacía a través de los ojos de un usuario masculino, lo que quitaba importancia a las características que completaban la construcción de ese personaje, tal y como afirma Paz Boris (2018). Es decir, en este ejemplo, Lara es una mujer fuerte e independiente, con espíritu aventurero y mucho valor, pero, al final, lo que priman son las curvas de su cuerpo.

Anita Sarkeesian (2013) habla del tropo de la “damisela en apuros”, que define como “un recurso narrativo en el que a un personaje femenino se le pone en una situación peligrosa de la que ella sola no puede escapar, por lo que le debe rescatar un personaje masculino”. El rescate de la mujer se acaba convirtiendo normalmente en el objetivo o motivación de la misión del protagonista, como en el caso de los juegos de *Mario Bros* y otros tantos. Este tropo no tiene el origen en



los videojuegos, sino que, como comenta Anita Sarkeesian (2013), ya existía en la mitología griega, con la historia de Perseo. Este héroe rescata a Andrómeda, presa de un monstruo marino que quiere devorarla, mata a la bestia y se desposa con la primera. No obstante, sí existen productos audiovisuales que sentaron las bases en los videojuegos del tropo de la damisela en apuros: *Popeye el Marino*, donde Popeye salvaba a Olivia en casi todos los cortos, y *King Kong*, película en la que un simio gigante secuestra a una mujer. De hecho, la segunda tuvo tal influencia que sirvió de inspiración para uno de los juegos más conocidos de Nintendo, *Donki Kong*, lanzado en 1981.

Algo que también invisibiliza a las mujeres en los videojuegos, incluso cuando se hace un esfuerzo por incluirlas en ellos, es la publicidad. Paz Boris (2018) da el ejemplo de BioWare, un estudio comprometido con el cambio de la situación actual en pos de una sensación de inclusividad generalizada, como demuestran en sus títulos *Dragon Age Inquisition* (2004) o *Mass Effect Andromeda* (2017). Este estudio cometió el error de, en las sagas anteriores, mostrar únicamente el personaje masculino, a pesar de la posibilidad de escoger uno femenino, en la publicidad de lanzamiento del videojuego. Esta tendencia fortalece la idea de que el hombre es el protagonista por defecto. No es este estudio el único que escoge una publicidad centrada en el hombre, ya que, en el caso del videojuego que se analiza en este trabajo, ocurrió algo parecido. En *Assassin's Creed Odyssey*, cuyo tráiler se mostró en el E3 de 2018, se veía a Alexios, el personaje masculino, pero en ningún momento se vio a Cassandra como opción. De hecho, no fue hasta 2 meses después, en la Gamescon de agosto de 2018, que se mostró a Cassandra en un vídeo, mucho más corto que el tráiler original.

Así, vemos que la publicidad también cobra un papel muy importante a la hora de relegar a la mujer al papel secundario y otorgar al hombre el papel de protagonista por defecto. Esto puede deberse a que, hasta hace pocos años, aún se creía que a las mujeres no les gustaba jugar a videojuegos. En palabras de Judit Tur (2018), “las mujeres son las jugonas de Schrödinger: deseadas hasta el fetiche, pero acusadas de fraude lamemandos en cuanto aparecen” (p. 225)

A pesar de que, a primera vista, puede parecer que el sector se dirige por completo a un público masculino, es cierto que, como afirma Paz Boris (2018), en los últimos años se ha ido teniendo más interés por los personajes y la forma en la que reflejan al videojugador. La situación, poco a poco, comienza a cambiar, pero, como hemos dicho, sigue habiendo una reticencia enorme a aceptar los cambios. No obstante, no todo es negativo, ya que, como comenta también Paz Boris (2018): “El argumento ‘siempre ha sido así’ tiene un valor cada vez más residual y nos preocupa cómo colectivos antes inexistentes o mal representados reciben la atención merecida como parte inherente a nuestra sociedad”. (p. 193)

### 2.3.3 *La aceptación de la mujer en los videojuegos*

Cuando Ramón Méndez y José Ramón Calvo-Ferrer (2017) hablan de los aspectos que componen un videojuego, dan especial importancia a los personajes. Al respecto, comentan lo siguiente:

Un protagonista que funcione ayuda al jugador a meterse en la aventura; si el protagonista no es bueno, se genera un rechazo en el usuario. Hay cuatro arquetipos básicos de tipos de protagonista que suelen funcionar: el silencioso que nunca habla; el tipo duro, curtido en mil batallas; un personaje completamente personalizable por el usuario; o el simpático, que no deja de soltar frases ingeniosas constantemente. Que el personaje sea más o menos profundo dependerá de la complejidad del argumento; además, el usuario podrá perdonar que el personaje sea plano y sin carisma si la jugabilidad o la historia son buenas”. (p. 65)


Llama la atención que esa sea la idea que se tiene de un personaje. Si el personaje es bueno, no hay rechazo por parte de los jugadores. Si la trama y la jugabilidad de un videojuego destacan, un personaje puede tener fallos. No obstante, parece que esto se aplica más a los personajes hombres que a las mujeres. Tenemos el claro ejemplo del juego que vamos a analizar en este trabajo. A pesar de que la trama es igual para ambos personajes, al margen del género, y de que la jugabilidad no cambia en absoluto, las críticas al personaje femenino son interminables. Son

numerosas las publicaciones en foros en línea que demuestran esto, pero a continuación se muestran algunos ejemplos del juego que se estudia en este trabajo:

Chain321 7 points · 1 year ago

I'd went with with Alexios. lads feels robotic at times.

 Cynofix89 10 points · 1 year ago

 Lads means men. Did you mean a lass?

*Ilustración 8 Comentario del usuario de Reddit Chain321 respondiendo a qué personaje escoge en el juego*

En este caso, en un foro de Reddit, encontramos un hilo en el que los usuarios comentan qué personaje van a escoger como protagonista en su juego. Uno de los usuarios comenta (cometiendo un error en el proceso) que prefiere al hombre, ya que las mujeres las siente “robóticas” en ocasiones. Esto es, como poco, cuestionable, ya que, como hemos comentado, en este videojuego la trama es igual para ambos géneros, y ambos personajes se comportan prácticamente igual.



The screenshot shows a forum comment header for a user named Meri-Amon. The user's profile picture is a grey silhouette. To the right of the name, there is a speech bubble icon and the number '99'. Below the name, it says 'Expulsado'. On the far right of the header, it says 'HACE 1 AÑO' followed by icons for a message, a pencil, and a warning sign, with the number '2' next to the warning icon.

Con Alexios, por la misma razón que el de arriba.

Aunque es bastorra, fea y destartalada como ella sola. Casi parece un tío, pero aún si, no... no le pega y la historia no es nada creíble.

 2 VOTOS

*Ilustración 9 Comentario del usuario Meri-Amon en un foro de 3djuegos*

En este caso, también en un foro, esta vez de 3djuegos, encontramos un comentario bastante más despectivo, en el que lo único que se critica es el aspecto físico de la protagonista. Como se puede comprobar, critica la falta de feminidad en ella, una feminidad que, como comentaba María Pérez (2018), viene con muchos

estereotipos creados a lo largo de los años. Una mujer solo es jugable si su diseño se adhiere a los criterios de feminidad, si es sexy.

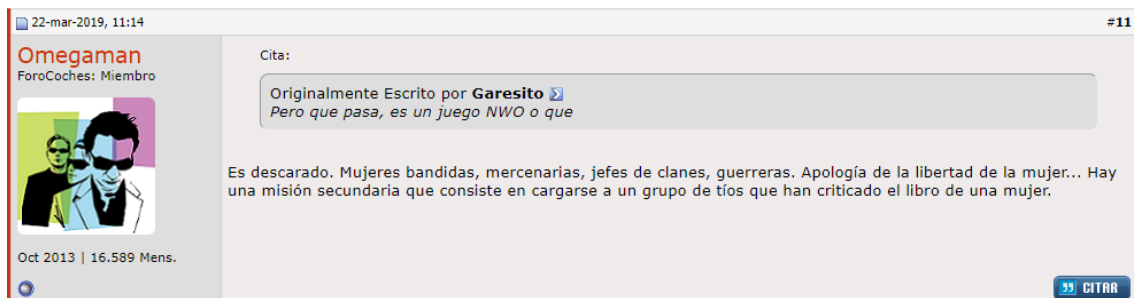


Ilustración 10 Comentario del usuario Omegaman en Forocoches sobre el papel de la mujer en el videojuego

En este caso, en el foro Forocoches, encontramos este comentario, en el que se cuestiona la veracidad de la presencia de la mujer en este período histórico. Como es de esperar, en ningún foro se cuestiona la veracidad de la presencia de seres mitológicos como Medusa o El Minotauro. En cambio, se cuestiona constantemente que las mujeres puedan tener un papel activo en una obra de ficción.

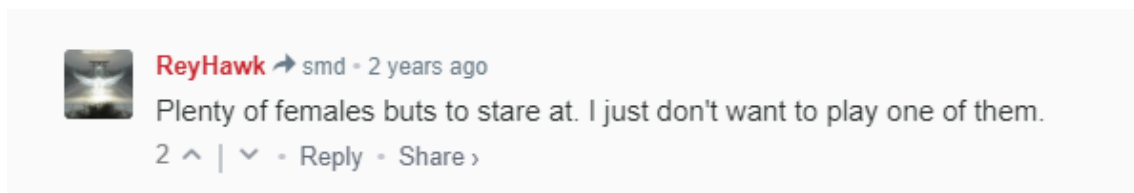


Ilustración 11 Comentario del usuario ReyHawk a un artículo en VG24/7

Por último, este comentario a un artículo de VG24/7 muestra que las mujeres en los videojuegos se siguen viendo como una especie de premio visual para los usuarios. Las mujeres tienen un papel pasivo, como parte del escenario, pero no llegan a conseguir un papel activo sin recibir críticas por ello.

Este rechazo inherente hacia las mujeres, junto a la invisibilización del género en los videojuegos, llega hasta tal punto que incluso las propias desarrolladoras se escudan en él. Anita Sarkeesian (2016) nos da el ejemplo de *Assassin's Creed Unity*, un juego de la misma saga que el que se analiza en este trabajo, que permite un modo colaborativo *online*. En el tráiler de este videojuego, todos los asesinos eran hombres y no aparecía ni una mujer, algo que llamó la atención de los usuarios. Anita Sarkeesian comenta lo siguiente al respecto:

When questioned about why female characters weren't an option in this mode, the game's creative director said that although there were originally plans to allow for female assassins, the development team couldn't add them because it would require "double the animations, double the voices, and double the visual assets".

Uno de los desarrolladores añadió que añadir mujeres asesinas haría necesario hacer desde cero 8.000 animaciones. Esta afirmación fue clasificada de absurda por varios desarrolladores, entre los cuales se encontraba Jonathan Cooper, un animador que había trabajado con Ubisoft en *Assassin's Creed III*, que publicó lo siguiente en Twitter: "I would estimate this to be a day or two's work. Not a replacement of 8000 animations". Por lo tanto, tal y como afirma Antia Sarkeesian (2016), no es que animar mujeres sea demasiado trabajo, sino que no les importa lo suficiente incluir a mujeres como para hacerlo.

Está claro que Ubisoft, tras esta controversia, decidió no quedarse estancado en el asunto del género, ya que en *Assassin's Creed Odyssey* incluye la opción de jugar con una mujer. Esta saga no es la única que no ha incluido mujeres hasta recientemente, como es el caso de *FIFA*, videojuego en el que no se incluyeron equipos de fútbol femeninos hasta que pasaron 20 años desde su primer título, con *FIFA 16* (2015). Esta reticencia a la hora de incluir mujeres la comenta Anita Sarkeesian (2016) con las siguientes palabras:

The excuse that I hear most often for the absence of female combatants in games is that players would believe it. But games, even ones that draw on historical locations or events like the *Assassin's Creed* series, create their own worlds and set the tone for what we will or won't believe.

En los videojuegos, los jugadores son capaces de aceptar prácticamente todo. Nadie mira con recelo culturas alienígenas, viajes en el tiempo, que una manzana pueda curarte por completo la salud, o llevar encima cientos de armas pesadas. Lo que se mira con ojo crítico, la única característica cuya credibilidad se cuestiona, es el papel de la mujer como protagonista.

### 2.3.4 *La traducción del género en los videojuegos*

Como se ha visto, la traducción del género plantea varios problemas en nuestro idioma, especialmente cuando se traduce de un idioma con menos marcas de género, como el inglés. La falta de contexto que se encuentran las personas que localizan añade más dificultad al asunto.

Por otro lado, Judit Tur (2018) habla del recurrente uso del masculino por defecto en el lenguaje de los videojuegos. En la localización, se tiende a usar el masculino de manera predeterminada ante la duda. Como se ha visto anteriormente, la falta de contexto es un problema muy recurrente en este sector, y es común no saber el género del emisor o el receptor del mensaje. Ante esta situación, se dan numerosos casos del uso del masculino. No obstante, esta no es la única forma de tratar con el género en la localización. Esta autora nos da los siguientes casos:

#### 1) Ignoradas

Como comenta esta autora, los videojuegos se comunican con el jugador a través de cada mensaje que se lee o se escucha. Por ejemplo, cuando empezamos a jugar, es común encontrarnos un “Bienvenido” al juego, a la partida o a la aventura. En inglés, “Welcome” no cuenta con ninguna marca de género, por lo que, en este caso no existe el masculino por defecto en el mensaje original, pero se tiende a que aparezca en español. En este caso, el problema es fácil de solucionar mediante: “te damos la bienvenida”; “saludos”, o incluso un “hola”.

Estos casos se encuentran a menudo en la localización del inglés al español, dadas las características de los dos idiomas. En inglés existen las marcas de género, por ejemplo, en los posesivos (“his” y “her” frente al “su” del español), pero son mucho menos frecuentes que en español. Cuando se traduce y no se tiene en cuenta el uso de un lenguaje inclusivo, se tiende a caer demasiado en el masculino por defecto, pero, como comenta Judit Tur (2018), si la persona que traduce se acostumbra a tenerlo en cuenta, se trata de una mera reformulación de las oraciones. Esta autora recomienda una serie de reglas para evitar cometer errores:

- a. Cambiar adjetivos que tengan marca de género por otros que no lo tengan, por ejemplo, simpático puede ser feliz.
- b. En caso de que no se encuentre un adjetivo, sustantivar los verbos. Así, por ejemplo, en lugar de “Estoy hambriento”, podríamos escribir “Tengo hambre”.
- c. La última opción sería extraer la idea y alejarse de la estructura original para reformular la oración. Por ejemplo, cambiar un “Esto lo aprendí yo solo” por “Esto lo aprendí por mi cuenta”.

Aunque es cierto que a veces es imposible realizar una traducción neutra, debido a las características de nuestro idioma, lo realmente importante es marcar la diferencia y empezar a reducir lo máximo posible el masculino por defecto.

## 2) Borradas

Las mujeres hay veces que pasan de ser invisibles a ser completamente borradas de los videojuegos. La autora nos pone un ejemplo de un videojuego de preguntas estilo Trivial, con muchos elementos culturales específicos que tienden a necesitar domesticación. En una de las preguntas, sobre escritores, en las respuestas del original hay un número igual de hombres y de mujeres, pero en español todas las respuestas son hombres. Esto se debe a que las dos opciones que tenían para poner en la pregunta eran “escritor o escritora”, que no se considera cómodo, estético ni breve, o “escritor/a”, que no es estético y que tiene el carácter “/”, que puede que no admita el código del juego. La autora, no obstante, nos da la alternativa de reformular la pregunta por “¿Quién escribió...?”, neutralizando así el lenguaje.

De hecho, lo curioso es que, en este caso, el cliente había elaborado una guía de buenas prácticas que recomendaba el uso de un lenguaje inclusivo sin estereotipos machistas, y se había procurado incluir mujeres para no ignorarlas. Por lo tanto, si no se localiza con una perspectiva feminista, por muchos esfuerzos conscientes que se hagan

para incluirlas y dignificarlas, corremos el riesgo de borrarlas en la versión meta.

### 3) Estereotipadas

Una de las cuestiones que se puede plantear la persona que localiza durante su tarea es, en caso de que el original tenga masculino por defecto y, además, lo haga con una forma no inclusiva e incluso problemática, hasta qué punto se puede modificar eso en el texto meta para no dar rienda a los estereotipos machistas. Esto, como siempre sucede en la traducción, depende del contexto, ya que, si este machismo es importante para la historia o es parte de la personalidad de un personaje, eliminarlo iría contra la intención original.

Por otro lado, Judit Tur da un ejemplo de un videojuego de disparos en primera persona, con la posibilidad de escoger un protagonista hombre o mujer, ambos con el mismo guion. Al respecto, comenta lo siguiente:

El proceso de traducción consistió en lo siguiente: primero se tradujo todo como si el protagonista fuera un hombre (otra forma de MPD), y luego ellos mismos extrajeron, a modo de costilla de Adán, aquellos fragmentos que consideraron que iban a necesitar una adaptación al femenino. (p. 237)

Este método, en palabras de la autora, es “desastroso a nivel lingüístico” (pp. 237-238), ya que debido a las diferencias entre la morfología y la gramática entre todos los idiomas a los que se tradujo el videojuego, se dio un choque cultural. Los idiomas asiáticos, por ejemplo, querían que se desdoblara un fragmento en el que se leía “Cada mañana, nada más levantarme, planto un pino”, moción a la que se unió más tarde Francia. Esto se debe a que existe un pudor respecto a los temas escatológicos en las mujeres, y resultaba poco apropiado hablar de ello en la versión femenina. En España, no obstante, se decidió no modificar.



#### 4) Denigradas

En esta categoría se incluye cualquier tipo de lenguaje que se dirija hacia la mujer o tenga origen machista. Los insultos, claramente, tienen un papel importante aquí, y la autora los define de la siguiente manera: “ese antro roñoso en el que machismo, racismo y una colección de los peores -ismos confluyen para tomarse unas cañas calenturras en jarras mugrientas.” (p. 239)

Lo cierto es que a esta forma tan especial de definir un insulto no le falta razón. La mayoría de los insultos tienen origen en algo cuestionable, y se usan sin pensar en su origen o en los sentimientos de la persona que los recibe. En los videojuegos, un producto que pueden jugar personas de todos los géneros, las razas y las etnias, esto cobra una mayor importancia, ya que nunca sabemos si estamos ofendiendo a alguien.

Por lo que respecta a los insultos dirigidos a mujeres, tenemos el ejemplo de “bitch”, ese insulto tan usado en inglés cuyas alternativas en español distan mucho de ser adecuadas: “puta”, “zorra” o “guarra”. Todas aluden a la libertad sexual de las mujeres, y deberían evitarse. De la misma forma que anteriormente, si estos insultos forman parte de la personalidad del personaje, no es recomendable evitarlos. No obstante, como afirma Judit Tur, esto pasa pocas veces, ya que estos insultos se usan por costumbre y forman parte de una misoginia estructural e interiorizada. Como tales, se podrían sustituir perfectamente por otro tipo de lenguaje soez igualmente desagradable. Una alternativa sería usar el recurso de “cagarse en algo”, también habitual en español.

Por lo que respecta a la necesidad de un lenguaje inclusivo, es necesario ser conscientes de que últimamente se está empezando a luchar por el uso del pronombre “elle”, un pronombre neutro, no aceptado por la Real Academia Española, pero que omite el género y sirve para cualquier situación. Aunque es cierto que su origen estuvo en que las personas no binarias, es decir, que no se identifican con el género masculino ni el femenino, pudieran sentirse cómodas con un pronombre, cada vez más, especialmente en el entorno de Internet, se

emplea este pronombre para evitar el masculino por defecto. Como comenta Judit Tur (2018), es una forma de sustituir a la arroba y la “x” (“tod@s”, “todxs”), métodos difíciles de pronunciar que no acabaron de asentarse.

A pesar de que su normalización ayudaría a resolver todo tipo de problemas relacionados con el género y simplificaría mucho el proceso de traducción, aún no está normalizado. Se tendrá que esperar un tiempo para ver si es posible su aplicación en videojuegos, aunque el videojuego *Temtem* (2020) ya ha confirmado el uso de este pronombre, con una acogida tanto buena como mala por parte de los jugadores. Además, *Neo Cab* (2019), que incluye un personaje no binario, emplea el pronombre “elle” en la traducción:



*Ilustración 12 Captura de pantalla del juego "Neo Cab" en el que se emplea el pronombre "elle"*

Que se empiece a normalizar el uso de este pronombre neutro plantea la posibilidad de neutralizar por completo el género en el lenguaje en un futuro. No obstante, cabe destacar que incluso en un juego como el del último ejemplo se pueden cometer errores de género, como es el siguiente caso, en el que se usa el femenino plural para referirse a un personaje femenino y uno no binario, cuando realmente lo correcto sería emplear el pronombre “elle” en plural:



Ilustración 13 Captura de pantalla del juego "Neo Cab" en la que se comete un error respecto al plural

Tal y como afirman Elina Bytskevich y Gabriel Tutone (2019), de los 6.900 idiomas que existen en el mundo, un cuarto tiene marcas de género. Eso sí, según el idioma se ven géneros distintos al masculino y femenino: común, como en Finlandia, neutro, como en Alemania, etc. El español, que únicamente dispone de masculino y femenino, hace que sea complicado conseguir una traducción que evite el masculino por defecto, pero, como se ha visto, no es imposible.

Elina Bytskevich y Gabriel Tutone (2019) definen el «*gender inclusive language*», es decir, el lenguaje de género inclusivo, como: “Gender inclusive language is a form of language that is not biased toward a particular sex or social representation of gender”.

Como comentan estos autores, para conseguir esta característica en el lenguaje, se ha de conseguir una neutralidad en el género, ya que no sabemos el género de la persona a la que nos dirigimos y, además, se quiere incluir a personas que se identifiquen como no binarias o agénero.

Para alcanzar el lenguaje inclusivo, Elina Bytskevich y Gabriel Tutone (2019) proponen los siguientes métodos:

- 1) No usar sustantivos y pronombres con marcas de género.
- 2) Duplicar las estructuras, a pesar de que esto supondría un binarismo de género, como “alumnas y alumnos”.
- 3) Reestructurar la frase.

Esto plantea una serie de retos en la localización. Como se ha mencionado anteriormente, el pronombre “elle” en español no está aceptado oficialmente por la RAE y, por tanto, no tiene apoyo a nivel académico. Además, como comentan los autores anteriores, un lenguaje inclusivo plantearía los siguientes problemas:

- 1) Un coste más alto, posiblemente debido a la necesidad de una revisión más exhaustiva.
- 2) Problemas con las restricciones en cuanto a la longitud, ya que, en general, se requiere más caracteres.
- 3) No sería admitido en programas de dictado de voz a escrito o viceversa, para personas ciegas o con resto visual.

Por lo que respecta al problema de la traducción del género en español, Pablo Muñoz (2014) pone un ejemplo como el siguiente para ilustrarlo: “My name is %s. Nice to meet you!”. Parece que la traducción que propondría cualquier persona de forma automática de la segunda parte sería: “¡Encantado de conocerte!”, que es la expresión más común en español. No obstante, si el hablante fuera mujer, se plantearía una inconcordancia de género. Pablo Muñoz plantea la posibilidad de añadir una etiqueta junto a la variable, a modo de contexto, que indique el género del personaje, como “[FemaleName]”. No obstante, este no suele ser el caso, y, si hubiera una descontextualización, como es habitual, lo mejor sería decantarse por el lenguaje neutro. Por ejemplo, se podría traducir por: “¡Es un placer conocerte!”, o “¡Me alegro de conocerte!”.

Este autor comenta, por otro lado, que existen algunos videojuegos con una fase inicial de internacionalización tan bien realizada que existen etiquetas para cambiar una frase según el género del personaje. Esto pasa sobre todo en juegos complejos que se pueden jugar con personajes de distintos géneros. El ejemplo que da este autor es el siguiente: “Hey @Mmister@Flady@E, you care to help me with this?” (p. 109).

De la misma forma que pasaba anteriormente, en caso de que una etiqueta así no existiera, lo adecuado sería pensar en un sustantivo neutro. No obstante, y por muy utópico que pueda sonar, este tipo de estrategia es el ideal para cualquier tipo de localización, ya que, si se diera la opción al jugador de escoger el género en todos los juegos, se ampliaría mucho la inclusividad.

Por otro lado, Ramón Méndez y José Ramón Calvo-Ferrer (2017) exponen que, dado que este problema se da en muchas ocasiones por las variables, es necesario prestarles una especial atención. Dan el ejemplo siguiente: “Yellow %s” (p. 102). Comentan que, en función de si esta variable se refiere a gorro, gorra, gorros o gorras, se nos plantean varias formas de traducir ese “yellow”. Por tanto, aunque lo recomendable es acudir al resto del código e identificar la frase entera, ya que no siempre podemos acceder a él o, incluso si se puede, sigue resultando ambiguo, se debe preguntar al cliente. No obstante, los clientes no siempre responden a tiempo, o simplemente no pueden responder a todo. Por ello, es esencial buscar alternativas, como la que plantean los autores: “%s de color amarillo”. Así, sustantivando el adjetivo original, se sale del apuro.

Ramón Méndez y José Ramón Calvo-Ferrer (2017) también proponen el uso de fórmulas específicas para casos en los que se puede causar una inconcordancia de género, como en el siguiente ejemplo:

- 1) El [\*m\_maincharacter\*] está conduciendo el [\*m\_vehicle\*] [\*m\_colour\*] de [\*secondcharacter\*].
- 2) La [\*f\_maincharacter\*] está conduciendo la [\*f\_vehicle\*] [\*f\_colour\*] de [\*secondcharacter\*].

Al añadir esta fórmula, sería posible distinguir entre sustantivos femeninos y masculinos, y el localizador podría adaptar con mayor sencillez las oraciones. Está claro que esto parece aún un poco utópico, y no es común encontrarse con estas herramientas a la hora de localizar. No obstante, se van poniendo en marcha algunas herramientas y estrategias conforme va creciendo la concienciación sobre los problemas de la traducción del género en este sector. De hecho, Ramón Méndez y José Ramón Calvo-Ferrer (2017) comentan la existencia de unas herramientas preparadas por algunos desarrolladores que harán posible el uso de motores

gramaticales. Estos motores permitirán manipular las cadenas de textos con variables para que se puedan adaptar al contexto. Al respecto, comentan lo siguiente:

Los motores gramaticales funcionarían con macros y etiquetas que permitirían, por ejemplo, mostrar el artículo como parte intrínseca de la propia variable, facilitar la construcción de plurales, determinar el uso de mayúsculas o minúsculas en el texto, etcétera. (p. 106)

Para mostrar cómo funciona esta herramienta, ponen el siguiente ejemplo:

```
#Cap(#el([maincharacter*])) está conduciendo #el([*vehicle*]) de color [*colour*] de [*secondcharacter*].
```

En este ejemplo, encontramos los siguientes elementos, con sus respectivas funciones:

- 1) #Cap sirve para poner o quitar mayúsculas.
- 2) La variable #el() generará el, la, lo, o las, según el género y el número del sustantivo entre corchetes. El sustantivo, que podría ser, por ejemplo, niño, estaría dentro del motor gramatical, y se indicaría como nombre común y con todas las variables posibles de la siguiente forma: {n} niño {ms="niño", mp="niño", fs="niña", fp="niñas"}

No obstante, en palabras de los autores, su uso es “todavía anecdótico (se usa, sobre todo, para determinados juegos online con elevada carga de texto, y ni siquiera han llegado a convertirse en un estándar dentro del género)”. (P. 107)

Isabella Pedrosa (2017) enumera unas directrices que seguir si se quiere conseguir que el producto que se localiza sea inclusivo en cuanto al género:

- 1) No asumir que el género del usuario. No se debe arriesgar, a pesar de que se tenga un público meta, ya que, en sus palabras, la probabilidad de “addressing them as the wrong gender is 50%”.
- 2) Debe haber comunicación, es decir, en caso de que el desarrollador quiera un producto de género inclusivo, debe comunicárselo a los localizadores.
- 3) Incluir una opción de selección de género. Esto es algo que no admiten todos los juegos, pero, si se puede, debe ir al principio, a partir de donde se le hablaría en ese género específico.

- 4) Debe existir una neutralidad de género, mediante estrategias neutras, siempre que sea posible.

Para conseguir esto, la autora propone lo siguiente:

- 1) Uso de etiquetas. Para ello, se debe programar el juego para que muestre etiquetas en femenino y masculino, de forma que el localizador pueda modificar el texto y crear contenido de género inclusivo. Por ejemplo, se escribiría lo siguiente en la localización: [m="bonito"/f="bonita"].
- 2) Empleo de paréntesis tras las palabras que indiquen tanto la forma masculina como la femenina. No obstante, como dice la autora, esto puede ser un problema para la inmersión. Un ejemplo sería el siguiente: satisecho(a).

Algo que tampoco se puede obviar es la presencia del género femenino dentro del sector de la localización de videojuegos. Judit Tur (2018) aporta unos porcentajes sacados del Libro blanco de la traducción editorial en España (2010), según los cuales en la carrera de Traducción e Interpretación en nuestro país las mujeres representan entre el 65% y el 69% de las matrículas. La profesión traductora está, además, altamente feminizada, y, según el Libro blanco de la traducción editorial en España (2010), es una tendencia que sigue aumentando.

No obstante, Judit Tur (2018) realiza una estadística a partir de los datos públicos obtenidos de la página DoblajeVideojuegos, según la cual, en la especialidad de los videojuegos, casi el 60% de los localizadores son hombres. Ellos, esta vez, son los que dominan el sector, incluso en profesiones como la traducción, que son de tradición femenina. En palabras de Judit Tur (2018): “Esta disonancia podría deberse a los mismos factores que alejan a las mujeres de cualquier otra área del desarrollo: desconocimiento, falta de interés, de referentes...” (243)

Es necesario comentar que todas estas divisiones y estadísticas se realizan siempre desde una perspectiva de género binaria. Esto invisibiliza por completo a la gente que no se identifica con ninguno de los dos géneros y se encuentra en una zona no binaria del espectro del género. Sería interesante contemplar todas estas cifras desde una perspectiva no binaria, e incluir otra casilla más en las encuestas.

### **3 ANÁLISIS DEL TRATO DEL GÉNERO EN *ASSASSIN'S CREED ODYSSEY***

A continuación, se procederá a realizar una clasificación de todos los casos extraídos del videojuego *Assassin's Creed Odyssey* que tienen que ver con el trato del género. Una vez clasificados, se analizarán algunos. Además, se comentarán aspectos del videojuego que no son estrictamente lingüísticos, pero sí tienen que ver con el género y la inclusividad. Se tratará de ver cuál es la tendencia del trato del género en la localización de videojuegos mediante criterios cuantitativos.

Los ejemplos recopilados a partir del videojuego se dividen en distintas categorías, según su naturaleza, para que sea así más sencillo analizar las tendencias en la traducción y el lenguaje relacionados con el género. Las categorías son las siguientes:

- 1) Masculino genérico en plural
- 2) Masculino genérico en singular
- 3) Femenino genérico
- 4) Referencias a la protagonista en masculino
- 5) Referencias a la protagonista en femenino
- 6) Estrategias de lenguaje neutro
- 7) Estrategias con perspectiva de género
- 8) Insultos y uso machista del lenguaje
- 9) Incoherencias

Se ha llevado a cabo el proceso de selección de los ejemplos teniendo en cuenta aquellos que resultaban más relevantes para este trabajo. Debido al gran número de elementos recopilados, se ha intentado dividirlos en grupos, como es el ejemplo “hombres”, palabra que se repetía en un gran número de ocasiones y forma así un grupo dentro de los casos del masculino genérico.



### 3.1 El uso del masculino genérico en plural

Por “masculino genérico” se entienden todos aquellos usos del lenguaje que recurran al género masculino para hablar de un grupo de personas o una persona en concreto. De acuerdo con Fundeu, “el masculino es el género no marcado, es decir, que «los sustantivos masculinos no solo se emplean para referirse a los individuos de ese sexo, sino también, en los contextos apropiados, para designar la clase que corresponde a todos los individuos de la especie sin distinción de sexos»”. Otra forma de llamar a este tipo de herramienta gramatical es “masculino por defecto”, como decide emplear Judit Tur (2018).

A continuación, se comentan algunos de los ejemplos encontrados en este videojuego. Se da un contexto para poder comprender la situación y, si es preciso, se explica la traducción que se ha llevado a cabo.

#### 3.1.1 Uso de la palabra “hombres”

Si hay una palabra a la que se recurra con frecuencia en *Assassin’s Creed Odyssey*, esta es “hombres”. A pesar de que es un sustantivo que puede hacer referencia a un grupo de personas que no pertenezcan solo al género masculino (como, por ejemplo, con el sinónimo de “humanidad”), es innegable que tiene un fuerte componente de género. Se exponen algunos de los ejemplos identificados en este subapartado.

Personaje	Español	Inglés
Kassandra	No aprecias a <b>los hombres</b> que trabajan contigo.	Not much sympathy for <b>the men</b> who work with you.

Kassandra acaba de asesinar a un grupo de personas después de que estas la asaltaran, y aparece el jefe, que comenta con frialdad las heridas mortales. En este ejemplo, tanto en el original como en la traducción aparece la palabra “men” u “hombres”. A pesar de que sí es cierto que la persona que acabamos de asesinar en el juego es un hombre, nos hemos enfrentado a un grupo de personas, entre los que había tanto hombres como mujeres.

Para solucionar esto, tenemos dos opciones:

1. Eliminar la palabra “hombres”, de forma que la oración fuera “No aprecias a los que trabajan contigo. Es cierto que así aún se mantendría la carga del masculino genérico en “los”, pero se suavizaría bastante.
2. Sustituir “hombres” por “personas”, para neutralizar el género. Así, se obtiene “No aprecias a las personas que trabajan contigo”, una oración que no dista mucho en longitud con la que se emplea en el videojuego.

<b>Personaje</b>	<b>Español</b>	<b>Inglés</b>
Kira	Es mejor que <b>los hombres</b> no lo sepan de momento.	<b>The men</b> don't need to know this, not yet.

En esta escena, Cassandra le comunica a Kira, la líder de un grupo de rebeldes, la identidad de su padre, que ha descubierto recientemente. Kira, trastornada por la noticia, le agradece a Cassandra que se lo haya dicho en privado, y no frente a “los hombres”. Es muy posible que aquí, “los hombres” tenga el sentido de “grupo de personas”, pero, al ir precedido el sustantivo por un artículo determinado en lugar de uno posesivo, parece que solo se refiere a los hombres de su grupo, no a las mujeres.

Una forma de neutralizar el lenguaje aquí es sustituir “los hombres” por “el resto”, de forma que la oración sea “Es mejor que el resto no lo sepa de momento”. Con el contexto y a sabiendas de que el grupo de Kira es importante para ella, se entiende perfectamente a quiénes se refiere.

Personaje	Español	Inglés
Brásidas	Mis <b>hombres</b> habrían muerto de no ser por sus suministros.	He got supplies through to my lines when <b>my soldiers</b> were starving.

De nuevo, nos encontramos con un uso del sustantivo con el sentido de aquellas personas que combaten a las órdenes de alguien superior. No obstante, volvemos al problema de que los ejércitos en Assassin's Creed Odyssey no están formados únicamente por hombres. En este ejemplo, además, llama la atención que, al contrario que los anteriores, en el original no aparece la palabra “men”, sino “soldiers”.

La solución en este caso para conseguir un lenguaje inclusivo es más simple que en los anteriores: mantener el término original, “soldados”, y traducirla por “Mis soldados habrían muerto de no ser por sus suministros”.

Personaje	Español	Inglés
Clío	Les encargué a <b>esos hombres</b> que me sacaran de Corinto.	I commissioned <b>that ship</b> to steal me away from Korinth.

En este caso también se crea una marca de género en la traducción que no existía en el original. Clío, una mujer a la que encargan a Kassandra rescatar, nos confiesa que era ella quién estaba huyendo, tras hundir el barco en el que viajaba. En inglés encarga la misión a un barco, mientras que, en español, se la encarga a unos hombres.

Es fácil evitar caer en el masculino genérico y, sobre todo, la palabra “hombres”. Si se traduce el original por “Le encargué a esa tripulación que me sacara de Corinto” sigue teniendo sentido, y no se cae en el masculino.

### 3.1.2 *El plural genérico en masculino*

El plural en masculino es, como se explica anteriormente, un recurso gramatical del español que parece tan arraigado que es imposible de evitar. Esto no es exactamente así, ya que, como se veía en el marco teórico de este trabajo, hay numerosas formas de evitar su uso y, con él, evitar ignorar a otros géneros, como comenta Judit Tur (2018). A continuación, se exponen algunos ejemplos.

<b>Personaje</b>	<b>Español</b>	<b>Inglés</b>
Nikolaos	<b>Los espartanos</b> se ponen de pie en cuanto caen.	<b>A Spartan</b> rises as soon as <b>they've</b> fallen.

Este ejemplo resulta especialmente interesante porque en el original se usa el pronombre “they”, que se emplea en inglés para evitar especificar el género de alguien o cuando, directamente, no conocemos el género de la persona. Es un uso consciente, ya que Nikolaos, el padre de Cassandra, se lo dice en una cinemática de un recuerdo, y se lo dice igualmente a Alexios, en caso de que se juegue con él. Por lo tanto, llama la atención que en español se haya optado por el masculino genérico en plural, algo que supone la adición de una clara marca de género.

Para este caso, se me ocurre traducir la oración de la siguiente forma: “Alguien de Esparta se pone en pie en cuanto cae”. En caso de que existiera un límite de caracteres y no fuera posible, siempre queda la opción de que, según el personaje con el que juguemos, sea “Una espartana” o “Un espartano”.

<b>Personaje</b>	<b>Español</b>	<b>Inglés</b>
Kassandra	¡Listos para disparar!	<b>Ready to fire!</b>

Esta es uno de los gritos de Kassandra durante las batallas navales. Al principio de la aventura, se empieza con una tripulación compuesta únicamente por hombres, pero, poco a poco, se va reclutando más gente y, al avanzar en la historia, puedes hacer que tu tripulación la formen únicamente mujeres. En este caso, resultaría una incoherencia un grito como este.

Por lo tanto, lo ideal sería recurrir a alguna estrategia para neutralizar el componente de género. Una solución sería cambiar el adjetivo por un verbo, como: “¡Preparaos para disparar!”. Si esta opción excediera el límite de caracteres, también existe la posibilidad de usar “¡A la carga!”, que tiene el mismo sentido y es una opción corta.

<b>Personaje</b>	<b>Español</b>	<b>Inglés</b>
PNJ	Le diré que hoy hay voluntarios.	I’ll tell him <b>you</b> volunteer.

Aquí se ve una vez más un caso en el que en el original no se plantea ningún problema de género marcado, en principio, pero, en la traducción, se opta por un masculino genérico en plural. El contexto en esta escena es que Kassandra encuentra una habitación de tortura sexual de El Mercader. Aparece uno de sus aliados y le dice esto a la protagonista.

Este masculino genérico es fácil de evitar. Si nos despegamos un poco del texto original, bastaría con traducirlo por “Le diré que hoy te ofreces tú”, o algo parecido, para eliminar toda marca de género.

Personaje	Español	Inglés
Antusa	Podría haberse quedado con <b>nosotros</b> , pero supongo que buscaba algo distinto.	She could have stayed with <b>us</b> . But I think she was looking for something else.

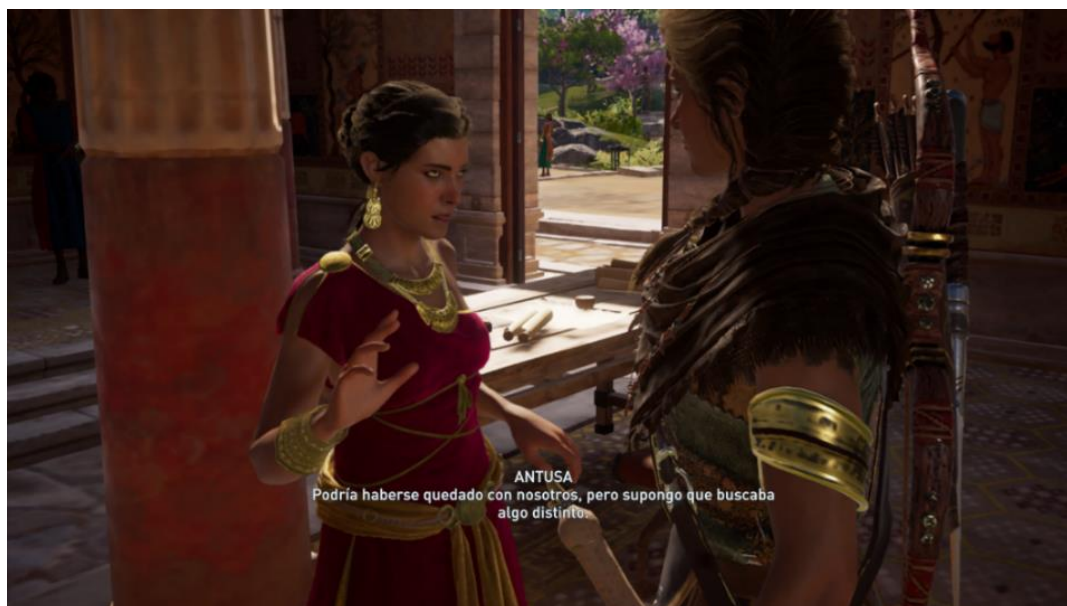


Ilustración 14 Captura de pantalla de Assassin's Creed Odyssey (masculino genérico plural)

Antusa es la líder de las heteras, mujeres de compañía que hacían las veces de artistas, prostitutas, conversadoras y acompañantes en la Antigua Grecia. Las personas que pertenecían a esta organización eran todas mujeres, y, de hecho, en esta misión dejan muy claro que lo son. No obstante, al decidir traducir el “us” en inglés por un “nosotros” en español, se pierde esa característica del grupo, ya que se entiende que también hay hombres en el grupo.

Se debería haber conservado el carácter femenino, traduciendo por “nosotras”, pero, si se prefiere no arriesgarse y mantener la posibilidad de que haya hombres, podría optarse por: “Podría haberse quedado aquí”.

### 3.2 El uso del masculino genérico en singular

De la misma forma que sucede con el masculino genérico en plural, si lo encontramos en singular, es el género no marcado, es decir, una forma de referirse a un individuo de quien no sabemos el género o no queremos especificar un género en concreto. Hay varios ejemplos en el juego que podríamos etiquetar en esta clasificación, pero a continuación se comentan algunos.

Personaje	Español	Inglés
Nombre de personaje	<b>Jefe</b> del clan.	Clan <b>chief</b> .

Este ejemplo algo parecido a una etiqueta que aparece sobre los subtítulos de los mensajes que dicen los personajes. En el caso de que haya alguien que lidere un clan (como es el Culto de Cosmos), al margen del género del personaje, se le denomina “**Jefe** del clan”. En el caso de que esa persona sea mujer es algo claramente erróneo, ya que se utiliza el masculino genérico y se invisibiliza el liderazgo femenino.

Si, en lugar de traducir por “jefe”, que es un sustantivo con marca de género, se tradujera por “líder”, un sustantivo invariable en cuanto al género, se conseguiría una traducción más inclusiva.

Personaje	Español	Inglés
PNJ	Sostuvo <b>al bebé</b> en sus manos y le cantó hasta <b>dejarlo</b> en manos de los dioses.	Held <b>the baby</b> in her arms, sang to <b>him</b> , before finally leaving <b>him</b> to the gods.

En esta escena, Cassandra interroga a un sacerdote respecto al paradero de su madre, y este le cuenta la historia de cómo la conoció, cuando llevó a Alexios, su hermano, a los sanadores del templo. En la versión original, los pronombres del bebé cambian según si jugamos con Cassandra o Alexios, ya que el género del

bebé cambia también. No obstante, en español se mantiene el pronombre masculino, ya que "bebé" es un sustantivo invariable en masculino.

La solución más clara es sustituir "bebé" por "criatura", de forma que la oración quede de este modo: "Sostuvo a la criatura en sus manos y le cantó hasta dejarla en manos de los dioses". Así no habría ninguna incoherencia, independientemente del personaje con el que se jugara.

Personaje	Español	Inglés
Yelmo de la impiedad	<b>Un hombre</b> sin fe es <b>un hombre</b> al que hay que vigilar.	A <b>man</b> without faith is a <b>man</b> worth keeping an eye on.

En este ejemplo, se observa una descripción de un yelmo. En ella se usa la ya recurrente palabra en este videojuego: "hombre", esta vez tanto en el original como en la traducción. Cuando una mujer que, además juega con un personaje femenino, se encuentra algo de esta índole, puede pensar que las únicas personas peligrosas e importantes son los hombres. No es necesario repetir tanto esta palabra, sobre todo cuando no encontramos nada parecido con la palabra "mujer". Como comentaban las autoras citadas en el marco teórico, lo normal es el hombre, mientras que la mujer siempre se relega a un segundo plano.

La forma más evidente de resolver esta superioridad masculina en el lenguaje es, precisamente, evitar el uso de esta palabra cuando hablamos de una generalización. Si, tanto en el original como en



*Ilustración 15 Yelmo de la impiedad*

la traducción, se empleara "someone", o "alguien", se evitaría el masculino genérico: "Alguien sin fe es alguien a quien hay que vigilar".



Personaje	Español	Inglés
Aspasia	[...] y la hemos usado para sustituir al oráculo de Delfos, <b>el más respetado</b> de todo el mundo griego.	[...] and we have used it to replace the Oracle of Delphi, <b>the most trusted person</b> in all the Greek world.

Este uso del masculino genérico cambia el sentido de la oración original. Si uno se fija, lo que dice el original es que el oráculo de Delfos es la persona más respetada del mundo griego, mientras que en la traducción se entiende que es el oráculo más respetado.

Considero que hubiera sido más apropiado mantener el sustantivo de “persona”, para mantener el significado original, de forma que la oración fuera: “[...] y la hemos usado para sustituir al oráculo de Delfos, la persona más respetada de todo el mundo griego”.

Personaje	Español	Inglés
Brásidas	<b>Un buen soldado</b> actúa cuando se le ordena. <b>Uno</b> excelente va dos pasos por delante.	A good soldier acts when <b>he's</b> told. A great one is two steps ahead.



Ilustración 16 Captura de pantalla de Assassin's Creed Odyssey (masculino genérico singular)

En este ejemplo, tanto en inglés como en español se hace uso del masculino genérico. Brásidas, un comandante espartano, tras hacer su aparición, da las gracias a Cassandra por haber salvado a unos inocentes que se podrían haber quedado atrapados en un incendio. Para ello, habla de cómo es “un buen soldado” y cómo es “un (soldado) excelente”. La persona que juegue, que ha elegido a Cassandra, puede confundirse con esta oración. ¿Entonces, es Cassandra una buena soldado? ¿O al ser mujer, no entra en esta definición?

Una buena forma de solucionar esto sería reformulando la oración de la siguiente forma: “Si actúas cuando se te ordena, eres respetable como soldado. Si vas dos pasos por delante, eres excelente”.

### 3.3 Femenino genérico

A pesar de que el mecanismo gramatical propio del español es el masculino genérico, en este videojuego encontramos casos de femenino genérico, tanto en plural como en singular. Aunque es cierto que es muy probable que su uso haya sido involuntario y sean incluso errores de traducción, es positivo que se vean ejemplos como los que se van a mostrar a continuación.

No se puede pasar al análisis de los ejemplos sin tener en cuenta un factor, no obstante: el femenino genérico se percibe como un posible error, un desliz, y no algo hecho adrede, en la mayoría de los casos. Por otro lado, el masculino genérico, de nuevo, se percibe como la normalidad, y es difícil ver los errores o problemas que conlleva. Una vez más, lo masculino es lo normal, mientras que lo femenino es extraño y erróneo.

Personaje	Español	Inglés
PNJ	Incluso tengo cosas para <b>las mercenarias</b> como tú.	Even <b>mercenaries</b> like you can find something.

Esta oración la dice un vendedor, en cuanto le preguntamos qué tipo de artículos tiene a la venta. En el original, el sustantivo no tiene ningún tipo de marca de género, por lo que parece que lo lógico hubiese sido traducirlo con un masculino

genérico. No obstante, se ha tomado la decisión de traducirlo por un femenino genérico, de forma que lo normal, lo general, es lo femenino. Se duda aquí de que tenga cosas para los mercenarios, o si solo tiene para las mercenarias.

En el caso de querer borrar esa marca de género para evitar las confusiones que pueda acarrear, lo ideal sería sustituir la palabra “mercenarias” por “mishios”, otra de las denominaciones a esta profesión que abunda en el videojuego. Así, la oración sería: “Incluso tengo cosas para mishios como tú”.

<b>Personaje</b>	<b>Español</b>	<b>Inglés</b>
Perictione	Yo me quedo con <b>las</b> que no pueden luchar.	I'll stay with <b>those</b> who can't fight.

Este ejemplo es especialmente interesante porque se cae en un femenino genérico sin quererlo. En esta escena, nos encontramos en un pueblo lleno de mujeres, que no tienen un grupo armado de hombres, puesto que han partido a la guerra. Las mujeres capaces de luchar han formado una pequeña milicia, pero se sobreentiende que las personas que no pueden luchar no son mujeres: habrá niños y ancianos, u hombres que no puedan luchar. Posiblemente pensando que las mujeres eran las únicas en el pueblo, se crea un femenino genérico.

Si se quiere evitar la marca de género, se podría sustituir el pronombre “las” por un “quienes”, de la siguiente forma: “Yo me quedo con quienes no pueden luchar”.

Personaje	Español	Inglés
Bruja de Hécate	Nunca vi que nadie se quedara <b>calva</b> .	I've never seen anyone go bald!

En esta misión, una mujer, autoproclamada alquimista, le da una poción de amor a una muchacha que quiere casarse con el hombre más popular de la isla. Al final, descubrimos que esa poción ha dejado calva a la muchacha, ya que la alquimista también quiere casarse con el hombre. Cuando se comentan los efectos del brebaje, la “bruja” dice que nadie se ha quedado “calva” antes. Si se observa el original, no tiene marca de género, no especifica si sus víctimas han sido mujeres u hombres, pero en la traducción parece que solo va contra las mujeres.

La forma de solucionar esta marca de género sería reformular la frase, para evitar el adjetivo, con algo como: “Nadie se había quedado sin pelo”.

Personaje	Español	Inglés
Zita	¿[...] cómo ser <b>una verdadera espartana</b> ?	[...] to behave as a <b>Spartan woman</b> should?
Kassandra	¿[...] enseñaré a Zófelas a ser <b>una espartana</b> de provecho.	[...] I'll train your daughter to be a <b>fine Spartan</b> .

En esta misión, la madre de Zófelas, una muchacha de Esparta, nos pide que enseñemos a su hija a comportarse como “una mujer espartana”, ya que ella quiere luchar, como sus hermanos, pero su madre considera que debe quedarse en casa. Esta premisa rompe la ideología machista de que la mujer está destinada a cuidar de la casa y la familia, mientras que los hombres van a la guerra.

En el original, con la respuesta de Kassandra, en la que omite el “woman”, se intuye que Kassandra, una mujer guerrera, no va a cumplir el cometido de la madre, y seguramente apoye la visión de la muchacha. No obstante, al mantener la marca de género en la respuesta en la traducción, junto con la omisión del sustantivo “mujer” en la pregunta de Zita, se pierde ese significado.

Lo ideal sería mantener el sustantivo “mujer” en la primera intervención, y, en la respuesta de *Kassandra*, eliminar cualquier marca de género, para salvar la respuesta con ese tono feminista de *Kassandra*: “¿[...] cómo ser **una mujer espartana?**” / “¿[...] enseñaré a *Zófelas* a ser **alguien de Esparta** de provecho”.

### 3.4 Referencias a la protagonista en masculino

Como se explica anteriormente, se ha jugado este videojuego escogiendo la protagonista mujer, *Kassandra*. En ocasiones, tanto los personajes no jugables como ella misma, se refieren a ella en masculino. A continuación, se verán unos ejemplos.

Personaje	Español	Inglés
Febe	¡Eres mi <b>ídolo!</b>	You're <b>a hero!</b>

En este caso, vemos que se ha cambiado el sustantivo del original a la traducción. Cabe la posibilidad de que se haya hecho esto para evitar la diferencia de género entre “héroe” y “heroína”, pero, realmente, “ídolo” también tiene la opción femenina de “ídola”. De hecho, en palabras de *Fundeu* (2012): “En la lengua juvenil y coloquial de algunos sitios se extiende el uso de «ídola», que no es censurable, aunque lo apropiado en los registros formales de la lengua es «el ídolo» [...]”. En este ejemplo, la emisora es *Febe*, una niña de, como mucho, 10 años, que admira mucho a *Kassandra* y sigue siendo muy infantil.

Sería perfectamente adecuado que usara, pues, la versión femenina del sustantivo, que suena más natural que la masculina en este caso: “¡Eres mi **ídola!**”.

<b>Personaje</b>	<b>Español</b>	<b>Inglés</b>
PNJ	<b>El portador</b> del águila.	The <b>Eagle Bearer</b> .

Esta oración la dice un personaje no jugable cualquiera, en una escena de combate. Seguramente por las circunstancias en las que aparece, sin subtítulos y con el sonido de la batalla de fondo, no se tuvo en cuenta la traducción del género, ya que no forma parte de las líneas de diálogo en sí. No obstante, no es difícil escuchar el error, y llama mucho la atención cuando jugamos con una protagonista mujer.

Es comprensible que, si el código del videojuego no permite que el texto se desdoble en esta parte para dar doble traducción según el género, sea complicado hallar una solución a este problema. No obstante, si se reformula la oración, se puede optar por una solución como: “¡El águila y su **misthios!**”, que, aunque suena menos natural, evitaría un error de género.

<b>Personaje</b>	<b>Español</b>	<b>Inglés</b>
Esténtor	Mis comandantes parecen contentos, <b>mercenario</b> .	I hear good things from my commanders, <b>mercenary</b> .

En esta escena, tras haber completado una serie de misiones que encarga Esténtor, un líder militar, nos felicita con la oración anterior. Como se puede observar, en la versión traducida, se llama a la protagonista “mercenario”, en masculino. Normalmente se llama “mercenaria” a la protagonista, y no se dan errores de género en un apelativo tan recurrente en este videojuego. No obstante, encontrar con un error así puede confundir a la persona que esté jugando.

Personaje	Español	Inglés
Barnabás	El Culto de Cosmos tiene ahora tres enemigos. Y <b>uno de ellos</b> lucha como Atenea...	The Cult of Kosmos now has three new enemies. And <b>one of them</b> fights like Athena...

En este ejemplo, se observa el uso de un masculino genérico plural, acompañado de una referencia a la protagonista en masculino. En el original, dado que los artículos indeterminados no tienen de marca de género, funciona perfectamente, pero en español se comete un error, ya que “enemigo” no es un sustantivo invariable, y existe “enemiga” en femenino.

Lo ideal sería desdoblarse en esta parte, pero, ya que en la mayoría de los casos no va a ser elección del traductor, se debe encontrar una solución alternativa, haciendo uso de un lenguaje neutro. Se podría, por ejemplo, reformular la oración, de forma que fuera: “El Culto de Cosmos tiene ahora tres enemigos. Y tú luchas como Atenea...”.

Personaje	Español	Inglés
Sócrates	¡ <b>Otro extranjero</b> ha derramado sangre en suelo sagrado, Sócrates!	Sokratres, <b>another foreigner</b> has spilled blood on sacred soil!

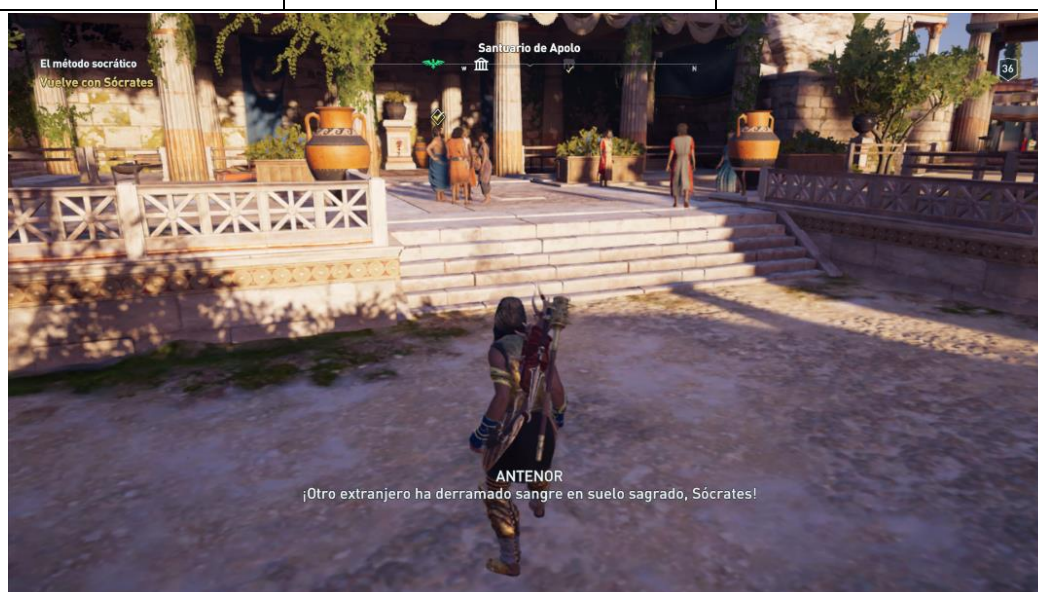


Ilustración 17 Captura de pantalla de "Assassin's Creed Odyssey" (error de género)

En esta misión, tenemos que decidir si liberamos o asesinamos a un hombre y, para llegar hasta él, tenemos que acabar con unos cuantos guardias. La misión se lleva a cabo en una isla que se considera sagrada y en la que está prohibido derramar sangre. Cuando Cassandra comete los asesinatos, es imposible que los ciudadanos no la vean. Aun así, en español se traduce “another foreigner” con un masculino genérico, que implica que no saben su género o piensan que es hombre.

Por lo tanto, lo ideal sería poder desdoblar la traducción de forma que, si se juega con Cassandra, se tenga un sustantivo en femenino. Si esto no fuera posible, lo ideal sería recurrir a una estrategia que neutralice el género, como: “¡Otra persona extranjera ha derramado sangre en suelo sagrado, Sócrates!”.

### 3.5 Referencias a la protagonista en femenino

En esta categoría se engloban la gran mayoría de ejemplos extraídos relacionados con el género de *Assassin's Creed Odyssey*, ya que la protagonista con la que se ha jugado es una mujer. A continuación, se darán algunos ejemplos.

Personaje	Español	Inglés
Markos	¡Así habla <b>una mujer de negocios!</b>	The true sign of a <b>woman</b> in business!

En esta escena, la despedida de Markos, el hombre que adoptó a la protagonista cuando era niña, si se elige la opción de darle la mano en lugar de un abrazo, Markos dice esto. Usa la expresión de “mujer de negocios”, algo que seguramente no existiera en la época en la que se basa el videojuego, pero que retrata a la perfección la actitud de Cassandra en ese momento.



<b>Personaje</b>	<b>Español</b>	<b>Inglés</b>
Auxesia	<b>Tranquila</b> , te recompensaré bien.	<b>Don't worry</b> , I'll reward you well.

Este ejemplo representa las diferencias en cuanto al género entre el español y el inglés. Como se observa, en inglés no hay nada que pueda incluir ningún tipo de marca de género, pero en español, al traducirlo por la expresión más común (en lugar de por un “No te preocupes...”), aparece el adjetivo “tranquila”, en femenino.

<b>Personaje</b>	<b>Español</b>	<b>Inglés</b>
Antusa	Quiero que vea de qué es capaz mi <b>nueva mercenaria</b> .	I want to put <b>the new muscle</b> I've acquired on show.

De nuevo, encontramos una versión original en la que no existe ninguna marca de género, pero una traducción en la que hay dos elementos con marca de género, un adjetivo y un sustantivo.

### **3.6 Estrategias de lenguaje neutro**

En ocasiones, ya se conscientemente o no, se emplean estrategias para neutralizar el lenguaje y evitar el uso de marcas de género específicas en las traducciones. De esta forma, se evita que el videojuego se dirija, lingüísticamente hablando, a solo un sector de la población, como hemos visto en algunos ejemplos anteriormente. En este apartado se dan algunos de los ejemplos extraídos del videojuego.

<b>Personaje</b>	<b>Español</b>	<b>Inglés</b>
El Cíclope	En toda mi vida había oído a <b>alguien</b> decir tantas chorradas sobre dioses.	I've never heard so much fucking god talk from <b>one man</b> in all my days.

En este ejemplo, se elimina una marca de género existente en el original, mediante un uso de pronombre neutro, como lo es “alguien”. De hecho, en este contexto en específico, no sería necesaria una estrategia neutralizadora, ya que en esta escena El Cíclope está torturando a un hombre, Barnabás, que no deja de hablarle de dioses.

<b>Personaje</b>	<b>Español</b>	<b>Inglés</b>
Mirrina	¡No, mi <b>criatura</b> !	No, my <b>baby</b> !

En uno de los apartados anteriores, se veía un ejemplo en el que se mantenía la traducción literal de “baby” por “bebé”, causando una referencia en masculino a la protagonista mujer. Se comentaba, del mismo modo, la posibilidad de usar “criatura” en lugar de “bebé”, para evitar las marcas de género. Como se puede observar, en este ejemplo se ha seguido precisamente esa estrategia.

<b>Personaje</b>	<b>Español</b>	<b>Inglés</b>
Nikolaos	Así que hoy hemos vencido gracias a ti.	So you are the <b>champion</b> who won us today.

En esta escena, posterior a una batalla que acabamos de ganar para Esparta, la protagonista habla con el general, que es su padre. En el original se usa la palabra “champion”, cuya traducción en español es “campeón” o “campeona”. En la versión traducida se consigue evitar este desdoblamiento del género mediante una reformulación de la oración y evitando el uso de este sustantivo.

Personaje	Español	Inglés
Deimos	El Artefacto va a descubrir quién es.	The Artifact will expose <b>them</b> .

Kassandra, en este momento del juego, se ha infiltrado en una reunión de El Culto de Cosmos. Deimos, el líder del Culto y su hermano, sabe que hay una persona traidora, infiltrada, y está decidido a averiguar quién es. En inglés se emplea el pronombre “them”, que se usa cuando no se sabe o no se quiere especificar el género de la persona, es decir, en lugar de “him” o “her”. En español, para mantener esta ausencia de marca de género, se reformula la oración.

### 3.7 Elementos con perspectiva de género

Durante el juego nos encontramos algunos elementos que se han incluido conscientemente, que dan una perspectiva feminista al videojuego y rompen la tradición de mantener la realidad histórica, para que las mujeres tengan más importancia. A continuación, se dan algunos ejemplos.



*Ilustración 18 Captura de pantalla de "Assassin's Creed Odyssey" en la que se aprecia una mujer siendo la líder de los aldeanos*

Como se observa en esta captura de pantalla, en una de las misiones secundarias, unos aldeanos nos piden ayuda. La portavoz de los aldeanos, la líder, es una mujer anciana, algo que llama la atención, ya que, en Grecia, lo normal hubiera sido que fuera un hombre.



Ilustración 19 Captura de pantalla de "Assassin's Creed Odyssey" en la que aparece el menú del barco con sus lugartenientes

Durante el juego, la protagonista llega a ser capitana de un barco. La tripulación del mismo es completamente personalizable, hasta el punto que se puede llenar la tripulación de lugartenientes mujeres y de marineras, como se muestra en la captura de pantalla anterior.

Personaje	Español	Inglés
Dolio	[...] y no podemos prescindir de más hombres.	[...] and we can't spare any more men at this time.
Kassandra	A veces no queda más remedio que mandar mujeres.	Sometimes you're better sending a woman, anyway.

En esta misión, Dolio le encarga a Kassandra la tarea de ir a matar a un mercenario, ya que no le gustan los mercenarios. Kassandra le pregunta que, entonces, por qué la manda a ella, una mercenaria, y Dolio responde que ya ha perdido a dos tropas en el intento, y que ya no puede perder más "hombres". La respuesta de Kassandra, es, cuanto menos, feminista y, de hecho, parece algo que una mujer de nuestro siglo podría decir.

Personaje	Español	Inglés
Barnabás	Las mareas no esperan a <b>hombre ni mujer.</b>	The tides wait for <b>neither man nor woman.</b>

En esta escena, Barnabás, el dueño del barco del que Kassandra se vuelve capitana, urge a la protagonista a zarpar cuanto antes, y le dice la oración que aparece en este ejemplo. Como se observa, tanto en inglés como en español se usan los dos géneros (desde un punto de vista binarista), para no caer en una expresión machista. Esto se hace con intención de incluir a todo tipo de jugador, pero no se tiene en cuenta a aquellas personas que no se identifiquen como hombre ni como mujer, como las personas no binarias.

Lo correcto sería traducir con todos los tipos de jugadores en mente, pertenezcan o no a los géneros que se entienden como tradicionales. Para esto, se podría traducir este ejemplo como: “Las mareas no esperan a **nadie**”.

### 3.8 Insultos y elementos machistas

Como persona criada como mujer, y como jugadora, he ido detectando ciertos elementos, sobre todo lingüísticos, mientras jugaba, que he considerado ofensivos o incluso machistas. Esos elementos, junto a los insultos que he extraído, son suficientes para provocar una reacción negativa en una persona conocedora o familiar con la teoría feminista. En este apartado se muestran algunos ejemplos.

Personaje	Español	Inglés
Licino	(Si es Kassandra) ¿Tiene nombre mi <b>adorable salvadora?</b>  (Si es Alexios) ¿Tiene nombre mi <b>apuesto salvador?</b>	So... does my <b>enchanted rescuer</b> have a name?

En esta misión salvamos a un hombre y lo llevamos hasta su casa a lomos de nuestro caballo. El hombre, Licino, se enamora de quien le ha salvado, sea *Kassandra* o *Alexios*, la versión masculina del protagonista. Lo que llama la atención es que en español se cambia el adjetivo que usa, según el género del avatar. Que un hombre, escuálido y poeta, se refiera a *Kassandra*, una mercenaria de metro ochenta y muchos músculos, como “adorable”, pero a *Alexios*, un mercenario con las mismas características físicas, como “apuesto”, infravalora a *Kassandra*.

Hay diferencias de connotación entre un adjetivo y otro, y no es necesario cambiar el “apuesto” a la hora de referirnos a una mujer, ya que una mujer puede ser “apuesta”. Se podría, incluso, optar por el adjetivo que se usa en el original, y traducir por “encantador” o “encantadora”.

<b>Personaje</b>	<b>Español</b>	<b>Inglés</b>
El Pulpo	Somos las putas olas.	We are the fucking waves.

Esta oración que incluye lenguaje soez aparece en una carta escrita por *El Pulpo*, un miembro del Culto de *Cosmos*. Todas las personas pertenecientes a esta rama del Culto, los Dioses del Egeo, se despiden con la frase de “Somos las olas” y *El Pulpo* añade la maldición de su cosecha. Para maldecir, se traduce “fucking” en inglés por “putas” en castellano.

Como comentaba *Judit Tur* (2018), lo ideal sería evitar aquellos elementos del lenguaje soez que aluden a la libertad sexual de las mujeres, ya que en muy raras ocasiones forman los insultos machistas parte de la personalidad de un personaje. En este caso, *El Pulpo* es un marinero malhablado, pero no especialmente machista, por lo que, de la misma forma que dice “putas” podría decir “Somos las olas, joder”, o incluso “Somos las malditas olas”.

<b>Personaje</b>	<b>Español</b>	<b>Inglés</b>
Mikkos	No es muy habitual que en esta casa entre <b>una</b> <i>misthios</i> <b>bella</b> y capaz.	You know, it's not often a <b>beautiful</b> and capable <i>misthios</i> comes to this house.

En este ejemplo, como se veía anteriormente, aparece un adjetivo en español, “bella” (o “beautiful” en inglés), cuando jugamos con el personaje femenino, mientras que, si lo hacemos con el masculino, este adjetivo cambia a “apuesto” en español y “handsome” en inglés.

Esta distinción y cambio de adjetivos, que viene desde el original, no es necesaria. Se atribuye a la mujer un adjetivo que implica cierta delicadeza, mientras que al hombre uno que aporta una imagen de fortaleza. Sería perfectamente posible que a Alexios se le llamara bello, o a Cassandra apuesta.

### **3.9 Incoherencias o errores**

Cuando hay errores de concordancia de género, se generan incoherencias o errores que son difíciles de pasar por alto. En la gran mayoría de estos errores, es posible encontrar la causa en un uso del masculino genérico cuando el género no es masculino. A continuación, se muestran algunos ejemplos.

<b>Personaje</b>	<b>Español</b>	<b>Inglés</b>
Kassandra	Me he ocupado de <b>ellos</b> . De <b>todos</b> .	I dealt with <b>them</b> . All of <b>them</b> .

En esta misión secundaria, una mujer le pide a Kassandra que se encargue de unas cabras. La misión, pues, consiste simplemente en matar unas cuantas cabras. Cuando Kassandra vuelve a informar de su éxito a la mujer, le dice que se ha ocupado de “todos”. Se observa, pues, el uso de un masculino genérico erróneo, ya que “cabras” es femenino. Es posible que esta sea una línea de diálogo por defecto, que Kassandra dice cada vez que completa una misión de este estilo.

No obstante, como se ha comentado anteriormente, es mejor evitar el uso del masculino genérico, para evitar precisamente errores como el de este ejemplo. Se puede reformular la frase y traducirla por “Les he eliminado. Por completo”, pero, si se empieza a normalizar el uso de “elle” como pronombre neutro en español, se eliminarían muchos problemas.

Personaje	Inglés
Maestro de la prueba de resistencia	Pre-trial master of endurance



*Ilustración 20 Captura de pantalla de "Assassin's Creed Odyssey" en la que se aprecia un error lingüístico*

En esta misión, un hombre manda a Cassandra a pasar una serie de pruebas para comprobar si es digna de dar caza al minotauro. Las personas que dirigen la prueba son “maestros”, y los nombres que encabezan sus líneas de diálogo así lo indican. No obstante, cuando Cassandra llega al “Maestro” de la prueba de resistencia, se encuentra a una mujer. Se usa, pues, un masculino genérico que causa un error de género.

Se puede evitar el uso de un masculino genérico si recurrimos a un sustantivo que no tenga género, como “guía”, de forma que la traducción fuera: “Guía de la prueba de resistencia”.





Ilustración 21 Captura de pantalla de "Assassin's Creed Odyssey" en la que se ve que el personaje va a rescatar a una niña

Personaje	Español	Inglés
Kassandra	¡Salvaré a tu <b>hermano!</b>	I'll save your <b>brother!</b>

Una mujer le pide a Kassandra que salve a sus dos hijos, apresados por unos bandidos de la zona. Kassandra accede, y se dirige a la escena. En todo momento, tanto en las explicaciones de la misión como en las líneas de diálogo de los personajes, se habla de “hijos”, de “un hermano” y de “el otro hermano”. Así, sorprende cuando, al llegar al supuesto “hermano”, es una niña, es decir, su hermana. En inglés se habla todo el rato de “son” y de “brother”, así que no se trata de un error en la traducción, sino del original, o de una falta de atención en la fase de *testing*.

La mejor forma de haber corregido esto habría sido en la fase del control de calidad o *testing* en el original, ya que el traductor probablemente ni siquiera tuviera acceso a los gráficos para darse cuenta del error.

Personaje	Español	Inglés
Dimas	No eres <b>una mal ayudante</b> .	You aren't a half-bad assistant.

En este caso, se produce un error en la concordancia entre el adjetivo y el sustantivo de la oración. Con el supuesto de que se siguiese la técnica explicada por Judit Tur (2018), es decir, la identificación de fragmentos problemáticos en cuanto al género y el número, se puede suponer que se pasa por alto el género del adjetivo en este fragmento al traducir, ya que solo se concuerda el artículo indeterminado “una”, y no el adjetivo también, de forma que fuera “No eres **una**



*Ilustración 22 Captura de pantalla de "Assassin's Creed Odyssey" en la que se aprecia un error lingüístico*

**mala ayudante**".

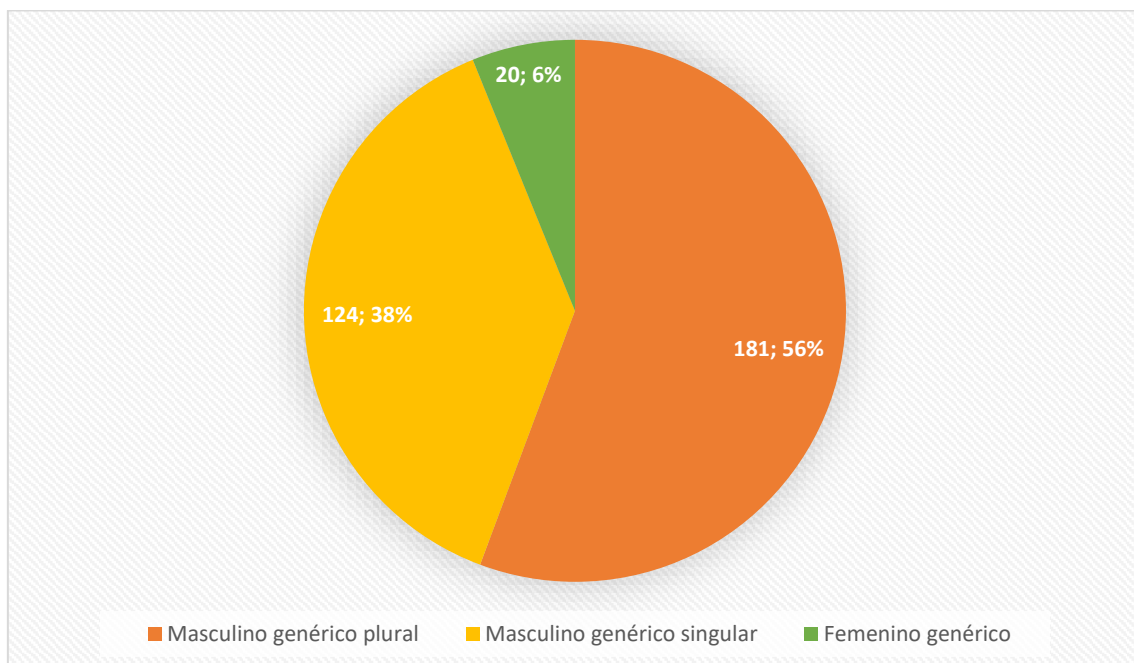
## 4 CONCLUSIONES

Como se va observando a lo largo de todo el marco teórico de este trabajo, el sesgo entre géneros afecta en varios sectores derivados de la industria de los videojuegos. La localización, que tiene un papel muy importante en este mercado debido a la globalización, no podía ser menos. El objetivo de este trabajo es analizar si, en un juego como este, en el que la persona que juega puede elegir el género del personaje principal, se presta atención al género en el ámbito lingüístico y si se recurre a estrategias que permitan el uso de un lenguaje neutro.

Se han extraído numerosos casos del trato del género del videojuego en el que se centra estudio. En total, son 1.229 casos. A continuación, se pasará a explicar las conclusiones que a las que se ha llegado tras el análisis de los mismos.

Por lo que respecta al uso de un género como genérico, está claro que en español el que más abunda es el masculino. No obstante, y como se ha visto en los ejemplos mostrados anteriormente, hay casos de femenino genérico en este videojuego.

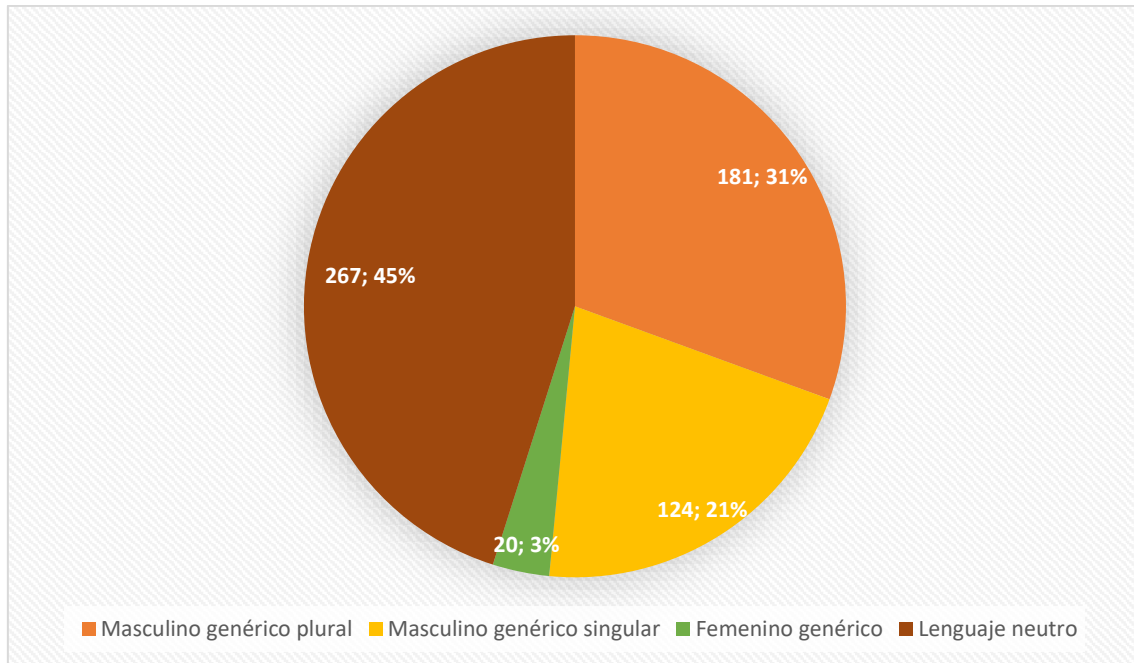
*Tabla 1 Uso de un género como genérico en el videojuego*



No obstante, como muestra el gráfico, el femenino genérico solo representa un 6% de los casos en los que se usa un género para marcar la mayoría, frente a un 94% de los casos del masculino genérico. Existe una predominancia clara de lo

masculino frente a lo femenino, una normalización de lo masculino y una exclusión de lo femenino, sobre todo si tenemos en cuenta que es muy probable que los casos de femenino genérico sean errores o despistes. En caso de que quisiéramos añadir el lenguaje neutro a esta cuantificación, se obtienen los siguientes resultados:

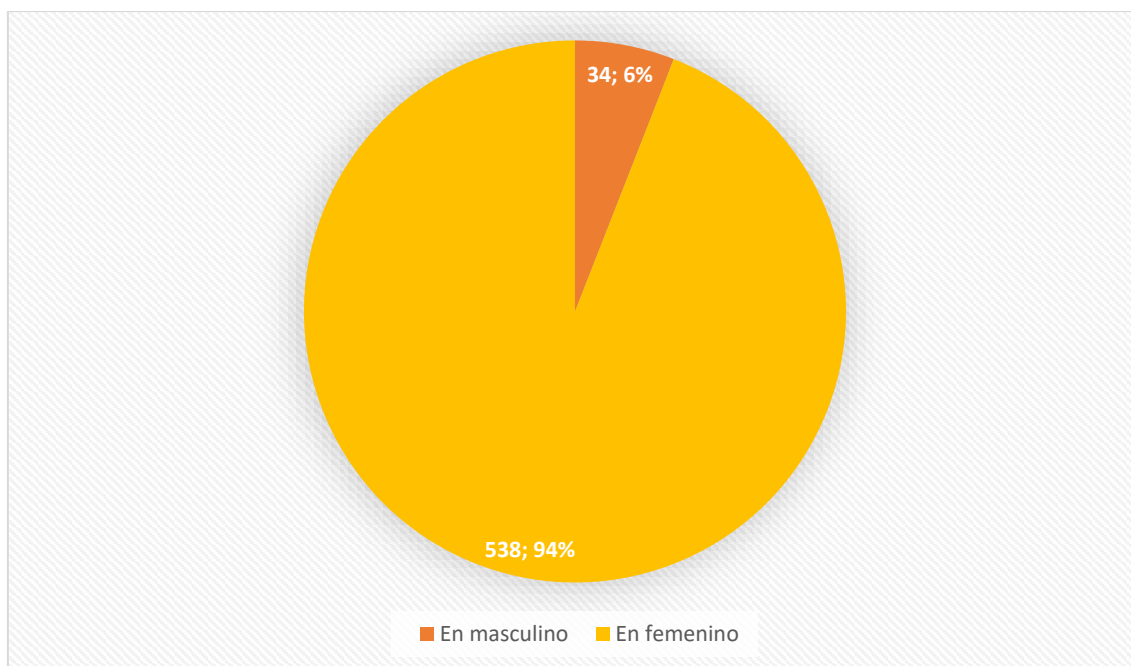
*Tabla 2 Uso de los diferentes géneros en el videojuego*



Sorprende el extenso uso del lenguaje neutro, aunque es difícil saber si se ha usado conscientemente para evitar el abuso del masculino genérico o de una forma completamente casual. En cualquier caso, no se puede negar que el lenguaje neutro representa un 45% de los casos en este gráfico. Aunque es preferible al masculino genérico, como planteaban diferentes autores anteriormente, sigue llamando la atención la escasa presencia en total del femenino genérico, apenas un 3%.

Algo que merece la pena analizar y comentar son las referencias al personaje protagonista, que, en este caso, ha sido *Kassandra*, la protagonista mujer. Se han recopilado los siguientes datos:

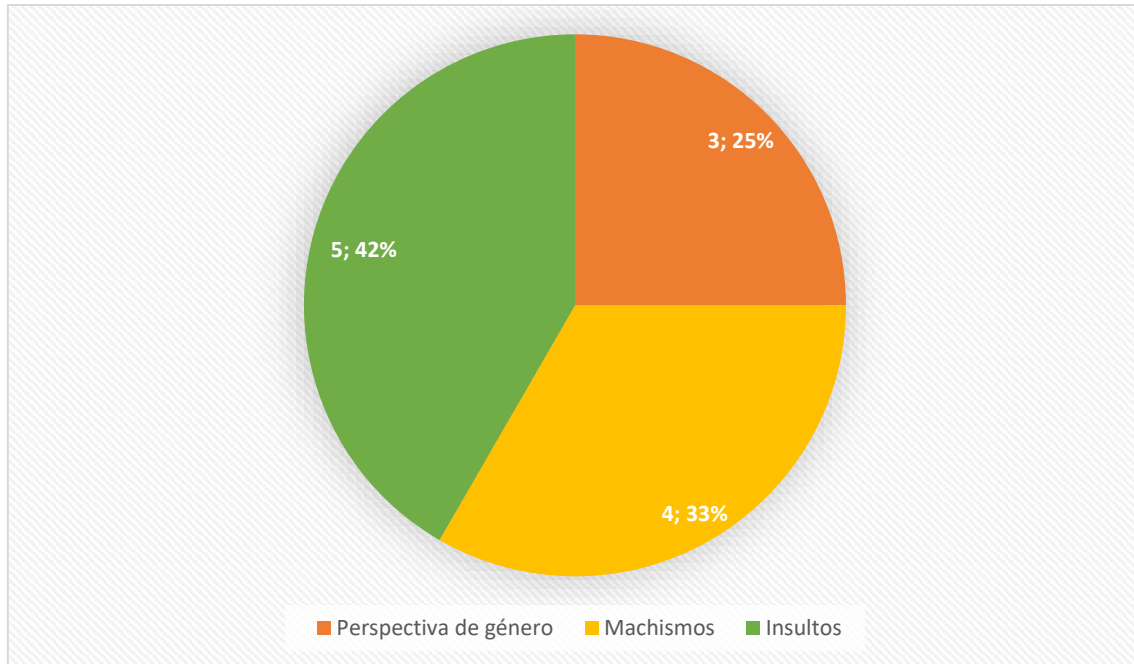
*Tabla 3 Referencias al personaje principal en su versión mujer en el videojuego según el género*



Como se puede comprobar en el gráfico, la mayoría de las veces que se habla de la protagonista se hace en femenino, con un total de 538 casos, o un 94%. No obstante, se presentan 34 casos, o un 6% del total, en los que se usa el masculino para hablar sobre o a la protagonista. Pese a que se trata de un número bastante bajo, en comparación con las referencias en femenino, lo ideal sería que este número se redujera todo lo posible, incluso llegando a cero, ya que se rompe la experiencia de juego cuando esto sucede.

Por otro lado, algo que es importante analizar es la presencia de elementos machistas y denigrantes frente a aquellos con perspectiva de género.

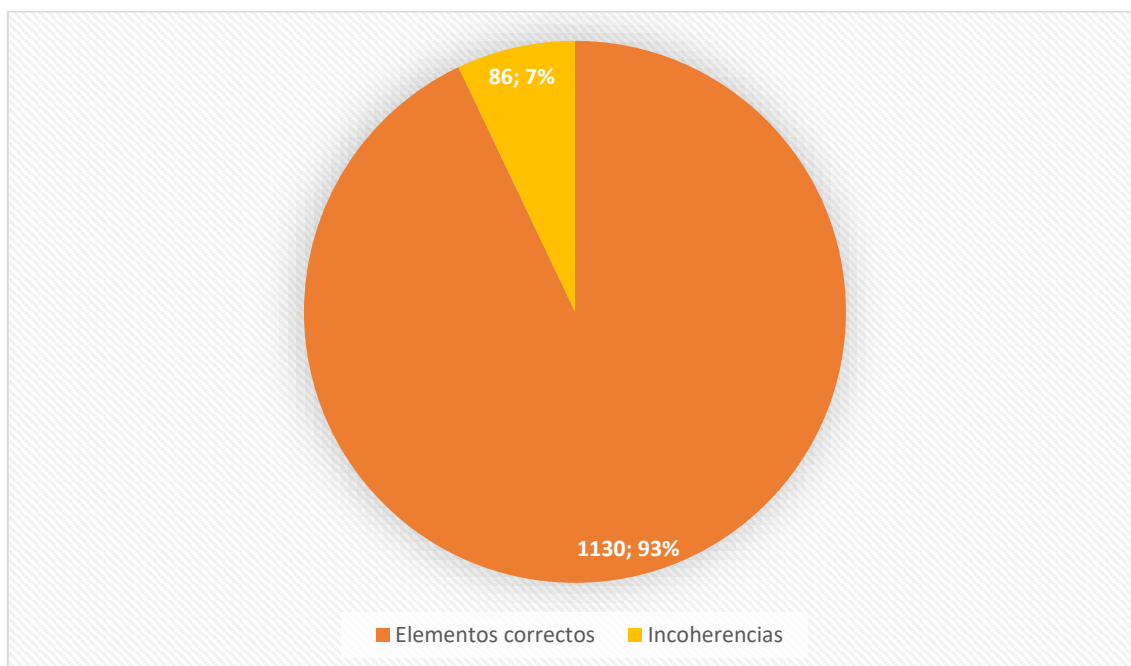
Tabla 4 Presencia de elementos machistas y denigrantes frente a los que tienen perspectiva de género



Los casos extraídos y clasificados en estas categorías no son muy numerosos, pero no se puede obviar el hecho de que, en total, se encuentra un 75% de casos con elementos machistas y denigrantes hacia la mujer, y solamente un 25% de casos con perspectiva de género. Como jugadora femenina, la presencia de estos elementos me hace sentir incómoda e interrumpe mi experiencia de juego.

Por último, es necesario mencionar la presencia de incoherencias en el trato del género. Para estos datos se tendrán en cuenta todas las categorías mencionadas anteriormente, a excepción de los elementos machistas, los insultos y los que tienen perspectiva de género. Por otro lado, para las incoherencias se incluirán las referencias en masculino a la protagonista.

Tabla 5 Incoherencias en el trato del género presentes en el videojuego



En este gráfico se puede observar una presencia de un 7% de incoherencias o errores relacionados con el género. Puede parecer un número bajo, sobre todo si se tiene en cuenta que los usos correctos del género llegan a la cantidad de 1.130 casos. No obstante, una buena localización debería aspirar a reducir estos errores a cero, sobre todo en un videojuego como este, un juego AAA que se dirige a un amplio público, y debe pasar por una revisión exhaustiva.

Si un videojuego hecho especialmente para que la persona que juega pueda elegir entre un hombre o una mujer como personaje principal contiene este número de elementos lingüísticos puramente masculinos y, con ello, invisibiliza a la mujer, no es difícil imaginar cómo serán los videojuegos con protagonistas típicamente masculinos y tramas menos inclusivas.

Una persona que nace y se cría como mujer y se expone a videojuegos en los que no se la incluye en ningún aspecto: diseño de personajes, narrativa, tramas, lenguaje..., se acaba sintiendo como una extranjera no deseada dentro de este sector. Aunque es cierto que, en parte, la falta de mujeres en videojuegos puede deberse a la cultura de la sociedad (por ejemplo, que a una niña se le regale una muñeca, pero a un niño se le regale una consola), no es únicamente esta la culpable de esta distinción en las aficiones. Pongamos el ejemplo de una niña cuyos padres consideran que su género no importa y le regalan una consola. La niña intenta jugar

a videojuegos, pero al principio solo se encuentra con personajes masculinos, incluso dentro de los videojuegos más orientados a niños. Conforme crece y es consciente de su cuerpo, comprende la sexualización de la mujer en los videojuegos y las tramas que relegan a los personajes femeninos a ese papel de premio y recompensa. Además, cuando intenta comunicarse con otras personas que comparten su afición, suele recibir comentarios machistas como los que se han expuesto en este trabajo. No sería sorprendente que esta niña, ahora adolescente, acabara rechazando la idea de jugar a videojuegos, ya que todos los rincones del sector le han insistido a lo largo de su vida que ese no es su lugar.

La situación está cambiando y no es nada comparable con, sin ir muy lejos, la que había cuando yo era pequeña. Por ejemplo, en los primeros juegos de Pokémon a los que yo jugué, no se podía escoger el género de tu avatar y la mayoría de personas que te encontrabas en tu aventura eran hombres, pero hoy en día es totalmente diferente e inclusivo. No obstante, decir que este cambio, que ha tardado casi 20 años en llegar, es suficiente, no tendría ningún sentido. Como se expone en este trabajo, el sector de los videojuegos sigue siendo uno mayoritariamente masculino, e incluso juegos desarrollados específicamente para llegar a todos los géneros acaban metiendo la pata en algún aspecto. Queda mucho camino por delante y la localización de videojuegos puede desempeñar un papel muy importante en los años próximos, siempre que los profesionales se comprometan con este problema.

Es importante continuar teniendo en cuenta la neutralización del lenguaje a la hora de localizar videojuegos, al margen del género de estos. Si bien es cierto que el lenguaje no es el único medio para hacer que las mujeres se sientan bienvenidas en este sector, desempeña un papel especialmente importante y no debe quedar eclipsado por otros, como el diseño de personajes. Mediante el lenguaje inclusivo se puede dejar de centrar el discurso en un solo género e incluir no solo a la mujer, sino a personas no binarias, y así conseguir que el videojuego cumpla su función: que todo el mundo que decida jugar se divierta.

Además, no solo se debe contemplar esta necesidad de inclusión de la mujer en un plano de entretenimiento, sino también en uno laboral. De hecho, si las



personas de todos los géneros (incluidos los géneros no binarios) se vieran reflejadas en ellos mientras juegan, es muy posible que se viera un crecimiento en la diversidad de género en el sector, en contraste con el sesgo que existe en la actualidad, como se ha visto en este trabajo.

Para conseguir todo esto se debe concienciar tanto a las personas que juegan los videojuegos como a aquellas detrás del proceso de creación, entre las que se incluyen los localizadores.

## BIBLIOGRAFÍA

- Amores, María (Coord.). (2018). *¡Protesto! Videojuegos desde una perspectiva de género*. Madrid, España: Anait Games.
- AEVI (Asociación española de videojuegos) (2018). *La industria del videojuego en España: Anuario 2018*. España: Autor. Recuperado de: [http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2019/05/AEVI\\_Anuario\\_2018.pdf](http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2019/05/AEVI_Anuario_2018.pdf).
- Berens, Kate y Howard, Geoff (2001). *The rough guide to videogaming*. London, Reino Unido y Nueva York, Estados Unidos: Rugh Guides.
- Bytskevich, Elina y Tutone, Gabriel (2019). *Gender-inclusive language in games and its localization challenges*. Keywords Studios. Recuperado de: <https://www.w3.org/2018/12/games-workshop/slides/22-gender-inclusiveness-in-localization.pdf>.
- Calvo-Ferrer, J. y Méndez, R. (2017). *Videojuegos y [para]traducción: aproximación a la práctica localizadora*. Granada, España: Comares.
- Costa, Carmen y Piñeiro, Teresa (2014). *Estrategias de comunicación multimedia*. Barcelona, España: UOC.
- Donovan, Tristan (2010). *Replay: The History of Video Games*. Londres, Reino Unido: Yellow Ant.
- Esselink, Bert (2000). *A practical guide to localization*. Ámsterdam, Países Bajos y Filadelfia, Estados Unidos: John Benjamins.
- Fernández, Esther (2004). *Juventud y ocio: televisión, videojuegos y juguetes. Implicación familiar desde las primeras edades*. Dos Hermanas, España: Concejalía de Juventud del Ayuntamiento de Dos Hermanas.
- Frasca, Gonzalo (2001). *El videojuego: cibertexto y cajón de arena*. En alemany, Rafael y Chico Rico, Francismo (eds.) *XVIII Simposio de la SELGYC (Alicante 9-11 de septiembre 2010) Ciberliteratura y comparatismo* (pp. 25-38). Alicante, España: SELGYC. Recuperado

de <http://www.cervantesvirtual.com/obra/el-video-juego--cibertexto-y-cajon-de-arena/>.

Fuerte, Sara y Galisteo, Alberto (2015). ¿Qué son las aventuras gráficas? En *Grandes maestros de las aventuras gráficas* (pp. 23-43). Madrid, España: Síntesis.

García, Benjamín (2009). *Videojuegos: medio de ocio, cultura popular y recurso didáctico para la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas escolares* (Tesis doctoral). Madrid, España: Universidad Autónoma de Madrid. Recuperado de: [https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/3722/25737\\_garcia\\_gigante\\_benjamin.pdf](https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/3722/25737_garcia_gigante_benjamin.pdf).

Haddon, Leslie (1999). The Development of Interactive Games. En Mackay, H. y O'Sullivan, T. (eds.) *The Media Reader: Continuity and transformation* (pp. 305-327). Londres, Reino Unido: Sage.

Hjorth, Larissa (2011). The Histories of Gaming. En *Games and Gaming: an Introduction to New Media* (pp. 9-30). New York, Estados Unidos: Berg.

Howland, Geoff (1998). *Game Design: the essence of computer games*. Recuperado de: <https://web.archive.org/web/20040913082300/http://www.lupinegames.com/articles/essgames.htm>.

Juul, Jesper (2003). The game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness. En Copier, Marinka y Raessens, Joost (eds.) *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings* (pp. 30-45). Utrecht, Países Bajos: Utrecht University. Recuperado de <https://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>.

Juul, Jesper (2005). *Half-real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge y Londres, Reino Unido: MIT Press.

López, Isaac (2014). *¿Qué es un videojuego? Claves para entender el mayor fenómeno cultural del siglo XXI*. Sevilla, España: Ediciones Arcade.

- Mandelin, Clyde (2015). *The Legend of Zelda: First Quest*. Recuperado de: <https://legendsoflocalization.com/the-legend-of-zelda/first-quest/>.
- Mangiron, Carme y O'Hagan, Minako (2013). *Game Localization*. Ámsterdam y Filadelfia: John Benjamins.
- Martí, José (2010). *Marketing y videojuegos: product placement, in-game advertising y advertising*. Madrid, España: ESIC.
- Ministerio de Cultura y ACE Traductores (2010). *Libro blanco de la traducción editorial en España*. Madrid, España: Secretaría General Técnica del Ministerio de Cultura.
- Muñoz, Pablo (2017). *Localización de videojuegos*. Madrid, España: Síntesis.
- Murray, James Henry (1997). *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace*. Cambridge, Reino Unido: The MIT Press.
- Newman, James (2004). *Videogames*. Londres, Reino Unido: Routledge.
- Newman, James y Oram, Barney (2006). *Teaching Videogames*. Reino Unido: British Film Institute.
- Pérez, José Patricio (2015). *El modelo europeo de desarrollo de videojuegos*. Madrid, España: Síntesis.
- Quah, Chiew Kin (2006). *Translation and Technology*. Hampshire, Inglaterra: Palgrave Mcmillan.
- Sarkeesian, Anita (2013). *Damsel in Distress: Part 1 - Tropes vs Women in Video Games*. Recuperado de: [https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r\\_Q](https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r_Q).
- Sarkesian, Anita (2016). *Are Women Too Hard To Animate? Tropes vs Women in Video Games*. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=u64MGg3Hpp0>.
- Sioli, Fulvio, Minazzi, Fabio y Ballista, Andrea (2007). Audio localization for Language Service Providers. *Multilingual Localization: Getting Started Guide*, octubre/noviembre, 18-23. Recuperado de: <https://multilingual.com/downloads/screenSupp91.pdf>.

Tang, Li (2009). Preparing your Product for the Chinese Market. *Multilingual*, 102, 32-35.

Totilo, Stephen (2008). *Mirror's Edge Producer Found Sexed-Up Fan Version of Heroine Depressing*. Recuperado de: <http://www.mtv.com/news/2458174/mirrors-edge-producer-depressed-by-sexy-fan-verision-of-faith/>.

Todas Gamers (2020). *Gamergate - Nerfeadas Capítulo 4*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=b9D3tRUSTWg>.

Winter, David (1996). *Welcome to Pong: The Site of the First Video Game*. Recuperado de: <http://www.pong-story.com/intro.htm>.

## ANEXO

### Masculino genérico en plural

1. [Victoria] En la lanza aparece el ADN de **dos individuos** diferentes.
2. [Markos] **Los** misthios nunca llegan a tiempo.
3. [Elpenor] Conmigo no. Para mí. Son **empleados**. Ahora **exempleados**.
4. [Barnabás] **Muchos** dicen tener sangre de dioses en sus venas.
5. [Kassandra] No **todos** somos **malos**.
6. [Kassandra] Es una buena ocasión para ver tu barco y a **tus hombres** en acción.
7. [Barnabás] Perdí **un par de hombres buenos** por culpa de esos piratas.
8. [Misión] ¿Qué sucios acuerdos han alcanzado **estos mercaderes** para mostrarse tan **osados** en nuestras aguas?
9. [Ropa] (Pteruges ateniense) **Los pobres muchachos** que luchen al frente de la falange ateniense necesitan ser ágiles y **rápidos**.
10. [Barco, características] ... resistencia de **los remeros**.
11. [Esténtor] Tuvo dos **hijos**, y **ambos** murieron.
12. [Esténtor] Con **vosotros** siempre es igual.
13. [Esténtor] Sin embargo, si matas a **sus hombres**...
14. [Esténtor] **Los soldados** necesitan su paga.
15. [Dolio] **El responsable** es **un temerario**...
16. [Kassandra] **Soldados** profesionales **masacrados** por un hombre.
17. [Kassandra] No seáis **necios**.
18. [Kassandra] ... civiles **famélicos**...
19. [Dolio] ¿Encontraste a **los responsables**?
20. [Kassandra] Encontré suministros y **megáricos hambrientos**.
21. [Yelmo de Démeter] ... a **los** que se ponen
22. [Mensaje del juego] **Algunos enemigos**...
23. [Kassandra] Odesa contrató a **otros mercenarios**...
24. [Carta] ...me ha costado **muchos hombres**...
25. [Kassandra] ...**otros mercenarios**...

26. [Odesa] ...**un mercenario**...
27. [Odesa] ...**los mismos**...
28. [Sacerdote] Solo **los elegidos** por la luz de Apolo pueden entrar.
29. [Misión] Un político aliado aprovechó su influencia y la ayuda de **unos mercenarios** para intentar liberarlo.
30. [NPC] A **los depravados** les gusta mirar.
31. [Sotera] ... secretos ocultos en los corazones de **los hombres**.
32. [La Quimera] Mientras que **otros**...
33. [Kassandra] Seguro que **los** encuentro.
34. [Kassandra] ¿Reconociste a **los** responsables?
35. [Kassandra] **Algunos mercenarios** no somos canallas.
36. [Misión] frente a **los hombres** y las bestias
37. [NPC] Yo no lo sé, pero **esos hombres** están convencidos.
38. [Arma] **los guerreros** a caballo...
39. [Kassandra] ¡Explota a **vuestros hijos** para conseguir simpatías!
40. [Idía] Amenaza con ir a por **nuestros niños**.
41. [Kassandra] ... a **los niños**
42. [NPC] Les he dicho a **los niños**...
43. [Matón] ¡Calla! Encontraremos a **todos tus queridos niños**. Nos pagarán muy bien por **ellos**.
44. [Arma] (Espada corta) **Aquellos acostumbrados** al cuerpo a cuerpo...
45. [NPC] Pero él y **muchos de sus hombres** perecieron.
46. [Mercenarios] (Harmótoe la Aguda) **Los mercenarios** tenían fama de **tontos**...
47. [Agapio] No **todos los mercenarios**...
48. [Mirrina] Un linaje de **héroes fabulosos**.
49. [Arma] (Espada ceremonial) bendecirán a **los devotos**...
50. [Denóstenes] Tal vez no tenga permiso para asignar esta misión a **nuestros hombres**.
51. [NPC] Ha habido **exiliados**...

52. [Carta] (Brisón a su madre) van a por **los artistas**, y tú eres la más conocida...
53. [Roxana] Donde **tantos guerreros** acuden a morir.
54. [Heródoto] Habla con **ellos**.
55. [Kassandra] Actúa por interés pues al retirar a sus **hombres** los salvaría.
56. [Aspasia] ...endurece a **todos**
57. [Pericles] Me aseguraré de informar a **mis hombres**.
58. Xenia] **Todos los** esclavistas... **Los** mandaré como **esclavos**.
59. [Kassandra] ¿**Los** piratas no erais esclavistas?
60. [Xenia] ...nos toman a **todos** por **asesinos**.
61. [Xenia] ...has matado a **algunos** de mis **hombres**.
62. [Kassandra] No sabía que tenías una lista de **mercenarios preferidos**.
63. [NPC] Sófanes traicionó a sus **hombres** por dracmas.
64. [Mercenario] (Eco la Poderosa) **todos los hombres** de su pueblo [...] decidió buscar **hombres** que no pudieran rechazarla.
65. [Crisis] ¡**Más locos** siguiendo al mayor de todos ellos!
66. [Sóstrato] Busca una fila larga de **enfermos**.
67. [Sacerdote] Llegaron **muchos atenienses enfermos**, y **pocos** han vuelto.
68. [NPC] Tengo órdenes estrictas de no hablar con **mercenarios**.
69. [NPC] o **bebés heridos**
70. [Kassandra] ¿Yacen con **sirvientes** todos los sacerdotes del santuario?
71. [Kassandra] **Amigos poderosos**
72. [Armadura] (Peto de acero oscuro) **Los** que lo hicieron se han vuelto **locos**...
73. [Mercenario] (Pantariste la Fuego Lento) **Los incrédulos** que se burlaban...
74. [NPC] ... por si nos oyen sus **hombres**...
75. [Yelmo] (Yelmo de **bruto**) ... para **guerreros primarios y sencillos**.
76. [NPC] **Los hombres** del Mercader...
77. [Brásidas] Arrestamos a sus mejores **hombres**.



78. [El Mercader] ¿Matando a mis **hombres**?
79. [Culto] (El Mercader) Sus **brutos** mandaban.
80. [Antusa] Que **todos** vean que es un cobarde.
81. [Baro] **Hombres** del Mercader.
82. [NPC] No recibimos bien a **los mercenarios**.
83. [Kira] Podarces y sus **hombres**...
84. [Kira] No descansará hasta ver **muertos** a sus **adversarios**.
85. [Kira] encarga a **los soldados** atenienses
86. [Kira] Con **un** polemarca y un puñado de **hombres**.
87. [Taletas] Mataron a **los** generales. Quedamos solo **unos pocos**...
88. [Kassandra] **Todos** perdimos a alguien en la guerra.
89. [Kira] Y lloraremos a **todos** más tarde.
90. [Sócrates] Si **un hombre** mata a **otro** para salvar a **muchos**...
91. [Sócrates] **Muchos** dirían que...
92. [Obelia] Me decido al negocio de traicionar a **los mercenarios**.
93. [Kassandra] Podarces es de **ellos**, Barnabás. De **los** que persiguen a mi familia.
94. [Barnabás] Podarces mandó sus **hombres** a la granja y sacaron a **los niños** de sus camas.
95. [Barnabás] ... con los cadáveres de sus **hijos**.
96. [Misión] Contrato **mercenarios** fuertes.
97. [Kira] Pero ahora eres el general de esos **hombres**...
98. [Talates] Ahora mismo tengo a mis **hombres** en la playa...
99. [Kira] Me criaron **cazadores, guerreros solitarios y mercenarios** como tú. **Ellos** son mi familia ahora.
100. [Barnabás] Tú y **otros muchos** en Delos.
101. [Kassandra] ... **los** que lucharon por ti. Te necesitan **ellos**, no los dioses.
102. [Kira] Me necesitan, igual que yo a **ellos**.
103. [Kira] Vamos a celebrarlo con **ellos**.

104. [Kassandra] ... **otros** que merecen vivir más que yo.
105. [Hipócrates] **Ricos**, pobres, **reyes** o **granjeros**...
106. [Hipócrates] **Muchos** mueren en sus propios excrementos.
107. [Hipócrates] Hay **fanáticos** en las calles.
108. [Kassandra] ¿Qué **fanáticos**?
109. [Cleón] **Amigos**, sé de vuestra ira.
110. [Cleón] ¡Seremos **temidos** de nuevo!
111. [Sócrates] **Los** que no han muerto por culpa de la plaga están **desbocados**.
112. [Kassandra] Les oiré pedir clemencia a **todos** antes de matarlos.
113. [Skoura] ... no quedan **héroes** de la arena. A **los espectadores** les dan igual **los auténticos guerreros**.
114. [Skoura] Aquí no hay **esclavos** ni delincuentes **desventurados**. Solo **guerreros** con ganas de...
115. [Circe] Mis **súbditos** están **hambrientos**.
116. [Kassandra] Que **algunos** querrían usar ese poder para sí.
117. [Mirrina] Tus ancestros siempre han sido un estorbo para **ellos**.
118. [Yelmo] (de Paros) **Los soldados** de Paros reciben este yelmo...
119. [Aspasia] Son sus mejores **asesinos**.
120. [Kassandra] ¿Y si me encargo de **los hombres** del Culto...?
121. [Culto] ... y sus **sanguinarios mercenarios**.
122. [Hedoné] Solo yo tengo permiso para hablar con **extraños**.
123. [Kassandra] ... sin saber si volveré a **verlos**.
124. [Kassandra] El vino gusta a **todos**.
125. [Markos] Llegó una plaga de Kausos y **muchos** murieron.
126. [Misión] **Interesados** en caza minotauro...
127. [Sandro] No se pueden enfrentar al Minotauro **guerreros legendarios**, ... ni **dioses o semidioses legítimos**.
128. [Kassandra] Hasta **los guerreros** sentimos miedo.
129. [Moris] **Los míos** son amables, **cariñosos** y un poco **cortitos**. Solo tengo que convencerlos de que...

130. [Moris] ¡Vale, **chicos!**
131. [Alcmeón] Aquí solo descansan **los mejores. Los héroes.**
132. [Sandro] Engañan a **héroes** que vienen...
133. [Kassandra] ¿**Cuántos hombres** han muerto por culpa...?
134. [Skoura] Actualmente hay cinco **campeones...**
135. [Skoura] Tendrás que derrotar**los** a **todos.**
136. [Brazos] (Guanteletes de luchador de la arena) Solo **los** mejores **guerreros** del mundo son **dignos** de ellos.
137. [Ardos] sus **hombres** salieron corriendo. Sus **hombres**, pero no mi pater.
138. [Macario] Y cualquier **hombre** daría de buen grado la vida por su ciudad, sus **compañeros** y sus **hijos.**
139. [Macario] ... pero el escudo es fundamental para proteger a sus **hermanos...**
140. [Calibos] ¡**Chicos**, nos espera una gran noche!
141. [Calibos] **Chicos**, llevemos esto a la playa.
142. [Kassandra] Fueron dos **los niños condenados** ese día.
143. [Pausinas] No me agrada entrenar a **niños** para que maten a **campesinos.**
144. [Pausinas] Recién **nacidos arrojados** a los lobos...
145. [Tuya] Lilea tiene tradición teatral, aunque no somos **famosos** por luchar.
146. [Berse] Quizás no seamos como **los guerreros** con los que te codeas, pero sabemos matar.
147. [Esténtor] Hay cuatro **campeones beocios** luchando para Atenas. ¿Podrás matar**los**?
148. [Hipócrates] Si le ayudo, seguirá hiriendo a **otros.**
149. [Kassandra] Te he visto salvar a **muchos** de un paseo por el Estigia.
150. [Objeto] (Documento) Para celebrar sus victorias, **los campeones** van con sus amantes...
151. [Praxila] Si solo vivimos para **los demás**, ¿qué objeto tiene la vida?
152. [Kassandra] Seguro que encuentran tiempo para curar a **los chicos.**

153. [Drakios] ¡**Guerreros!** ¡**Héroes!** ¡**Mercenarios** de todo tipo
154. [Drakios] La batalla de las cien manos atrae a **guerreros** de las cuatro esquinas...
155. [Drakios] solo **los** mejor **entrenados** pueden aspirar a la gloria.
156. [Drakios] tendrás la oportunidad de medirte con **los** mejores.
157. [Kassandra] ... me encantaría reunirme con **ellos**...
158. [Drakios] ... está entre **los** mejor **valorados** de **nuestros** contendientes.
159. [NPC] **Los** jóvenes solo pensáis con lo que tenéis entre las piernas, como ella.
160. [Kassandra] ¿Y conoceré a tus **hermanos**?
161. [Epi] Solo **aquellos** que poseen la visión interior, regalo de los dioses primordiales, serán **dignos** de emplear...
162. [Deimos] La suya, la tuya y la de **todos** tus **amigos**.
163. [Deimos] Siempre jugando a **los héroes**.
164. [Brásidas] Por una vez, va a luchar con sus **hombres**.
165. [Pitia] **Algunos** cayeron **seducidos** en los retorcidos brazos del caos.
166. [NPC] Tiene un don para que **otros** hagan lo que él no quiere hacer. Además, prefiere que **esos otros** sean **atractivos**, qué predecible.
167. [Teodoro] Te marchaste para escribir, explorar y hacer **amigos**...
168. [Kassandra] No hay **muchos** que disfruten tanto de lo ignoto como tú.
169. [Megacles] Sin **esos hombres**, habrá que preparar a **los aldeanos** para el combate.
170. [Kassandra] Podrías navegar con **nosotros** en la Adrastea.
171. [NPC] Entre **los hombres** que se han ido y **los** que han muerto...
172. [NPC] El comandante es un bruto, y sus **hombres, unos asesinos**.

## Masculino genérico en singular

1. [Nikolaos] **Un soldado** se mantiene firme.
2. [Sacerdotisa] ¡Envíanos a **un campeón!** ¡Alguien **digno** de tu lanza!
3. [Kassandra] ¿Para qué buscas **un campeón?**
4. [Sacerdotisa] ¡Necesito alguien **digno** de ganar la lanza de Céfalo!
5. [Markos] Puede que algún día necesite a **otro ayudante**.
6. [Ropa] (Ropa de viaje) En los viajes largos, **el viajero** tiene que estar **preparado**.
7. [Ropa] (Peto de mercenario) Lo más probable es que **un mercenario** la adquiriese.
8. [Cinturón de Ares] Ares concederá su sanguinaria bendición **al soldado...**
9. [Esténtor] **Uno** no ve a Nikolaos sin más.
10. [Kassandra] ¿Por qué quieres que eso lo haga **un mercenario?**
11. [Kassandra] Soldados profesionales masacrados por **un hombre**.
12. [Kassandra] **El responsable** de esto fue hacia el bosque.
13. [Objeto] [Emblema de Esténtor] Demuestra que **su portador** es leal
14. [Arma] [Hoja **de experto**] Solo **un** profesional podría fabricar una hoja así.
15. [Arma] [Hacha de berseker] ... **al enemigo**
16. [Botas de mercenario] **Un mercenario** no va a ningún lado...
17. [Misión] ...la ayuda de alguien **curtido...**
18. [Arma] ...sabrás que **su dueño** tenía clase.
19. [Kassandra] Hay una gran recompensa para **el mercenario** que pueda conseguir la cabeza del Lobo.
20. [Misión] Médico busca a alguien fuerte y **rápido**.
21. [Arma] **El soldado** que quiera alcanzar **al enemigo...**
22. [Armadura] Hace **al soldado** más noble e intimidante...
23. [Casco] **Cualquier guerrero**, incluso **desarmado...**
24. [Casco] (Máscara de misthios) ... esta máscara de **mercenario...**
25. [Kassandra] Esperemos que no, o enviarás a **otro mercenario** a por mí.

26. [Demios] **Uno de vosotros... es un traidor**
27. [Licaón] Si alguien es **impío** hasta el punto de...
28. [Kassandra] Si alguien es **exiliado**, ¿puede volver?
29. [NPC] Si lo hace será **castigado**.
30. [Misión] exigía la colaboración de **algún misthios habilidoso**.
31. [Matón] Cuando **un amante** sobrevive para ver **al otro**.
32. [Yelmo de **vencedor**]
33. [Cleón] ... se han confundido con **el bebé**.
34. [Arma] (Daga de **envenenador**)
35. [Roxana] Necesito a **un campeón**.
36. [Roxana] **Un competidor cansado** es un blanco fácil para **otro resistente**.
37. [Misión] Busco a **un mercenario**.
38. [Arma] (Maza saqueadora) Los restos son siempre para **el vencedor**.
39. [Yelmo] (Capucha de **mercenario**)
40. [Objeto] (Artefacto minoico) **El comprador adecuado** pagará...
41. [Brásidas] Luchas como **un espartano**.
42. [Arma] (Hoja de **experto**)
43. [Kassandra] Pudo haber venido aquí hace mucho tiempo, con **un bebé herido**.
1. Alexios dice lo mismo.
44. [Dimas] Típico pensamiento de **mercenario**.
45. [Timoxeno] Vino con **un bebé**.
46. [Kassandra] ... **bebé**...
47. [Kassandra] ... su **bebé**.
48. [Timoxeno] La mujer dejó la manta **del bebé**.
49. [Kassandra] La mujer de Esparta y su **bebé**...
50. [Kassandra] Dicen que llevaba **un bebé** consigo.
51. [Kassandra] ¿Era **suyo**?
52. [NPC] **El bebé** estaba al borde de la muerte cuando llegó.

53. [Kassandra] ¿Salvaste **al bebé**?
54. [NPC] ¡Trató de salvar **al bebé**!
55. [Mirrina] ¿Ha muerto mi **bebé**?
56. [NPC] Su **bebé**...
57. [Kassandra] Crisis se llevó **al bebé**.
58. [Kassandra] ... que **un bebé indefenso**...
59. [Misión] Ayuda **al bebé** que llora.
60. [Crisis] ... tu madre me trajo **al bebé**.
61. [Crisis] ¡El destino de **ese bebé** era mío!
62. [Kassandra] Pero solo era **un bebé**.
63. [Sócrates] ... lo que digo ofende a **uno**, pero le gusta **al otro**?
64. [Armadura] (Peto de **conquistador**)
65. [Kassandra] Parece la oración de **un niño**.
66. [NPC] ... tareas que requieren la atención de **un misthios**.
67. [NPC] Se asemejan más a **un mercader**.
68. [Brazos] (Brazales de **matón**)
69. [Bardas] Tú no eres **el misthios al** que mandé traer.
70. [NPC] Mejor yo que alguien menos **considerado**.
71. [Brásidas] nadie debería soportar semejante tragedia **solo**.
72. [Brazos] (Guanteletes espartanos) Pobre **del** que reciba un golpe.
73. [Cintura] (Pretina de **conquistador**) Es un dicho popular que **un guerrero** puede... pero solo **un conquistador** puede...
74. [Kassandra] Para poder luchar, **un soldado** necesita dos cosas.
75. [Kassandra] Pisadas ensangrentadas... de **niño**.
76. [Culto] [Carta] ... visita la Arena, ve un combate y contrata **al ganador**.
77. [Carta] ... contrata **un buen mercenario**.
78. [Sócrates] ... que tu vida vale más de la de **otro**?
79. [Arma] (Hoja de Trigénidas) su **portador** blande la hoja...
80. [Arma] (Espada de cibernetes) **Un capitán** necesita...

81. [Brazos] (Guanteletes de **héroe** de guerra **espartano**) **Todo espartano** sabe que es **un héroe**.
82. [NPC] ¡Os dije que tendríamos que haber alabado a **un dios extranjero!**
83. [Kassandra] **El** que no se haya escondido...
84. [Arsenio] ... en Pefka, **el héroe** siempre tiene razón.
85. [Arsenio] ¿Cómo es la vida de **un** misthios?
86. [Sandro] ... está deseando enfrentarse en combate a **un adversario adinerado**.
87. [Sandro] ... reservado para **el campeón** que mate a la bestia.
88. [NPC] Si sobrevives a la zambullida **del campeón**...
89. [Kassandra] **El guerrero** más hábil y más valiente en combate será quien...
90. [Armadura] (Torso del Minotauro) Al igual que **un niño** ignora que se convertirá en **héroe**, **el artesano** ignora que está fabricando una leyenda.
91. [Skoura] ... cada **uno** más **sanguinario** y **despiadado** que **el anterior**.
92. [Skoura] Elige a tu **adversario**.
93. [Brazos] (Guanteletes de **luchador** de la arena)
94. [Skoura] **Un guerrero** de la arena no disfruta de muchos privilegios...
95. [Skoura] ¿Tienes a alguien **cercano**?
96. [Macario] ¿Cómo es la vida de **un mercenario**?
97. [Macario] Y cualquier **hombre** daría de buen grado la vida por su ciudad...
98. [Macario] el yelmo y la lanza solo sirven para proteger a su **portador**...
99. [Zófetas] ¡Pero **un espartano** nunca corre!
100. [Zeuxo] Lo que **todo hombre** necesita en la víspera de la batalla.
101. [Kassandra] No parecen las heridas del arma blanca de **un hombre**.
102. [Mirrina] La agogé transforma **al niño** en **hombre**.
103. [Objeto] (Edicto real espartano) **Aquel** que porte este edicto...
104. [Kassandra] **Un buen guerrero** no necesita ayuda.
105. [Arma] (Espada de **héroe**) Todas las buenas odiseas comienzan con **un héroe** y una espada.



106. [Esfinge] Confío en que seas más fuerte que **el anterior**.
107. [Dafne] **un contendiente digno** de ser **un líder**.
108. [Kassandra] ¿**Un** líder?
109. [Kassandra] Ser **humano** consiste en querer encajar.
110. [Kassandra] Pensaba que aquí cada **luchador** iba a lo suyo.
111. [Drakios] **Los** que pagan exigen **un solo campeón**.
112. [Drakios] Roxana, solo puede haber **un campeón**...
113. [Leandro] ¡Pero solo puede haber **un vencedor**!
114. [Sócrates] En tiempos así, **el necio** mira atrás, y tú no lo eres.
115. [Rexénor] **Ningún hombre** es feliz antes de morir. Hasta entonces, no puede ser feliz, sino **afortunado**.
116. [Aspasia] Necesitamos a alguien **sabio** como **un filósofo** y **preclaro** como **un rey**.
117. [Heródoto] De todas formas, esperaba encontrarme con **algún conocido**...
118. [Arma] (Espada de estategos) **El usuario** de esta espada suele liderar vastos ejércitos.
119. [Alétheia] ... pero el cometido de **un guardián** es contenerlo...

### Referencias a la protagonista en masculino

1. [Barnabás] Anoto todo lo que puede ser de interés... para **un capitán intrépido**.
2. [Esténtor] No es un rasgo útil para **un mercenario**.
3. [Esténtor] Pero si has venido para ganar unos dracmas, **uno bueno** sí que me puede venir bien.
4. [Agapio] (Sobre Kassandra) Puede que aún haya alguien **digno** de confianza en Eubea.
5. [Opción] Soy como **cualquier mercenario**.
6. [Deimos] Me sé la historia, y no de boca de **mentirosos** como tú
7. [Deimos] SI he podido dar contigo, **el otro vástago perdido** de Nikolaos....
8. [Kassandra] Puede que tu "**campeón**" haya llegado.

9. [NPC] A **un** misthios de verdad... nunca le cuentan todo.
10. [NPC] Pareces mucho más inteligente que **el mercenario medio**.
11. [Timoxeno] Tú serías poco más que **un bebé**.
12. [Héctor] La reputación de **un** misthios lo es todo.
13. [Brásidas] Ser **espartano** es lo de menos.
14. [Carta] el rastro **al otro vástago** de la estirpe. Tráenoslo.
15. [NPC] ... **el extranjero** actuó por ignorancia...
16. [NPC] (Combate) ¡Morirás, **portador** del águila!
17. [Xenia] Ha de tenerla alguien **digno** de ella.
18. [Armadura] (de Pericles) ... como obsequio para **un campeón** de su confianza.
19. [Herrero] Oh, **un cliente**.
20. [Hexíone] Es una maravilla tener a **nuestro ídolo** caminando entre nosotros.
21. [NPC] ¡Y no hagas **el tonto** con ella!
22. [Arquídamo] Hablas con la confianza de **un niño** que no conoce la guerra.
23. [Alcón] No esperaba a **ningún mensajero** real.
24. [NPC] ¡**Un intruso!**
25. [Kassandra] ... pero tendrá dos o tres veces el tamaño de **un hombre**.
26. [Deimos] Tenía **otro hijo**. No estaba todo perdido.
27. [Kassandra] No soy **actor** ni poeta, Cleón.
28. [NPC] (Combate) ... **portador** del águila.
29. [Alcíbiades] Por fin, alguien **dispuesto** a divertirse.

### **Femenino genérico**

1. [Antusa] No somos **las únicas** al acecho.
2. [Kassandra] Por lo que dicen **las devotas**...
3. [NPC] Por fin alguien entiende lo que es ser **mercenaria**.
4. [NPC] ¿Quién vio a **esta malaka**?
5. [NPC] **La** encontraremos.

6. [NPC] ¡**Una misthios!**
7. [Líder de los aldeanos] Tienes que ser **la** misthios más **poderosa** sobre la tierra.
8. [Obelia] Si **una mercenaria** de confianza lo hace por mí...
9. [Obelia] Quien ríe **la última**...
10. [Kassandra] No has sido **la primera** y no creo que seas **la última**.
11. [Zófelas] **Una espartana** ha de ser fuerte.
12. [Kassandra] ... tienes aires de general. A ver si luchas como **una**.
13. [Tuya] Pero **la hermana** mayor sabe más.
14. [Calípides] Es para estar **orgullosa**.
15. [Kassandra] No entiendo qué es **una guardiana**.

### **Referencias a la protagonista en femenino**

1. [NPC] El Cíclope dijo que le gusta hacerte **la dura**.
2. [Markos] Enseguida, **amiga mía**, enseguida.
3. [Markos] Te está esperando en Sami, **amiga**.
4. [Markos] ¡Por supuesto, **amiga mía**, elige el que quieras!
5. [Markos] ¿Estás **segura**...?
6. [NPC] ¡Ve a oírlos tú **misma!**
7. [Febe] Talos, el Puño Pétreo, te quiere **muerta**.
8. [Sacerdotisa] Kassandra. Seguro que te contaron esa historia **de niña**.
9. [Duris] ¡No me inclinaré ante **una... una mercenaria!**
10. [Duris] Mira, ya sé que estarías **muerta** de no ser por Markos, que te sacó del arroyo de **cría**.
11. [NPC] No puedes esconderte tras tu **gloriosa** misthios para siempre.
12. [NPC] Te matará a ti, **a la mercenaria** y a esa chiquilla que corre por ahí.
13. [Markos] Tú, **joven** y **solitaria**, no tenías nada.
14. [Markos] De **huérfana** en la calle a misthios con un cuchitril.
15. [Markos] Mira, le estaba explicando a **mi amiga** Kassandra los detalles.
16. [NPC] Además, ¿no eres **una espartana** de incógnito?

17. [NPC] Ah, **la ayudante** de Markos.
18. [NPC] ¡E-es decir, **su matona!**
19. [NPC] ¿Y esperas que confíe en la palabra de **una mercenaria?**
20. [Kassandra] Es solo que me mete en compromisos de los que tengo que salir **sola.**
21. [Markos] Confiaba plenamente en ti, **amiga mía.**
22. [Markos] La misma cuenta que tiene contigo, **mi peleona amiga.**
23. [NPC] Eres un regalo de los dioses, **portadora del águila.**
24. [NPC] ¿Crees que **ella** podría ayudarnos?
25. [Markos] ¡Por esta roca te dan una casa, **amiga!**
26. [Markos] ¿Tú? Si eres **una ganadora** donde las haya.
27. [Markos] Enséñales a esos forasteros qué es ser **una cefalonía.**
28. [Elpenor] Entonces, eres **la misthios** que ando buscando.
29. [Odesa] No debería haber aceptado consejos de **una mercenaria.**
30. [Barnabás] Tú eres **la primera** de quien me lo creo.
31. [NPC] **Esta misthios** es buena persona.
32. [Barnabás] En cuanto tú nos digas, **capitana.**
33. [Kassandra] Debo ir **sola.**
34. [Febe] Ellos saben que somos **amigas**, Kassandra.
35. [Markos] No es verdad, ¿**amiga mía?**
36. [Barnabás] ¿**Lista** para zarpar?
37. [Barnabás] ... la **poderosa Kassandra.**
38. [NPC] ¡**Asesina!** ...
39. [NPC] ¡**Arrojadla!**
40. [Barnabás] Lo es, **amiga mía.** Desde luego.
41. [Barnabás] **La comandante** se va.
42. [Esténtor] Tique te ha bendecido, **amiga.**
43. [Kassandra] Salvo por **la** que tienes ahora delante (la hija)
44. [Esténtor] ¿Qué hace **una mercenaria** en una guerra en la que no le pagan?

45. [Esténtor] Eres **una** misthios muy peculiar.
46. [Kassandra] Soy **la** que devolverá la tablilla que robaste.
47. [NPC] Entonces págame y podrás marcharte **tranquila**.
48. [Odesa] Ya estarás **acostumbrada**
49. [Odesa] No esperaba que acabases **involucrada**.
50. [Odesa] ¿Estás **lista** para conocer la verdad...
51. [Odesa] ¿Cómo sé que aún estás **dispuesta** a cambiar de opinión...?
52. [Odesa] Ya hablaremos más de **nosotras**...
53. [Odesa] ¿Y si antes nos ponemos **serias**...?
54. [Kassandra] Yo creía que había algo entre **nosotras**...
55. [NPC] El lobo solicita la presenta de **la mercenaria**.
56. [NPC] Quiere ver a **la mercenaria** a solas.
57. [NPC] Luchaste bien hoy... para ser **una mercenaria**
58. [Misión] Barnabás, que **la** animó a acudir al Oráculo de Delfos.
59. [Misión] ... **la que** aceptó a regañadientes
60. [Galena] No quiero comprar **una mercenaria**
61. [Galena] Al menos eres **ingeniosa**.
62. [Sargón] **Bienvenida, amiga mía**.
63. [Sargón] Muchas cosas, **amiga mía**.
64. [Carta de Elpenor] Me llevó directamente hasta **la misthios**.
65. [Galena] Lo que tú digas, **capitana**.
66. [NPC] ¡**Una misthios!**
67. [NPC] **Enérgica**.
68. [Pitia] ¡**La** de mis visiones! ¡**La niña** de la montaña!
69. [Pitia] **Niña** de la montaña.
70. [Focio] ¡Si es **la portadora** del águila!
71. [Focio] Te has hecho **famosa** por lo de Cefalonia.
72. [NPC] ¿Quién es **esta**?
73. [Combate] ¡**La** tengo a tiro!

74. [Misión] ese día estaba **agresiva** (Kassandra)
75. [NPC] Mil gracias, **mercenaria**.
76. [Kassandra] Necesitas que **una misthios** acabe con su vida.
77. [Kassandra] ¿Necesitas la ayuda de **una mercenaria**?
78. [NPC] Deberías ser **lista**, como yo.
79. [NPC] He depositado mi fe en ti, **mercenaria**.
80. [Auxesia] Es **la misthios** que va a reavivar nuestra chispa.
81. [Auxesia] Nunca he estado con **una mercenaria**.
82. [Auxesia] A ver de qué madera estás **hecha**.
83. [Kassandra] Me llamaste “**la niña** de la montaña”.
84. [Kassandra] Dime dónde se esconden o iremos **juntas** a buscarlos.
85. [Carta] matar a **esa mensajera** de los dioses...
86. [Elpenor] El Culto te quería **muerta**.
87. [Armadura] (Torso legendario) quien **la** porta.
88. [Pitia] **Ella** me obligó, creía que me iba a matar.
89. [NPC] ¿**Ella**?
90. [Heródoto] ¡Estás **viva**!
91. [Misión] Heródoto... se reunió con **ella**.
92. [Licaón] Y tú debes de ser **una misthios**.
93. [Licaón] Pareces fuerte y **preparada**-
94. [Kassandra] Sabes tratar con **una misthios**.
95. [NPC] ¿No eres **la** que ganó la batalla...?
96. [Praxitea] ¡Gracias, **querida**!
97. [Praxitea] Gracias por rescatarme, **querida**.
98. [NPC] La gloria será tuya, **mercenaria**
99. [NPC] Un gran trabajo, **amiga**.
100. [NPC] Me has salvado, **mercenaria**.
101. [Agapio] No todos tenemos el lujo de elegir, **amiga**.
102. [Reo] ¿**Una misthios** no sabe lo que es?

103. [NPC] ¡**La** misthios **portadora** del águila!
104. [NPC] **mercenaria**.
105. [NPC] Gracias, **mercenaria**.
106. [NPC] Pareces más **una asesina** que **una heroína**.
107. [NPC] Te debo una, **amiga**.
108. [Dafne] ¡**Cazadora** de bestias!
109. [Dafne] En tu pecho late el corazón de **una guerrera**.
110. [Mirrina] Eres **una guerrera**.
111. [Heródoto] Cuando estés **lista**
112. [NPC] Puede que **la filósofa** seas tú, misthios.
113. [Heródoto] Quizás comentase a Cassandra que **la** invitarías a tu simposio.
114. [Heródoto] **La poderosa mercenaria** y **viajera** ha hecho su gran aparición.
115. [Heródoto] ¿Qué opina **una** misthios como tú?
116. [Sóflices] Yo no soy “solo” de nada, **forastera**.
117. [Alcibíades] ...**guerrera**.
118. [Hermipo] ...**ciudadana**.
119. [Pericles] ¡Aunque tú eres **una**!
120. [Febe] ¡Pareces **cansada**!
121. [Alcibíades] Serviría cualquier misthios, pero tú eres mi **preferida**.
122. [Alcibíades] Vuelve mi misthios **preferida**.
123. [Alcibíades] Eras **la** misthios **adecuada** para la tarea.
124. [Dafne] Magnífica, como su **cazadora**.
125. [Prexileo] **La misthios**...
126. [Idia] ¡Habla, **forastera**!
127. [NPC] ¿**Una** misthios?
128. [NPC] ¡Hay **una intrusa**!
129. [Matón] Bueno, misthios **entrometida**.
130. [Matón] Es hora de que **la heroína** muera.

131. [Matón] Matad a **la** misthios.
132. [NPC] ¡**La** misthios! ¡A por **ella**!
133. [NPC] ¡Qué **oportuna, portadora** del águila!
134. [NPC] ¡**Una guerrera** de verdad!
135. [NPC] ¡**La portadora**!
136. [Nerites] Ah, **una** misthios.
137. [NPC] Gracias, **heroína** de Eubea.
138. [Cleón] Jaire, **amiga**.
139. [Kassandra] **Una mercenaria** debe saberlo.
140. [Sócrates] Dime, como **mercenaria**...
141. [Kassandra] Que sea **una mercenaria**...
142. [misión] ...la ayuda de **la portadora** del águila
143. [Heródoto] **amiga mía**
144. [NPC] **La heroína** tan amable
145. [Bruja de Hécate] Seguro que **la misthios** es capaz de conseguirlo todo.
146. [Cloe] **Una** misthios...
147. [Cloe] Serás **boba**, misthios.
148. [Kassandra] Solo estamos **nosotras**.
149. [Cloe] Qué **boba**, misthios.
150. [Cloe] ¡Eres **la** mejor!
151. [Calictea] **La** misthios dice la verdad.
152. [Roxana] No provengo de una familia acomodada, **campeona**.
153. [Roxana] Escuece, ¿verdad, **campeona**?
154. [Roxana] Te pones muy **mona** al enfadarte.
155. [Roxana] Eres **la campeona** que estaba buscando.
156. [Roxana] **Una auténtica espartana**.
157. [Rosana] **Agresiva**, pero no **temeraria**.
158. [Roxana] ¿Estás **preparada**?



159. [Roxana] **Toda una campeona.**
160. [Roxana] Luchamos entre **nosotras.**
161. [Roxana] Vamos a correr a pie. **La primera** que llegue al punto...
162. [Roxana] ¡Vamos, **campeona!**
163. [Roxana] **campeona...**
164. [Roxana] Eres **rápida.**
165. [Roxana] Durante la batalla puede que tengamos que enfrentarnos.  
Y solo puede quedar **una.**
166. [Roxana] Déjame, **campeona.**
167. [NPC] Te debo una, **mercenaria.**
168. [NPC] ...**amiga.**
169. [Hipato] **La portadora** del águila no os ha salvado todavía.
170. [Hipócrates] Paciencia, **mercenaria.**
171. [Hipócrates] ... **una** misthios...
172. [NPC] ... **portadora** del águila.
173. [NPC] Trabajas muy bien, **mercenaria.**
174. [NPC] ... **una asesina** implacable
175. [Timoxeno] ... a **la portadora** del águila.
176. [Timoxeno] ... **portadora** del águila.
177. [NPC] ... **mercenaria...**
178. [Timoxeno] ... **esta** misthios...
179. [NPC] ... **portadora** del águila...
180. [NPC] ... **portadora** del águila.
181. [NPC] **portadora** del águila
182. [Timoxeno] ... **portadora** del águila...
183. [Dimas] **Esta** misthios....
184. [Crisis] ... gran **portadora** del águila...
185. [Crisis] ... **portadora** del águila.
186. [Crisis] Eres **una asesina.**

187. [NPC] ... **portadora** del águila.
188. [Crisis] ... **una asesina** como tú es **una heroína**.
189. [Crisis] ... **mensajera...**
190. [Crisis] Si quieres ser **una** agente del caos, si quieres ser **una asesina...** mata, **muchacha**.
191. [Crisis] **Juntas**, podríamos haber dominado el mundo.
192. [Crisis] Muere por mí, **hija mía**.
193. [Damalis] No pareces **una espía** del Mercader.
194. [Brásidas] ¿Eres **la hija** del general...?
195. [Brásidas] Y aquí estás, **viva**.
196. [Brásidas] Anímate, **espartana**.
197. [NPC] Eres **la mercenaria** que mencionó mi querida Antusa.
198. [El Mercader] ¿**Una semidiosa** en las roñosas calles de Corintio?
199. [Héctor] No me vendría mal la ayuda de **una vieja amiga**.
200. [Héctor] si estás **dispuesta** a ayudarme.
201. [Héctor] Eres **una buena amiga**.
202. [Héctor] Te has convertido en **una gran mujer**.
203. [Héctor] Mejor **mercenaria**.
204. [Héctor] ¡**Amiga mía!**
205. [Héctor] Gracias, **amiga mía**.
206. [Himilcón] Pero tu **amiga** tiene razón.
207. [Cleón] Serás **recompensada** generosamente.
208. [Alcibíades] Eres muy **curiosa**.
209. [Antusa] ... **una buena amiga**.
210. [Antusa] ser **una valiosísima socia** comercial.
211. [Obelia] **Amiga mía**, eres un regalo...
212. [Obelia] ¡Acabad con **ella!**
213. [Barnabás] Misthios **portadora** del águila.
214. [Barnabás], **amiga**.

215. [Kira] Eres **la** misthios con el águila de Zeus.
216. [Kira] ... **la poderosa** Cassandra.
217. [Kira] ... **la borracha** eres tú.
218. [Taletas] ¿**Espartana**?
219. [Taletas] ... **forastera**.
220. [Kira] Es de **la** que te hablé.
221. [Iola] No sé quién serás, **guerrera**...
222. [NPC] Tú, **la** del águila.
223. [NPC] Eres **la** misthios que trabaja para...
224. [NPC] ¿Qué ha descubierto **la** misthios?
225. [NPC] Muy **lista**, misthios. En serio, muy **lista**.
226. [NPC] ... **la** misthios ya sabe para quién trabaja.
227. [Podarces] Aunque logres matarme, vas a perder, **portadora** del águila.
228. [Kira] Y tú eres mi misthios **preferida**.
229. [Herodiano] ¡**Portadora** del águila!
230. [Barnabás] ¿**Lista** para partir?
231. [Barnabás] No te llaman “**poderosa** misthios” porque sí.
232. [Gotarces] Gracias, **forastera**.
233. [Gotarces] ¡**Menuda** pirata estás **hecha**!
234. [Gotarces] Si no llega a ser por **la** misthios...
235. [Xenia] Ah, **poderosa** misthios.
236. [El Maestro] Eres más **lista** de lo que dicen, **portadora** del águila.
237. [Sócrates] Sé que estás **ocupada**...
238. [Carta] han visto a **una mercenaria** en nuestras islas... // Quiero que me traigas a **esta mercenaria**. **Viva**, si es posible.
239. [Licino] ¿Tiene nombre mi **adorable salvadora**?
240. [Licino] **Esta** es **la bella** Cassandra.
241. [Timoteo] Si eres tan **dura** como pareces...
242. [Licino] Tú eres **mercenaria**, ¿no?

243. [Licino] Por eso quiero que **una** misthios luche por mí.
244. [NPC] ... **la portadora** del águila
245. [Licino] ¡**Querida** Cassandra!
246. [Licino] Ponte **cómoda**.
247. [Timoteo] ... a ti, **mercenaria**?
248. [Timoteo] ... **mercenaria**.
249. [Circe] **Bienvenida** a mi imperio, **viajera**.
250. [Circe] Tienes que estar **agotada** tras un largo viaje.
251. [Circe] Te veo deliciosamente **sedienta**.
252. [Barnabás] ¿Estás **emocionada**?
253. [Barnabás] ... **una hija** tan valiente y leal como tú.
254. [Mirrina] Estás **viva**.
255. [Mirrina] Una vez te di por **perdida**.
256. [Mirrina] Te creía **muerta**...
257. [Mirrina] Ahora que estamos **juntas**...
258. [Mirrina] Ahora eres **una mujer** excepcional.
259. [NPC] Eso, **amiga mía**...
260. [Aspasia] **La** sacaré de aquí de una pieza.
261. [NPC] **La mítica mercenaria** que...
262. [NPC] Tú también eres **admiradora** suya...
263. [NPC] ... si escribo sobre su **musa favorita**. ¡Tú!
264. [Mirrina] Ven cuando estés **lista**.
265. [Mirrina] ¿**Lista** para zarpar?
266. [Fidias] Estás **segura** de que no...
267. [Policleto] Para hacer la escultura de, bueno... De **la portadora** del águila.
268. [Policleto] Creen que eres su **salvadora**.
269. [Policleto] Adoran a **la portadora** del águila.
270. [Policleto] ... te esperaba más **alta**.

271. [Policleto] ¡**La** **misthios** de **la** que me hablaste!
272. [Hexíone] **La portadora** del águila...
273. [Hexíone] ¡Grande y humilde es **la portadora** del águila!
274. [Hexíone] Una visita de **la portadora** del águila...
275. [Hexíone] ... **divina portadora** del águila.
276. [Hexíone] ... **salvadora**.
277. [Menalcas] ¡Gracias, **portadora** del águila!
278. [Acato] ... **la gran portadora** del águila...
279. [NPC] Eres **la portadora** del águila, flecha de Artemisa, escudo de Atenea, **hija** de Zeus. No **nuestra señora** de las plagas.
280. [Menalcas] **Portadora** del águila...
281. [Menalcas] ¡Ojalá tengas razón, **portadora** del águila!
282. [Herófila] Invencible **portadora** del águila...
283. [Herófila] ... como **guiada** por el bélico Ares.
284. [Herófila] ¡Gracias, **portadora** del águila!
285. [Herófila] ¡Gracias, **portadora**... Kassandra!
286. [Mirta] ¿**La portadora** del águila?
287. [Mirta] Lo que tú digas, **portadora** del águila.
288. [Acato] **Portadora** del águila.
289. [Hexíone] ¡**Magnífica portadora** del águila!
290. [Hexíone] Serás **nuestra invitada** especial.
291. [Hexíone] Habla con **la portadora** del águila.
292. [Calcíope] ¡Gracias, **portadora** del águila! ¡Eres tan amable, tan **generosa**...!
293. [Calcíope] ... no es rival para ti, **portadora** del águila.
294. [Calcíope] ¡Gracias, **portadora** del águila!
295. [Acato] **Portadora** del águila...
296. [Herófila] ... **portadora** del águila?
297. [Hexíone] Claro, **amada portadora** del águila.

298. [Kassandra] ... querían **una diosa** mártir, no **una** misthios **cabreada**.
299. [Hexíone] El corazón de **la portadora** del águila...
300. [NPC] ¡Estás **viva**!
301. [Hexíone] ¡No, **portadora** del águila!
302. [Menalcas] ¡Gracias, **portadora** del águila!
303. [Tespis] ¡Y mi **amiga** Kassandra se preocupará...
304. [Tespis] No seas tan **modesta**.
305. [Tespis] Serás recordada como **la heroína**...
306. [NPC] (Combate) ¡Deberíamos **haberla** detenido!
307. [Hedoné] ¡Ya te has iniciado **sola**!
308. [Hedoné] **Bienvenida** a los misterios de Hedoné.
309. [Tespis] Kassandra, mi musa, mi ayudante, **la** que salva mis posaderas.
310. [Tespis] Pero si te ves **preparada**, ¡**directa** al escenario!
311. [Anaís] Todo el mundo busca a **la** misthios de la lanza.
312. [Anaís] Mira, **las** dos sabemos que a **la** que se le daba bien esconderse era a mí.
313. [Anaís] Dile que eres **la amiga** que su madre tenía en Cefalonia, **la** del águila.
314. [Arión] ¡Pareces **toda una guerrera**!
315. [Arión] ¡Kassandra, **la portadora** del águila!
316. [Anaís] ... para que no te diese miedo ir con **ella**.
317. [Anaís] Tantos años **separadas**... Vámonos **las** dos a algún sitio.
318. [Anaís] Tan **traviesa** como siempre.
319. [Anaís] ... siempre serás **recibida** con los brazos abiertos...
320. [Markos] ... **amiga**.
321. [Markos] Kassandra, **bienvenida** a la nueva hacienda.
322. [Markos] ¡Pues créetelo, **amiga mía**!
323. [Markos] Lo sé, **amiga mía**.

324. [Markos] ¡Mi mejor **amiga** es **una semidiosa**!
325. [Markos] Debes creerme, **amiga mía**.
326. [Markos] ... **amiga mía**.
327. [Markos] ¡Lo conseguimos, **amiga**!
328. [Barnabás] Ten fe, **amiga mía**.
329. [Barnabás] ... mi joven **amiga**.
330. [Pitágoras] Ante todo, confía en ti **misma**.
331. [Arsenio] ¿Es eso lo que quieres que digan tus padres, **heroína**?
332. [Arsenio] ¡**Guerrera**! ¡**Bienvenida** a Pefka!
333. [Arsenio] ... y convertirte en **la guerrera** más **famosa** de la Hélade...
334. [Arsenio] ¡Oh, **una guerrera confiada**!
335. [Arsenio] ... mi fiscalmente **responsable amiga**.
336. [Arsenio] ¡**Cogedla**!
337. [Arsenio] ¡Bien hecho, **guerrera**!
338. [Sandro] ¿Estás **lista** para el honor y la gloria?
339. [Sandro] Parece que tenemos... ¡**otra aspirante**!
340. [Cora] **Otra “campeona”** que ha venido a librar a Pefka...
341. [Sandro] ... mi **nueva amiga**.
342. [Sandro] Confía en mí, **campeona**.
343. [Sandro] Adelante, **amiga mía**.
344. [NPC] Paga por superar esta prueba, posible **campeona**.
345. [NPC] ... valiente **guerrera**.
346. [NPC] Sí, **señorita**.
347. [Alcmeón] ¿crees que merecerás el título de **heroína**, misthios?
348. [Alcmeón] ... que a veces eres mitad bestia o mitad **diosa**...
349. [Alcmeón] Puedes convertirte en... **una heroína** de verdad.
350. [Alcmeón] ... convertirte en **una heroína** de la arena...
351. [Mercenario] Mira, **una guerrera** que quizá sea tan valiente como nosotros. ¡Únete a nosotros, **guerrera** ligeramente inferior!

352. [Sandro] Pero, **campeona**...
353. [Sandro] ¿**Lista** para...?
354. [Sandro] ... cuando estés **lista** para...
355. [NPC] ¿**Lista** para partir?
356. [Sandro] **Amiga mía**...
357. [Skoura] ... como **nueva** aspirante...
358. [Skoura] ... si quieres convertirte en **una heroína** de la arena.
359. [Skoura] ... puede que al final sí tenga delante a **una heroína**.
360. [Alcmeón] Supe que podrías ser **una heroína** de la arena como Skoura.
361. [Skoura] Has sido **toda una guerrera** en la arena.
362. [Ardos] te va a dejar **estupefacta**, misthios.
363. [NPC] ¿Pagaste a **una** misthios...?
364. [NPC] ¡Matad a **la** misthios!
365. [Barnabás] ... **portadora** del águila.
366. [Ardos] ¡Eres **la** mejor, misthios!
367. [NPC] No serías capaz de robarse algo a **la** misthios.
368. [Macario] Es un honor conocerte, **portadora** del águila.
369. [Teoro] Gracias, **guerrera**.
370. [Teoro] Gracias, **amiga mía**.
371. [Jonte] Haces gala del saber de Atena, **portadora** del águila.
372. [Jonte] ... **portadora** del águila.
373. [Zita] **Portadora** del águila...
374. [Zófelas] Así que eres **la portadora** del águila de **la** que todos hablan.
375. [Zófelas] **La portadora** del águila tiene razón.
376. [Zita] Si lo dice **la portadora** del águila...
377. [Kassandra] **La última** en llegar es una cabra herida.
378. [Domia] **La portadora** del águila.
379. [Domia] Han oído historias de **la portadora** del águila...



380. [Danae] ¡**La portadora** del águila!
381. [Domia] Muy **inspiradora, portadora** del águila.
382. [Lisandro] No eres **una** de mis soldados.
383. [Zeuxo] ... **la portadora** del águila.
384. [Zeuxo] **Portadora** del águila...
385. [Cabibos] ¿**Una** misthios? Bien **hallada**...
386. [Calibos] ¿Te unes, **amiga**?
387. [Lanice] Jonte dice que eras **una enviada** de Zeus, pero eres **una falsa campeona** igual de **impía** que mis iliotas.
388. [Mirrina] Jamás pensé que volveríamos a pisar **juntas** suelo espartano.
389. [Pausinas] Madre e **hija juntas** en Esparta por fin.
390. [Pausinas] **Diosas** entre mortales.
391. [Pausinas] Cómo olvidar **la niña** que murió por su hermano.
392. [Pausinas] **Una inocente condenada** a muerte por una vieja y cruel ley.
393. [Mirrina] Discúlpala, mi rey.
394. [Pausinas] A **las** dos.
395. [Brásidas] ¿**Lista** para los reyes?
396. [Brásidas] ... y a su **hija** Kassandra.
397. [Arquídamo] Tu **hija** mató a un anciano.
398. [Arquídamo] Vuelve **victoriosa**, o no vuelvas.
399. [Arquídamo] Brásidas, acompáñalas.
400. [Agnodice] ... **esta** misthios me salvó de una muerte segura.
401. [Ericia] Pareces **la** misthios **contratada** por Perictione.
402. [Perictione] ¡**Portadora** del águila!
403. [Perictione] ¿Estás **lista**?
404. [Alcíbiades] **La portadora** del águila y **mensajera** de Zeus, **la** que encendió mil corazones.
405. [Esténtor] Poniendo su fe en **una mercenaria**.

406. [Esténtor] No eres mi **aliada**, sino un arma.
407. [Galeo] Te debo la vida, valiente **heroína**.
408. [Hipócrates] Gracias, **amiga mía**.
409. [Hipócrates] Gracias por tu ayuda, **amiga**.
410. [Hipócrates] No dejaré que **una mercenaria** me dé lecciones de moral.
411. [Gorgias] Anda, **una** misthios.
412. [Esfinge] **Otra** aspirante.
413. [Esfinge] No soy una estatua, **jovencita**.
414. [Esfinge] Entonces cuéntame, **pequeña**.
415. [Esfinge] Muy bien pensado, **pequeña**.
416. [Esfinge] Impresionante, **pequeña**.
417. [Epi] ¿Estás **preparada**?
418. [Praxila] ... **mercenaria**?
419. [Praxila] ... a **esta**, no le quito yo el ojo.
420. [Esténtor] **Traidora**.
421. [Demóstenes] ¿Cómo es que esto lo entiende **una mercenaria** y no los mejores generales atenienses?
422. [Alcón] Eres **nueva**.
423. [NPC] ¿Qué le importa una esclava a **una** misthios?
424. [Barnabás] ¡Eres **una heroína** de leyenda?
425. [NPC] ¡**Una** misthios!
426. [NPC] ¿**Una** misthios?
427. [Empédocles] No, no, no, mi **heroína amiga**.
428. [Empédocles] Acompáñame, mi **musculada amiga**.
429. [Erita] ¿Para qué envía **esa** idiota a **una** misthios?
430. [Empédocles] Si estás **lista** para venir conmigo, claro.
431. [Empédocles] Eso, mi **querida** misthios...
432. [Barnabás] El barco ahora es de **la portadora** del águila. Misthios **legendaria** y **famosa** en toda la Hélade.

433. [El Gran Eutimo] ... como **una esclava** impertinente?
434. [NPC] ¡Eres **la campeona**, estoy seguro...
435. [El Gran Eutimo] Saltaba a la vista que no podías ser **la campeona**.
436. [El Gran Eutimo] No seáis duros, que **la** misthios igual llora.
437. [El Gran Eutimo] **Esta** misthios tiene el descaro de retarme a mí...
438. [El Gran Eutimo] Veremos de qué pasta estás **hecha**.
439. [El Gran Eutimo] ¿**Una campeona** se comporta así?
440. [NPC] ¡No eres **digna**!
441. [El Gran Eutimo] Has ganado. Eres **digna**.
442. [Mikkos] Ya habéis oído a **la** misthios.
443. [NPC] ¡**Una** misthios!
444. [Brice] ¡**Una** misthios!
445. [NPC] ¡**Estas intrusas**... tienen que morir!
446. [Zoe] Muchas gracias, **bípeda**.
447. [NPC] Gracias a los dioses, **una** misthios.
448. [Zoe] ¡Muchísimas gracias, **guerrera** de Artemisa!
449. [Zoe] Eres **digna** de este arco.
450. [Dafne] Has demostrado a Artemisa que eres **una gran cazadora**...
451. [NPC] Dijeron que **la nueva** líder era **portadora** de un águila.
452. [NPC] Lo nuestro es tuyo, **portadora** del águila.
453. [NPC] Tendrás que ser **sigilosa** para conseguir los objetos.
454. [Drakios] Aquí está **la** misthios.
455. [Misión] **La** gran contendiente.
456. [Kassandra] ... lo decidiremos **nosotras**, no él.
457. [Roxana] Gracias, **campeona**.
458. [Barnabás] **Bienvenida** a las Olimpiadas.
459. [Makar] Eres **una** misthios.
460. [Makar] ¿Eres **una** misthios o no?
461. [Leandro] Ahora que **la** participante ha calentado...

462. [NPC] ¡Vamos, **chica**, ya lo tienes!
463. [Leandro] **La poderosa** Cassandra...
464. [Barnabás] ... seré amigo de **una campeona olímpica**.
465. [Paio] ¡No estás ni **ungida**, por Zeus!
466. [Leandro] ¡Hemos visto a **la novata** convertirse en aspirante a **campeona!**
467. [NPC] ¡**Guerrera**, dijo! Busca a **una guerrera** con la lanza rota.
468. [NPC] ¡**La portadora** del águila! ¡**Matadla!**
469. [Lisandro] Eres **una gran aliada**.
470. [Diona] Parece que estás **lista** para partir.
471. [Pitágoras] No estabas lo bastante **preparada**.
472. [Pitágoras] Tu destino, **hija mía**, es destruir el Culto...
473. [Alétheia] **Aventurera** de antaño, hice esta grabación para ayudarte.
474. [Alétheia] No eres solo **una mercenaria**, eres **una heroína**.
475. [Alétheia] Eres **dueña** por derecho de todo lo terrible y hermoso...
476. [Pitágoras] Se está dirigiendo a ti, **portadora** del águila.
477. [Barnabás] Ya sabes, como **semidiosa portadora** del águila.
478. [Mirrina] Bueno, eras **pequeña**.
479. [Mirrina] Mi **hija** no podía permitir que gobernara.
480. [Leobates] Muy bien, **guerrera**.
481. [Cleón] Recuerda que entraste en la celda tú **sola**.
482. [Barnabás] Menos mal que estás **viva**, Cassandra.
483. [Alcíbiades] Ah, ¿**directa** al grano?
484. [Aikaterine] Estás muy **tensa**.
485. [Deimos] No eres más que **una mercenaria** con una lanza rota.
486. [Mirrina] ... ahora, **las dos** la tenemos.
487. [Nikolaos] Claro que sí. **Capitana**.
488. [Pita] Eres **una heroína**. Pero tal desequilibrio tiene un precio, **hija mía**.

489. [Pita] Debes volver a ser **la heroína**.
490. [Aspasia] Has pasado toda tu vida pensando por ti **misma**.
491. [Alcíbiades] No estarás **celosa**, ¿verdad?
492. [Mujer misteriosa] ¿Te ves **preparada** para explorar...?
493. [Heródoto] Es **una amiga**.
494. [Heródoto] ¿Qué es lo que más recordará **la portadora** del águila...?
495. [Mujer misteriosa] Exageras, **portadora** del águila.
496. [Layo] ¡**Ella** no sabe nada!
497. [Xenia] Ah, mi **querida** misthios.
498. [Xenia] ¿Se siente **infravalorada** mi **pequeña hoplita**?
499. [Xenia] **Amiga mía**, con el tiempo que llevamos **juntas**...
500. [Xenia] No sé cuál de las dos piezas de mi colección me gusta más, si la caracola o **la mujer** que la sostiene.
501. [Xenia] ... eres tan **oportuna** como una lanza bien afilada.
502. [Ópide] ¿Ya estás **contenta**?
503. ¿**Otra** misthios?
504. [Calípides] Ah, ¿**la** que hundió nuestros refuerzos?
505. [Calípides] Con **una** misthios fuerte a mi lado...
506. [Nikea] Si es **la nueva portadora** del águila...
507. [Nikea] Mira, ¿quieres sernos de ayuda, **portadora** del águila?
508. [Áyax] ¡**Una admiradora**!
509. [Áyax] **Una** misthios **enloquecida** hundió nuestros barcos.
510. [Áyax] ¡El gran Áyax ha vuelto, y esta vez con **la hija** de Zeus, **la auténtica portadora** del águila!
511. [NPC] Y **esa portadora** del águila tiró a la pobre...
512. [Megacles] ... de no ser por **la auténtica portadora** del águila.
513. [Carta] ... quiero la cabeza de **esa otra** misthios.
514. ["Portador del águila"] **La verdadera portadora** del águila.
515. ["Portador del águila"] **Portadora** del águila, yo...

516. [Alétheia] **Guardiana**. Estás aquí.
517. [Alétheia] **Guardiana**, has viajado mucho para encontrarme.
518. [Alétheia] Eres **la guardiana**, **la** que mantiene...
519. [Alétheia] ... estamos **unidas**.
520. [Alétheia] **La guardiana** me ha entregado a ti. **Ella** ha cumplido su juramento y ahora estamos unidas.
521. [Layla] **Kassandra** era **la guardiana**...
522. [Alétheia] **La guardiana** conocía las respuestas.
523. [Alétheia] **Guardiana**, nuestro cometido es...
524. [Alétheia] Aquí se le asignó el papel de **guardiana**...
525. [Teras] ¡**Portadora** del águila!
526. [Teras] **Jaire**, **portadora** del águila.
527. [Alétheia] **Guardiana**, acércate.
528. [Alétheia] La tarea de **la guardiana** es no sucumbir ante la muerte.
529. [Alétheia] ... pero volverás a quedarte **sola**
530. [Alétheia] Bien, **guardiana**.
531. [Alétheia] **Guardiana**...
532. [Alétheia] **Guardiana**, la tumba de Orión aguarda a la Heredera.
533. [Alétheia] Si **la guardiana** no conoce el orden de los símbolos, lo sabrá su hermano.
534. [Layla] ... que **la guardiana** no podía.

### Lenguaje neutro

1. [Layla] ¿... alguien que afirma haber conocido a **un descendiente**?
2. [NPC] ¡Tendrás que pegarme más fuerte!
  1. You'll have to be stronger than that!
3. [Febe] **La gente** está enfermando.
4. [Kassandra] Ya sabes que yo no lo soy.
  1. I told you I'm not a god.
5. [Markos] ¿Traes hambre?

6. [Kassandra] **Quien** lo robó no pudo ir...
7. [Markos] ¡No te enfades!
8. Nadie se creería que lo hemos vendido legalmente.
9. [Elpenor] Pregunté y **la gente** me contestó.
10. [Elpenor] No vale para mar abierto, así que ten cuidado.
11. [NPC] (En combate) Eres más **fuerte** de lo que pensaba.
12. [Kassandra] Es un placer conocerte.
13. [Markos] ¡Eres **insustituible!**
14. [NPC] Para que no caiga Esparta, **la criatura** ha de caer primero.
15. [NPC] ¡No es **de Esparta**, Nikolaos!
16. [Kassandra] Necesitamos **reclutas** para la tripulación.
17. [Barnabás] Ya tendremos muchas ocasiones de ir reclutando a más **personas**.
18. [Kassandra] (respuesta) Algo me dice que **las** vamos a necesitar.
19. [Barnabás] Pero no somos ese tipo de **gente**.
20. [Esténtor] te llevarás un disgusto.
21. [Esténtor] Sin sus dracmas, perderán las ganas de morir por ambiciones ajenas.
22. [Dolios] Sí, los rumores apuntan a que trabaja para Atenas.
23. [Misión] Harpina la Peso Pesado no es **una persona**, es **una bestia**.
24. [Arma] Esta espada bien puede ser el producto de **un fabricante** sin experiencia.
25. [Yelmo ateniense] Si deseas camuflarte entre **la muchedumbre ateniense...**
26. [Invitación a la Arena] [Carta] **Combatiente...**
27. [Odesa] Con algunas **personas...**
28. [Arma] La **víctima perforada** por esta lanza
29. [Arma] Cuando una flecha de este arco alcanza a **su víctima, esta...**
30. [Kassandra] Me alegro de luchar a tu lado.
31. [Nikolaos] Dime tu nombre para así poder saludarte como procede.

32. [Kassandra] Soy **la persona idónea**.
33. [Elpenor] No envió a **gente** a dar muerte a su padre todos los días.
34. [Elpenor] Saliste de esa isla con vida gracias a mí.
35. [Casco] (cualquier guerrero, incluso desarmado...) es **una fuerza mortal** con este yelmo.
36. [Arma] El tipo de arma que suele llevar **la gente elegante**.
37. [Heródoto] **gente rechazada**.
38. [Kassandra] ¿Siempre acude **tanta gente** a ver a la Pitia?
39. [Barnabás] ¡No se trata de **gente** sin más!
40. [Barnabás] **La gente** acude a la pitia por motivos políticos...
41. [Pitia] Habla tú, que buscas la verdad.
42. [Pitia] **Una criatura** y su familia viven hoy gracias a ti.
43. [Heródoto] No te veo muy **conforme** con la profecía.
44. [Heródoto] No muchas **personas** pueden vivir **rodeadas** de lujos...
45. [Kassandra] ¿Y a quién no le costaría?
46. [Kassandra] Todas esas profecías de los dioses, **toda esa gente**...
47. [Pitia] El artefacto reveló que eras tú.
48. [Carta] Hace falta **alguien valiente** y que cuente con la bendición de los dioses.
49. [Kassandra] **La gente es libre** de adorar a quien quiera y como quiera.
50. [NPC] El amor vuelve idiota a **la gente**
51. [Kassandra] Soy **la persona idónea**.
52. [Kassandra] Eres **la primera persona** que encuentro que puede darme respuesta.
53. [Miembro del Culto] ¿Sangre fresca?
54. [Kassandra] Aquí hay un montón de **gente**.
55. [Miembro del Culto] Sabrás a quién llamamos así muy, muy pronto.
56. [Kassandra] Es **nuestro** líder.
57. [Demóstenes] Tal vez tenga un trabajo para ti, si realmente luchas tan bien como dicen.



58. [Pericles] ¿Me pides que excluya a los atenienses e invite a **gente** de fuera?
59. [Licaón] ... cometer injusticias contra **las personas** y...
60. [Licaón] ... ¿acaso no merece un castigo?
61. [NPC] Te envía Pericles, ¿verdad?
62. [Kassandra] Hay **mucha gente** así.
63. [Kassandra] Siempre es un placer ayudar a **la gente**.
64. [Alcibiades] ¡Guárdame de sus miradas de amor furtivas!
65. [Belos] ¡Enviadme a vuestros mejores soldados, a vuestros **hijos e hijas!**
66. [Belos] Eran **los hombres y las mujeres** que agonizaban en los fosos...
67. [Agapio] Si eres **una persona valiente**.
68. [Kassandra] Soy **misthios**.
69. [Kassandra] ¿Necesitas algo, **mercader**?
70. [Arma] (Lanza pesada) Solo **las manos más fuertes**....
71. [Nerites] Sus **gentes**.
72. [NPC] Piensa en lo que le ha hecho a **nuestra gente**.
73. [NPC] **La jefatura** de la Daga eliminada...
74. [Arma] (Espada de la revolución) **La gente sencilla** es capaz de...
75. [NPC] **Te doy la bienvenida**.
76. [Pericles] ... e invite a **gente** de fuera?
77. [Heródoto] Si ha de irse **una de dos personas**, lo votamos.
78. ... solo por caer peor que **la persona opuesta**...
79. Ya ha votado **todo el mundo**...
80. [Roxana] Eres **una criatura** especial, Kassandra.
81. [Kassandra] Tus actos ya han beneficiado a **esta gente**.
82. [Kassandra] Es **una de las personas más auténticas** que he conocido.
83. [Kassandra] Me siento... **a disgusto** con esto.
84. [Kassandra] ¿Me dejas con **toda esta gente**?
85. [Hermipo] ... más de la que merece **esta gente**.

86. [Aristófanes] ¿Qué opinas, **cosita**?
87. [Kassandra] ¿Me has llamado “**cosita**”?
88. [Aspasia]... encontrar a **esta gente**...
89. [Pericles] Me preocupo por mi **gente**.
90. [Alcibíades] Tengo a **otra persona** en mente.
91. [NPC] **La gente** me pide remedios todo el rato.
92. [Kassandra] ...para ayudar a **otra persona**.
93. [NPC] ...esa **otra persona** que te envía...
94. [Alcibíades] Creo que **las personas** como Sófanos merecen otra oportunidad.
95. [Kassandra] He aprendido que **las personas** son **impredecibles**.
96. [Sócrates] ...que estemos en lo cierto y que sean **buenas**.
97. [Sócrates] ...**personas** como Sófanos.
98. [NPC] Solo entonces lo dejamos descansar en el ábaton, donde Asclepio se le aparece y lo sana.
99. [Timoteo] Ha muerto el padre de **alguna persona**
100. [Kassandra] **La gente** que lo hace es fuerte.
101. [Mercenario] (Cárite la Irritable) Encontraba a **la gente** irritable [...] se encontraba con **gente** [...] lo único que quería oír de **la gente**...
102. [Botas] (Botas nocivas) cerca de **la persona** que calza...
103. [Kassandra] ¿De dónde ha salido **toda esta gente**?
104. [Kassandra] que **la gente** mencione...
105. [NPC] Para salvar a **tanta gente**.
106. [Timoxeno] Saludos, **joven**.
107. [Timoxeno] **La criatura**... no pudieron **salvarla**.
108. [Misión] Busco a **quien porta** el águila.
109. [Kassandra] ¿Qué más me puedes contar de la espartana y su **criatura**?
110. [Kassandra] ¿Qué le sucedió a **la criatura**?
111. [NPC] pasa mucho tiempo siendo... atendido por **la servidumbre**.

112. [NPC] **Esta gente** tampoco olvidará que la ayudaste.
113. [NPC] pero **la criatura** estaba gravemente **herida**.
114. [NPC] Ni siquiera Apolo pudo salvar a **la criatura**.
115. [Hipócrates] ... tu madre y **su criatura**.
116. [Timoxeno] Los tiempos han cambiado, **misthios**.
117. [Dolopión] Estaba... con **esa gente**, ¿verdad?
118. [NPC] Sí, Crisis hablaba de crear un ejército con **un arma** que lo iba a liderar.
119. [Crisis] **Esa cosa triste y lastimera**.
120. [Sócrates] ... **la gente**?
121. [Arma] (Maza ceremonial) no acabar a malas con **quien porte** esta...
122. [Onomacles] Te habrás ganado el favor de **gente** muy **poderosa**.
123. [Yelmo] (Yelmo de Orfeo) ... que **quien porte** este yelmo...
124. [Kassandra] **La gente** no puede pensar que soy débil.
125. [Kassandra] **La gente** suele mostrar su verdadero rostro al ver mi lanza.
126. [Febe] ... reunirse con **alguien**...
127. [Febe] Para pedir algo a **ese alguien**.
128. [Kassandra] ... para reunirse con **alguien muy afín**
129. [Brásidas] **Las personas buenas** perdonan y merecen que **las** perdonen.
130. [Himilcón] Te han utilizado, **colega**.
131. [Cleón] **Gente**.
132. [Mercenario] (Pantariste la Fuego Lento) **La gente** decía...
133. [Kassandra] Descifras muy bien a **la gente**.
134. [Brazos] (Guantes de viaje) ... con **gente** de poco fiar.
135. [Kassandra] Pues conozco a **mucha gente** que lo habla.
136. [Kassandra] Escasea **la gente** decente.
137. [NPC] Se ha quedado prendada de **otra persona**.

138. [Kassandra] ¿Solo **una persona**?
139. [Kassandra] No he llegado aquí obrando a lo loco.
140. [Antusa] ... **la gente** no lo haya visto sangrar.
141. [Kassandra] Aquí vive **una persona**, y debería hablar con **ella**.
142. [Kassandra] **Las personas** que salvó.
143. [Kassandra] ¡**Cuánta gente**!
144. [Kassandra] ¿Cómo esperan que **la gente** guarde silencio...?
145. [Xenia] ... matas a mi **gente**
146. [Xenia] Tengo una ciudad que defender, y **gente a la** que proteger.
147. [Xenia] El hogar no es un lugar, es **la gente** que te acompaña.
148. [NPC] Demasiado trabajo y **poca gente** para hacerlo.
149. [NPC] ... no contrataríamos a **gente** como tú.
150. [NPC] Tienes valor viniendo aquí.
151. [Kira] En Delos **la gente** es amable.
152. [NPC] ¿Tenemos que explicar a **cada persona**...?
153. [Podarces] Vas a morir por hacernos frente, **criatura**.
154. [Kira] Gracias a ti, mi **gente** tendrá su alimento...
155. [Kassandra] Puedes compartirlo con **tu gente**.
156. [Mercenario] (Ceril el Poeta Heroico) **La gente** disfrutaba bastante de su obra...
157. [Kassandra] **La gente** está contenta.
158. [Misión] Despídete de **la gente** de Delos.
159. [Kassandra] Que veníamos a ayudar a **esta gente**.
160. [Kassandra] ... **la gente** con **la** que discrepo.
161. [Xenia] **La gente** como tú siempre quiere ganar dracmas...
162. [Yelmo] (Máscara de guerra) **La gente** de a pie dice...
163. [El Maestro] Siempre me viene bien más **gente**.
164. [Sócrates] ¿Cuánto vale la libertad de **una persona**?
165. [Yelmo] (Capucha de víbora) cuándo va a atacar **la persona oculta**...

166. [Piernas] (Botas nocivas) cerca de **la persona que calza** estas insólitas botas...
167. [Kassandra] Tu compasión por **la gente** siempre me ha inspirado.
168. [Kassandra] Estás trastornando a **la gente**.
169. [NPC] Prueba tú a desafiar a **gente** como ellos.
170. [Brásidas] Y tú acabas de llegar a Corintio.
171. [Aspasia] He visto morir a **demasiada gente**.
172. [Mirrina] La propaganda hizo su efecto.
173. [Mirrina] Observar a **la gente**...
174. [Eneas] **Otra gente**. No como ellos.
175. [Mirrina] Hemos hecho mucho por su **gente**.
176. [Kassandra] Veré si puedo hacer algo por tu **gente**.
177. [Hexíone] No es mi **gente**.
178. [Calcíope] Es **una persona complicada**.
179. [Tespis] Fíjate en **esa gente**.
180. [Tespis] Cuanto mejor es el vino, más **generosa es la gente**.
181. [Rodente] **La clientela acaudalada** estará **satisfecha**.
182. [Hedoné] Ahora puedes hablar con tus **hermanos y hermanas**.
183. [Kassandra] ... cuando **la gente** que necesita escuchar su palabra.
184. [Rodente] ... devolver los dracmas a **la gente**.
185. [Kassandra] Siempre me despido de **la gente a la que aprecio**...
186. [Kassandra] Eres **una de las personas** más fuertes que conozco.
187. [Anaís] Tenía la esperanza de que aún fueses **la persona** que amaba en Cefalonia.
188. [PERSONA DESCONOCIDA]
189. [Pitágoras] Corrompen la mente de **la gente** menos **preparada**...
190. [Arsenio] Puede que seas **la primera persona** en volver.
191. [Sandro] Eres... **una persona horrible**.
192. [Moris] ¿Un sueño donde a **la gente** le importa mi pueblo?
193. [Moris] Y no temas, **camarada**.

194. [Kassandra] **La gente** que te secuestró...
195. [Alcmeón] Que vas por ahí corriendo aventuras...
196. [Cora] Hay **gente** que no perdona.
197. [Kassandra] Hay **gente** en mi vida, **personas** que me importan mucho. ¿Tú también **las** tienes?
198. [NPC] Eres **buena persona**, misthios.
199. [Kassandra] ¿Por qué se sobresalta **la gente**...?
200. [Pez Espada] Y todas **sus gentes**.
201. [Kassandra] Pones en peligro a **personas** inocentes.
202. [NPC] Mi especialidad es hacer desaparecer a **la gente**.
203. [Kassandra] **La gente** debe ser libre.
204. [ArDOS] Y solo robo a **personas** que se lo merecen.
205. [Mirrina] Suele tener ese efecto en **la gente**.
206. [Pausinas] Transmite a los ilotas que no aprobamos la matanza de su **gente**.
207. [Dafne] **Muchas personas** sucumben ante ellos.
208. [Beroe] Los animales no gritan y suplica clemencia como **los humanos**.
209. [NPC] Ve con Apolo, **criatura**. El oráculo ha terminado por hoy.
210. [Kassandra] Sócrates es **una de las personas** más frustrantes...
211. [Sócrates] Me han dicho también que había **personas** quejándose por mi arresto.
212. [Sócrates] **La gente** podría no querer escucharla.
213. [Epi] Hay **gente** a **la** que no le importa el pasado.
214. [Kassandra] Son sólo cuatro **personas** frente a toda Esparta.
215. [Hipócrates] ... hay **gente** que prefiere mutilarse antes que trabajar para él.
216. [Hipócrates] Pero si decido hacer nada, salvaré del sufrimiento a **mucha gente**.
217. [Hipócrates] ... curar **gente**, no juzgarla.
218. [Empédocles] ... mis **hermanas** y **hermanos**, los dioses!

219. [Empédocles] Últimamente he tenido problemas con mis **hermanos y hermanas**.
220. [Alcíbiades] Queda mucho día, **hermosura**.
221. [Alcíbiades] Bueno tendrás que sustituir al campeón, ¿ah?
222. [Kassandra] ¿Sabes que **la gente** muere en estos juegos...?
223. [Kassandra] ... **la gente** que te capturó, ¿quiénes son?
224. [Brice] **La criatura** se la llevó, pero aún podemos salvarla.
225. [Brice] Cuidado, a **esta gente** le mueve el miedo.
226. [Brice] Destruye a **todos los seres vivos**.
227. [Drakios] Y como está patrocinada por **la gente** más poderosa e influyente...
228. [Kassandra] Si hablas de **la gente** que estoy pensando...
229. [Drakios] Es de ese tipo de **gente de la** que no se habla en voz alta.
230. [Kassandra] Pero es evidente que **esa gente** trabaja en grupo.
231. [Kassandra] Hay **personas** que afirman que les habla.
232. [Epi] Dices que hay **gente** que oye cosas...
233. [Kassandra] **La persona** que busco tiene raída su ropa.
234. [Erita] Si has estado en Pefka y conoces a **sus gentes**...
235. [Empédocles] ¡Os oigo, **hermanos**, os oigo, **hermanas**!
236. [Alétheia] **Los humanos** se han hartado de vuestros discursos.
237. [Kassandra] Quizás esta invitación fuera destinada a **otra persona**.
238. [Logro] ¿Os habéis entretenido?
239. [Mirrina] Solo **una persona** lo querría para algo. Nikolaos.
240. [Kassandra] Puede que no baste hablar con **la gente**.
241. [Kassandra] Yo no le haría daño a **esa persona**...
242. [Sócrates] ¿De lo contrario no estaría **la persona** a sal de ese daño?
243. [Alcíbiades] Son **buenas personas**...
244. [Nikolaos] Encomendé a Esténtor una responsabilidad sobrehumana.
245. [Brazos] (Brazales de amazona) ... protegen a **quien los porta**...

246. [Pitágoras] Hace décadas, un grupo de **personas** se reunió...
247. [Aspasia] **Una hermosura**, ¿no crees?
248. [Kassandra] Ha muerto **gente** en una guerra inventada por ellos.
249. [Heródoto] Madre, eras **una de las personas** más fuertes que he conocido.
250. [Aspasia] ... pero solo a **ciertas personas**. **Personas** como Deimos y tu linaje.
251. [Heródoto] **Gente nueva** a **la** que observar.
252. [Heródoto] Hay **muchas caras** que no conozco.
253. [Kassandra] **La gente** viene a Samos de visita, pero no se quedan a vivir.
254. [Heródoto] Son **personas** muy influyentes de Samos...
255. [Heródoto] Allí hay **gente** de **la** que también quiero despedirme.
256. [Costas] Pero no puedo ir regalando espadas a cada **belleza guerrera** que vea.
257. ¿**La gente** sabe montar aquí?
258. [Kassandra] ... para que **la gente** tenga alguna posibilidad.
259. [Misión] Lleva al semental con **la persona** que cría a los caballos.
- 260.** [Kassandra] **Esta gente** está maldita.
261. [NPC] **Poca gente** habría sido tan honesta conmigo como tú...
262. [Kassandra] Aún mereces un castigo por la muerte de **tanta gente**.
263. [Alétheia] No es **una persona**, sino una misión.

### **Perspectiva de género**

1. [Misión] Mata a **la cazadora** principal.

### **Machismos**

1. [Tespis] Kassandra, mi **musa**, mi ayudante, la que salva mis posaderas.



2. [Sandro] No se pueden enfrentar al Minotauro ... **heroínas embarazadas...**
3. [Mikkos] No es muy habitual que en esta casa entre **una** misthios **bella** y capaz.

### Insultos

1. [NPC] Lárgate del campamento antes de que te azote como **la perra** que eres.
2. [Kassandra] Todo por una **puta** roca.
3. [Kassandra] Cierra la **puta** boca.

### Incoherencias

1. [Arma] (Lanza) **El Pilum** da buen resultado y es **el preferido** de los soldados.
2. [Barnabás] Acaba de ver al oráculo. Tuve que preguntarle si es tan **glorioso** como dicen.
3. [Arma] (Hoja de ninfa) Se dice que estos espíritus del bosque llevan esta hoja escondida, igual que **ellos** se ocultan entre los árboles.
4. [Kassandra] Necesito **marineros** así en mi nave.
5. [Arma] (Lanza) **Es lenta**, pero de fiar. Esperemos que el enemigo sea igual de **tranquilo**.
6. [Kassandra] He conocido a **gente traicionera**, pero **ninguno** supera a Elpenor
7. [Kassandra] Dijo que me había visto de **pequeña** en una montaña.  
[Heródoto] ¿Y qué **niño** no ha estado en una montaña?
8. [Heródoto] Hay **gente** en Fócida poco de fiar.... pero yo no estoy entre **ellos**.
9. [Misión] Conoció a la vez **al oráculo**, que predecía el futuro, y a Heródoto, que documentaba el pasado. Para llegar hasta la verdad, pidió una audiencia con **la primera**.
10. [Licaón] **Uno... otro... y el otro...**
11. [Kassandra] Un recado para ti de parte de **un granjero**.
12. Referencia a **ellos** a las Hijas de Artemisa.

13. [Reportero]
14. [Bruja] He de atender a **unos campesinos**.
15. [NPC] ¡Nos ha engañado a **los dos**!
16. [Febe] Vine de **polizón**.
17. A veces se habla de Ícaro en masculino y a veces en femenino.  
. [Kassandra] Yo tengo **un águila**, y es muy **buena amiga mía**.
18. [Heródoto] ... puede que algunas miradas **la** vean como **una sirviente**.
19. [NPC] ¡No soy su **sirviente**!
20. [Kassandra] ¡**Listos**, ya!
21. [Jonte] Gracias por ayudarnos a **todos**...
22. [Kassandra] ¿Y **los cazadores** que perdiste?
23. [Perictione] Si **todos** morimos en combate, no habrá aldea que defender.
24. [Kassandra] Vente conmigo. Siempre viene bien alguien inteligente y **diestro** con la espada.
25. [Misión] Libera a los esclavos y habla con **el líder**.
26. [Dafne] ¿Y **nosotros** no?
27. [Misión] **Uno** de los **hijos** está... // **Uno** de los **hijos** está...
28. [Kassandra] **El hijo** debe de estar dentro...
29. [Drakios] Se acerca **el último** concursante.
30. [Carta a Diona] **Amigo**: ...
31. [Aikaterine] ... pero hablemos de **nosotros**.
32. [Armadura] (Atuendo de Artemisa) solo lo usan **las seguidoras** de Artemisa de mayor rango.
33. [Kassandra] La Roca de Atenas acabará **hecha** polvo.
34. [Kassandra] ¿Estás **loca**? Aún podemos parar.
35. [Arma] (Lanza) **Es lenta**, pero de fiar. Esperemos que el enemigo sea igual de **tranquilo**.
36. Hablan de que hay “**un músico**”, y cuando vas, es una mujer.
37. [NPC] Yo tengo que curar **al enfermo**...
38. [Crisis] En cuanto salvaste a **la niña**, lo supe.

39. [Perictione] ... **los cazadores**.
40. [Kassandra] ... **los cazadores**.
41. [Agnodice] ... **los cazadores**.
42. [Pitia] ... también somos **aliadas** en esto.  
[Kassandra] ¿Un **aliado** para qué?
43. [Kassandra] Tú eres la **sirviente**.
44. [Culto] (Yocasta la Vidente) ... la sabia **místico**.
45. La Hidra.... lo reclutaron..., pero la joven Hidra....
46. [Misión] Habla con **la amiga** de Alcíbiades.
  - a. Estaba disfrazada de hombre y aún no lo sabemos.
47. [Alétheia] **El intruso** ya no puede escucharte.
48. [Alétheia] Es un triunfo haber llegado tan lejos a pesar **del intruso**.