



---

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

Vernet Díaz, Xavier; Altimir, Mercè, dir. Dificultades en la traducción de videojuegos : Final Fantasy VII y su localización oficial. 2015. (1202 Grau en Traducció i Interpretació)

---

This version is available at <https://ddd.uab.cat/record/146998>

under the terms of the license

# **DIFICULTADES EN LA TRADUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS: *FINAL FANTASY VII* Y SU LOCALIZACIÓN OFICIAL**

103698 - Treball de Fi de Grau

Grau en Traducció i Interpretació

Curs acadèmic 2014-15

**Estudiant:** Xavier Vernet Díaz

**Tutor:** Mercè Altimir Losada

10 de juny de 2015

Facultat de Traducció i d'Interpretació

Universitat Autònoma de Barcelona

## Datos del TFG

---

**Título:** Dificultades en la traducción de videojuegos: *Final Fantasy VII* y su localización oficial

**Autor:** Xavier Vernet Díaz

**Tutor:** Mercè Altimir Losada

**Centro:** Facultat de Traducció i d'Interpretació

**Estudios:** Grau en Traducció i Interpretació

**Curso académico:** 2014 - 15

## Palabras clave

---

Final Fantasy, traducción, localización, análisis de errores, japonés, videojuegos, RPG.

## Resumen del TFG

---

La localización de videojuegos se está convirtiendo en una necesidad más imperiosa a medida que el sector va evolucionando y alcanzando a un público mayor. Sin embargo, no todos los videojuegos reciben una adaptación de calidad.

*Final Fantasy VII* es un videojuego que ya se ha traducido al español, pero que no pudo contar con una buena traducción. Es por ello que este trabajo lo tomará como ejemplo para simular un proyecto de localización de videojuegos.

Además de ofrecer la traducción de un fragmento de los diálogos del juego comparándolo con el original japonés y la traducción oficial, este trabajo describe las dificultades del proceso y cómo afrontarlas, diferenciando las dificultades generales de traducir videojuegos, las de traducir productos del género RPG y las específicas de este caso. También se analizan los errores que pueden encontrarse en la interfaz y los diálogos de la localización oficial con tal de poder encontrar posibles soluciones.

## Aviso legal

---

© Xavier Vernet Díaz, 2015. Todos los derechos reservados.

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

# Índice

Introducción .....	4
El juego a traducir: <i>Final Fantasy VII</i> .....	6
Traducción y aclaraciones .....	7
Contexto.....	7
Original y traducciones.....	8
El proceso de traducción: problemas habituales.....	41
Dificultades generales al localizar videojuegos.....	41
Dificultades específicas de localizar RPG.....	42
Dificultades específicas de este caso .....	42
La traducción oficial: análisis de errores .....	44
Menús e interfaz .....	44
Diálogos .....	45
Conclusiones.....	49
Bibliografía .....	51

## Introducción

En las últimas décadas, la tecnología audiovisual se ha desarrollado a un ritmo frenético, proporcionando métodos comunicativos más rápidos, precisos y eficaces. No obstante, esta tecnología no sólo tiene un gran peso en los ámbitos profesionales e interpersonales, sino que también ha supuesto un gran avance en ocio y entretenimiento. Tenemos teléfonos móviles que hacen fotos y nos permiten escuchar música, televisores con pantallas planas capaces de reproducir películas en alta definición que caben en discos del tamaño de la palma de una mano y, por supuesto, videojuegos.

Desde los primeros juegos, en los que unos cuantos puntos y líneas eran suficientes para jugar al tenis o matar marcianitos; pasando por los primeros modelos 3D, que representaban personajes que parecían construidos con bloques; hasta llegar a la actualidad, donde una imagen de un videojuego puede confundirse fácilmente con una fotografía o una obra de arte; no cabe duda de que el sector ha evolucionado muchísimo.

Sin embargo, el apartado gráfico no es el único aspecto en el que los videojuegos han ido mejorando, si bien es el más evidente. El *hardware* que los reproduce, el diseño de los niveles o fases en los que se dividen y hasta la música que los acompaña también se han ido refinando a lo largo de los años. La mayoría de videojuegos tratan de contar una historia, y tanto la complejidad y profundidad de esas historias como la forma de contarlas han ido evolucionando poco a poco. Es ahí donde es imprescindible el papel del traductor.

Hoy en día, prácticamente todos los videojuegos necesitan un proceso de localización mínimo. Aunque se trate de un juego muy sencillo y sin diálogos, habrá que traducir menús, comandos, el manual de instrucciones... pequeños elementos que tal vez no sean imprescindibles, puesto que es posible aprender a jugar sin esas ayudas, pero que son útiles. Sin embargo, cuando se trata de un juego que gira alrededor de una historia y unos personajes, tratar de jugarlo sin entender lo que está pasando sería perderse una parte esencial de la experiencia. Es por eso que la localización de videojuegos es tan importante como la traducción de libros o películas.

Del mismo modo que muchos otros productos jamás llegan traducidos a nuestro país, hay muchos videojuegos que nunca han sido localizados en español y que, si han llegado a España, lo han hecho en inglés. Irónicamente, este problema es más común en los juegos que tienen más texto y que, por lo tanto, más localización requerirían. En otras ocasiones, los juegos pasan por un proceso de localización, pero por un motivo u otro, la calidad de la traducción deja mucho que desear.

Este trabajo se centrará en ese último caso, con dos objetivos principales. El primero será simular el proceso de localización de un videojuego de estas características, traduciendo una parte de los diálogos para así comprobar la carga de trabajo que supone y las dificultades que puede conllevar. El segundo

será analizar la traducción oficial del mismo juego con tal de ver los errores que surgieron y tratar de comprender por qué se produjeron y cómo podrían haberse evitado.

El juego que he escogido para ello es *Final Fantasy VII*. El juego original está en japonés, y pertenece a uno de los géneros con más texto y por lo tanto con un proceso de localización más complejo, por lo que consideré que sería un buen reto. Además, la traducción española es famosa entre los fans debido a la gran cantidad de errores que tiene, la mayoría de los cuales pueden verse a simple vista. Es por eso que este juego es un ejemplo perfecto para este tipo de trabajo.

En definitiva, el propósito final será reafirmar los videojuegos como un medio más para contar historias y, como tal, un campo que necesita profesionales de la traducción con tal de que sus consumidores puedan experimentar estos productos en las condiciones para las que fueron diseñados.

## El juego a traducir: *Final Fantasy VII*

Desarrollado por Squaresoft, la empresa que hoy en día se conoce como Square-Enix, *Final Fantasy VII* salió a la venta en Japón a principios de 1997. A finales del mismo año llegó a Europa de mano de Sony Computer Entertainment, a quien se atribuye la localización, a diferencia de títulos posteriores de cuya localización se encargó directamente Squaresoft.

Salió originalmente para la consola PlayStation, aunque desde entonces ha tenido varias reediciones y remasterizaciones, la más reciente de las cuales está prevista próximamente para PlayStation 4. En Europa recibió la calificación PEGI 12, es decir que no está recomendado para menores de 12 años.

Se trata de un juego perteneciente al género RPG, del inglés *Role-Playing Game*, es decir que es un juego de rol. Eso significa que gira alrededor de una historia que va progresando a medida que juegas y te pone en el papel de unos personajes con sus propias personalidades y trasfondos, que evolucionan con la historia.

El director es Yoshinori Kitase, y lo produjo Hironobu Sakaguchi, de quien salió la idea inicial, aunque el guión está escrito por Kitase y Kazushige Nojima con la colaboración de Tetsuya Nomura. Al parecer, Sakaguchi insistió en que la traducción al inglés la llevara a cabo el equipo japonés. El resultado no fue muy bueno, y está plagado de errores. La traducción española la realizaron Gloria Camino y Laura López-Bonilla, y tiene muchos fallos que delatan el hecho de que se tradujo del inglés y no del japonés, y arrastra errores de la localización en inglés.

*Final Fantasy* es una franquicia muy popular en Japón. La primera entrega salió a la venta en 1987, y desde entonces no ha dejado de inspirar nuevos títulos, independientes entre sí en cuanto a historias, mundos, personajes y hasta mecánicas de juego, pero con elementos en común que los identifican como parte de la franquicia. Algunos títulos han tenido tanto éxito que han generado sus propias secuelas, precuelas o *spin-offs*, además de productos derivados como figuras, peluches, ropa o casi cualquier cosa. Por supuesto, su fama no se limita a Japón, sino que se ha hecho conocida en todo el mundo, incluyendo Europa.

*Final Fantasy VII*, que como su título indica es el séptimo título numerado de la franquicia, representó un punto de inflexión, puesto que fue el primero en pasar de gráficos en dos dimensiones a usar modelos 3D poligonales para los personajes. Fuera de Japón fue un gran éxito que introdujo a muchas personas a este tipo de juego y supuso la popularización internacional del género RPG. Aunque todos los títulos posteriores han seguido gozando del mismo éxito, a día de hoy muchos jugadores siguen considerándolo el mejor título de la franquicia pese a su evidente envejecimiento.

## Traducción y aclaraciones

Cuando se traduce un videojuego de forma oficial, el traductor o equipo de traducción suele contar con una serie de recursos que pueden facilitar el proceso. Por ejemplo, a menudo se les proporciona una copia del juego para poder familiarizarse con él antes de empezar a traducirlo. En ocasiones, incluso pueden aplicar su traducción para ver cómo queda y asegurarse de que no haya problemas como texto que se sale de los márgenes, caracteres que no aparecen en la fuente del juego, etc. Además, cuentan con archivos en los que aparecen todas las líneas de diálogo y términos que aparecen en el producto.

A la hora de intentar realizar una traducción de este tipo sin contar con esos recursos, el proceso se complica. Yo contaba con una copia del juego en español y un guión en japonés que solo incluye los diálogos que tienen que ver con la historia principal. No disponía de una lista de todas las frases que dicen todos los personajes del juego, ni de todos los nombres de armas, magias u objetos que el jugador va adquiriendo a lo largo de la aventura, de modo que a la hora de traducir me he centrado en los diálogos, aunque en los apartados de análisis también comentaré el resto de aspectos.

En cuanto a la traducción oficial, con tal de poder compararla con el original en japonés y con mi propia traducción, también está incluida en esta sección. Es necesario mencionar que está plagada de errores, no solo de traducción sino también de gramática y puntuación. Este trabajo reproduce esos mismos errores, tal cual aparecen en el juego, con tal de analizarlos más adelante.

### Contexto

El fragmento del juego que he traducido incluye los diálogos principales del principio del juego, donde se presentan el mundo y algunos de los protagonistas de la historia.

Cloud, el personaje principal, ha vuelto como mercenario a Midgar, su ciudad natal. Allí colabora con un grupo de activistas conocido como *Avalanche* que pretende acabar con las actividades de la Compañía Shinra, que está matando al planeta extrayendo su energía vital. Barret, Biggs, Jessie y Wedge son algunos de los miembros de esta organización. También está Tifa, una amiga de la infancia de Cloud a la que llevaba años sin ver. Por último, se mencionan un par de personajes que serán importantes más adelante, como la florista o el misterioso Sephiroth.

La traducción está presentada en una tabla con tres columnas. Representan respectivamente el texto original, la traducción oficial en español y mi propia traducción. Cada fila representa lo que dice un personaje. El nombre del personaje aparece al principio, del mismo modo que aparece en los cuadros de diálogo del propio juego. Cuando este nombre esté entre paréntesis, significará que el juego no especifica quién está hablando. Cada línea de diálogo está separada y entre comillas.

## Original y traducciones

Japonés	Español (oficial)	Español (mío)
【バレット】 「行くぞ、新入り！ オレに続け！」	(Barret) “Vamos, novato. Sígueme.”	(Barret) “¡Vamos, novato! ¡Sígueme!”.
ビッグス 「さすが、ソルジャー！ でもよ、反神羅（しんら）グループ【アバランチ】にソルジャーが参加するなんてスゲェよな！」	Biggs “¡Ey! ¡Tú eras uno de los miembros de SOLDADO, ¿no? ...No todos los días te encuentras con uno de ellos en un grupo como AVALANCHA.”	Biggs “Así que Soldier, ¿eh? No es nada habitual que alguien como tú colabore con un grupo anti Shinra como Avalanche”.
ジェシー 「その話って本当だったの？ ソルジャーって言つたら私たちの敵でしょ？」 「どうして、そのソルジャーが私たちアバランチに協力するわけ？」	Jesse “¿En SOLDADO? ¿Pero no son el enemigo?” “¿Qué anda haciendo con nosotros en AVALANCHA?”	Jessie “¿Entonces los rumores eran ciertos? ¿No le convierte eso en nuestro enemigo?”. “¿Por qué colaboraría un Soldier con Avalanche?”.
ビッグス 「早とちりするな、ジェシー。元、ソルジャーなんだってさ」 「今はもう神羅（しんら）をやめちまつて俺たちの仲間ってわけさ」 「まだ名前聞いてなかつたよな。教えてくれ」	Biggs “Calma, Jesse. ESTUVO en SOLDADO.” “Los abandonó y ahora es uno de los nuestros.” “No me enteré del nombre ...”	Biggs “No saques conclusiones precipitadas, Jessie. Sí, fue un Soldier”. “Pero dejó de trabajar para Shinra y ahora está con nosotros”. “A todo esto, ¿cómo te llamabas?”.
クラウド 「.....クラウドだ」	Cloud “...Cloud.”	Cloud “... Cloud”.
ビッグス 「クラウドか、おれは.....」	Biggs “Cloud, ¿eh? Soy...”	Biggs “Así que Cloud. Yo me llamo...”.
クラウド 「あんたたちの名前なんて興味ないね。どうせこの仕事が終わったらお別れだ」	Cloud “Me da igual cómo os llaméis. En cuanto acabe este trabajo ... me largo de aquí.”	Cloud “No me interesan vuestros nombres. Después de este trabajo, no volveremos a vernos”.
【バレット】 「なにやってんだオマエ	(Barret) “¡¿Qué diablos estás	(Barret) “¡Eh, vosotros! ¿Qué

<p>たち！ かたまって行動するなって言ってんだろ！」</p> <p>「ターゲットは壱番魔晄炉（まこうろ）。魔晄炉前のブリッジに集合だぞ」</p> <p>【バレット】 「元ソルジャー.....チツ、信用できねえな」</p>	<p>haciendo?! ¡Ya os he dicho que jamás avancéis en grupo!"</p> <p>“Nuestro objetivo es el reactor Mako del norte. Nos reuniremos en el puente que se halla enfrente.”</p> <p>(Barret) “Así que ex-SOLDADO, ¿eh? ¡No me fío de ti!”</p>	<p>estáis haciendo? ¡Os he dicho que no avancéis en grupo!”. “Nuestro objetivo es el reactor Mako n.º 1. Nos reuniremos en el puente de enfrente”.</p> <p>(Barret) “Un ex Soldier... No puedo confiar en ti”.</p>
<p>バレット 「.....おい。おまえ魔晄炉（まこうろ）は初めてじゃないんだろう？」</p> <p>クラウド 「まあな。ソルジャー.....神羅（しんら）カンパニーの人間だったからな」</p>	<p>Barret “¡Tío! ¿Es la primera vez que te enfrentas con un reactor?”</p> <p>Cloud “No. A fin de cuentas estuve trabajando para Shinra ya sabes.”</p>	<p>Barret “...Oye. No será tu primera vez en un reactor...”.</p> <p>Cloud “Venga ya. Fui un Soldier; trabajaba para la Compañía Shinra”.</p>
<p>バレット 「この星は魔晄（まこ）う）エネルギーに満ちている。住民はその魔晄エネルギーを使って日々生活している」</p> <p>「でも誰も魔晄の本質を知らねえんだ。おまえ、知ってるか？」</p> <p>「魔晄はこの星を流れる血だ。それを神羅（しんら）って会社はガンガン吸い出していやがる。このへんちくりんなスクラップでな.....」</p>	<p>Barret “El planeta rebosa con energía de Mako. La gente la utiliza diariamente aquí.”</p> <p>“Es la sangre vital de este planeta.”</p> <p>“Pero Shinra no deja de chuparle la sangre con esas extrañas máquinas.”</p>	<p>Barret “Este planeta está lleno de energía Mako. Para sus habitantes, es algo indispensable para el día a día”.</p> <p>“Pero nadie conoce su verdadera naturaleza. ¿Lo sabías?”. “El Mako es la sangre que fluye por el planeta, y Shinra la está extrayendo con esos cacharros tan raros”.</p>
<p>クラウド 「能書きはいい。先を急ごう」</p>	<p>Cloud “No necesito que me des una charla. Démonos prisa.”</p>	<p>Cloud “Buena propaganda. Venga, démonos prisa”.</p>
<p>バレット 「クッ.....」</p> <p>「よし、ここからはオレといっしょに行動してもらうぜ」</p>	<p>Barret “¡Se acabó! De ahora en adelante venís conmigo.”</p>	<p>Barret “...Muy bien. A partir de ahora os venís conmigo”.</p>

ビッグス 「コード解除」 「この暗号を入手するために何人の仲間が犠牲になったことか.....」	Biggs “Clave descifrada ” “Y pensar que cuantos de los nuestros arriesgaron sus vidas tan sólo por esta clave ...”	Biggs “Código desbloqueado”. “Cuántos compañeros se habrán sacrificado con tal de obtener esta clave...”.
ジェシー 「コード解除」	Jesse “Clave descifrada ”	Jessie “Código desbloqueado”.
ジェシー 「さ、そこのボタンを押して！」	Jesse “¡Pulsa ese botón de allí!”	Jessie “¡Pulsa ese botón!”.
バレット 「魔晄炉（まこうろ）のせいで、この星の命は毎日けずられていく。そしていつの日か.....ゼロだ」	Barret “Poco a poco los reactores agotarán toda la sangre vital. Y entonces será el fin.”	Barret “Por culpa de los reactores Mako, la vida de este planeta se va consumiendo, hasta que un día de estos termine por agotarse”.
クラウド 「悪いけど興味がないな」	Cloud “No es problema mío.”	Cloud “Por muy malo que sea, sigue sin interesarme”.
バレット 「星が死んじまうんだぞ。えっ、クラウドさんよ！」	Barret “¡El planeta está agonizando, Cloud!”	Barret “¡Cloud, nuestro planeta se está muriendo!”.
クラウド 「俺が考てるのは、さっさと仕事を終わらせたいってことだけだ。警備兵やガードロボットが来ないうちにな」	Cloud “Lo único que me preocupa es terminar este trabajo antes de que seguridad y los guardianes de robot vengan.”	Cloud “Mi única preocupación es acabar este trabajo antes de que lleguen los soldados y robots guardianes”.
ジェシー 「はしごの前では【決定ボタン】を押して。そうすればはしごにつかまるわ。後は【方向キー】の上下で、のぼりおりするの」	Jesse “Pulsa el botón [Seleccionar] situado delante de la escalera para agarrarla. Luego usa el [Botón de dirección] para subir o bajar.”	Jessie “Pulsa el [Botón de selección] cuando estés delante de una escalera para agarrarte a ella. Luego usa el [Pad direccional] para subir o bajar”.
バレット 「ここもブッ壊しちまえばただのガラクタだぜ」「クラウドさんよ この爆弾をセットしてくれ」	Barret “Cuando volemos por los aires este lugar, no va a quedar más que un montón de chatarra.” “Cloud, tú fijas la bomba.”	Barret “Si destruimos este lugar, no quedará más que chatarra”. “Cloud, coloca esta bomba”.

クラウド 「あんたがやったほうがいいんじゃないのか？」	Cloud “¿No deberías hacerlo tú?”	Cloud “¿No es mejor que lo hagas tú?”.
バレット 「オレ？ オレは見張らせてもらう。おまえさんがおかしなマネをしないようにな」	Barret “¡Calla y hazlo, idiota! Tengo que vigilar y asegurarme de que no lo estropees.”	Barret “¿Que lo haga yo? Yo tengo que vigilarte para que no hagas nada sospechoso”.
クラウド 「.....好きにしてくれ」	Cloud “ Bien, que te aproveche. ”	Cloud “... Como quieras”.
【謎の声】 『目をさせ！』 『ここはただの発電所じゃない！！』	(Voz misteriosa) ¡Cuidado! ¡¡Es algo más que un reactor!!	(Voz misteriosa) ¡Cuidado! ¡¡Esto no es un simple reactor!!
バレット 「.....うした？」	Barret “.....¿Qué sucede?”	Barret “... ¿Qué pasa?”.
クラウド 「え？」	Cloud “ ¿Eh?”	Cloud “¿Eh?”.
バレット 「どうしたクラウドさんよ？ 早くしてくれ！」	Barret “¿Qué sucede, Cloud? ¡Date prisa!”	Barret “¿Qué pasa, Cloud? ¡Date prisa!”.
クラウド 「.....ああ、すまない」	Cloud “...Vale, lo siento.”	Cloud “... Ah, perdona”.
バレット 「本格的にやってくるぜ」	Barret “¡Mala suerte, aquí vienen!”	Barret “¡Vienen en serio!”.
クラウド 「バレット、気をつけろ」 「しっぽをあげている間に攻撃すると レーザーで反撃してくるぞ」	Cloud “Barret, ive con cuidado!” “¡No ataques mientras la cola esté arriba! Va a contraatacar con el láser.”	Cloud “Barret, ten cuidado”. “Si le atacamos mientras tiene la cola levantada, contraatacará con el láser”.
クラウド 「さあ、脱出だ」	Cloud “Venga, vámonos de aquí.”	Cloud “Bueno, escapemos”.
クラウド 「だいじょうぶか？」	Cloud “¿Te encuentras bien?”	Cloud “¿Estás bien?”.
ジェシー 「うかつ！！ 足がはさまって.....」	Jesse “Mi pierna quedó atrapada.”	Jessie “Soy tan patosa que se me ha quedado atrapada la pierna”.
ジェシー 「サンキュー！」	Jesse “¡Gracias!”	Jessie “¡Gracias!”.

ジェシー 「コード解除」 「さ、あせらないで」	Jesse “Clave descifrada ” “Vale, ten cuidado.”	Jessie “Código desbloqueado”. “Vamos, no te despistes”.
ビッグス 「コード解除」	Biggs “ Clave descifrada ”	Biggs “Código desbloqueado”.
ビッグス 「星の命.....ちょっとはのびたかな」	Biggs “Esto mantendrá al planeta funcionando... al menos un poco más.”	Biggs “Espero que esto alargue un poco más la vida del planeta”.
ウェッジ 「そうっすね」	Wedge “Sí.”	Wedge “Cruzemos los dedos”.
バレット 「.....」	Barret “.....”	Barret “...”.
ジェシー 「出来た！下がって」	Jesse “¡De acuerdo! Ahora todos a volver.”	Jessie “¡Ha salido bien! Volvamos”.
バレット 「さあ、引き上げるぞ」 「ランデブー地点は8番街ステーション！各自単独行動、列車に乗りこむんだ！」	Barret “Venga, salgamos de aquí.” “¡Cita en la estación del sector 8! ¡Separaos y montad en el tren!”	Barret “Bueno, toca retirarse”. “¡El punto de encuentro será la estación del sector 8! ¡Que cada uno se monte en el tren por separado!”.
クラウド 「お、おい！」	Cloud “¡Eh, eh!”	Cloud “¡Eh, oye!”.
バレット 「金の話なら 無事にアジトに帰つてからだ」	Barret “Si es sobre el dinero, guárdalo hasta que regresemos al escondite.”	Barret “Si quieres hablar del dinero, ya lo haremos cuando estemos a salvo en la base”.
花売り 「ねえ」 「何があったの？」	La florista “Perdóname.” “¿Qué ha pasado?”	Florista “Disculpa”. “¿Qué ha ocurrido?”.
花売り 「あつ、これね。気に入ってくれた？ 1 ギルなんだけど、どう？」	La florista “Oh, ¿esas? ¿Te gustan? ¿Sólo cuestan un Gil...?”	Florista “Ah, ¿éstas? ¿Te gustan? Cuestan sólo un gil, ¿qué te parece?”.
花売り 「わあ、ありがとう！」 「はい！」	La florista “¡Oh, gracias!” “¡Aquí tienes!”	Florista “¡Oh, gracias!”. “¡Aquí tienes!”.
兵士 「おい！ そこの男！！」	soldado “¡Eh! ¡Vosotros!”	Soldado “¡Eh! ¡Es él!”.
クラウド	Cloud	Cloud

「神羅兵か.....」	“Soldados de Shinra...”	“Soldados de Shinra...”.
【兵士】 「なにごとだ！」	(Soldado) “¿Qué de...?”	(Soldado) “Pero ¿qué...?”.
クラウド 「チッ！」	Cloud “¡puf!”	Cloud “¡Uf!”.
兵士 「いたぞ！！」	soldado “¡Es él!”	Soldado “¡Ahí está!”.
クラウド 「チッ！」	Cloud “¡puf!”	Cloud “¡Uf!”.
兵士 「こっちだ！！」	soldado “¡Aquí!”	Soldado “¡Aquí!”.
クラウド 「チッ！」	Cloud “¡puf!”	Cloud “¡Uf!”.
兵士 「ここまでだな」	soldado “No se puede ir más lejos.”	Soldado “De aquí ya no te escapas”.
クラウド 「残念だが、おまえらの相手をしてるほどヒマじゃないんでな」	Cloud “No tengo tiempo para perderlo con vosotros, chicos.”	Cloud “Lo siento, pero no tengo tiempo para jugar con vosotros”.
兵士 「たわごとを..... よし捕らえろ！！」	soldado “Basta de murmurar..... ¡Agárralo!”	Soldado “Basta de bromitas. ¡Atrapadlo!”.
ウェッジ 「クラウドさん こなかつたっすね」	Wedge “Cloud no ha aparecido.”	Wedge “Falta Cloud”.
ビッグス 「クラウド..... やられちまたのかな」	Biggs “Cloud..... ¿me preguntó si lo han matado?”	Biggs “Cloud... ¿Le habrán cogido?”.
バレット 「ケッ.....！！」 「あの野郎が金ももらわねえでいなくなるわけねえだろ！！」	Barret “¡¡Por supuesto que no!!”	Barret “¡¡Ese idiota valora demasiado el dinero como para dejarse atrapar sin más!!”.
ジェシー 「クラウド.....」	Jesse “Cloud.....”	Jessie “Cloud...”.
ビッグス 「なあ、クラウドってさ...」 「最後まで、おれたち... アバランチのために戦ってくれんのか？」	Biggs “Dime, crees que Cloud.....” “¡¿Voy a luchar hasta el final por Avalanche?!?”	Biggs “Ese Cloud...”. “¿Creéis que luchó hasta el final por Avalanche y por nosotros?”.

バレット 「さあな..... 知らねえよ」 「チッ！！ おまえらがもうすこしたよりになりやよ.....」 「あんな野郎、やとわねえでもいいんだがな...」	Barret “¿Cómo demonios voy a saberlo!?” “Acaso tengo cara de adivino?” “¡Puaf!! Si no fuerais todos una panda de inútiles... ”	Barret “No hay forma de saberlo”. “Si hubierais hecho mejor vuestro trabajo... ”. “Tal vez habría sido mejor no contratar a ese idiota”.
ウェッジ 「あ、バレットさん 僕たちの給料.....」 「や、なんでもないっす...」 アバランチの面々 「ふつ～～.....」	Wedge “Eh, Barret ¿Qué hay acerca del dinero...?” “Ah, nada... perdona.” (Todos) “Ahhh.....”	Wedge “Ah, Barret. Sobre lo del dinero...”. “Nada, olvídalos”. (Todos) “Ay...”.
ビッグス 「クラウド！！」	Biggs “Cloud!!”	Biggs “¡Cloud!!”.
ウェッジ 「クラウドさんっ！」	Wedge “Cloud!”	Wedge “¡Cloud!”.
ジェシー 「クラウド.....」	Jesse “Cloud.....”	Jessie “Cloud...”.
クラウド 「約束の時間に遅れたようだ」	Cloud “Parece que llego un poco tarde.”	Cloud “Parece que llego un poco tarde”.
バレット 「おい！ 遅刻野郎！！」 「ずいぶん派手なおでましじやねえか」	Barret “Tienes toda la razón, ¡illegas tarde!!” “Te presentas aquí como si no pasara nada y nos montas la escena!”	Barret “¡Claro que llegas tarde, idiota!”. “¡Y encima te presentas aquí armando un escándalo!”.
クラウド 「そうでもない。ふつうだ」	Cloud “No me supone un gran problema. Es lo que suelo hacer siempre.”	Cloud “No es por liarla, es mi forma normal de actuar”.
バレット 「ケッ！！」 「心配させやがって 勝手な野郎だ！」	Barret “¡Maldición!” “Tienes a todo el mundo muy preocupado pero isólo te preocupas de ti mismo!”	Barret “Gr...”. “¡Nos has hecho preocuparnos, idiota egoísta!”.
クラウド 「ほう.....？ 心配してくれたのか」	Cloud “Mmm..... ¡Estábais preocupados por mí!”	Cloud “¿Eh? ¿Es que estabais preocupados por mí?”.
バレット	Barret	Barret

「なにっ！！」 「チッ.....遅刻のぶんは報酬からひくからな」 「おい、おめえら！」 「場所変えるぞ。ついてこい！」	“¡Qué!” “Voy a sacar tu dinero, ¡está caliente!” “¡Levantaos!” “¡Nos marchamos! ¡Seguidme!”	“¡Pero bueno!”. “¡Te descontaré de tu recompensa el haber llegado tarde!”. “¡Eh, vosotros!”. “Será mejor que nos movamos. ¡Seguidme!”. Wedge
ウェッジ 「あつ、クラウドさん！！ おつかれっす！」	“¡¡Eh, Cloud!! ¡Has estado fenomenal!”	“¡Oh, Cloud! ¡Buen trabajo!”. Wedge
ビッグス 「へへ.....クラウド！ 次の作戦もがんばろうな」	Biggs “¡Je, je.....Cloud! la próxima vez lo haremos muchísimo mejor.”	Biggs “Je, je... ¡Cloud! ¡Suerte también en la próxima operación!”. Jessie
ジェシー 「あぶないから 閉めとくな」 「やだ！ クラウド！！ 顔、まくろ.....」 「はい、できあがり！」 「ね、魔晄炉で助けてくれて ありがとう！」	Jesse “Ten cuidado, Voy a cerrar esto.” “¡¡Oh, Cloud!! Tienes la cara completamente negra.....” “¡Ya esté!” “Oye, igracias por ayudarme antes en el reactor!”	“Voy a cerrar esto por si acaso”. “¡Hala! ¡Cloud, tienes la cara completamente negra!”. “Ale, ya está”. “Por cierto, igracias por ayudarme en el reactor!”. Jessie
【アナウンス】 「ミッドガル8番街ステーション発最終列車～」 「終点、スラム7番街列車墓場駅～」 「到着予定時刻はミッドガル時0時23分.....」	(Megafonía) Último tren procedente de la Estación del sector 8. La última parada es el sector 7, Cementerio de trenes - La hora de llegada estimada son las 12:23AM, Hora Midgar ...	(Megafonía) Último tren procedente de la estación del sector 8. Última parada: Suburbios del sector 7 – Cementerio de trenes. La hora estimada de llegada es 0:23, Hora de Midgar.
【神羅課長】 「これだから終電はまいるよ.... はあ.....」	(Empleado de Shinra) “Por eso odio tomar el último tren. Qué fastidio...”	(Empleado de Shinra) “Por eso odio coger el último tren. En fin... ”.
バレット 「子供じやねえんだ。じっとしてろよ」	Barret “Deja de comportarte como si fueras un crío estúpido. ¡Siéntate y cállate!”	Barret “¡No eres un niño! ¡Estate quieto!”. Barret
【車掌】 「たのみますよう！！ 他のお客様の迷惑になりますから...」	(Revisor) “¡¡Por favor!! Está usted molestando a los otros pasajeros.”	(Revisor) “Disculpe. Es que está molestando a los otros pasajeros... ”.

<p>ビッグス 「まだ列車の非常警備体制には 移行していないみたいだな」 「明日はそうはいかないだろうけどな」</p>	<p>Biggs “Parece que este tren todavía no ha pasado a la modalidad de seguridad.” “Seguro que mañana será distinto.”</p>	<p>Biggs “Parece que el tren aún no ha pasado al sistema de seguridad de emergencia”. “Es probable que mañana la cosa cambie”.</p>
<p>ウェッジ 「アバランチで名をあげていつか俺だって.....つす！」</p>	<p>Wedge “Algún día de éstos Avalanche será famosa ...y yo también!”</p>	<p>Wedge “Algún día Avalanche será famoso... y yo también!”.</p>
<p>ジェシー 「ね、クラウド。いっしょに見ない？」 「ミッドガル列車路線図ディスプレイ。二人で見ればきっと楽しいと思うの。私、説明してあげるね」</p>	<p>Jesse “Eh, Cloud. ¿Quieres mirar esto conmigo?” “Es un mapa de la red ferroviaria de Midgar. Echémosle un vistazo juntos. Yo te lo explicaré.”</p>	<p>Jessie “Eh, Cloud. ¿Quieres echarle un vistazo a esto conmigo?”. “Es un mapa de la red ferroviaria de Midgar. Creo que será divertido mirarlo juntos. Yo te lo explico”.</p>
<p>「私、こういうの好きなよ。爆弾とかモニタ画像とかハイテク関係」 「さ、はじめるわよ」 「これが魔晄炉都市ミッドガルの全景フレームモデルね」</p>	<p>“Esto me gusta. Bombas y monitores... sabes, todas esas cosas llamativas.” “Muy bien, está a punto de comenzar.”</p>	<p>“A mí me gusta lo relacionado con la alta tecnología. Bombas, monitores... Ese tipo de cosas”.</p>
<p>「スケールはだいたい 1／10000 ってとこかな」 「上のプレートは、地上から約 50M 離れているの」 「プレートを支えてるのは中心の大きな支柱と 各区画に建てられた柱 .....。柱は、機械塔とも呼ばれてるわ」</p>	<p>“Este es un modelo completo de la ciudad de Midgar.” “Tiene una escala de 1/10000.” “La placa superior está aproximadamente a 50 metros de la superficie.” “Una estructura principal de soporte mantiene la placa en el centro, y hay otras estructuras de soporte para cada sección...”</p>	<p>“Bueno, empecemos”. “Este modelo es una vista panorámica de Midgar, la ciudad reactor”.</p>
<p>「ヒソヒソ..... (爆破した壱番魔晄炉が北のはずれにあるの) 」 「そこから順番に 2、 3 ..... 8 番魔晄炉まで 8 つの魔晄炉がミッドガルの電力供給を支えているの</p>	<p>“psst...susurro...susurro... ( El reactor núm. 1 que hicimos explotar estaba en la sección norte. ) ” “Entonces queda el núm. 2, el núm. 3 y así hasta el reactor núm. 8. ” “Los ocho reactores suministran electricidad a</p>	<p>“Está a una escala de 1:10000”. “La placa superior está a unos 50 metros de la superficie”. “La placa se sostiene gracias a un pilar en cada sector y otro más grande en el centro... Son unas máquinas con forma de torre”. “(El reactor n.º 1 que volamos se encontraba en el extremo norte)”. “Desde ahí, en sentido circular, están el 2, el 3... hasta el reactor n.º 8”.</p>

よ」  
 「それぞれの街には、名前もあったんだけどミッドガルに住む人は誰も覚えちゃいないわ」  
 「名前なんかより、番号で呼ぶの。そういうところなのよ、ここは」  
 「ふう…、次はこれ！ ほら、見て」  
 「私たちがいま乗ってる列車のルートがこれよ」  
 「プレートを支えている大きな柱に螺旋状にレールが通っているの。いまは柱のちょうど真ん中のあたりね」  
 「各通過ポイントの中にID検知エリアが設置されてるの」  
 「乗客すべての身分やなにから全部！ 神羅ビルのホストコンピュータと連動してチェックされちゃうわけよ」  
 「ひそひそ……（私たちはどう見たって不審人物だからニセのIDで通過してるの）」

Midgar.”  
 “Cada ciudad tenía un nombre,  
 Pero nadie en Midgar los recuerda.”  
 “En vez de por nombres, nos referimos a ellos por sectores numerados.  
 Así es como trabajamos aquí.”  
 “¡Fiuuu..., éste es el siguiente! Mira.”  
 “Este es el camino que sigue el tren.”  
 “El camino serpentea alrededor de la estructura del soporte principal.”  
 “Deberíamos estar acercándonos al área del centro, ahora.”  
 “En cada puesto de control, hay establecido un dispositivo sensor de ID.”  
 “Puede comprobar la identidad y pasado de cada uno de los pasajeros de este tren conectándolo al banco de datos central en las oficinas centrales de Shinra.”  
 “susurro...susurro... ( Cualquiera podría pensar que tenemos pinta sospechosa, por eso usamos tarjeta de identidad falsas. )”

“Estos 8 reactores generan la energía eléctrica de Midgar”.  
 “Cada sector tenía su propio nombre, pero ya nadie se acuerda de ellos”.  
 “En lugar de usar nombres, los llamamos por su número. Así funciona esta ciudad”.  
 “Uf... ¡El siguiente es éste! Mira, aquí”.  
 “Ésta es la línea de tren en la que viajamos ahora”.  
 “Los raíles recorren el gran pilar central formando una hélice”.  
 “Ahora debemos de estar justo en el centro del pilar”.  
 “En cada punto de control hay instalada un área de verificación de identidad”.  
 “A través del ordenador central de la sede de Shinra, puede comprobar cualquier dato de los pasajeros, como su posición social. ¡Cualquier cosa!”.  
 “(Lo mires como lo mires, nosotros tenemos pinta sospechosa. Por eso usamos tarjetas de identidad falsas)”.

ジェシー  
 「噂をすれば、ね」「この光がID検知エリア通過のサインなの」  
 「ひそひそ……（暗くなるからチカンが多いのよ。ID検知エリアは.....）」

Jesse  
 “Hablando del rey de Roma...”  
 “Esa luz significa que nos encontramos en el área de Seguridad de Comprobación de tarjetas de identidad.”  
 “...susurro...susurro...”

Jessie  
 “Antes lo digo...”.  
 “Esta luz indica que estamos en el área de verificación de identidad”.  
 “(Hay que ir con cuidado, porque hay muchos pervertidos que

<p>「ま、それはさておき、もうすぐ地上に帰れるつてわけ。なんだか、ホッとするね」</p>	<p>( Cuando se apagan las luces, es imposible saber con qué clase de tipos raros se puede encontrar uno. ) “...bueno, ya casi estamos de vuelta. ¡Qué alivio!.”</p>	<p>se aprovechan de que está oscuro”). “Pero bueno, no pasa nada porque enseguida vuelves a la superficie. ¡Qué alivio!”. Barret “Mira...ahora puedes ver la superficie. Esta ciudad no tiene ni día ni noche.” “Si esa placa no estuviera ahí ... podríamos ver el cielo.”</p>
<p>バレット 「見ろよ...地上が見えてきたぜ。ひるも夜もねえ、オレたちの街がよ」 「ミッドガルのプレートさえなけりやなあ...。でっけえ空がおがめんのになあ」</p>	<p>Barret “Mira... Ahora se ve la superficie. Nuestro sector no tiene día ni noche”. “Si la placa de Midgar no estuviera... entonces podríamos contemplar el cielo”.</p>	<p>Barret “Mira... Ahora se ve la superficie. Nuestro sector no tiene día ni noche”. “Si la placa de Midgar no estuviera... entonces podríamos contemplar el cielo”.</p>
<p>クラウド 「空中に浮かぶ都市か.....おちつかない風景だな」</p>	<p>Cloud “Una ciudad flotante... Un paisaje bastante perturbador.”</p>	<p>Cloud “Una ciudad suspendida en el cielo... Es una escena perturbadora.”</p>
<p>バレット 「はあ？ あんたがそんなふうに感じるとはな」 「.....意外だぜ」</p>	<p>Barret “¿Eh?” “Nunca pensé que oiría algo así de alguien como tú.” “...vaya, parece que eres una caja de sorpresas.”</p>	<p>Barret “¿Eh? No te pega decir ese tipo de cosas”. “... Eres una caja de sorpresas”.</p>
<p>バレット 「上の世界.....プレート都市.....」 「あのくさったピザのせいで下の人間がどんなに苦しんでることか.....」 「下の世界は今じやあ汚された空気のたまり場だ」 「おまけに魔晄炉はどんどんエネルギーをくみ上げちまう」 「おかげで土地は枯れる一方だ。空気をきれいにする力もなくしちまつた」</p>	<p>Barret “El mundo superior...una ciudad en una placa...” “¡Es por esa &amp;^#\$# ‘pizza’, que sufre la gente que está ahí abajo!” “La ciudad ahí abajo está asfixiada a causa del aire contaminado.” “Además, el reactor continúa absorbiendo toda la energía.”</p>	<p>Barret “El mundo superior... La ciudad de la placa...”. “Esa maldita pizza tiene la culpa de que la gente que vive abajo esté sufriendo”. “El mundo inferior es donde se acumula todo el aire contaminado”. “Para empeorar las cosas, los reactores Mako están extrayendo energía a un ritmo alarmante”. “Debido a eso, la tierra se marchita. Y no hay forma de limpiar el aire”.</p>
<p>クラウド</p>	<p>Cloud</p>	<p>Cloud</p>

「どうしてみんな上へ移らないんだろう.....」	“¿Y por qué no se mudan todos a la placa?”	“¿Y por qué la gente no se muda al nivel superior?”. Barret “No lo sé. Seguramente porque no tienen dinero. O quizás, ...” “porque aman su tierra, sin importarles lo contaminada que esté.”
バレット 「さあな。金がないからだろ。いや、それとも.....」 「どんなに汚されていても地ベタが好きなのかもな」	Cloud “Ya sé... nadie vive en los suburbios porque quiere.” “Como este tren. Sólo puede ir por donde lleven los rieles.”	Cloud “Ya lo sé. Nadie vive en los suburbios porque le guste”. “La gente es como este tren. No puede salirse del camino que marcan los raíles”.
クラウド 「わかってるさ...。好きでスラムに住んでるやつなどいない」 「みんな、この列車と同じ。敷かれたレールには逆らえないんだ」		
バレット 「おう！！みんな、集まれ！！」 「今回の作戦は成功だ。だがな、気を抜くなよ」 「本番はこれからだ！あんな爆発でびびるな！」 「次はもっと派手にかまぞ！」 「アジトに集合だ！！いくぞ！」	Barret “¡¡Vosotros!! ¡¡Venid ahora mismo!!” “Esta misión ha sido un éxito. Pero ahora no os durmáis en los laureles.” “¡Lo peor está aún por venir! ¡No os asustéis de esta explosión!” “¡Porque la siguiente va a ser aún mucho más fuerte!” “¡¡Nos volvemos a ver en el escondite!! ¡Moveos!”	Barret “¡Eh! ¡Todos, venid aquí!!”. “La operación de hoy ha sido un éxito, pero ahora no os relajéis”. “¡Esto acaba de empezar! ¡Que no os acobarden las explosiones!”. “¡La siguiente será aún más espectacular!”. “¡Nos reuniremos en la base! ¡Moveos!”. Barret “¡Vale! Vamos adelante.” (Marlene) “¡¡Papá!!”
バレット 「よし！先に入ってろ」		
【マリン】 「とうちゃん！！」		
【ティファ】 「ほら、マリン！クラウドにおかれりなさいは？」 「おかげりなさい、クラウド。作戦はうまくいったみたいね」	(Tifa) “¡Marlene! ¿No vas a decirle algo a Cloud?” “Bienvenido a casa, Cloud. Parece que todo ha ido bien.” “¿No has luchado con	(Tifa) “¡Pero bueno, Marlene! ¿No le dices nada a Cloud?”. “Bienvenido, Cloud. Parece que todo ha ido como la seda, ¿no?”. “¿No te has peleado con

「バレットとはケンカしなかった？」	Barret?"	Barret?".
【ティファ】 「ふ~ん。クラウドもおとなになったのね。子供のころ、すぐケンカだったのに」	(Tifa) “Hmm. Has crecido.” “Cuando eras pequeño, Siempre te estabas metiendo en peleas por nada.”	(Tifa) “Hm. Ya eres todo un adulto. Y eso que cuando eras pequeño por cualquier cosa te peleabas”.
ティファ 「あら？ お花なんてめずらしいわね」 「スラムじや、めったにさかないのよ」 「でも.....」 「プレゼントに、お花なんてクラウド、そうなんだ～」	Tifa “¿Flores? ¡Qué bonitas!” “Casi no se les ve por aquí en los suburbios.” “Pero...” “¿Una flor para mí? Oh Cloud, no deberías haberlo ...”	Tifa “¿Eso son flores? Algo así no se ve por aquí todos los días”. “En los suburbios no suele florecer ninguna”. “Pero...” “¡Así que las has traído para mí!”.
クラウド 「そんなんじやないさ」	Cloud “Nada, nada.”	Cloud “No es eso”.
ウェッジ 「あ、クラウドさん！」 「ティファちゃんの料理っておいしいっすねえ。 パクパク.....」 「でも、聞いてくれます？」	Wedge “¡Oh, Cloud!” “Tifa sabe cómo cocinar. Mmm, mmm.....” “Déjame que te diga algo”	Wedge “¡Oh, Cloud!”. “Los platos de Tifa están de muerte. Ñam, ñam...”. “¿Te puedo contar algo?”.
【ウェッジ】 「ティファちゃんっていつも俺に、料理の味見させるっすよ」 「おかげでほら、俺、こんなまるっこくなっちゃって」 「うれしいやら、悲しいやら。おいしい料理とお酒が評判でお店ははんじようしてるんですけどね」	(Wedge) “Tifa siempre me deja Probar lo que cocina.” “Y mírame ahora, estoy regordete.” “No sé si debería estar contento o triste. Pero, la buena comida y la buena bebida es lo que han dado fama a este establecimiento.”	(Wedge) “Tifa siempre me hace probar sus platos”. “Mira lo gordo que me he puesto por eso”. “No sé si reír o llorar. Pero la buena comida y el alcohol son lo que han hecho prosperar a este local”.
ジェシー 「う☆か☆つ☆..... なんだか、ドキドキしてる」「なぜなの.....？」	Jesse “Descuidado..... Te estás poniendo nervioso.” “¿Me pregunto por	Jessie “Soy tan patosa... El corazón me va a mil por hora”. “¿Por qué será...?”.

	qué.....?”	
ビッグス 「ああ～！！仕事の後の一杯はこたえらんねえなあ」 「ヒック！！」「クラウドさんも、おひとつどうですか？」	Biggs “¡¡Aaah!! No hay nada como el primer trago después del trabajo.” “¡¡Hic!!” “¿Por qué no te tomas algo tú también?”	Biggs “Ah... No hay nada como el primer trago después de un trabajo...”. “¡¡Hic!!”. “Cloud, por qué no te tomas uno tú también?”. Biggs “¡¡Oh!! ¡¡Eso está mejor!!” “Incluso si hubieras estado con SOLDADO, aquí todavía eres un novato. ¡Así que será mejor que escuches lo que te tengo que decir!”
【ビッグス】 「おっ！！いい心がけじやねえか！！」「元ソルジャーでもここじゃおめえも新人だ。新人にとっちゃ先輩の言うことは絶対だからな！」	Biggs “¡¡Oye!! ¡¡Presta atención!!”. “Aunque hayas sido un Soldier, aquí eres un novato más. Y como tal, ¡lo que digan tus superiores va a misa!”. Tifa “Lo siento, Cloud. Marlene es un poco tímida.” Marlene “.....” “¡Bienvenido a casa, papá!”	(Biggs) “¡¡Oye!! ¡¡Presta atención!!”. “Aunque hayas sido un Soldier, aquí eres un novato más. Y como tal, ¡lo que digan tus superiores va a misa!”. Tifa “Lo siento, Cloud. Parece que a Marlene le da corte saludar”. Marlene “...”. “¡Bienvenido, papi!”. Tifa “Buen trabajo, Barret”. Barret “¡¡Estupendamente!!” “¡¡Entrad aquí, estúpidos!! ¡¡Vamos a empezar la reunión”
ティファ 「クラウド、ごめんね。マリン、てれちゃってるみたい」 マリン 「.....」「とうちゃん、おかげり！」 ティファ 「バレット、ごくろうさま」 バレット 「おう！！」「おめえら！！会議をはじめっぞ！！」	Tifa “Lo siento, Cloud. Marlene es un poco tímida.” Marlene “.....” “¡Bienvenido a casa, papá!” Tifa “¿Estás bien, Barret?” Barret “¡¡Estupendamente!!” “¡¡Entrad aquí, estúpidos!! ¡¡Vamos a empezar la reunión”	Tifa “Lo siento, Cloud. Parece que a Marlene le da corte saludar”. Marlene “...”. “¡Bienvenido, papi!”. Tifa “Buen trabajo, Barret”. Barret “¡¡Buenas!!” “¡¡Chavales!! ¡¡Va a empezar la reunión!!”. Tifa “Adelante, siéntate”. “Bueno...”. “¿Quieres algo de beber?”. Tifa “Un momento. Ahora mismo te preparo una.”
ティファ 「どうぞ、すわって」「ねえ.....」「何かのむ？」 ティファ 「まってて。いまつくるから」 ティファ 「なんだか、ほっとしち	Tifa “Siéntate.” “¿Qué tal?...” “...¿quieres beber algo?” Tifa “Un momento. Ahora mismo te preparo una.” Tifa “Sabes, me alegro de que	Tifa “Adelante, siéntate”. “Bueno...”. “¿Quieres algo de beber?”. Tifa “Un momentoito. Ahora te lo preparo”. Tifa “Es un alivio que hayas

やった。クラウドが無事もどってきて」	hayas vuelto sano y salvo.”	vuelto sano y salvo”.
クラウド 「急にどうした？ あのでいどの仕事、なんでもないさ」	Cloud “¿Qué es lo que te pasa, así de repente? Eso no era ni tan siquiera un trabajo muy duro.”	Cloud “¿A qué viene eso ahora? No ha sido más que un trabajo de pacotilla”.
ティファ 「そうね.....」 「クラウド、ソルジャーになったんだもんね」 「.....今回の報酬なんだけどバレットからもらつてね」	Tifa “Creo que no...” “Estabas en SOLDADO” “Asegúrate de recibir el pago de Barret. ”	Tifa “Si tú lo dices...”. “Supongo que será porque fuiste un Soldier”. “... Recuerda cobrar la recompensa de Barret”.
クラウド 「そうするよ。報酬をもらえば、また、お別れだな」	Cloud “No te preocupes. En cuanto tenga el dinero, me largo de aquí.”	Cloud “Eso haré. Luego me marcharé”.
ティファ 「ねえ、クラウド。気分はどう？」	Tifa “Cloud. ¿Te encuentras bien?”	Tifa “Oye, Cloud, ¿cómo te encuentras?”.
クラウド 「.....ふつうさ。どうしてそんなことを聞く？」	Cloud “...sí... ¿Por qué?”	Cloud “... Como siempre. ¿Por qué lo preguntas?”.
ティファ 「ううん、なんでもない。ただ、つかれてないのかなって...」	Tifa “No, por nada. Tienes cara de estar cansado, supongo.”	Tifa “Por nada. Simplemente me preguntaba si no estás cansado”.
ジェシー 「うかつ.....」 「見てよ、このニュース.....。こんなに爆発してる」 「やっぱり、私の爆弾のせい？ でも、このコンピュータの指示通り 作っただけなのに」 「やだ！ どっかで計算まちがったかしら」	Jesse “Epa...” “¡Eh! ¡Mira las noticias!... ¡Qué explosión!” “¿Crees que se debe a mi bomba? Todo lo que hice fue fabricarla Como me dijo la computadora.” “¡Oh no! Creo que me he equivocado en mis cálculos.”	Jessie “Qué patosa soy...”. “Mira las noticias... Menuda explosión”. “¿Crees que habrá sido por culpa de mi bomba? Si yo sólo seguí las instrucciones del ordenador...”. “¡No puede ser! Debo de haberme equivocado en alguno de los cálculos”.
プレジデント神羅 「.....壱番魔晄炉破壊事	Presidente Shinra “.....hoy, ha explotado una bomba en el reactor	Presidente Shinra “... Sobre el ya mencionado incidente

<p>件に関してアバランチと名乗る組織から犯行声明が出されています。</p> <p>「声明によるとアバランチは今後も同様のテロを続けることを予告しております。</p> <p>「しかし、ミッドガルの市民のみなさん安心して下さい」</p> <p>「我々神羅カンパニーはこのような暴力からみなさんを守るためにソルジャーの投入を決定しました。これで.....」</p>	<p>número uno.</p> <p>El grupo terrorista Avalanche ha reivindicado la autoría de los hechos.” “Se espera que Avalanche continue con su campaña de terror.”</p> <p>“Pero los ciudadanos de Midgar, no tienen necesidad de temer.”</p> <p>“El grupo SOLDADO ha sido mobilizado inmediatamente para proteger a nuestros ciudadanos de este tipo de violencia inútil.</p> <p>Gracias y buenas noches.”</p>	<p>en el reactor Mako n.º 1 que ha resultado en su destrucción, una organización que se hace llamar Avalanche ha reivindicado su autoría”.</p> <p>“Según sus declaraciones, Avalanche tiene previsto seguir llevando a cabo atentados terroristas como el de hoy”.</p> <p>“Sin embargo, rogamos a los ciudadanos de Midgar que mantengan la calma”.</p> <p>“La Compañía Shinra ha decidido enviar a sus Soldier con tal de protegerles de estos actos de violencia. Con esto...”.</p>
<p>バレット 「おい、クラウドさんよ。聞きたいことがあるんだ」</p> <p>「きょう、オレたちが戦った相手にソルジャーはいたのか？」</p>	<p>Barret “¡Tú, Cloud! Quiero preguntarte algo.”</p> <p>“¿Nos hemos enfrentado a alguien de SOLDADO hoy?”</p>	<p>Barret “¡Eh, Cloud! Hay algo que quiero preguntarte”. “De entre las personas con las que nos hemos enfrentado hoy, ¿había algún Soldier?”. Cloud “No. Estoy seguro que no.”</p>
<p>クラウド 「いや、いなかつた。それは確実だ」</p>	<p>Cloud “Parece que estás muy seguro.”</p>	<p>Cloud “¿Cómo puedes estar tan seguro?”. Barret “Porque si hubierais luchado contra alguno de ellos no estaríais aquí para contar lo”. Cloud “Si hubiera alguien de SOLDADO no estarías ahí parado ahora mismo.”</p>
<p>バレット 「ずいぶんと自信たっぷりじゃねえか」</p>	<p>Barret “No pienses que eres malo, sólo porque estuviste en SOLDADO.”</p>	<p>Barret “¡No te creas tan importante sólo por haber sido un Soldier!”. Cloud</p>
<p>クラウド 「自分が元ソルジャーだからってえらそうに言うんじゃないねえよ！」</p>		

「.....」	“.....”	“...”.
バレット 「確かにおまえは強い」 「おそらくソルジャーつ てのはみんな強いんだろ うさ」 「でもな、おまえは反乱 組織アバランチにやとわ れてる身だ。神羅のかた を持つんじゃねえ！」	Barret “Sí, eres fuerte.” “Probablemente todos los de SOLDADO lo son.” “Pero no olvides esto tu pellejo está trabajando ahora para Avalanche!” “No te hagas ilusiones acerca de quedarte en Shinra.”	Barret “Está claro que eres fuerte”. “Probablemente todos los Soldier lo sean”. “Pero ahora te ha contratado Avalanche, una organización rebelde. ¡No te pongas del lado de Shinra!”.  Cloud “¿Permanecer con Shinra?” “Me haces una pregunta y yo la contesto... eso es todo.” “Me voy arriba. Quiero hablar de mi dinero.”
クラウド 「神羅のかたをもつ？ 俺 はあんたの質問に答えた だけだ」 「俺は上で待っている。 報酬の話がしたい」	Cloud “¿Ponerme de su lado? Sólo he contestado a tu pregunta”. “Te espero arriba. Quiero hablar de mi recompensa”.	
バレット 「チッ！！ ..... ほ、報酬かよ...」	Barret “¡Caramba!! .....dinero ...”	Barret “¡Pero bueno!! ... Su recompensa, dice...”.
マリン 「どうちや～んかつこい い！」	Marlene “Papá ¡Eres tan genial!”	Marlene “¡Papi! ¡Molas mogollón!”.  Tifa “¡Espera, Cloud!”
ティファ 「待って、クラウド！」	Barret “¡Tifa! ¡Déjalo ir!” “¡Parece que todavía echa a Shinra de menos!”	Tifa “¡Espera, Cloud!”.  Barret “¡Tifa! ¡Pasa de ése!”. “¡Parece que tiene a Shinra en un pedestal!”.  Cloud “¡Cállate!” “¡Shinra o SOLDADO, los dos me dan igual!” “¡No me interpretes mal!” “¡Me importan un bledo Avalanche o el planeta!”
クラウド 「だまれ！」 「俺は神羅にもソルジャ ーにも未練はない！」 「でも、かんちがいする な！」 「星の命も おまえたちア バランチの活動にも興味 はない！」		Cloud “¡Cállate!”. “¡Ya no me importan Shinra ni los Soldier!”. “¡Pero no me malinterpretes!”. “¡Tampoco me importan la vida del planeta ni lo que hagáis los de Avalanche!”.  Tifa “Escucha, Cloud. Te lo pido a ti.”
ティファ 「クラウド、おねがい。		Tifa “Cloud, por favor. Préstanos tu fuerza”.

力をかして」	Por favor, únete a nosotros.”	
クラウド 「ティファ.....わるいけどさ」	Cloud “Lo siento Tifa...”	Cloud “Tifa... Lo siento”.
ティファ 「星が病んでるの。このままじゃ死んじゃう」 「誰かがなんとかしなくちゃならないの」	Tifa “El planeta se está muriendo. Lenta pero firmemente.” “Alguien tiene que hacer algo.”	Tifa “El planeta está enfermo. Si sigue así, morirá”. “Alguien tiene que hacer algo”.
クラウド 「バレットたちがなんかするんだろ？俺には関係ないさ」	Cloud “Deja que Barret y sus compañeros hagan algo.” “No tiene nada que ver conmigo.”	Cloud “¿Acaso no lo van a hacer Barret y compañía? Yo no tengo nada que ver con eso”.
ティファ 「あ～あ！本当に行っちゃうんだ！」 「かわいい幼なじみのたのみもきかずに行っちゃうんだ！」	Tifa “¡Así que! ¿Te vas de verdad!?” “¿Te vas a marchar así olvidándote de tu amiga de la infancia?”	Tifa “¡Ay, entonces te vas a ir de verdad!”. “¡Te vas a ir sin escuchar lo que te pide tu querida amiga de la infancia!”.
クラウド 「ん.....？」	Cloud “¿Qué.....?”	Cloud “¿Eh...?”.
ティファ 「.....約束も忘れちゃったんだ」	Tifa “.....Te has olvidado también de la promesa.”	Tifa “... También te has olvidado de la promesa”.
クラウド 「約束？」	Cloud “¿Promesa?”	Cloud “¿Qué promesa?”.
ティファ 「やっぱり忘れてる」 「思い出して.....クラウド。あれは7年前よ.....」 「ほら、村の給水塔」 「覚えてる？」	Tifa “Luego, te has olvidado.” “Recuerda.....Cloud. Fue hace siete años...” “Mira, el pozo” “¿Te acuerdas?”	Tifa “Sabía que lo habías olvidado”. “Cloud, haz memoria... Fue hace siete años...”. “Mira, en la torre de agua del pueblo”. “¿Te acuerdas?”.
クラウド 「ああ.....あの時か」 「ティファ、なかなか来なくてちょっと寒かったな」	Cloud “Sí...entonces” “Pensé que Tifa no iba a llegar nunca y me estaba quedando helado.”	Cloud “Ah... Aquel día”. “Estabas tardando bastante en llegar y hacía un poco de frío”.
ティファ 「お・ま・た・せ」	Tifa “Siento llegar tarde.”	Tifa “Perdón por hacerte esperar”.

ティファ 「な～に？ 話があるつて」	Tifa “¿Querías hablar conmigo sobre algo?”	Tifa “¿Qué pasa? Querías hablar de algo”.
クラウド 「俺.....春になつたら村を出て ミッドガルに行くよ」	Cloud “Esta Primavera... Me marcho de la ciudad, me voy a Midgar.”	Cloud “Cuando llegue la primavera... me iré del pueblo, a Midgar”.
ティファ 「.....男の子たちってみんな村を出てつちやうのね」	Tifa “...Todos los chicos se están marchando de la ciudad.”	Tifa “... Desde luego, todos los chicos se están marchando del pueblo”.
クラウド 「俺はみんなとはちがう。ただ仕事をさがすだけじゃない」 「俺、ソルジャーになりたいんだ」 「セフィロスみたいな最高のソルジャーに」	Cloud “Pero yo soy distinto a todos ellos. No voy a buscar trabajo.” “Quiero convertirme en miembro de SOLDADO.” “Voy a ser el mejor, como iSefiroth!”	Cloud “Pero en mi caso es distinto. No voy sólo a buscar trabajo”. “Quiero convertirme en un Soldier”. “Quiero ser el mejor Soldier, como Sephiroth”.
ティファ 「セフィロス.....英雄セフィロス、か」 「ソルジャーになるのって難しいんでしょう？」	Tifa “Sefiroth... El Gran Sefiroth.” “¿No es muy difícil hacerse miembro de SOLDADO?”	Tifa “Sephiroth... El gran Sephiroth, ¿eh?”. “¿No es muy complicado convertirse en Soldier?”.
クラウド 「.....しばらくのあいだ村にはもどれないな、きっと」 「.....うん？」	Cloud “...Seguramente no podré volver a esta ciudad durante algún tiempo.” “...¿eh?”	Cloud “... Seguramente no podré volver al pueblo durante algún tiempo”. “... ¿Tifa?”.
ティファ 「大活躍したら 新聞にものるかな？」	Tifa “¿Saldrás en los periódicos si las cosas te van bien?”	Tifa “Puedes que salgas en los periódicos si las cosas te van bien”.
クラウド 「がんばるよ」	Cloud “Lo intentaré.”	Cloud “Me esforzaré”.
ティファ 「ね、約束しない？」 「あのね、クラウドが有名になって その時、私が困ってたら.....」 「クラウド、私を助けに来てね」	Tifa “Eh, ¿por qué no hacemos una promesa?” “Umm, si alguna vez consigues ser famoso y estoy en un apuro.....” “Me salvás, ¿de acuerdo?”	Tifa “Oye, ¿por qué no hacemos una promesa?”. “Mira, cuando seas famoso, si alguna vez estoy en apuros... ”. “Ven a ayudarme, ¿vale?”.

クラウド 「はあ？」	Cloud “¿Qué?”	Cloud “¿Eh?”.
ティファ 「私がピンチのときにヒーローがあらわれて助けてくれるの」 「一度くらいは経験したいじゃない？」	Tifa “Siempre que tenga problemas, mi héroe vendrá a rescatarme.” “Al menos me gustaría Probar una vez.”	Tifa “Cuando esté en un aprieto, mi héroe aparecerá para salvarme”. “¿No te gustaría probarlo al menos una vez?”. Cloud “¿Eh?”. Tifa “¡Venga--! ¡Prométemelo----!”
クラウド 「はあ？」	Cloud “¿Qué?”	Cloud “¿Eh?”. Tifa “¡No seas así! ¡Prométemelo!”. Cloud “Vale. Prometido.”
クラウド 「わかった.....約束するよ」	Cloud “Vale. Prometido.”	Cloud “Está bien... Te lo prometo”.
クラウド 「俺は英雄でも有名でもない。約束は.....守れない」	Cloud “Ni soy un héroe ni soy famoso. No puedo guardar.....la promesa.”	Cloud “Ni soy un héroe ni soy famoso. No puedo cumplir mi promesa”.
ティファ 「でも子供のころの夢を実現したでしょ？ちゃんとソルジャーになったんだもの」 「だから、ねっ！ 今度こそ約束を.....」	Tifa “Pero, has conseguido convertir en realidad el sueño de tu infancia, ¿no es cierto? Te uniste a SOLDADO.” “¡Vamos venga! Tienes que guardar tu promesa.....”	Tifa “Aun así, hiciste realidad tu sueño de la infancia, ¿no? Lograste convertirte en un Soldier”. “Por eso... ¡ahora debes cumplir tu promesa!”. Barret “¡Espera un momento, SOLDADO de todos los tiempos!” “¡Una promesa es una promesa! ¡¡Aquí!!”
バレット 「おいちょっと待て！ ソルジャーさんよ」 「約束は約束だからな！ ほら、金だ！！」	Barret “¡Espera un momento, SOLDADO de todos los tiempos!” “¡Una promesa es una promesa! ¡¡Aquí!!”	Barret “¡Un momento, Don Soldier!”. “¡Lo prometido es deuda! ¡¡Toma, dinero!!”. Cloud “¿Es ésta mi paga? No me lo creo.”
クラウド 「こんな、しけた報酬 じょうだんじやないな」	Cloud “¿Es ésta mi paga? No me lo creo.”	Cloud “¿Esto tan cutre es mi recompensa? Estás de coña”.
ティファ 「え？ それじゃ！！」	Tifa “¿Qué? ¡¡Entonces tú...!!”	Tifa “¿Eh? ¡¡Entonces...!!”
クラウド 「次のミッションはある	Cloud “¿Tienes preparada la	Cloud “¿Tienes pensada la

のか？ 倍額の 3000 でうけてやってもいい」	siguiente misión? Lo haré por 3000.”	próxima misión? La aceptaré por el doble, 3000”.
バレット 「なんだと！……！」	Barret “¿Qué……!?”	Barret “¡Pero bueno! …”.
ティファ 「いいからいいから」「ヒソヒソ……（人手に困ってるってのが本音でしょ？）」	Tifa “Está bien, está bien.” “psst, psst……” “( Realmente, necesitamos ayuda, ¿no es cierto? )”	Tifa “Está bien, está bien”. “(La verdad es que necesitamos que alguien nos eche una mano, ¿no es así?)”.
バレット 「う……ぐう……（残りのへそくりはマリンの学費だぞ……）」「2000 だ！」	Barret “Uh……ugh……” “( Ese dinero era para pagar el colegio de Marlene …… )” “¡2000!”	Barret “Eh... Mm... (Los ahorros que me quedan son para el colegio de Marlene...)”. “¡Te doy 2000!”. Tifa “Gracias, Cloud”.
ティファ 「ありがとう、クラウド」	Tifa “Gracias, Cloud.”	
ティファ 「おはよ！ クラウド！」 「よく、眠れた？」	Tifa “¡Buenos días! ¡Cloud!” “¿Has dormido bien?”	Tifa “¡Buenos días, Cloud!”. “¿Has dormido bien?”. Tifa “¿Qué quieres decir con eso?”. “¡Hoy yo también vengo!”. Barret “El objetivo es el reactor Mako n.º 5. Primero iremos a la estación”. “Os contaré los detalles de la estrategia cuando estemos en el tren”. “¡Eh, Cloud!”. “¡Hay algo que quiero preguntarte antes de la operación!”. “Es que... no sé muy bien cómo se usa la Materia!”. “Te daré la Materia que hemos recolectado. ¡Enséñame a usarla!”. Cloud
ティファ 「それはどういう意味かしら？」 「今回は私も行くね！」	Tifa “No sé qué quieres decir.” “Esta vez me voy.”	
バレット 「標的は【五番魔晄炉】だ。まず、駅に行く」「くわしい作戦は列車の中でな」「おう、クラウド！」 「作戦の前にひとつおまえさんに聞きたいことがある！」 「じつはな……オレはマテリアの使い方をよくしらねえ！」 「ひろったマテリアはおまえにくれてやる。だから、教えろ！」 クラウド	Barret “Nuestro objetivo es el reactor del sector 5. Dirígete primero a la estación.” “Te meteré en el tren.” “¡Tú! ¡Cloud!” “Antes de la próxima misión, quiero preguntarte algo” “Yo, uh, .....” “No sé realmente cómo utilizar la materia!” “Te daré la Materia que has encontrado. ¡Enséñame cómo usarla!”	

「さて.....」	“...suspiro...”	“Pues...”.
バレット 「ケッ！ なにが..... 『それほど、むづかしく はないだろう』だ！」 「ぜんぜんわかんねえ .....」 「まあ、いいだろう。マ テリアはおまえが管理し とけ！」	Barret “¡Oh no.....! ¿Qué es esto? “¡No fue nada del otro mundo!” ¡maldición!” “No tengo ni idea.....” “Muy bien, itú te encargas de la Materia!”	Barret “¿Pero qué...? ¡No pensaba que fuera tan difícil!”. “No entiendo nada...”. “Bueno, no pasa nada. ¡Tú te encargaras de administrarla!”.  Tifa
ティファ 「クラウド！ 武器屋 2 階 のおじさんから伝言よ」 「あげたいものがあるか らお店によって .....だっ て。わすれないでね！」	Tifa “¡Cloud! He recibido un mensaje del hombre del almacén de armas de arriba.” “Tiene algo que quiere darte. ¡No lo olvides!”	Tifa “¡Cloud! El señor del segundo piso de la tienda de armas me ha dado un recado para ti”. “Dice que te pases por la tienda, que tiene algo para ti. ¡No te olvides!”. Tifa
ティファ 「マリン、お店たのむ ね！」	Tifa “Marlene, ¡vigila el almacén mientras estamos ausentes!”	“¡Marlene, dejé el bar en tus manos!”.  Marlene
マリン 「うん！！ お仕事がんば ってね」	Marlene “¡¡De acuerdo!! Buena suerte.”	“¡Vale! ¡Qué vaya bien el trabajo!”.  Barret
バレット 「おう！」 「こいつあ、貸し切り列 車じやねえぞ！！ 散れ散 れ！！」	Barret “¡TU!” “¡¡Este no es un coche privado!! ¡¡Vamos a dividirnos!!”	“¡Chavales!”. “¡¡Este no es un vagón reservado!! ¡¡Venga, dispersaos!!”.  (Empleado de Shinra)
【神羅課長】 「また危ない人たちとい っしょか。私もつくづく 運がないな」	“...matones otra vez. Vaya, menuda suerte tengo ...”	“Otra vez me toca gente peligrosa en el vagón. Menuda suerte la mía”.  Barret
バレット 「んっ～！？」 「んんっ～！？」 「おいっ！！ ずいぶんす いてやがるな」 「どうなってる？」	Barret “¿Cómo dices estúpido?” “¿¡Digo, que si ha dicho algo!?” “¡¡Mira eso!! Se ha vaciado de repente.” “¿Qué está pasando?”	“¿¡Cómo dices!?”. “¿¡Qué acabas de decir!?”. “¡Eh! Esto se ha quedado vacío”: “¿Qué está pasando?”.  (Empleado de Shinra)
【神羅課長】 「ヒッ！！」 「き、きみたちみたいな	“(Empleado de Shinra) “¡¡MALDICION!!” “E...está vacío por culpa	“¡...!”. “Se... se ha vaciado

のがいるから す、すいてるんじゃないか...」 「ヒ～～ッ！！」 「ニュ、ニュースぐらい見てるだろ？ アバランチの爆弾テロ予告があったんだ」 「こんな日にミッドガルに出かけるのはサラリーマン神羅ぐらいさ」	de ... tipos como tú..." "¡¡Y, Y, YIPES!!" "Has...has visto las noticias, ¿verdad? Avalancha dice que habrá más bombardeos." "Sólo empleados fieles como yo irían a Midgar en un día como éste."	porque hay... tipos como vosotros...". "¡Ay...!". "Lo... lo habréis visto las noticias. Ha habido amenazas de bomba por parte de Avalanche". "En un día como hoy, sólo los empleados de Shinra saldrían a la calle en Midgar".
バレット 「きっさま、神羅のもんか？」 神羅課長 「わ、私は暴力にはくつしないぞ～。こ、この席だって、ゆづらない」	Barret "¿Trabajas para Shinra?"  (Empleado de Shinra) "No me rendiré ante la violencia... y tampoco le cederé mi asiento!"	Barret "Tú... ¿trabajas para Shinra?".  (Empleado de Shinra) "No... no cederé ante la violencia. Ni... ni os cederé este asiento".
ティファ 「バレット！！」	Tifa "¡¡Barret!!"	Tifa "¡¡Barret!!".
バレット 「チッ！！あんた、ついてるぜ」	Barret "¡&%!! ¡Vaya suerte^\$#^\$.!"	Barret "... Has tenido suerte, gusano".
クラウド 「さて、どうするんだ？」	Cloud "¿Entonces, qué es lo que piensas hacer ahora?"	Cloud "Bueno, ¿y ahora qué?".
バレット 「ケッ！ 落ちついた野郎だぜ！ こっちのペースがくるっちまう...」	Barret "¡Maldición! ¿Cómo puedes estar tan calmado? Estás haciendo que me suba el ritmo..."	Barret "¡Y este idiota está como si nada! Me vas a volver loco...".
ティファ 「列車の接続がすんだみたい。出発するわ」	Tifa "Creo que ya han terminado de conectar todos los vagones. Por fin nos ponemos en marcha."	Tifa "Parece que los vagones han terminado de conectarse. Avancemos".
クラウド 「今回の作戦について聞かせてくれ」	Cloud "¿Así que, ese es nuestro próximo objetivo?"	Cloud "Explicadme la estrategia de hoy".
バレット 「ヘッ！ 仕事熱心だな。クラウドさんよ！」	Barret "¡Jah! ¡Escucha cómo habla Don Seriedad de su trabajo!"	Barret "¡Je! Eres un obseso del trabajo, eh, Cloud?".
バレット	Barret	Barret

<p>「しかたねえ……せ、説明してやるっ！」</p> <p>「ジェシーから聞いただろが上のプレートとの境界には検問がある。列車ごと ID スキャンするシステムだ」</p>	<p>“Muy bien... ¡Te lo contaré!”</p> <p>“Probablemente Jessie ya te lo ha dicho, pero hay un puesto de control en la placa superior.”</p> <p>“Hay un sistema de comprobación de tarjetas de identidad en todos los trenes.”</p>	<p>“En fin... ite lo explicaré!”. “Tal vez te haya dicho Jessie que hay un punto de control en el borde de la placa superior”. “Se trata de un sistema que escanea las tarjetas de identidad de cada tren”.</p>
<p>ティファ 「神羅じまんのね」</p>	<p>Tifa “Del cual Shinra se siente especialmente orgulloso.”</p>	<p>Tifa “Es el orgullo de Shinra”.</p>
<p>バレット 「今までのニセの ID はもう使えねえ...」</p>	<p>Barret “No podemos utilizar las tarjetas falsas que hemos usado hasta ahora...”</p>	<p>Barret “Ya no podemos utilizar las tarjetas falsas que hemos usado hasta ahora...”.</p>
<p>【アナウンス】 「本日も御乗車ありがとうございます～」 「4番街ステーション到着予定時刻は」 「ミッドガル時 11 時 45 分～」</p>	<p>(Megafonía) Buenos días. Las líneas de Midgar les dan la bienvenida. La hora estimada de llegada de llegada a la estación del Sector Cuatro son las 11:45.</p>	<p>(Megafonía) Gracias por utilizar de nuevo nuestros servicios. Tren con destino: Estación del sector 4. Llegada prevista a las 11:45, Hora de Midgar.</p>
<p>ティファ 「ID 検知エリアまであと 3 分ってところね」</p>	<p>Tifa “Eso significa que tan sólo nos quedan tres minutos más para llegar a la zona de comprobación de las tarjetas de identidad.”</p>	<p>Tifa “Eso significa que estamos a tres minutos del área de verificación de identidad”.</p>
<p>バレット 「よし、あと 3 分たったら列車から飛び降りる」「いいな！」</p>	<p>Barret “Muy bien, dentro de tres minutos, saltaremos de este tren.” “¿Entiendes!?”</p>	<p>Barret “Muy bien. En tres minutos saltaremos del tren”. “¡En marcha!”. Tifa “¡Cloud, ven aquí!</p>
<p>ティファ 「クラウド、こっち！ 路線図モニタでも見てよ」</p>	<p>Vamos a echar un vistazo al mapa de la red ferroviaria.”</p>	<p>“¡Cloud, aquí! Échale un vistazo al mapa de la red ferroviaria”.</p>
<p>ティファ 「あら、もう何度も見たって顔してるのでね」「ま、いいわ。もっとそばにきて」</p>	<p>Tifa “Hmm, parece como si ya hubieras visto esto...” “Está bien. Acércate un poco más.”</p>	<p>Tifa “¿Eh? Pones cara de haberlo visto muchas veces”. “Bueno, da igual. Acércate un poco más”.</p>

ティファ 「おかしいわね。ID 検知エリアはもっと先なのに」	Tifa “¡Qué raro! El punto de comprobación debería estar más abajo.”	Tifa “Qué raro... El área de verificación de identidad debería estar más adelante”.
【警報アナウンス】 「A式非常警戒体制を発動」 「列車内に未確認の ID を検知」 「各車両緊急チェックに入ります」 「くりかえします」 「A式非常警戒体制を発動」 「列車内に未確認の ID を検知」 「各車両緊急チェックに入ります」	(Megafonía) Alerta de seguridad A Confirmados pasajeros no identificados Se ha iniciado una búsqueda en todos los vagones Repite Alerta de Seguridad A Confirmados pasajeros no identificados Se ha iniciado una búsqueda en todos los vagones	(Megafonía) Protocolo de emergencia A activado. Detectados pasajeros no identificados en el tren. Se procederá a comprobar cada vagón de inmediato. Protocolo de emergencia A activado. Detectados pasajeros no identificados en el tren. Se procederá a comprobar cada vagón de inmediato.
ティファ 「どういうこと？」	Tifa “¿Qué ocurre?”	Tifa “¿Qué es eso?”. Barret “¡¡Qué pasa!!”
バレット 「どうなってんだ！！」	Barret “¡¡Qué pasa!!”	Barret “¿Qué está pasando!?”.
ジェシー 「まっずいことになっちゃったわ」 「説明はあと。はやく！こっちの車両に！」	Jessie “Tenemos problemas.” “Te lo explicaré más tarde. ¡Date prisa! ¡Pásate al otro vagón!”	Jessie “Ha habido un problemilla”. “Te lo explicaré más tarde. ¡Deprisa, ve al siguiente vagón!”. Barret “^%#@%! Alguién ha debido dar la alarma...” “¡Vamos! ¡Mántente alerta!”
バレット 「チッ！ しくじりやがったな...」 「いくぜ！ モタモタすんな！」	Barret “^%#@%! Alguién ha debido dar la alarma...” “¡Vamos! ¡Mántente alerta!”	Barret “¡Maldita sea! La hemos fastidiado...”. “¡Vamos! ¡No os entretenáis!”. (Megafonía) Pasajeros no identificados localizados en el Vagón #1 Preparados para cerrar Vagón #1: Cerrado Paso al Nivel 2 Peligro
【警報アナウンス】 「車両 1 に未確認 ID 検知」 「警戒レベル 1」 「車両 1 をロックします」 「車両 1 ロック完了」 「警戒レベル 2 に移行」	Biggs	(Megafonía) Detectados pasajeros no identificados en el vagón 1. Nivel de vigilancia 1. El vagón 1 se cerrará. Vagón 1 cerrado. Iniciando el nivel de vigilancia 2. Biggs

「いそぐんだ！」	“¡Date prisa!”	“¡Deprisa!”.
ウェッジ 「扉ロックされるつ す！」	Wedge “¡Van a cerrar la puerta, señor!”	Wedge “¡Se van a sellar las puertas!”.
ジェシー 「とにかく、走って！」 「作戦 2 にチェンジ よ！」	Jessie “¡Sólo corre!” “¡Cambio al plan 2!”	Jessie “¡Calla y corre!”. “¡Pasamos al plan B!”.
【サラリーマン（？）】 「やあ…… あんたたち、 そうぞうしいねえ」	(¿Oficinista?) “¡¡Dios!! Sois adultos, pero iqué jaleo armáis!”	(¿Oficinista?) “¡Eh, vosotros! ¡Dejad de armar escándalo!”.
【警報アナウンス】 「車両 2 に未確認 ID 検 知」 「ドアロック準備」	(Megafonía) Pasajeros no identificados localizados en el Vagón #2 Preparados para el cierre	(Megafonía) Detectados pasajeros no identificados en el vagón 2. Preparando el cierre de la puerta.
【サラリーマン（？）】 「まあまあ、おちつい て」	(¿Oficinista?) “Debemos comportarnos mientras estamos en el tren.”	(¿Oficinista?) “Por favor, mantengan la calma”.
【警報アナウンス】 「警戒レベル 2」 「車両 2 をロックしま す」 「車両 2 ロック完了」 「警戒レベル 3 に移行」	(Megafonía) Vagón #2: Cerrado Vagón enviado a la Estación Vagón #2: Cerrado Paso al nivel de peligro 3	(Megafonía) Nivel de vigilancia 2. El vagón 2 se cerrará. Vagón 2 cerrado. Iniciando el nivel de vigilancia 3.
バレット 「よし！！ ぬけた か！？」	Barret “¡De acuerdo! ¿¡Todo claro!?”	Barret “¡Muy bien!! ¿¡Estamos a salvo!?”.
ジェシー 「まだよ、すぐ次の検知 がはじまるわ。バレたら アウトよ！」 「でも、心配しないで。 前の車両に順々にうつつ ていけばやりすごせる わ！」	Jessie “Todavía no. Están empezando otro control. ¡Si nos atrapan, estamos perdidos!” “No te preocupes. Si vamos moviéndonos hacia delante, vagón por vagón, conseguiremos pasar!”	Jessie “De momento. Aunque pronto empezará otro registro. ¡Si nos encuentran, nos echarán!”. “Pero no os preocupéis. ¡Si vamos avanzando vagón por vagón, conseguiremos pasar!”.
【警報アナウンス】 「未確認 ID は列車前半 部に移動中」	Megafonía Pasajeros no identificados: Se mueven hacia la parte delantera del tren	(Megafonía) Pasajeros no identificados avanzando hacia la parte delantera del tren.

【警報アナウンス】 「現在位置の再確認に入ります」	(Megafonía) Tratando de identificar su ubicación	(Megafonía) Confirmando su ubicación actual.
【警報アナウンス】 「警戒 レベル 3」 「車両 3 ロック完了」 「警戒 レベル 4 に移行」 「車両 4 に未確認 ID を検知」 「警戒 レベル 4」 「車両 4 をロックします」 「車両 4 ロック完了」 「警戒 レベル MAX に移行」	(Megafonía) Vagón #3: Cerrado Paso a nivel de peligro 4 El vagón 4 se cerrará. Pasajeros no identificados localizados en el Vagón #4 Vagón #4: Cerrado Paso a nivel de seguridad de alerta máxima	(Megafonía) Nivel de vigilancia 3. El vagón 3 se cerrará. Vagón 3 cerrado. Iniciando el nivel de vigilancia 4. Detectados pasajeros no identificados en el vagón 4. Nivel de vigilancia 4. El vagón 4 se cerrará. Vagón 4 cerrado. Iniciando el nivel de vigilancia máximo.
バレット 「よしっ！！ うまくいったな！」 「おう！！ こっちだ！！」 「いくぜ！！ こっからダブだ！！」	Barret “¡¡Muy bien!! ¡Lo hemos conseguido!” “¡¡Tú!! ¡¡Por aquí!!” “¡¡Vamos!! ¡¡Nos vamos a tirar por ese lado!!”	Barret “¡¡Muy bien!! ¡Ha salido a pedir de boca!”. “¡¡Eh!! ¡¡Por aquí!!”. “¡¡Vamos!! ¡¡Nos tiraremos desde aquí!!”.
ティファ 「.....こわいね」	Tifa “...¡Qué miedo...eh!”	Tifa “... Uf, qué miedo”.
クラウド 「いまさらなんだよ。だいたい、どうして来たんだ？」	Cloud “Es demasiado tarde para decir eso. ¿Por qué vienes?”	Cloud “A buenas horas lo piensas. ¿Por qué has venido?”.
ティファ 「だって.....」	Tifa “Porque...”	Tifa “Es que...”.
バレット 「おふたりさん 時間がないぞ！」	Barret “¡Eh, vosotros dos! ¡No hay tiempo para eso!”	Barret “¡Eh, vosotros dos! ¡No tenemos tiempo!”. Tifa “¡¡Sí!! ¡Estoy decidida!”. “¡Miradme bien, porque voy a saltar!”. Cloud “¿Te importa si me adelanto?”. Barret
ティファ 「うん！！ 決めた！」 「よっこ、見てて。私、飛ぶから！！」	Tifa “¡¡Sí!! ¡Me he hecho a la idea!” “Mira bien. ¡¡Voy a saltar!!”	Cloud “¿Te importa si me adelanto?”. Barret
クラウド 「さきにいくが かまわないな？」	Cloud “¿No te importa si voy primero?”	
バレット		

「リーダーは最後まで残るもんだ」 「いいから、はやくい け！」 「おう！ けがすんな よ！」 「作戦はこっからが 本番 だぞ！」	“Un líder siempre se queda hasta el final.” “¡No te preocupes por mí, salta!” “¡Tú! ¡No vayas a herirte!” “¡Esto es sólo el comienzo de la misión!”	“Un líder debe quedarse hasta el final”. “¡No te preocupes, date prisa!”. “¡Eh! ¡Ve con cuidado!”. “¡La verdadera misión empieza ahora!”. Barret “¡Más tarde! ¡Tú te encargas del resto!”
バレット 「じゃな！ あとしまつは たのんだっ！」	Barret “Bien, por el momento toda sale según lo planeado.” “Mejor que no bajemos la guardia hasta llegar al reactor del Sector 5.” “Biggs, Wedge y Jesse lo han dispuesto todo para nosotros. Así que ADELANTE.” “¡Vamos, el reactor se halla justo bajando este túnel!”	Barret “Bien, de momento todo está saliendo según lo planeado”. “Pero no debemos confiarnos hasta que lleguemos al reactor Mako n.º 5”. “Biggs, Wedge y Jessie lo han dejado todo preparado. Vamos, chavales”. “¡Bueno, parece que el reactor se encuentra dentro de este túnel!”. Cloud “Aquellos rayos luminosos son los sensores de seguridad de Shinra. No podemos seguir adelante.”
クラウド 「この光の帯は、神羅の 警報センサー。これ以 上、奥には進めないな」	Cloud “Estos rayos de luz son sensores de alarma de Shinra. No podemos seguir avanzando”.	Cloud “¿Pero tú has visto lo estrecho que es eso? ¿Pretendes que nos colemos por aquí para llegar hasta debajo de la placa? De eso nada”. “¿Qué hacemos, Cloud?”. Barret “Es un maldito agujero minúsculo. ¿Me estás diciendo que me estruje en él para llegar hasta debajo de la plancha? ¡Ni hablar!” “Eh, Cloud, ¿qué vas a hacer?”
バレット 「か～っ、せまっちゃい穴 だな。ここからプレート の下にもぐれってのか？ たまんねえぜ」 「どうする、クラウドさ んよお？」	Barret “Pero, maldita sea, hombre, esa cosa me da escalofríos.”	Barret “Uf, tío, qué asco”. Jessie
ジェシー		



たわ」	al mismo tiempo.”	tres a la vez”.
ティファ 「失敗ね、もう一度」	Tifa “Nada. Intentemos de nuevo.”	Tifa “Lo hemos hecho mal. Probemos otra vez”.
バレット 「こっちだ！」 「神羅兵！？」 「くそっ！ どうなってんだ？」	Barret “¡Por aquí!” “¿Los soldados de Shinra!?” “¡MALDICION! ¿Qué diablos ocurre?”	Barret “¡Por aquí!”. “¿Tropas de Shinra!?”. “¡Mierda! ¿Qué está pasando?”. Cloud “...una trampa...”
クラウド 「.....ワナ、か」	Cloud “...una trampa...”	Cloud “No será... una trampa”.
バレット 「普、プレジデント神羅？」	Barret “¿Presi...Presidente Shinra?”	Barret “P... Presidente Shinra?”. Tifa “¿Qué hace aquí el Presidente?”. Presidente Shinra “Hmm... Entonces vosotros debéis ser los de... ...¿cómo se llamaba?”
ティファ 「なぜ、プレジデントがここにいるの？」	Tifa “¿Por qué se encuentra aquí el Presidente?”	Presidente Shinra “Mm... Vosotros sois miembros de... ¿cómo se llamaba?”. Barret “¡avalancha! ¡No lo olvides! Y ¿tú eres el Presidente Shinra eh?”
プレジデント神羅 「ほほう。君たちがアレかね。 .....なんて言ったかな？」	Presidente Shinra “Largo tiempo sin vernos, Presidente”	Barret “¡Avalanche! ¡Apréndetelo! Tú eres el Presidente Shinra, ¿verdad?”. Cloud “Cuánto tiempo, Presidente”.
バレット 「アバランチだ！ 覚えておけ！ おまえはプレジデント神羅だな」	Cloud “Largo tiempo sin vernos, Presidente”	Cloud “Cuánto tiempo, Presidente”.
クラウド 「ひさしぶりだな、プレジデント」	Presidente Shinra “...¿Mucho tiempo sin vernos? Ah...tú.” “Eres el que abandonó SOLDADO y se unió a Avalanche. Sé que has estado expuesto a Mako por tu mirada...” “Dime traidor, ¿cómo te llamabas?”	Presidente Shinra “... ¿Cúanto tiempo...? Ah, tú eres aquel chico”. “El ex Soldier que está colaborando con Avalanche. El brillo de tus ojos delata que has estado expuesto al Mako...”. “Dime, traidor. ¿Cómo te llamas?”. Cloud “Cloud.”
プレジデント神羅 「.....ひさしぶり？ ああ、君がアレかね」 「アバランチとやらに参加しているという元ソルジャー。たしかにその目の輝きは魔暁を浴びた者.....」 「その裏切り者の名前はなんといったかな？」	Presidente Shinra	Cloud “Cloud”.
クラウド 「クラウド、だ」	Cloud “Cloud.”	Presidente Shinra
プレジデント神羅	Presidente Shinra	Presidente Shinra

<p>「すまないがソルジャーの名前なんていちいち覚えとらんのでな」</p> <p>「せめてセフィロスぐらいにはなってもらわんと」</p> <p>「そう、セフィロス.....優秀なソルジャーであった。そう、優秀すぎる.....な」</p>	<p>“Disculpe que le pregunte, pero no se me puede exigir que recuerde el nombre de cada persona.”</p> <p>“A menos que te hayas convertido en otro Sefiroth.”</p> <p>“Sí, Sefirot... Era brillante. Quizá demasiado brillante...”</p>	<p>“Discúlpame, no puedo acordarme del nombre de cada uno de los Soldier”. “A menos que haya alcanzado el nivel de Sephiroth”. “Oh, Sephiroth... Era un Soldier excelente. Incluso demasiado, ¿no crees?”. </p>
<p>クラウド 「セフィロスだと.....？」</p> <p>バレット 「んなこたあ、どうでもいい！もうすぐここはドッカン！！だぜ！ざまあみあがれ！」</p>	<p>Cloud “Sefirot..... ?”</p> <p>Barret “¡Al diablo con todo eso! ¡Este lugar va a estallar con un buen BANG muy pronto! ¡Justo lo que merecéis!”</p>	<p>Cloud “¿Sephiroth...?”. </p> <p>Barret “¡Lo que sea! ¿Qué más da? ¡En menos que canta un gallo este sitio se irá a hacer puñetas! ¡Tendrás tu merecido!”. </p>
<p>プレジデント神羅 「そうだな。キミたちウジ虫を始末するには高価すぎる花火ではあるが.....」</p>	<p>Presidente Shinra “Y tamaño desperdicio de buenos fuegos artificiales, sólo para librarnos de sabandijas como vosotros...”</p>	<p>Presidente Shinra “No me digas. Los fuegos artificiales que usaré para eliminarlos valen más que unos miserables gusanos como vosotros”. </p>
<p>バレット 「ウジ虫だと！？言うに事欠いて、ウジ虫だと！」</p> <p>「キサマら神羅は、この星を死に追いやろうとする寄生虫じゃねエか！その親玉であるキサマが何をえらそうにホザく！」</p>	<p>Barret “¿SABANDIJA!? ¡Eso es todo lo que puedes decir... SABANDIJA!”</p> <p>“Los Shinra sois las SABANDIJAS, que exterminan el planeta!”. “¡Y eso te convierte en el Rey SABANDIJA! ¡Así que cállate gusano!”</p>	<p>Barret “¿Miserables gusanos!? ¿Eso es lo mejor que se te ha ocurrido? “¡Shinra es el maldito parásito que está matando al planeta! ¡Y tú, su líder, te pones a parlotear dándote esos aires!”. </p>
<p>プレジデント神羅 「.....そろそろキミたちの相手をするのにもあきたよ」</p> <p>「わしは多忙な男なのでな。もう、失礼させてもらうか。今日は、会食の予定があるものでな」</p>	<p>Presidente Shinra “...Estás empezando a aburrirme.”</p> <p>“Soy un hombre sumamente ocupado, así pues si me disculpáis... hay una cena a la que debo asistir.”</p>	<p>Presidente Shinra “... Estoy empezando a cansarme de tanta tontería”. </p> <p>“Soy un hombre muy ocupado, así que si me disculpáis... tengo una cena de negocios”. </p>
<p>バレット</p>	<p>Barret</p>	<p>Barret</p>

「会食だと！？ ふざけやがって！ おまえには言いたいことが まだまだあるんだ！」	“¿¡Una cena!? ¡No nos vengas con esas! ¡Ni siquiera he empezado todavía contigo!”	“¿¡Una cena, dices!? ¡Nos tomas el pelo! ¡Todavía tengo que decirte un par de cosas, canalla!”. Presidente Shinra
プレジデント神羅 「キミたちの遊び相手は別に用意させてもらった」	Presidente Shinra “No obstante, hice los preparativos buscando un compañero de juegos para todos vosotros.”	Presidente Shinra “He preparado un compañero de juegos especialmente para vosotros”.
ティファ 「！？ 何の音？」	Tifa “¿¡!? ¿Qué ruido es ese?”	Tifa “¡Eh! ¿Qué es ese ruido?”. Barret
バレット 「な、なんだコイツは！！」	Barret “¿¡Qué demonios es esto!?”	“¿¡Q... qué demonios es eso!?”.
プレジデント神羅 「我が社の兵器開発部が試行した機動兵『エアバスター』だ」 「君たちとの戦闘データは今後の開発の貴重なサンプルとして利用させてもらうよ」	Presidente Shinra “Mira a ‘Rompe-aire’, el soldado del tecno. Fue creado por nuestro departamento de Desarrollo de armas.” “Estoy convencido de que los datos que extraerá de vuestros cadáveres nos serán de gran utilidad para futuros experimentos.”	Presidente Shinra “Este es el Air Buster, un soldado mecánico con el que ha estado haciendo pruebas nuestro departamento de desarrollo de armas”. “Permitidme que use los datos de vuestro combate como una valiosa muestra para su futuro desarrollo”.
クラウド 「.....機動兵？」	Cloud “...¿Un soldado autómata?”	Cloud “... ¿Un soldado mecánico?”. Presidente Shinra
プレジデント神羅 「では、失礼」	Presidente Shinra “Y ahora, si me disculpáis.”	“Y ahora, si me disculpáis...”.
クラウド 「待て、プレジデント！」	Cloud “¡Aguarde, Presidente!”	Cloud “¡Un momento, Presidente!”. Barret
バレット 「おい、クラウド！ とりあえずコイツをなんとかするぞ！」	Barret “¡Venga, Cloud! ¡Tenemos que hacer algo con él!”	“¡Eh, Cloud! ¡Antes de nada tenemos que hacer algo con este!”. Tifa
ティファ 「助けて、クラウド！」 「これ、ソルジャーなの？」	Tifa “¡Socorro, Cloud!” “¿Esta cosa es miembro de SOLDADO?”	“¡Ayúdanos, Cloud!”. “¿Acaso esto es un Soldier?”. Cloud

「まさか！ ただの機械さ」	“¡De ninguna manera! No es más que una máquina.”	“¡Nada de eso! No es más que una máquina”.
バレット 「なんでもいい！ ぶっこわしてやるぜ！」	Barret “¡¡Me importa un bledo lo que sea!! !Voy a detenerlo!”	Barret “¡Lo que sea! ¡Me lo voy a cargar!”.
バレット 「もうすぐ爆発する！ 行くぞ、ティファ！」	Barret “¡Va a estallar! ¡Vámonos, Tifa!”	Barret “¡Esto está a punto de explotar! ¡Vámonos, Tifa!”.
ティファ 「バレット！ 何とかならないの？」	Tifa “Barret! ¿Es que no puedes hacer algo?”	Tifa “¡Barret! ¿Es que no puedes hacer nada?”.
バレット 「どうしようもねえな」	Barret “Ni una maldita cosa.”	Barret “Nada de nada”.
ティファ 「クラウド！ なんとかして生きて！ 死んじゃダメ！ 話したいことたくさんあるの！」	Tifa “Cloud! ¡Por favor, no te mueras! ¡No puedes morirte! ¡Hay todavía tantas cosas que quiero decirte!”	Tifa “¡Cloud! ¡Sobrevive sea como sea! ¡No te puedes morir! ¡Todavía tengo muchas cosas que decirte!”.
クラウド 「わかってる、ティファ」	Cloud “Lo sé, Tifa”	Cloud “Entendido, Tifa”.
バレット 「おい、なんとかなりそうか？」	Barret “Eh, ¿vas a recobrarte?”	Barret “Oye, ¿crees que saldrás de esta?”.
クラウド 「.....」 「自分の心配でもしてろ！ 俺はいいからティファを！」	Cloud “.....” “¡Ocupaos de vosotros mismos! Yo estoy bien, ¡pero cuidad de Tifa!”	Cloud “...”. “¡Preocúpate por ti mismo! ¡Yo estoy bien, así que ocúpate de Tifa!”.
バレット 「.....そうか。いろいろ悪かったな」	Barret “...Bien. Lamento todo esto.”	Barret “... Entendido. Lamento todo esto”.
クラウド 「これで終わりみたいな言いかたはやめてくれ！」	Cloud “¡Deja de hablar como si esto fuera el final!”	Cloud “¡Deja de hablar como si esto fuera el final!”.
バレット 「じゃ、あとでな」	Barret “De acuerdo entonces, nos vemos.”	Barret “Muy bien. Nos vemos luego”.

## **El proceso de traducción: problemas habituales**

Pese a que en teoría traducir no deja de ser transformar un texto en otro que diga lo mismo en un idioma distinto, a la práctica eso no es tan sencillo. Adaptar cualquier tipo de documento, en el formato que sea, es reescribir el original, y del mismo modo que ha habido un proceso complejo para llegar a escribirlo, su reescritura no puede ser tampoco una tarea automática.

A continuación analizaré las principales dificultades con las que me he encontrado a la hora de traducir *Final Fantasy VII*, explicando cómo he ido evitando o solucionando estos problemas.

### **Dificultades generales al localizar videojuegos**

A la hora de traducir un videojuego, se aplican las mismas reglas y existen las mismas dificultades que cuando traduces cualquier otra cosa. Hay que evitar traducciones literales, tratar de adaptar las expresiones que no tengan una traducción directa, intentar conservar los juegos de palabras, revisarlo todo al final... En definitiva, el objetivo es que el público al que va dirigido (los jugadores españoles en este caso) pueda experimentar el producto de la misma forma en que lo haría el público original.

Sin embargo, el hecho de que los videojuegos sean un medio tan particular hace que haya dificultades extra que derivan de dos aspectos principales.

Por un lado, se trata de un producto audiovisual. Eso significa que el traductor no puede limitarse a leer y traducir el texto original, sino que debe fijarse en las imágenes y sonidos que lo acompañan, y tenerlos en cuenta para que su traducción tenga sentido y no parezca fuera de lugar.

Por otro lado, los videojuegos no dejan de ser un programa informático. Esto significa que, a diferencia de otros medios audiovisuales como, por ejemplo, una película, un videojuego no es un producto inalterable que se reproduce siempre de la misma forma, sino que es una experiencia interactiva que funciona gracias a un código informático. En otras palabras, traducir un videojuego no es tan sencillo como sustituir unas palabras por otras, ya que hay que tener en cuenta las limitaciones de ese código. Por ejemplo, es posible que haya limitaciones de espacio o caracteres en los cuadros de diálogo, o que el juego original use una tipografía que no incluya caracteres necesarios en español como las tildes o la ñ.

Por último, al traducir un producto de estas características, el traductor estará limitado por los recursos que le proporcione la empresa que le haya contratado. No siempre será posible comprobar cómo queda tu texto en el juego. Incluso es posible que ni siquiera puedas ver el contexto de lo que estás traduciendo. Por eso es importante prestar mucha atención.

En mi caso, al no tratarse de una traducción profesional, no contaba con ningún material de apoyo, por lo que tuve que guiarme con mi copia del juego y jugar al mismo tiempo que lo traducía para poder conocer el contexto de cada situación.

### **Dificultades específicas de localizar RPG**

Por si las dificultades de traducir cualquier videojuego fueran pocas, las cosas se pueden complicar más según el género al que pertenezca. *Final Fantasy VII* es un *RPG* o *Role-Playing Game*, lo que en español llamaríamos “juego de rol”, que es probablemente el género que necesita el mayor proceso de localización.

El concepto de juego de rol se basa en que el jugador se mete en el papel de un personaje y sigue una historia que va complicándose y avanzando a la par que se desvelan los misterios del mundo y los personajes evolucionan. Esto significa que suele haber mucho texto de exposición y, sobre todo, muchos diálogos. La cantidad de texto en un juego de estas características supera con creces la que puedas encontrar en otros géneros, pero no es el único motivo por el que traducirlo es un reto mayor.

Aunque la historia y la evolución de los personajes son aspectos muy importantes en un *RPG*, también es esencial incluir retos para que haya un progreso por parte del jugador. Es por eso que siempre hay alguna forma de combate. El jugador cuenta con un grupo de personajes y puede decidir qué armas o protecciones usan. Estos personajes ganan experiencia después de luchar, por lo que se van haciendo cada vez más fuertes y van adquiriendo habilidades para ser más poderosos y versátiles. A la hora de traducir el juego, esto significa que habrá una lista muy larga de términos que habrá que adaptar, ya sean nombres de personajes o lugares, conceptos de la trama, armas, armaduras o cualquier tipo de objeto, hechizos, técnicas o habilidades...

Además, precisamente porque el juego gira en torno a una historia, es especialmente importante ser consistente con la traducción de términos que se vayan repitiendo y ser muy fiel para no cambiar la historia sin querer. Por ejemplo, en japonés un personaje podría llamar *nee-san* a una chica joven y, aunque literalmente significa “hermana mayor”, eso no significa que sean hermanos.

Más de una vez tuve que revisar mi propia traducción al aparecer un nombre que ya había traducido con tal de ponerlo exactamente igual y no dar pie a confusiones.

### **Dificultades específicas de este caso**

Al igual que muchos otros en este género, *Final Fantasy VII* es un juego desarrollado por una compañía japonesa, por lo que, como es natural, está en japonés. No hay tantos traductores de este idioma como los pueda haber de lenguas que se hablan en Europa, y probablemente por eso la traducción oficial se hizo a partir del inglés.

En mi caso, puesto que mi objetivo era confeccionar la mejor traducción posible, era importante hacerlo a partir del japonés, la lengua original. Como se puede apreciar a simple vista, se trata de un idioma muy distinto al español. La mayoría de dificultades que tuve eran consecuencia de esto.

Para empezar, en japonés es habitual el uso de onomatopeyas. Hay muchísimas, e incluso se pueden usar para expresar sensaciones o sentimientos. En español no tenemos tanta variedad, por lo que a veces son complicadas de adaptar. Ante casos así, tuve que decidir si la mejor opción era omitir la onomatopeya y adaptar el sentido del diálogo o si podía encontrar un equivalente en español que funcionara.

Además, es típico que los personajes tengan coletillas o formas de hablar distintivas para darles personalidad. A menudo son muy difíciles o imposibles de adaptar de forma natural. Por ejemplo, Barret suele “gruñir” mucho, y Biggs y Wedge tienen cada uno formas particulares de acortar ciertas palabras. Jessie suele decir que es *ukatsu* o “patosa”, mientras que Tifa emplea la partícula *wa* al hablar, que es típica de mujeres y sirve para suavizar las frases pero no tiene ningún significado traducible. Traté de adaptar algunas de estas cosas, haciendo por ejemplo que Barret hable de forma algo tosca (pero sin llegar a insultar a sus compañeros como hace en la traducción oficial). En casos como el de Tifa, decidí que lo mejor era omitir la coletilla para que suene más natural.

Por último, algo que siempre está presente en japonés es el uso de extranjerismos. Aparte de todas las palabras extranjeras que ya forman parte del idioma, es habitual que los japoneses tomen prestada cualquier palabra que les guste de cualquier lengua y la adapten fonéticamente para poder pronunciarla con las sílabas propias del japonés. Muchos términos usados en *RPG* son palabras extranjeras. Por ejemplo, el nombre de Cloud, el protagonista del juego, que significa “nube” en inglés, en japonés se escribe *Kuraudo*. Esto puede provocar malas transcripciones debido a que no siempre está claro si se trata de una palabra extranjera o si es inventada. Sin ir más lejos, uno de los errores de la traducción oficial fue cambiarle el sexo a un personaje, ya que la pronunciación en japonés de su nombre, *Jeshii*, podría interpretarse como un nombre de chico (Jesse) o de chica (Jessie). Por eso es importante prestar atención a este tipo de detalles.

Otro problema que me encontré, y que es común en este tipo de historias, no solo en videojuegos, es el hecho de que se mencionen términos cuyo significado no se explica hasta más adelante, por lo que es posible traducirlos de una forma y darte cuenta más tarde de que tu traducción no es la más adecuada. Si se trata de personajes, al traducir al español hay una dificultad añadida debido al hecho de que hay que especificar género. Es decir que si, por ejemplo, se menciona a un tal “Sephiroth” sin especificar su género y das por hecho que es una mujer, es posible que más tarde debas corregirlo al aparecer ese personaje y ver que es un hombre.

En mi caso, tuve la suerte de que hoy en día gracias a internet es relativamente sencillo encontrar transcripciones oficiales de nombres e información que pueda aclarar qué es cada cosa antes de que aparezca en la historia.

## **La traducción oficial: análisis de errores**

Para un videojuego con una historia tan elaborada como la de *Final Fantasy VII*, es necesario un proceso de localización exhaustivo y minucioso, del mismo modo que es importante traducir con mucho cuidado otros medios utilizados para contar historias como libros, películas o series de televisión. Por desgracia, los videojuegos no suelen contar con un público tan grande, y a menudo no cuentan con una localización suficientemente cuidadosa.

Hoy en día, muchos videojuegos tienen buenas campañas de *marketing*, localizaciones de calidad y hasta actores de doblaje de renombre que interpretan a los protagonistas. Este habría sido probablemente el caso de *Final Fantasy VII* si se hubiera lanzado hoy en día. Sin embargo, en 1997 los videojuegos no eran un medio de entretenimiento tan extendido como en la actualidad.

No es necesario comparar la traducción oficial española de *Final Fantasy VII* con el texto original japonés para darse cuenta de que su calidad deja mucho que desechar. Observándola como un simple texto en español, es evidente que no ha habido ningún tipo de revisión, puesto que está plagada de errores de gramática y puntuación. Analizándola como traducción, uno se da cuenta enseguida de que muestra claros calcos del inglés, dejando claro que se trata de una retraducción de la versión en esa lengua, y que por ello arrastra algunos de los errores que ya existían en esa localización.

A la hora de analizar los errores de la traducción oficial, los he dividido en dos categorías. En la primera indico aquellos que tienen que ver con términos relacionados con los menús y la interfaz del juego, y que por lo tanto no aparecen en la sección de este trabajo que incluye mi propia traducción. En la segunda indico aquellos que tienen que ver con los diálogos, por lo que hay numerosos ejemplos en el fragmento que he traducido.

### **Menús e interfaz**

Lo primero que llama la atención con respecto a los menús del juego es el hecho de que muchos elementos típicos de *RPG* no se han traducido de la forma que es habitual. En ocasiones, incluso se hace difícil entender a qué hacen referencia sin que el jugador los investigue por su cuenta. El ejemplo que más llama la atención sea probablemente el haber traducido el nombre de los *Save Point*, es decir los “puntos de guardado” donde el jugador registra su progreso en la historia para poder seguir jugando en otro momento, como “Guardar Punto”, que no tiene ningún sentido en el contexto del juego y es claramente una mala interpretación del inglés.

Muchos de los términos usados en los combates también dan pie a confusiones. Por ejemplo, cuando un personaje está luchando y su ataque no da en el blanco, en inglés aparecía la palabra *Miss*, del verbo que significa “fallar”. Lo más común es traducirlo como “Fallo”, “Esquiva” o algo similar, pero por algún motivo se tradujo en este caso como “Merma”. En otras ocasiones las

traductor as no se fijaron lo suficiente en lo que estaban traduciendo, como cuando un personaje usa su habilidad *Healing Wind* o “Viento sanador”, que se tradujo como “Ala sanadora”, confundiendo la palabra *wind* (“viento”) por *wing* (“ala”).

No hace falta avanzar mucho en el juego para ver algunos de los errores que perseguirán al jugador a lo largo de toda la partida. Sin ir más lejos, en el menú principal, donde puedes administrar al grupo de personajes que controlas, aparece la sección “Elementos”. Ya dentro de este apartado uno enseguida se da cuenta de que incluye todos los objetos que ha ido encontrando. No es de extrañar que en la mayoría de juegos a este menú se le suela llamar “Objetos”, del inglés *Items*. Sin embargo, la confusión no termina ahí, puesto que en *RPG* es habitual que se denomine “elementos” a los distintos tipos de magia que se emplean para abatir a los enemigos. En este mismo juego los personajes usan hechizos de tres elementos: fuego, hielo y rayo. Es decir que para un jugador habitual de este género, lo más natural al ver en el menú principal la palabra “Elementos” sería pensar en algo relacionado con la magia y nunca con los objetos.

Sin embargo, la magia también tiene su propio apartado en el menú principal, y también puede resultar confuso. La razón es que se suelen emplear indistintamente términos como “magia” o “mágicas” para referirse a los hechizos. Por desgracia, ejemplos como este ponen en evidencia que no ha habido una traducción homogénea de los términos que se repiten a lo largo del juego, por lo que el jugador se puede ver confundido por la falta de concordancia.

La mayoría de errores que se encuentran en los menús y en la interfaz del juego tienen que ver con el hecho de que las traductor as probablemente no estuvieran familiarizadas con este tipo de videojuegos o no pudieran ver el contexto de lo que estaban traduciendo. Estos problemas fruto del desconocimiento podrían haberse evitado con algo de documentación por su parte. En otros casos, queda patente la falta de atención a la hora de traducir términos recurrentes o de entender bien el idioma de partida.

## **Diálogos**

Hay dos grandes motivos por el que los diálogos de *Final Fantasy VII* dejan mucho que dese ar. El primero es probablemente el más grave, puesto que habría podido evitarse fácilmente. Sencillamente, es evidente que no hubo un proceso de revisión y corrección.

A la hora de sacar a la venta cualquier producto, hay que asegurarse de que tiene la calidad adecuada. Del mismo modo, cuando se localiza cualquier medio, es necesario un proceso de revisión que detecte posibles errores y pueda solucionarlos antes del lanzamiento del producto. En este caso, está claro que no lo hubo, y que las traductor as ni siquiera conocían o se fijaban en el contexto de lo que estaban traduciendo.

El texto está plagado de errores de puntuación. Para empezar, todas las líneas de diálogo están entre comillas. En inglés, la norma es poner el punto antes de cerrarlas, pero en español se hace al contrario. Sin embargo, se mantuvo el modelo inglés. Además, en varias ocasiones las traductoras olvidaron abrir los puntos de exclamación o interrogación, especialmente en las ocasiones en que un personaje grita el nombre de otro, puesto que no hacía falta cambiar nada salvo eso. En algún caso incluso se ha dejado el texto en inglés, como en “¡¡Y, Y, YIPES!!”.

También hay erratas que se podrían haber evitado fácilmente con una simple lectura. Salta a la vista, por ejemplo, el que probablemente sea el error más estúpido y popular de este juego, el “allévoy” en lugar de “allá voy”. Parece difícil lanzar un producto con un error tan fácil de detectar, pero lo cierto es que no es el único en esta línea. En el fragmento que traduce se pueden observar otros como “¡Ya esté!” o “ahé abajo”. En otros casos, las erratas consisten en repetir frases o sintagmas, como se puede observar en “La hora estimada de llegada de llegada”. Además, en alguna ocasión el texto se sale del cuadro de diálogo.

Todos estos problemas se habrían solucionado de haber habido un proceso de revisión, por mínimo que fuera. Aunque no se hubiera contratado a un corrector, las propias traductoras podrían haberlos detectado con una simple lectura.

Por otro lado, no cabe duda de que no se pudo o no se quiso tener en cuenta el contexto del videojuego a la hora de traducirlo. Y más allá de la comprensión o atención al contexto, a menudo no se respeta la concordancia dentro de la propia traducción.

Por ejemplo, el personaje de Jessie, que es una chica de la que incluso hay indicios de que siente atracción por Cloud, el protagonista, se tradujo como “Jesse”, y casi siempre se refieren a ella como si se tratara de un chico. Sin embargo, en algún momento también la llaman “Jessie”, por lo que no hay coherencia dentro de la traducción.

Son muchos los casos en los que se le cambia el género a algún personaje, normalmente femenino. También ocurre que en una misma conversación dos personajes pasen de hablarse de usted a tutearse y viceversa como si nada.

En otros casos, está claro que las traductoras no entendían el contexto de lo que estaban traduciendo. Una muestra de ello es cuando un personaje dice “¡¿Voy a luchar hasta el final por Avalanche?!” cuando en realidad está hablando de Cloud y no de sí mismo, o cuando le dicen a Tifa que “Pensé que Tifa no iba a llegar nunca”. Finalmente, hay frases que, las mires como las mires, no tienen sentido, como por ejemplo “Voy a sacar tu dinero, ¡está caliente!”.

Aunque es posible que las traductoras no pudieran ver el juego mientras traducían, la mayoría de estos errores podrían haberse solucionado con un proceso de documentación o con una revisión más o menos exhaustiva.

El segundo gran motivo por el que la localización de *Final Fantasy VII* tuvo tantos problemas es el hecho de que se tradujera del inglés y no del original japonés. Como ya he comentado, la localización en inglés también tenía muchos problemas, y por desgracia la versión española incorporó la mayoría, además de añadir muchos otros que eran el resultado de calcos o malas traducciones del inglés.

En el juego hay dos términos que se van repitiendo desde el principio. El primero es *Soldier*, que significa “soldado” en inglés y hace referencia a una serie de individuos que han sido sometidos a un entrenamiento especial. El segundo es *Avalanche*, “avalancha” en inglés, y es el nombre de la organización activista a la que se une el protagonista al principio del juego. Ambos términos estaban en inglés en el original japonés, por lo que es natural que en el proceso de localización se buscara una forma de hacer destacar más esas palabras para que los angloparlantes no las confundieran con los significados que suelen tener en su idioma. Por ello, en inglés aparecen como *SOLDIER* y *AVALANCHE* respectivamente, en mayúsculas. Como la localización al español se hizo a partir del inglés, se tradujeron esas palabras y se mantuvieron las mayúsculas (“*SOLDADO*” y “*AVALANCHA*”), algo totalmente innecesario. Además, en la mayoría de ocasiones *Avalanche* se convierte en “Avalancha”, por lo que ni siquiera hay concordancia.

En el caso de *Soldier*, en la localización en inglés se introdujo otro cambio probablemente derivado del mismo problema: que no se confundiera *SOLDIER* con *soldier* o, en otras palabras, que se distinguieran claramente esos individuos tan especiales de los soldados corrientes. Este cambio fue convertir *SOLDIER* en el nombre de una especie de organización o fuerzas especiales, en lugar de ser como se llama a ciertos individuos. Este cambio también se mantuvo en la traducción española.

Al igual que los errores de comprensión y calcos mencionados en la sección de menús, en los diálogos también aparecen ejemplos similares. Uno de los más famosos es cuando un personaje habla de que “tu fiesta” te está esperando. Esto es una mala traducción del inglés *party*, que en este caso no se refiere a una fiesta sino a tu “grupo” o “equipo”, es decir a tus compañeros. Ejemplos similares son malas interpretaciones de las palabras *hot* y *cool* respectivamente. *Hot* normalmente significa “caliente”, pero también se puede usar para referirse coloquialmente al atractivo físico de alguien, lo que en español se podría adaptar como “estar bueno/a”. Sin embargo, en este juego se tradujo como “peligroso”. En el caso de *cool*, que literalmente significa “fresco” pero también puede significar que algo es “guay”, se tradujo como “frío”.

También hay casos como el que aparece en el fragmento que traduce, el de “Rompe-aire”, el soldado del tecno”, que hace pensar en un soldado bailando al ritmo de música *techno*, pero que en realidad es un soldado robot.

Todos estos errores podrían haberse evitado si la traducción se hubiera realizado a partir del original japonés, a pesar de que eso no es decisión de quien lo traduce. También se podrían haber evitado muchos problemas prestando más atención al contexto o simplemente contando con más conocimientos de inglés, o utilizando recursos para no confundir términos o significados.

Para acabar, hay algunos cambios que me llamaron la atención, a pesar de no ser necesariamente errores. El primero es que a veces se omite una información pero por algún motivo se da otra que el texto original no proporciona. Por ejemplo, en la primera frase que menciona un “reactor Mako”, el texto original dice que es el “n.º 1”. La traducción española no menciona eso, pero en cambio añade que se encuentra en el norte de la ciudad.

Por último, hay un par de ocasiones que pueden haber sido víctimas de la censura, probablemente ya existente en la versión en inglés. La primera es en la parte en la que los protagonistas viajan en tren y Jessie habla de que cuando se apagan las luces hay “tipos raros”, cuando en japonés dice claramente “pervertidos”. La segunda es cuando, en el bar que sirve de escondrijo a los miembros de *Avalanche*, Wedge menciona la “buena bebida” en lugar de decir “alcohol”. En Japón no es un tema tabú el de los pervertidos que acechan a las chicas jóvenes en el tren, y es muy común hacer referencias al consumo de alcohol en cualquier tipo de medio, pero no sería de extrañar que los americanos hubieran decidido censurar estos elementos en un producto que no está destinado exclusivamente a mayores de edad.

## Conclusiones

Este trabajo tenía dos objetivos principales. Por un lado, comprobar por mí mismo las dificultades de localizar un videojuego. Por el otro, comparar mi propia traducción con la oficial y con el original en japonés para poder analizar los problemas que hemos de suponer que surgieron durante el proceso de localización y sugerir posibles soluciones.

En cuanto a al videojuego a traducir, considero que *Final Fantasy VII* fue una buena elección. Es un clásico del género *RPG*, uno de mis géneros favoritos, y realmente he disfrutado viendo los diálogos en el idioma original, apreciando los pequeños matices y las peculiares formas de hablar de cada personaje, y decidiendo cuál era, según mi opinión, la mejor adaptación para cada línea de diálogo.

Como sospechaba desde el principio, la mayor dificultad de traducir un videojuego reside en el hecho de que es muy importante tener siempre en cuenta el contexto de lo que estás traduciendo. Es imposible traducir bien lo que dice cada personaje a ciegas, es decir sin saber qué está ocurriendo o incluso a quién se están dirigiendo. Cambiar el género de los personajes o malinterpretar el registro de una conversación son algunos de los fallos más comunes, pero son solo la punta del iceberg. Si no puedes ver lo que está pasando en el juego, es posible que malinterpretes completamente las situaciones y acabes contando sin querer una historia distinta a la que escribieron los guionistas. Esto, en un producto de estas características, es sencillamente injustificable.

Aunque lamentablemente no he podido experimentar el proceso de localización en su totalidad, puesto que no contaba con un archivo que contuviera todo el texto del juego, ni lo he traducido entero, ni tenía ningún tipo de soporte para ver mi traducción en el propio juego, pienso que he logrado hacerme una idea de lo que conlleva la realización de un proyecto de estas características. La cantidad de texto es apabullante, y eso solo contando los diálogos de la historia principal. También hay muchos diálogos opcionales que le dan vida al mundo del juego y una lista larguísima de términos que se utilizan para todo tipo de cosas. Probablemente un jugador corriente no se confrontará con todo este texto a lo largo de una sola partida, pero el traductor debe adaptarlo todo.

Traducir del japonés es complicado para un occidental debido a lo diferente que es en todos los sentidos. Es muy distinto al español, tanto en el sistema de escritura como en las estructuras gramaticales o incluso en la forma de pensar en las palabras (nosotros lo hacemos dividiéndolas en letras o sonidos, mientras que ellos lo hacen en sílabas). Además, muchas expresiones y frases hechas no tienen equivalentes parecidos y son más difíciles de adaptar.

Esto es un arma de doble filo. Por un lado, traducir del japonés requiere un proceso distinto al que se sigue con un idioma occidental como el inglés. No es un proceso tan automático sino que requiere darle una vuelta a cada frase. Hay que descomponer cada oración quedándote con el significado y recomponerla

en español. Tratar de traducirlo literalmente resulta a menudo en frases sin sentido. Como es obvio, esto puede ser un calvario para el traductor, pero también puede ser de gran ayuda. Ese proceso de hacer tuya cada oración evita que cometas errores como calcos, por lo que el resultado final suele ser más natural.

Muchos de los problemas en la traducción oficial surgieron precisamente del hecho de que no se tradujo del japonés sino del inglés. Las retraducciones son algo que hay que evitar en la medida de lo posible, y sobre todo en casos como este, en el que la primera traducción ya dejaba mucho que desear. Eso, sumado a una falta de dominio del inglés por parte de las traductoras y al hecho de traducir sin poder o querer prestar atención al contexto, solo podía acabar en un producto fallido.

Aunque es muy poca la información que se puede encontrar sobre este tema, después de haber analizado la traducción oficial estoy convencido de que el proyecto de localización tuvo un presupuesto y unos recursos muy limitados. Hay muchas pruebas de ello, como el hecho de que no se tradujera a partir del producto original, la falta de conocimientos de las traductoras, la evidente omisión de un muy necesario proceso de corrección o la falta de pulido general. Con una revisión, por apresurada que fuera, se habrían eliminado la mayoría de errores.

Es un alivio saber que hoy en día la mayoría de videojuegos que llegan traducidos a España lo hacen tras pasar un proceso de localización mucho más minucioso y cuidadoso que el que tuvo el caso estudiado en este trabajo. Algunas de las traducciones actuales no son perfectas, y por desgracia muchos juegos japoneses siguen llegando traducidos del inglés. Está claro que la situación ha mejorado mucho desde que salió a la venta por primera vez *Final Fantasy VII* en 1997, pero todavía queda un largo camino por recorrer. No obstante, estoy convencido de que poco a poco los videojuegos irán adquiriendo más visibilidad y cada vez más habrá más traductores competentes de japonés que puedan darle a estos productos el tratamiento que merecen. Y con un poco de suerte, en alguna de sus reediciones, puede que incluso *Final Fantasy VII* acabe teniendo una localización aceptable o incluso admirable.

## Bibliografía

"FF7 完全セリフチャート". *Road of Square*. Kehito, 2000. Web. 05/02/2001.  
<<http://ajatt.com/finalfantasy/ff7p-index.htm>>.

*Final Fantasy VII*. CD-ROM. Squaresoft, 1997.

"Final Fantasy VII". *The Final Fantasy Wiki*. Wikia Inc., 2006. Web. 24/05/2015.  
<[http://finalfantasy.wikia.com/wiki/Final\\_Fantasy\\_VII](http://finalfantasy.wikia.com/wiki/Final_Fantasy_VII)>.

"Final Fantasy VII". *La enciclopedia de Final Fantasy en español*. Wikia Inc., 2006.  
Web. 02/05/2015. <[http://es.finalfantasy.wikia.com/wiki/Final\\_Fantasy\\_VII](http://es.finalfantasy.wikia.com/wiki/Final_Fantasy_VII)>.

"Final Fantasy VII". *Wikipedia: The Free Encyclopedia*. Wikimedia Foundation, 2004.  
Web. 26/05/2015. <[http://en.wikipedia.org/wiki/Final\\_Fantasy\\_VII](http://en.wikipedia.org/wiki/Final_Fantasy_VII)>.