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

García Villegas, Pablo; Mangiron i Hevia, Carme, dir. La destrucción del reactor de mako n.º 1 : propuesta de retraducción de Final Fantasy VII. Bellaterra: Universitat Autònoma de Barcelona, 2023. (Traducció Audiovisual)

This version is available at <https://ddd.uab.cat/record/283028>

under the terms of the  license

UAB

Universitat Autònoma de Barcelona

Máster Universitario en Traducción Audiovisual

Trabajo de Fin de Máster

Curso 2022-2023

**La destrucción del reactor de mako n.º 1:
propuesta de retraducción de *Final Fantasy VII***

Pablo García Villegas

TUTORA

Carme Mangiron Hevia

18 de junio de 2023

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, el agradecimiento más importante se lo dedico a mi tutora, Carme Mangiron, no solo por su inmejorable trabajo como profesora y como guía de este proyecto, en el que se ha implicado enormemente, sino también como traductora. Sin ella, no habría podido disfrutar de una de las sagas que me hizo enamorarme de los videojuegos. Gracias.

Además, tengo que agradecer al resto de docentes del máster, que tantos conocimientos me han proporcionado. En especial, gracias a Miguel Ángel Oliva, cuya colaboración en el proceso de control de calidad fue de gran ayuda.

Gracias también al pilar más importante de mi vida: mi familia. En especial: gracias, mamá, por hacerme sentir la persona más querida del mundo; gracias, papá, por ser el referente de en qué me quiero convertir; gracias, Anaís, por seguir a mi lado a pesar de los kilómetros de distancia; gracias, Patri, por infundir en mí la pasión por la traducción.

No puedo dejar de agradecer al segundo pilar: mis amistades. Sé que este año no hemos empezado con el mejor pie, pero después de esto quiero pensar que ya nada nos puede separar. En especial, gracias, Alberto, Ana, Arturo, David, Guille, Rasa, Raúl y Rudy, por dejarme compartir con vosotros mis aficiones y por permitirme descansar sobre vuestros hombros cuando lo necesito. Gracias también a Adriana, Alicia, María José, María, Paola y Pau: aunque nos haya separado la distancia, seguimos tan unidas como siempre. Se me hace imposible mencionar a todo el mundo, pero gracias a todos los que me habéis acompañado este último año.

Tampoco puedo olvidarme de mis compañeras de clase. Gracias, en especial, a Claudia, Diana y Raquel, por compartir agobios, por haber colaborado en trabajos de los que me siento orgulloso y, lo más importante, por haber hecho lazos fuera del aula. Os aprecio mucho.

Gracias también a todos los compositores que me han acompañado en los auriculares durante la realización del trabajo: Koji Kondo, Nobuo Uematsu, Jeremy Soule, Gustavo Santaolalla, Shoji Meguro y C418, vuestra música es atemporal. Nombrar a todos los desarrolladores y las desarrolladoras que han aportado a que me enamore del videojuego es imposible, pero a todos vosotros y todas vosotras: gracias.

No solo ellos y ellas hicieron que me enamorara del medio, sino también algunas figuras de internet. Gracias a Alexelcapo por ayudar a que me interesara en la industria, y a IlloJuan y sus amigos por ayudarme a desconectar y hacerme llorar de la risa.

A todos y todas, gracias por ayudarme a sacar de mí la mejor versión posible.

RESUMEN

Aunque *Final Fantasy VII* ha sido un videojuego ampliamente aclamado, la calidad de sus traducciones ha sido objeto de críticas a lo largo de los años. Este trabajo presenta una propuesta de retraducción jugable de una parte del videojuego, que aspira a alcanzar una calidad traductológica profesional, a pesar de haberse elaborado mediante herramientas de localización hechas de forma aficionada. En primer lugar, se describen las principales características del videojuego como medio, de los videojuegos de rol como género, de la localización de videojuegos en general, de la localización de los videojuegos de rol, de la localización *amateur*, de la traducción puente y de la gestión terminológica de grandes franquicias. También se investiga sobre la franquicia *Final Fantasy*, sobre *Final Fantasy VII* y sobre sus localizaciones al inglés y al español. Además, se expone el proceso de localización llevado a cabo para la propuesta de retraducción y se analizan las dificultades encontradas y las soluciones propuestas.

Palabras clave: *Final Fantasy VII*; propuesta de retraducción; localización de videojuegos; traducción *amateur*; traducción puente.

ABSTRACT

Although *Final Fantasy VII* has been a widely acclaimed video game, the quality of its translations has been criticized over the years. This paper focuses on a proposed playable retranslation of the first minutes of *Final Fantasy VII*, which aims to achieve professional quality, despite being made using localization tools made by fans. First, the main characteristics of video games as a medium, role-playing games as a genre, video game localization in general, localization of role-playing games, fan translation, pivot translation and terminology management of major franchises are described. The *Final Fantasy* franchise, *Final Fantasy VII* and its localizations into English and Spanish are also studied. In addition, the localization process carried out for the retranslation proposal is presented, and the difficulties encountered and the proposed solutions are analyzed.

Keywords: *Final Fantasy VII*; proposed retranslation; video game localization; fan translation; pivot translation.

RESUM

Tot i que *Final Fantasy VII* ha estat un videojoc àmpliament aclamat, la qualitat de les seves traduccions ha estat objecte de crítiques al llarg dels anys. Aquest treball presenta una proposta de retraducció jugable d'una part del videojoc, que aspira a assolir una qualitat traductològica professional, tot i que s'ha fet mitjançant eines de localització fetes de manera aficionada. En primer lloc, es descriuen les principals característiques del videojoc com a mitjà, dels videojocs de rol com a gènere, de la localització de videojocs en general, de la localització dels videojocs de rol, de la localització *amateur*, de la traducció pont i de la gestió terminològica de grans franquícies. També s'investiga sobre la franquícia *Final Fantasy*, sobre *Final Fantasy VII* i sobre les localitzacions a l'anglès i a l'espanyol. A més, s'exposa el procés de localització dut a terme per a la proposta de retraducció i s'analitzen les dificultats trobades i les solucions proposades.

Paraules clau: *Final Fantasy VII*; proposta de retraducció; localització de videojocs; traducció *amateur*; traducció pont.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	7
1.1. Tema	7
1.2. Objetivos	8
1.3. Justificación académica y motivación personal	9
1.4. Estructura del trabajo	10
2. MARCO TEÓRICO	12
2.1. El videojuego como medio	12
2.2. Videojuegos de rol	15
2.3. Localización de videojuegos	17
2.4. La localización de videojuegos de rol	23
2.5. La localización <i>amateur</i>	26
2.6. Traducción puente	30
2.7. Gestión terminológica de grandes franquicias	32
3. CORPUS Y METODOLOGÍA	34
3.1. La franquicia <i>Final Fantasy</i>	34
3.2. <i>Final Fantasy VII</i>	36
3.3. Las traducciones de <i>Final Fantasy VII</i>	37
3.4. Argumento y personajes	43
3.5. El proceso de traducción	44
4. ANÁLISIS TRADUCTOLÓGICO	50
4.1. Caracterización de personajes	50
4.2. Terminología	55
4.2.1. Terminología de la franquicia <i>Final Fantasy</i>	55
4.2.1.1. Nombres propios	56
4.2.1.2. Objetos y descripciones	57
4.2.1.3. Atributos	59
4.2.1.4. Elementos y estados alterados	60
4.2.1.5. Enemigos y ataques	61
4.2.2. Terminología de los controles	63
4.3. Aspectos ortotipográficos	64
4.3.1. Uso de la mayúscula	64
4.3.2. Puntuación	66
4.3.3. Diálogos	68
4.4. Dificultades técnicas	68
5. CONCLUSIONES	72
6. BIBLIOGRAFÍA	75
7. LUDOGRAFÍA	87
8. ANEXO	89

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Diálogo de Barret en Final Fantasy VII Remake (Square Enix, 2020)	24
Figura 2. Uno de los diálogos más conocidos de la traducción al inglés de Final Fantasy VII (Squaresoft, 1997)	38
Figura 3. Uno de los errores más populares de la traducción al español de Final Fantasy VII (Squaresoft, 1997)	39
Figura 4. Traductoras acreditadas oficialmente	42
Figura 5. Interfaz del editor de textos de Makou Reactor	45
Figura 6. Ejemplo de error de solapamiento sin caja de texto	47
Figura 7. Ejemplo de error de solapamiento dentro de una caja de texto	47
Figura 8. A la izquierda, elemento gráfico original en inglés. A la derecha, elemento gráfico modificado para la retraducción	47
Figura 9. Captura de pantalla de una escena de vídeo con una propuesta de subtitulación que tapa la original	48
Figura 10. Bug generado por aumentar el tamaño de las cajas de texto	69
Figura 11. Ejemplo de modificación gráfica con dos caracteres de diferencia .	70

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Textos relacionados con la caracterización de Cloud	51
Tabla 2. Textos relacionados con la caracterización de Barret	53
Tabla 3. Nombres propios de personajes	56
Tabla 4. Nombres propios de organizaciones	57
Tabla 5. Nombres de objetos consumibles y descripciones	58
Tabla 6. Nombres y descripciones de armas y protecciones	58
Tabla 7. Nombres de atributos	59
Tabla 8. Nombres de elementos	60
Tabla 9. Nombres de estados alterados	61
Tabla 10. Nombres de enemigos	62
Tabla 11. Nombres de ataques enemigos	62
Tabla 12. Nombres y descripciones de Límites	63
Tabla 13. Nombres y descripciones de hechizos	63
Tabla 14. Textos relacionados con el uso de la mayúscula	65
Tabla 15. Textos relacionados con el uso de la puntuación	66
Tabla 16. Propuesta de traducción para los elementos gráficos	70
Tabla 17. Propuesta de retraducción de los diálogos	89
Tabla 18. Propuesta de retraducción de los textos de los menús	141
Tabla 19. Propuesta de retraducción de los textos de batalla	147

1. INTRODUCCIÓN

Esta introducción servirá para presentar el trabajo y, más concretamente, el tema, los objetivos, la justificación académica, la motivación personal y la estructura.

1.1. Tema

El año 1997 estuvo marcado en la industria del videojuego por el lanzamiento en todo el mundo de *Final Fantasy VII* (Squaresoft, 1997). La séptima entrega de la franquicia *Final Fantasy* (Squaresoft & Square Enix, 1987) sigue siendo aún de las más exitosas en términos de ventas y se convirtió en el segundo título más vendido para la PlayStation original. *Final Fantasy VII* (Squaresoft, 1997) se considera uno de los videojuegos más influyentes, ya que popularizó el género de rol japonés en Occidente, ayudó en gran medida al éxito de PlayStation y suele figurar en las listas de los mejores videojuegos de la historia. Los y las analistas elogiaron sus gráficos, su jugabilidad, su banda sonora y su historia, pero criticaron sus traducciones al inglés y a otros idiomas europeos.

En la actualidad, la traducción al español ya forma parte de su legado. El juego es recordado con cariño por parte de quienes juegan y la traducción, más que ser motivo de frustraciones o enfados, es percibida como un elemento gracioso clásico del título y como parte inherente de su atractivo nostálgico. Sea como fuere, no deja de ser un elemento del juego que dificulta enormemente la comprensión no solo de la historia, sino también de las mecánicas¹, los ajustes, etc. Sin embargo, no se pretende criticar la traducción oficial del juego ni señalar sus errores; en lugar de eso, este trabajo se centrará en presentar una retraducción jugable de un fragmento del juego, de una calidad lo más profesional posible teniendo en cuenta que se realizará con herramientas de modificación desarrolladas de forma aficionada y partiendo de la traducción oficial al inglés.

¹ Conjunto de reglas que define el funcionamiento de un videojuego y permite a quien juega interactuar con él (La Nigromante, 2017).

La existencia de *Final Fantasy VII Remake* (Square Enix, 2020) confirma que es posible narrar la historia de *Final Fantasy VII* (Squaresoft, 1997) en inglés y en español sin que resulte obtusa para quien juega. De todos modos, a pesar de llevar la palabra *remake* en el título, más que de una nueva versión se trata de un juego nuevo en sí mismo, como explica Scott The Woz (2020):

Titles like [...] *Final Fantasy VII Remake* [...] are new games. They may follow similar paths as the games they're remaking, but [...] the gameplay is completely different. [...] They are fundamentally taking the core concept of the original classics and making new games based off of them for modern audiences as well as longtime fans. [...] Let me open up an entirely new category here [...]: games that are fundamentally new games with the old game's name. They may share some similar characters, plot points and locations, but [...] things have been heavily altered (20:37).

En otras palabras, el juego es sustancialmente diferente del original en todos los aspectos, por lo que la versión en español del *Remake* (Square Enix, 2020) no se puede considerar una simple traducción revisada del original y solo ha servido de referencia para respetar la terminología de la franquicia. Además, aunque ya existe una retraducción de la comunidad hecha de forma aficionada, se lanzó antes que el *Remake* (Square Enix, 2020), por lo que no pudieron respetar la intertextualidad entre ambos títulos; de ahí el valor de una propuesta de retraducción. Por este motivo, se decidió realizar dicha propuesta con el objetivo de aspirar a alcanzar una calidad traductológica lo más profesional posible y reflexionar sobre las principales dificultades encontradas y las soluciones adoptadas.

1.2. Objetivos

El trabajo se ha planteado a partir de varios objetivos:

1. Proporcionar un acercamiento teórico a algunos aspectos relacionados con el trabajo, como el medio del videojuego, el género RPG, la localización de videojuegos profesional y *amateur* o el uso de traducción puente.

2. Investigar no solo sobre *Final Fantasy VII* (Squaresoft, 1997) y la franquicia en general, sino también sobre sus traducciones al inglés y al español.
3. Realizar una traducción de calidad profesional de *Final Fantasy VII* (Squaresoft, 1997) mediante el uso de herramientas de modificación creadas de manera aficionada.
4. Insertar los textos en el videojuego para que la traducción sea jugable.
5. Asegurar la máxima calidad posible de los textos mediante un proceso de control de calidad exhaustivo.
6. Analizar la traducción propuesta, así como las dificultades, tanto técnicas como traductológicas, y las soluciones encontradas.

1.3. Justificación académica y motivación personal

Aunque cada vez se investiga más sobre localización de videojuegos, aún son escasos los estudios en este campo que versan sobre localización *amateur*, y aun más los que se centran en el propio proceso por el que pasan estas traducciones y los retos que ello conlleva. Aunque hay trabajos que se enfocan en hacer una propuesta de traducción de algún videojuego, no todas se someten al proceso de integrar los textos en la pantalla de juego, por lo que es un campo que no se ha explorado a fondo. Este trabajo pretende realizar una pequeña aportación que, posiblemente, motive a más alumnos y académicos a tratar el tema en profundidad y a exponer más ejemplos prácticos de este tipo de localización.

En cuanto a la motivación personal, mi contacto con los videojuegos comenzó antes de que tuviera uso de razón. Mi padre y mi madre me cuentan que mi abuela decidió regalar una Game Boy a todos sus nietos, y a mí me tocó una Game Boy Advance SP cuando tan solo tenía cinco años. Es a ella a quien debo mi interés por los videojuegos, pues me permitió adentrarme en el medio con un título icónico: el *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985) original. A este le sucedieron, a costa del bolsillo de mi familia, más títulos de otras franquicias de Nintendo como *The Legend of Zelda* (Nintendo et al., 1986-2023), *Pokémon* (Game Freak & ILCA, 1996-2022), *Kirby* (HAL Laboratory et al., 1992-2023) o *Metroid* (Nintendo et al., 1986-2023).

Cuando ya era algo más mayor, comencé a interesarme por el PC, la plataforma que me abrió un mundo de posibilidades y en la que realmente llegué a comprender de lo que es capaz el medio del videojuego. Gracias a eso y a internet me adentré en la franquicia *Final Fantasy* (Squaresoft & Square Enix, 1987). Descubrí que el buque insignia de la franquicia era la séptima entrega y que la mayoría de usuarios y usuarias se burlaban de sus textos, plagados de sinsentidos y de errores lingüísticos. A pesar de todo, pude disfrutar del juego, aunque la abrumadora diferencia de calidad lingüística entre este y la siguiente entrega me llamó la atención. Supongo que fue una de las primeras veces en las que me interesó a lo que me gustaría dedicarme hoy: la localización de videojuegos.

Poco después de descubrir aquel videojuego, motivado por obtener un nivel de inglés más avanzado, comencé a realizar mis primeras traducciones de forma aficionada. Si se anunciaba algún juego que me interesara y el tráiler no estaba doblado ni subtulado en español, siempre que podía intentaba subtitarlo, aunque no poseyera noción alguna sobre esa modalidad ni sobre traducción en general. A la localización de videojuegos propiamente dicha no me acerqué hasta mi TFG, que consistió en una propuesta de traducción de *Undertale* (Toby Fox, 2015). En principio, pensaba enfocar mi TFM hacia la subtitulación, pero finalmente decidí volver a mi pasión: los videojuegos.

Desde que comencé a interesarme más profundamente por la traducción, siempre pensé que me encantaría trabajar en una propuesta para el juego que despertó mi curiosidad; lo que no me habría podido imaginar nunca es que acabaría haciéndolo bajo la supervisión de una de las traductoras que colaboró en la época dorada de la franquicia, cuyas creativas traducciones alabé incluso antes de decidirme a dedicar mi vida académica a esta rama de las humanidades. Es para mí un orgullo poder cerrar mi etapa académica con el título que lo empezó todo: *Final Fantasy VII* (Squaresoft, 1997).

1.4. Estructura del trabajo

El trabajo se ha dividido en diversos capítulos. En primer lugar, después de la introducción, se encuentra el marco teórico, separado en diferentes secciones:

el videojuego, el género RPG, la localización de videojuegos profesional, la localización de videojuegos *amateur*, la traducción puente y la gestión terminológica de grandes franquicias.

Después, el capítulo de corpus y metodología ha consistido en contextualizar la obra y exponer el proceso que se ha seguido para localizarla. En concreto, los apartados de esta sección presentan no solo el videojuego en sí, sino también sus traducciones oficiales, el argumento y los personajes, la franquicia a la que pertenece y el proceso de retraducción.

A continuación, en el análisis de la traducción se han comentado las principales dificultades, tanto técnicas como traductológicas, y las soluciones adoptadas, y se han proporcionado los ejemplos más representativos de cada una.

Por último, en el capítulo de conclusiones, se revisará si se han cumplido los objetivos, se destacarán las aportaciones más importantes del trabajo y se propondrán posibles futuras vías de estudio.

Opcionalmente, si se siente curiosidad, se puede consultar la totalidad del texto traducido en el anexo. Además, también se puede consultar un vídeo que muestra la propuesta de retraducción y descargar los archivos que la hacen jugable en el capítulo 3.5.

2. MARCO TEÓRICO

El objetivo de este capítulo es proporcionar una visión teórica sobre diferentes aspectos relacionados con la elaboración del proyecto, para ilustrar el proceso de traducción del videojuego. Se presenta un apartado para cada uno de estos aspectos: el medio del videojuego, la localización de videojuegos, los videojuegos de rol como género y sus dificultades traductológicas, la localización *amateur*, la traducción puente y la gestión terminológica de franquicias grandes.

2.1. El videojuego como medio

Según explican Granell et al. (2015), los videojuegos son uno de los sectores más importantes y lucrativos dentro de la industria del entretenimiento, puesto que el crecimiento que han experimentado en los últimos años ha sido mayúsculo y gracias a él se han convertido en un fenómeno global: han superado a la industria cinematográfica y continúan creciendo de forma constante.

Granell et al. (2015) explican que los videojuegos han dejado de dirigirse exclusivamente al público infantil y juvenil para ampliar su alcance y adaptarse con el objetivo de atraer a usuarios y usuarias de todas las edades. De hecho, los videojuegos están desempeñando cada vez más un papel importante en la sociedad en términos de accesibilidad, pues están permitiendo a parte de los colectivos de personas con discapacidad disfrutar de la interacción, el entretenimiento y la socialización que caracterizan al medio (Granell et al., 2015).

Gracias a ello, dicen Granell et al. (2015), la cantidad y la diversidad de usuarios y usuarias ha aumentado enormemente y los videojuegos ahora conforman un medio que no se centra únicamente en el simple entretenimiento, sino que también abarca otras aplicaciones como, por ejemplo, con fines terapéuticos, educativos, instructivos, publicitarios, sociales o de salud física. Además, Wolf y Perron (2005) afirman que, en la actualidad, el videojuego se considera narración, simulación, *performance*, remediación (cambio de un medio a otro), arte y un medio educativo, social y, evidentemente, de entretenimiento.

Definir el videojuego ha sido una preocupación en los estudios sobre el tema, como apunta Tavinor (2009). De acuerdo con Wolf y Perron (2005), en la teoría

del videojuego existen varios enfoques, como la semiótica, la ludología y la narratología, entre otros, que permiten intentar describirlo y enumerar sus características principales. Mientras se intenta elaborar una definición, el videojuego evoluciona continuamente, pero existen trabajos que establecen los fundamentos de su teoría (Wolf y Perron, 2005).

Además, según Tavinor (2009), los videojuegos han demostrado una enorme sofisticación artística y, aunque se diferencian de otros medios artísticos por depender de la tecnología digital, también comparten similitudes en varios aspectos. De acuerdo con Wolf y Perron (2005), muchos escritos destacan elementos propios de otros medios presentes en algunos videojuegos para compararlos; sin embargo, estos elementos no son esenciales para el medio en su conjunto: por ejemplo, la perspectiva de sonido o la narración forman parte de algunos videojuegos, pero no de todos. Wolf y Perron (2005) afirman que las características principales que diferencian al videojuego de los demás medios son combinar el juego en tiempo real con un espacio en pantalla navegable, la aparición de avatares controlados por quien juega que pueden influir en el espacio en pantalla y la necesidad de coordinar las manos y la vista.

Como dicen Wolf y Perron (2005), aunque queda claro que el videojuego es un medio singular, las características de otros medios están muy presentes en muchos videojuegos. Sin embargo, no se debe percibir el videojuego como un simple medio derivado del cine, la tecnología o los juegos no digitales: la irreductibilidad del medio es justamente lo que hace tan compleja la tarea de proporcionar una definición formal.

Se puede intentar definir el término “videojuego” a partir de los elementos que integran al medio, como lo hacen Wolf y Perron (2005). Los que se encuentran constantemente en las diferentes perspectivas utilizadas para definir el videojuego son los que lo hacen único: gráficos, interfaz, actividad del jugador o la jugadora y algoritmo.

Con “gráficos”, dicen Wolf y Perron (2005), se hace referencia a alguna visualización que se encuentre en una pantalla electrónica y que tenga algún elemento móvil que quien juega pueda controlar.

Wolf y Perron (2005) explican en qué consiste la interfaz: es lo que separa a quien juega del videojuego, e incluye componentes como la pantalla, los auriculares o altavoces, los dispositivos de juego como el teclado, el ratón, el mando, el volante, etc., además de algunos elementos gráficos en pantalla que posibilitan la interacción, como los controles, el menú, la barra de vida... No se debe confundir la interfaz con los gráficos: no todos los gráficos forman parte de la interfaz y no toda la interfaz la forman los elementos gráficos. En conclusión, la interfaz es el enlace entre entrada y salida, entre *hardware* y *software*, entre jugador o jugadora y videojuego.

La actividad del jugador o la jugadora, dicen Wolf y Perron (2005), es el núcleo de la experiencia del medio, puesto que sin ella no existiría el videojuego, y explican que consiste en la introducción de datos a través de la interfaz: la actividad diegética es la acción que toma el avatar que controla quien juega como consecuencia de su actividad; la actividad extradiegética es lo que hace físicamente quien juega para conseguir un resultado determinado. Por ejemplo, pulsar un botón del mando formaría parte de la actividad extradiegética, y el salto del personaje controlado sería la actividad diegética.

En cuanto al algoritmo, según Wolf y Perron (2005), es el que se encarga de la representación, que es la interpretación de los gráficos, los sonidos y los movimientos del videojuego; las respuestas, que son las acciones y reacciones que se producen como respuesta a las situaciones cambiantes dentro del juego: el control de los actos y los personajes no jugables del videojuego, además de las acciones del avatar del jugador o la jugadora; las reglas, que son las restricciones impuestas sobre las actividades del juego, que regulan las respuestas, y, por último, la aleatoriedad, que evita que el videojuego sea exactamente idéntico cada vez mediante la variabilidad de los hechos.

En palabras de Jenkins (2007), "Games represent a new lively art [...]. They open up new aesthetic experiences and transform the computer screen into a realm of experimentation and innovation that is broadly accessible" (p. 23). Según Quiroga (2012), aunque se pueden considerar únicamente como productos de consumo o como servicio, también se pueden valorar los videojuegos como un medio artístico, pues combinan las artes tradicionales con la interactividad y generan emociones distintas a las que producen los demás medios.

2.2. Videojuegos de rol

Pérez Latorre (2011) define algunas de las características de los videojuegos de rol (*role-playing games* o RPG por sus siglas en inglés): construcción de una narrativa, jugabilidad abierta, encarnación del jugador o la jugadora en el papel de un personaje, obtención de puntos de experiencia para aumentar las aptitudes del personaje, sistema conformado por misiones, libertad de elección...

Scholand (2002) los considera un subgénero de los juegos de aventura y, según su clasificación, dicho subgénero comparte algunas características con las aventuras conversacionales y las aventuras gráficas. Afirma que, en general, las historias tratan sobre un héroe en un mundo de fantasía, con tópicos provenientes de las mitologías, la fantasía y la ciencia ficción, con una narrativa no lineal en la que la historia se interrumpe y se desarrolla según las acciones de quien juega, que va resolviendo tareas durante un viaje que acaba al alcanzar un objetivo.

Christou et al. (2011) apuntan a un par de aspectos clave del género: el hincapié, además de en la trama, en la interacción entre personajes a través de diálogos interactivos. España Delgado (2018) menciona alguna característica más, como la posibilidad por parte de quien juega de personalizar al protagonista y la gran extensión de la historia. González Almodóvar (2016) añade más cualidades representativas del género: la pluralidad de los protagonistas (aunque esta es más propia de los videojuegos de rol orientales, como se mencionará más adelante), cada uno de los cuales cuenta con una personalidad y un rol (guerrero, ladrón, hechicero, etc.) diferentes de los del resto del grupo, y un vasto número de armas, hechizos y objetos. Vernet Díaz (2015) nombra un aspecto esencial: la existencia invariable de algún sistema de combate.

Nieto Nogales (2022) recuerda la importancia de distinguir entre los videojuegos de rol occidentales y los videojuegos de rol orientales, más conocidos como JRPG o *Japanese role-playing games*, debido a la extensa producción en el mercado nipón (Mangiron, 2007).

English (2008) tiene claras las diferencias entre ambos. Recalca como diferencia más notable la estética: en Occidente, la paleta es oscura y monocromática, mientras que en Oriente los colores son vivos. Las desarrolladoras americanas

y europeas persiguen el realismo, inspiradas por el cine y la televisión; las asiáticas dibujan con líneas y se basan en la estética del manga y el anime.

English (2008) también ve diferencias en cuanto a los personajes. Los protagonistas masculinos del oeste son viriles y musculosos, al contrario que los del este, donde suelen ser más pequeños y delgados. Lo mismo ocurre con los antagonistas: en Japón, suelen ser hombres andróginos de gran belleza; en la otra parte del mundo, tienden a ser más bastos y violentos. Respecto a los personajes femeninos, la representación oriental suele estar plagada de inocencia y feminidad, mientras que en la occidental tienden a ser más valientes y decididas.

Respecto a la jugabilidad, según English (2008), los videojuegos americanos y europeos dotan a quien juega de mayor independencia, por lo que la línea argumental queda en segundo plano frente a las aventuras que se pueden vivir por libre; los videojuegos asiáticos, sin embargo, son más lineales y planificados, por lo que los objetivos están claramente marcados. Otra diferencia sustancial es el combate: las peleas japonesas, que tradicionalmente suelen ser en grupo y por turnos, son el medio para llegar al objetivo, mientras que la violencia en la otra parte del mundo tiende a darse en tiempo real, se centra en un único personaje controlado por quien juega y suele ser el foco de interés.

En cuanto a ejemplos del género, algunas de las franquicias occidentales más conocidas son *The Elder Scrolls* (Bethesda Softworks et al., 1994-2020), *Fallout* (Interplay Productions et al. 1997-2018), *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004), *Diablo* (Blizzard Entertainment & NetEase, 1996-2023) o *The Witcher* (CD Projekt et al., 2007-2022); entre las orientales más populares se encuentran *Pokémon* (Game Freak & ILCA, 1996-2022), *Final Fantasy* (Squaresoft & Square Enix, 1987-2022), *Kingdom Hearts* (Squaresoft et al., 2002-2020), *Dragon Quest* (Spike Chunsoft et al., 1986-2022), *Persona* (Atlus & Arc System Works, 1996-2020) o *Dark Souls* (FromSoftware, 2011-2018).

Más allá de las diferencias entre Oriente y Occidente, en conclusión, podríamos tomar la de González Hidalgo (2021) como una definición a grandes rasgos del género RPG:

Un videojuego de rol es un juego en el que los jugadores asumen el papel de un personaje en un escenario ficticio. Los videojuegos de rol suelen basarse en una historia y un escenario muy elaborados, los cuales se dividen en varias misiones. La mayoría de los juegos de rol están ambientados en un mundo ficticio con elementos de fantasía o de ciencia ficción que se incorporan a la mecánica del juego (p. 15).

2.3. Localización de videojuegos

Como señalan Méndez González y Calvo-Ferrer (2017), los videojuegos contienen diferentes elementos, como el texto, la imagen, el código de programación o la banda sonora, y conciernen a diversas ramas, como el doblaje, el *marketing*, la prensa especializada, las conferencias y la literatura, entre otras. Por tanto, consideran Méndez González y Calvo-Ferrer (2017), la localización de videojuegos es una competencia interdisciplinar: se requiere conocimiento en subtítulo, doblaje, localización de *software*, traducción jurídica, traducción literaria...

Agost (2022) destaca las competencias propias de los y las profesionales que se dedican a la localización de videojuegos: deben formarse tanto en traducción especializada como en doblaje o subtitulación, según el producto al que se enfrenten. Méndez González y Calvo-Ferrer (2017) añaden que, además de los textos para subtítulos y los diálogos para doblaje, se deben tener en cuenta otros muchos elementos, como textos publicitarios y manuales. También enfatizan la importancia de que quien traduce también localice, es decir, que sea capaz de leer, interpretar y trasladar los textos y paratextos que forman el videojuego, que no se limitan únicamente a palabras, sino que también incluyen unidades no verbales.

De acuerdo con Mangiron (2012), la localización de videojuegos consiste en adaptar un videojuego no solo lingüísticamente, sino también culturalmente, para venderlo con éxito en otros territorios. Según ella, el objetivo de la localización es proporcionar a los usuarios y las usuarias una experiencia de juego similar a la de los jugadores y las jugadoras de la versión original. La localización puede abarcar la modificación de cualquier elemento del producto original para

adaptarlo al mercado de destino: textos, gráficos, audio, cinemáticas, mecánicas, etc. y, por lo general, quienes traducen suelen tener carta blanca para modificar cualquier elemento del original que consideren necesario (Mangiron, 2012). No obstante, la traducción es solo una parte de la cadena de profesiones involucradas en el proceso de localización, que incluye desarrollo, diseño gráfico, redacción y edición digital (Gouadec, 2003).

Según Méndez González y Calvo-Ferrer (2017), el público español espera y exige que todas las obras de los diferentes medios que lleguen a territorio español se puedan disfrutar en su idioma materno, incluidos cine, televisión, literatura y, evidentemente, videojuegos. En este último sector, explican Méndez González y Calvo-Ferrer (2017), quienes juegan reclaman y presionan para que todos los títulos que salgan a la venta en España lleguen traducidos al castellano, incluso siendo la localización una práctica relativamente reciente en la industria: hace apenas treinta años, lo más frecuente era que casi cualquier videojuego llegara a España en inglés; aunque es importante mencionar que por aquel entonces lo más común era que los títulos no contaran con mucho texto ni presentaran historias muy enrevesadas, e incluso las obras que sí cumplieran con estas cualidades ni siquiera se lanzaban en territorio español (Méndez González y Calvo-Ferrer, 2017).

Sin embargo, como explican Méndez González y Calvo-Ferrer (2017), con la evolución de la tecnología comenzaron a surgir obras con argumentos más complejos, muchos de ellos narrados a través de vídeos, conversaciones o textos, gracias a lo cual los videojuegos comenzaron a llegar traducidos al español a partir de mediados de la década de los 90, cuando los jugadores y las jugadoras empezaron a necesitar de una localización para ser capaces de entender tramas más complejas.

Méndez González y Calvo-Ferrer (2017) afirman que este cambio fue gradual y, aunque cada vez era más frecuente que los videojuegos llegaran traducidos, las primeras traducciones no solían destacar por su calidad: son especialmente memorables los ejemplos de *Final Fantasy VII* (Squaresoft, 1997), como “Muy bien, allévoy” o “Dicen que en Midgar no crecen la hierba ni las flores, pero por algún motivo, las flores sí”.

Méndez González y Calvo-Ferrer (2017) explican que, en la actualidad, las empresas reconocen la importancia de la localización para un título, ya que la ausencia de una versión localizada representa un inconveniente significativo para el videojuego por afectar en gran medida a las ventas, y que a veces no es viable debido, sobre todo, a razones económicas y de tiempo. Sea como fuere, en palabras de Méndez González y Calvo-Ferrer (2017): “la traducción (o localización) de videojuegos se ha convertido en algo fundamental en el mercado actual [...]. A pesar de ello, cabe mencionar que a medida que avanzan los años se observan avances en este aspecto” (pp. 54-55).

En cuanto a la libertad creativa que caracteriza a la localización de videojuegos, según Fuentes Calvo (2014), está sujeta a prioridades y restricciones que deben cumplirse para obtener un producto competente y de calidad.

Una de las prioridades es la adaptación cultural, social y política. Como explica Fuentes Calvo (2014), es la prioridad principal al adaptar cualquier título. Lo ideal es que quienes juegan puedan disfrutar del videojuego como si se hubiera diseñado originalmente para ellos (Mangiron, 2012), aunque el grado de adaptación dependerá de las estrategias utilizadas durante el proceso (Fuentes Calvo, 2014).

Fuentes Calvo (2014) explica otra de las prioridades: la creatividad. Según dice, quien traduce debe hacer uso de la imaginación para crear (o transcrear) un producto que respete el original pero se adapte por completo a un idioma y cultura específicos. Es posible modificar las situaciones hasta que sean totalmente distintas a las del texto original (Granell, 2012), incluso aunque ello conlleve suprimir el significado y la forma originales (Mangiron, 2012).

Por último, según explica Martí Martínez (2018), la síntesis es un aspecto fundamental de la localización de videojuegos, puesto que, por razones de espacio, normalmente la traducción debe ser lo más breve y concisa posible. Muchos de los videojuegos se desarrollan originalmente en japonés, una lengua que permite expresar muchos conceptos en pocos caracteres gracias al uso de ideogramas (*kanji*), por lo que quien traduce debe esforzarse por encajar su traducción en los elementos gráficos del videojuego (como las cajas de texto, por ejemplo) mediante el uso de términos más breves (Fuentes Calvo, 2014).

Precisamente, la limitación de espacio es una de las principales restricciones de la localización de videojuegos, como apunta Fuentes Calvo (2014). Granell (2012) explica que, aunque es una restricción general a todos los textos presentes en un videojuego, adquiere especial importancia en los casos en que el texto se encuentra en áreas de la interfaz cuyo espacio es muy limitado, como menús, botones o cuadros de diálogo, por lo que será fundamental emplear un lenguaje creativo a la par que funcional, así como aplicar técnicas de síntesis e incluso recurrir a abreviaturas si no hay otra opción.

La subordinación del texto escrito a la imagen y al sonido es otra de las restricciones principales de la localización de videojuegos, como explica Fuentes Calvo (2014). Según él, es fundamental contrastar el texto con el propio videojuego, ya que, por ejemplo, existe la posibilidad de que un personaje esté siendo sarcástico y no se pueda captar solo con leer el diálogo.

Esto está relacionado con otra restricción: la falta de contexto. Según Fuentes Calvo (2014), a la hora de traducir se suele disponer únicamente del texto que aparece en el videojuego y no del contexto, lo que obliga a someter la localización a pruebas para identificar y corregir los errores presentes en el producto. Esta falta de contexto suele estar motivada tanto por la ausencia de material audiovisual como por el desorden de las cadenas de texto, que no siempre están ordenadas según su aparición cronológica en el videojuego.

Por último, una de las restricciones más importantes es el respeto a la terminología oficial, en caso de que el título forme parte de una franquicia que cuente con material ya traducido de manera oficial, por lo que se deben tener en cuenta las traducciones previas para mantener, en la medida de lo posible, la coherencia y la fidelidad en la nueva entrega (Fuentes Calvo, 2014).

Una vez finalizadas la traducción y la revisión, comienza uno de los pasos más importantes en el proceso de localización de un videojuego: el control de calidad. También se conoce como *testing* y, como diferencia Izquierdo (2019), existen el *testing* funcional, el *testing* de localización y el *testing* lingüístico. Según él, el *testing* funcional se encarga de revisar “los niveles, las colisiones, las funcionalidades de los personajes y del entorno del juego, las armas, las habilidades, el balanceo de dichas habilidades, los enemigos, la música, las

conexiones con internet y redes sociales, todo” (p. 29); el *testing* de localización sirve para comprobar los elementos culturales y la terminología específica impuesta por la empresa fabricante del *hardware*, y el *testing* lingüístico para “el texto que está en pantalla, faltas de ortografía, sentido de las frases, etc.” (p. 36)

Loureiro Pernas (2007) explica que el control de calidad de localización y lingüístico consiste en jugar al videojuego desde el inicio hasta el final con el objetivo de comprobar que la traducción sea adecuada, que el texto quepa en los espacios designados, etc. En el caso de los videojuegos para consola, esta fase es crucial para conseguir la aprobación de la empresa fabricante y de la desarrolladora del juego y suele ser la primera vez que el equipo de localización ve los textos en su contexto (Loureiro Pernas, 2007).

Loureiro Pernas (2007) explica que el trabajo consiste en enviar a la empresa que encarga la traducción un informe de fallos que recopile todos los errores encontrados a lo largo del videojuego, que serán solucionados desde el equipo de desarrollo, y el proceso se repetirá hasta que no se descubran nuevos errores, momento en el que el proceso de localización habrá concluido.

Entre los tipos de errores lingüísticos más comunes en el proceso de control de calidad de un videojuego, según la clasificación y explicación de Muñoz Sánchez (2017) complementada con algunos ejemplos ficticios y otros reales, se encuentran los siguientes:

- Problemas de fuente: alguno de los caracteres especiales de la fuente utilizada no se muestra correctamente: tildes, eñes, apertura de exclamaciones o interrogaciones, etc.
- Implementación de texto incorrecta: el texto, que debería mostrarse en un idioma, aparece en otro distinto. Por ejemplo, aparece “Nuova partita” en lugar de “Nueva partida”.
- Cadena no localizada: el texto se muestra en el idioma original. Por ejemplo, aparece “つづきから” en lugar de “Continuar”.
- Falta de ortografía: error tipográfico de acuerdo con las normas ortográficas de la lengua, que se debe corregir siempre que no se haya introducido a conciencia con fines de caracterización de un personaje. Por ejemplo: “nobato” en lugar de “novato”.

- Error gramatical: falta relacionada con las normas gramaticales de la lengua: por ejemplo, “la arma” en lugar de “el arma”.
- Error de traducción: traducción que contiene información errónea o sin sentido en el contexto. Por ejemplo, Cloud le dice a Barret en un combate contra un escorpión “Attack while it’s tail’s up!”, pero si le hace caso, el enemigo contraataca con un láser, por lo que hay que hacer justo lo contrario.
- Solapamiento de texto: el texto se sale del espacio habilitado para su aparición.
- Trucamiento de texto: el texto se mantiene dentro del espacio habilitado para su aparición, pero no se muestra completo.
- Error terminológico: inconsistencia terminológica con el glosario proporcionado o con entregas de la misma franquicia. Por ejemplo, “pócima” en lugar de “poción”, en el caso de una saga o de un videojuego con un glosario que indique que debe llamarse así.
- Incoherencia: un término se traduce de forma distinta en diferentes partes del juego. Por ejemplo, si al recoger un objeto aparece “pócima” pero en el inventario se muestra “poción”.
- Incumplimiento de instrucciones: texto que no sigue alguna de las directrices del cliente. Por ejemplo, en el caso de un juego para alguna consola de PlayStation, si al botón X se le llama “botón A”.
- Error de estilo: es una categoría subjetiva, porque lo que le suena bien a quien traduce puede no sonarle bien a quien se encargue del control de calidad. Un ejemplo puede ser un calco, como el caso del final de *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013): Ellie dice “De vuelta a Boston” por “Back in Boston”, cuando más bien se refiere a “Cuando estábamos en Boston”.
- Error de subtitulación: fallos relacionados con los subtítulos: no aparecen, aparecen desincronizados, aparecen con una velocidad de lectura demasiado alta, aparecen con una segmentación errónea, no coinciden con el doblaje, etc.
- Error de audio: fallos relacionados con el sonido: un diálogo no se oye o está en otro idioma, un audio se oye desincronizado, un audio no coincide con el contexto, etc.

- Problemas culturales: uso de contenido gráfico o textual ofensivo en la cultura meta. Por ejemplo, el gesto del corte de manga es sinónimo de victoria en Japón.

2.4. La localización de videojuegos de rol

De acuerdo con Mangiron (2007), los videojuegos de rol constituyen el género más interesante desde un punto de vista traductológico, tanto por su cantidad como por su variedad de textos, que vienen dadas por las historias elaboradas y complejas que presentan.

Como dice Vernet Díaz (2015), en este tipo de videojuegos lo más común es que la cantidad de texto sea grande y que muchos de ellos sean explicativos. También recalca que la existencia de un sistema de combate implica un extenso repertorio de armas, protecciones, accesorios, objetos, hechizos y habilidades, además de nombres de personas o lugares, términos de la historia o de la saga, etc. En este último aspecto en particular es crucial la consistencia de la traducción, ya que si los conceptos se repiten pero se usan términos diferentes se puede dificultar la comprensión de la trama.

Mangiron (2007) también explica que la variación lingüística desempeña un papel crucial sobre todo en los videojuegos de rol, pues es esencial que el lenguaje resulte natural, fluido e idiomático para brindar a quienes juegan una experiencia plenamente disfrutable. En este tipo de juegos es común encontrar lenguaje coloquial y jerga callejera, por lo que es muy importante conseguir el tono adecuado en las versiones localizadas. De lo contrario, el *translatese*, término definido por Williamson (2017) como “awkwardness of unidiomatic translation, such as clunky language or overliteral conversion of idioms or syntax: exposing the translator’s capacity to authentically translate the meaning of the original” (p. 15), puede empeorar en gran medida la experiencia de juego.

Según Mangiron (2007), la creatividad es indispensable para que la localización permita crear un juego único y emocionante que divierta y enganche a quien juega. La creatividad se puede aplicar, por ejemplo, a armas, objetos, habilidades, comandos, etc. Otro elemento que destaca Mangiron (2007) sobre

los videojuegos de rol es el humor, ya que suelen abundar los chistes y juegos de palabras. Normalmente, traducirlos de forma literal no funciona, por lo que hay que adaptarlos para mantener el efecto cómico en la lengua meta. Además, la traducción suele incluso introducir chistes y juegos de palabras donde en el original no hay ningún tipo de humor. La figura 1 sirve como ejemplo: es una modificación de la locución verbal “arreando, que es gerundio”, traducido del inglés “Let’s get this show on the road”, que a su vez viene del japonés “よーし 仕切り直しだ” (literalmente “Muy bien, vuelta a empezar”).



Figura 1. Diálogo de Barret en *Final Fantasy VII Remake* (Square Enix, 2020).

Fuente: <https://twitter.com/esjavialeman/status/1626228501677494279>

Como dice Mangiron (2007), con la variación lingüística ocurre algo similar, pues es común la introducción de variedades diatópicas (también llamadas “geolectos”, “dialectos geográficos” o “hablas regionales”) con fines de

caracterización de los personajes, para que quienes juegan sientan el videojuego como una experiencia original desarrollada para su disfrute. El personaje que aparece en la figura 1, Barret, es un claro ejemplo de ello: aunque en japonés y en español no presenta ningún habla regional, en inglés es usuario del inglés afroestadounidense (AAVE o *African-American Vernacular English*). De acuerdo con Mangiron (2007), se trata de casos de transcreación en los que la traducción introduce aspectos nuevos ausentes en la versión original para adaptar el videojuego a la cultura meta y acercarlo a quienes juegan.

Según Mangiron (2007), es sobradamente conocido que la pérdida de matices es inevitable en el proceso de traducción, sin embargo, no se habla tanto de la ganancia en el proceso de traducción. Afirma que, debido a la creatividad y a la reescritura asociada a la localización de videojuegos, en ocasiones las versiones localizadas son igual de buenas o incluso mejores que las versiones originales.

Mangiron (2007) afirma que otra destreza propia de la localización de videojuegos es la familiarización con la cultura de los videojuegos, necesaria para poder satisfacer las expectativas de quien juega, ya que existe cierto grado de repetición e intertextualidad en el medio: algunas abreviaturas, técnicas, objetos, etc. aparecen de forma recurrente en muchos de ellos. En videojuegos de rol, por ejemplo, son comunes las abreviaturas HP (*health points*, “PV” o “puntos de vitalidad” en español), MP (*magic points* o *mana points*, “PM” en español, “puntos de magia” o “puntos de maná”), AP (*ability points*, “PH” o “puntos de habilidad” en español), etc. En el caso de este género, gran parte de esta terminología tiene su raíz en los juegos de rol de mesa, que a su vez derivan de las novelas de fantasía. Además de las abreviaturas, también hay ejemplos de otros tipos de términos, como el caso del mitrilo, mencionado por Mangiron (2007), creación de Tolkien que aparece en numerosos videojuegos como *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004), *The Elder Scrolls IV: Oblivion* (Bethesda Game Studios, 2006) y sagas como *Final Fantasy* (Squaresoft & Square Enix, 1987) y *Kingdom Hearts* (Squaresoft et al., 2002-2020). Esto, en parte, explica por qué algunas traducciones hechas por fanes reciben mayores elogios que las oficiales: los traductores y las traductoras *amateur* son también jugadores y jugadoras, por lo que saben cómo debe ser el juego para atraer a otros jugadores y jugadoras similares (Mangiron, 2007).

2.5. La localización *amateur*

Según Muñoz Sánchez (2009), aunque la mayoría de los videojuegos se crean en Japón y Norteamérica, algunos nunca salen de su país de origen. Afortunadamente, la situación empezó a cambiar a mediados de los noventa, según explica Bernal Merino (2006), aunque algunos videojuegos siguen sin localizarse cuando se lanzan en otros países.

Muñoz Sánchez (2009) explica que, gracias a la llegada de internet y a los llamados “emuladores” (es decir, software que permite jugar a juegos de una consola concreta en una plataforma diferente, normalmente un PC), los jugadores y las jugadoras pueden descargar juegos antiguos y disfrutarlos sin tener el *hardware* ni el *software* originales. Aunque el objetivo principal de los emuladores es preservar el patrimonio cultural de los videojuegos (Esposito, 2004), gracias a ellos los jugadores y las jugadoras tienen la posibilidad de jugar a videojuegos que nunca salieron del país donde se desarrollaron (Muñoz Sánchez, 2009). Además, como muchos juegos se lanzaron solo en japonés o inglés, gran parte de los jugadores y las jugadoras no pudieron disfrutar de una experiencia completa aunque se publicaran en su mercado (Muñoz Sánchez, 2009).

Méndez González y Calvo-Ferrer (2017) explican que, cuando un título llega sin traducción, son los propios usuarios y usuarias quienes asumen la responsabilidad de hacerlo accesible para los y las hablantes de una lengua meta. A menudo, estas traducciones también se realizan para compensar la falta de disponibilidad de algunos videojuegos en determinados territorios, e incluso en ocasiones los aficionados y las aficionadas se motivan al considerar que algunas traducciones oficiales son de mala calidad (O'Hagan & Mangiron, 2013).

Méndez González y Calvo-Ferrer (2017) aseguran que hace tiempo, con el propósito de hacer accesible algún videojuego, lo que se hacía era escribir guías de texto para que los usuarios y las usuarias las consultaran mientras jugaban, pero la evolución tecnológica acabó posibilitando que el texto traducido apareciera en la propia pantalla de juego. Méndez González y Calvo-Ferrer (2017) dicen que la comunidad de jugadores y jugadoras apoya estas

traducciones y que incluso hay veces en que la calidad de las traducciones *amateur* supera a la de las traducciones oficiales.

Como apunta Díaz Montón (2011), la traducción hecha por aficionados o aficionadas (también conocida como “traducción *amateur*”, “traducción independiente”, “traducción no oficial” o *fan translation*) se hizo muy popular en los videojuegos a finales de los años noventa, con el aumento del número de usuarios y usuarias que hacían uso de emuladores.

Díaz Montón (2011) explica que para insertar los textos traducidos en la ROM (*Read-Only Memory* o memoria de solo lectura) era necesario modificarla: así nació el *romhacking*, el proceso que consiste en modificar la ROM para cambiar ciertos elementos como textos, gráficos o escenarios.

Como explica Muñoz Sánchez (2009), en general, el término *romhacking* se refiere al proceso de modificar los datos de la ROM de un videojuego para alterar los gráficos, los diálogos, los niveles, la jugabilidad u otros elementos del juego, por lo que un proyecto de *romhacking* no implica necesariamente tareas de traducción. La traducción de videojuegos *amateur* o *translation hacking* es una variante del *romhacking* y consiste en extraer el texto pertinente de un videojuego y sustituirlo por la correspondiente traducción (O’Hagan & Mangiron, 2013). El trabajo que conlleva traducir un videojuego mediante esta práctica requiere mucho más tiempo y supone un reto técnico mayor que otros tipos de traducción *amateur* (O’Hagan & Mangiron, 2013).

Según Esselink (2002), las habilidades de un *romhacker* típico se parecen a las de un ingeniero de localización: “A localisation engineer doesn’t need to be a programmer, a translator, or a designer. Most importantly, a localisation engineer should be someone who is not afraid of technology, who loves to experiment and troubleshoot, and who is extremely flexible” (p. 4).

Díaz Montón (2011) también menciona que la comunidad de habla hispana está muy activa en este ámbito y que hay miles de aficionados y aficionadas que traducen desde todos los países, aunque quienes más destacan son los españoles y las españolas, debido sobre todo a su longevidad.

Díaz Montón (2011) afirma que lo que lleva a estos usuarios y usuarias a emplear gran parte de su tiempo de ocio en practicar ingeniería inversa con los archivos del videojuego para traducir de una lengua a otra sus textos es la posibilidad de disfrutar adecuadamente de los títulos y la satisfacción que les genera descubrirles obras de calidad a quienes desconozcan la lengua origen. Según ella, la expectación que se genera debido a su trabajo y los elogios que reciben son recompensa suficiente por todo su esfuerzo y les genera motivación para aventurarse en proyectos nuevos. Para ellos y ellas, la traducción es un desafío, una forma de entretenimiento y una manera de mejorar tanto en su lengua materna como en el idioma original del videojuego, ya sea inglés, japonés o cualquier otro (Díaz Montón, 2011).

Aunque inicialmente todo el trabajo recaía en una sola persona, tanto los aspectos técnicos como los lingüísticos, especialmente debido a la inexistencia de plazos y presiones, en la actualidad lo más común es que se formen equipos en cada proyecto para que colaboren en las diferentes tareas (Díaz Montón, 2011).

Díaz Montón (2011) también explica que la corrección es casi siempre la principal preocupación de quien traduce de forma aficionada: les resulta importante evitar cualquier error gramatical y asegurarse de que aparezcan adecuadamente todos los caracteres necesarios en español (eñes, tildes, signos de apertura de exclamación e interrogación, etc.), así que una de las labores de las que se tienen que encargar es modificar las fuentes de texto. Según ella, también dan importancia a mantener la caracterización de los personajes, evitar las traducciones literales, adaptar los textos a la lengua meta, utilizar expresiones idiomáticas, respetar la terminología, transmitir fielmente la idea original y mantener la coherencia argumental. Además, se enfrentan a dificultades técnicas, como las limitaciones de espacio y la falta de ciertos caracteres necesarios (Díaz Montón, 2011).

En cambio, asegura Díaz Montón (2011), los usuarios y las usuarias no buscan traducciones que sobresalgan en cuanto a corrección y creatividad, aunque sí esperan que sean sencillas de leer y que no acarreen errores graves y, aunque hay quienes aprecian la adaptación de chistes, bromas y rimas, generalmente la

preferencia es que se respete el original y se eviten las adaptaciones de cualquier clase, especialmente si ya han jugado al juego en el idioma original.

Según Díaz Montón (2011), independientemente de lo que prefieran los usuarios y las usuarias, lo que busca quien traduce de forma independiente es llegar a un equilibrio: su objetivo es realizar una traducción correcta y amena, que no sea literal, que incluya todos los caracteres necesarios y que no presente errores ortográficos. Además, dice que aunque algunos usuarios y algunas usuarias sienten rechazo por la creatividad en las traducciones, es lo que hace que los textos sean divertidos, y que otro aspecto necesario para disfrutar la experiencia de juego es la inmersión.

Díaz Montón (2011) resalta cuatro ventajas de la traducción aficionada en comparación con la profesional, que, según afirma, son los motivos de su éxito: la flexibilidad de tiempo, la motivación, el conocimiento de la obra y la dedicación a la comunidad de jugadores y jugadoras. Afortunadamente, quienes traducen de forma aficionada tienen acceso completo (Díaz Montón, 2011) y suelen conocer en profundidad los juegos que traducen, por lo que disponen de contexto durante la traducción de los textos (Muñoz Sánchez, 2009). Por desgracia, esta no es la situación de la mayoría de los traductores y las traductoras profesionales, ya que no suelen tener acceso al juego en sí (Bernal-Merino, 2007).

Otra diferencia, dice Díaz Montón (2011), es que quienes traducen de forma aficionada tienen un contacto mucho más estrecho entre el resto de los miembros del equipo que quienes traducen de forma profesional, que a menudo ni siquiera se llegan a conocer. Además, afirma que, a diferencia de los y las profesionales, los aficionados y las aficionadas también cuentan con la ventaja de que no están sujetos ni sujetas a las restricciones que suelen imponer las distribuidoras o las desarrolladoras, entre las que se encuentran, por ejemplo, la imposibilidad de adaptar nombres de personajes, objetos, topónimos...

Muñoz Sánchez (2009) explica que, gracias al *romhacking*, muchos jugadores y muchas jugadoras han tenido la oportunidad de jugar a videojuegos que nunca han sido localizados a su lengua materna. Cuando este proceso de localización de videojuegos se volvió más fácil con herramientas más sencillas, algunos

jugadores y algunas jugadoras pudieron incluso traducir por sí mismos y por sí mismas los juegos que disfrutaban en su infancia (Muñoz Sánchez, 2009).

De acuerdo con Muñoz Sánchez (2009), participar en un proyecto de *romhacking* puede verse incluso como una ayuda educativa para quienes buscan trabajar en la industria del videojuego y, de hecho, estos proyectos son una forma de empezar a familiarizarse con problemas de traducción habituales en la localización de videojuegos.

Según Muñoz Sánchez (2017), este tipo de traductores y traductoras nunca ofrece una copia del juego original, sino que únicamente distribuyen un parche que instala la traducción en el juego, lo que obliga al usuario o la usuaria a poseer una copia.

En conclusión, como expone Díaz Montón (2011), la calidad de las traducciones *amateur* ha ido aumentando progresivamente, sobre todo debido a la ausencia de secretismo y de plazos ajustados que caracterizan a la localización profesional. En cualquier caso, la comunidad de habla hispana acepta con agradecimiento el trabajo pasado, presente y futuro de los aficionados y las aficionadas (Díaz Montón, 2011).

2.6. Traducción puente

En la industria de los videojuegos a menudo se traduce de lenguas alejadas, como el japonés, a partir de traducción inglesa. Esta práctica se conoce en español como “traducción indirecta”, “traducción intermedia”, “traducción pivote” o “traducción puente”. Según Paul et al. (2009), “Pivot translation is a translation from a source language (SRC) to a target language (TRG) through an intermediate pivot (or bridging) language (PVT)” (p. 221). Kittel (1991, citado por Casado Valenzuela, 2018) la define como “any translation based on a source (or sources) which is itself a translation into a language other than the language of the original, or the target language” (p. 77). García Medall Villanueva (2001) explica que la traducción directa consiste en traducir un texto de un idioma a otro directamente, sin un idioma intermedio.

De acuerdo con Martínez Sandoval (2017), la traducción indirecta no solo se da en el ámbito de las traducciones *amateur*, sino que también se da en el ámbito profesional. También apunta que suele hacerse uso de ella para disminuir los gastos de traducción y que es útil en el caso de lenguas minoritarias.

Según Hermans (1985, citado por Zorrakin-Goikoetxea, 2022) la traducción indirecta está afectada por una manipulación mayor que la traducción directa, ya que la segunda consiste en una única fase de traducción, a diferencia de la primera, que consta de dos fases de traducción como mínimo. Risueño Checa (2023) explica que la traducción a la lengua intermedia puede venir ya con problemas, lo que repercute inevitablemente en la versión en lengua meta. De acuerdo con Teo (2017):

The 'loss' in localization from the source language to English will have a significant impact on the localization into other languages downstream [...] unless the translators understand the source language well enough to know the original content the game was developed (p. 52).

Mangiron (2004) apunta que la lengua origen de los videojuegos es, a menudo, el japonés. De acuerdo con Mangiron (2004) y Martínez Sandoval (2017), debido a que el número de personas que traducen del japonés a lenguas diferentes del inglés aún es relativamente pequeño, se suele hacer uso de la traducción indirecta a través del inglés como lengua puente. Según Mangiron (2016), es común que la traducción del japonés al inglés sea la que se usa como texto origen para crear las versiones en francés, italiano, alemán y español.

Mangiron (2012) cuenta que el inglés fue la lengua principal hacia la que se localizaban los juegos japoneses hasta finales de la década de los noventa, cuando algunos de las desarrolladoras japonesas más importantes comenzaron a localizar sus videojuegos al francés, italiano, alemán y español (FIGS por sus siglas en inglés) usando el inglés como lengua puente. Sin embargo, según Mangiron (2012), la llegada de PlayStation 2 en el año 2000 tuvo un gran impacto en la industria de la localización, ya que se comenzó a introducir el doblaje en los diálogos de los videojuegos. Mangiron (2021) apunta que, durante esta generación, era común que el audio se mantuviera en inglés y los subtítulos y demás textos se tradujeran a las cuatro lenguas europeas principales.

En definitiva, la traducción indirecta nunca ha desaparecido completamente: O'Hagan (2022) afirma que esta práctica sigue siendo común en la actualidad, entre otros motivos, por la condición del inglés como lengua vehicular y porque el número de traductores y traductoras que trabajan con el inglés es mayor.

2.7. Gestión terminológica de grandes franquicias

Como dice Méndez González (2019), cuando un videojuego está ambientado en un mundo ficticio, como suele ser el caso de los videojuegos de rol, puede surgir una larga lista de términos nuevos.

De acuerdo con Heemsbergen (2016), a medida que las franquicias de videojuegos se expanden, también lo hacen el trasfondo de sus historias y la terminología propia de cada universo, y la responsabilidad de captar estas referencias metatextuales recae sobre quien traduce. Una traducción eficaz será la que se base en el conocimiento de las convenciones establecidas en cada franquicia para satisfacer las expectativas de quienes ya han jugado a títulos de dicha saga (Heemsbergen, 2016).

Volviendo a las ideas de Méndez González (2019), durante la localización de un videojuego (especialmente si es de rol) se pueden encontrar multitud de términos relacionados con habilidades, destrezas, personajes, enemigos, armas, vehículos y muchos otros elementos específicos de cada videojuego. En el caso de pertenecer a una franquicia, la traducción no se podrá abordar con libertad, sino que a quien se encargue de la traducción se le impondrá la restricción de respetar los términos previamente traducidos de forma oficial en otros títulos de la misma saga (Méndez González, 2019).

Mangiron (2007) afirma que por esa razón es importante que quien traduce conozca la franquicia y su terminología. En el ámbito profesional, dice, la mayoría de las agencias de traducción hacen uso de herramientas de traducción asistida, que facilitan y agilizan enormemente la tarea de la localización; sin embargo, estas herramientas no son comunes en el modelo de localización interna. Las traducciones hechas por aficionados y aficionadas, por supuesto, tampoco disponen de ninguna forma de acceder a la terminología oficial de la saga si no es a través de su propia experiencia como jugadores y jugadoras.

Como explica Ferreiro Valencia (2017), las responsables de gestionar debidamente y de forma oficial la terminología de una franquicia mediante bases de datos, memorias terminológicas y glosarios son las propias empresas encargadas del producto. Gracias a ello, en el ámbito de la localización de videojuegos, los y las profesionales se suelen valer de glosarios, pues les resultan útiles y necesarios para alcanzar la calidad deseada de sus traducciones (Ferreiro Valencia, 2017). Según dice, en ocasiones, los equipos que se encargan de traducir dos títulos de la misma franquicia son diferentes, lo que puede conllevar que un mismo término en el idioma original cuente con varias traducciones en la lengua meta. Quienes juegan, sin embargo, suelen valorar positivamente que quien se encargue de traducir la obra respete la terminología que se les ha presentado con anterioridad (Ferreiro Valencia, 2017).

3. CORPUS Y METODOLOGÍA

Este capítulo se encargará de hacer un recorrido histórico tanto de la franquicia *Final Fantasy* (Squaresoft & Square Enix, 1987) como de la de *Final Fantasy VII* (Squaresoft, 1997) en concreto, incluyendo información sobre sus traducciones, el argumento y los personajes. Además, también se presentará el proceso que se ha seguido para elaborar la propuesta de traducción.

3.1. La franquicia *Final Fantasy*

Originalmente creada por Hironobu Sakaguchi bajo la desarrolladora Squaresoft (actualmente Square Enix), *Final Fantasy* (Squaresoft & Square Enix, 1987) es una de las franquicias de videojuegos de rol más exitosas de la historia.

Nació en 1987 y, aunque se suele atribuir su nombre a que la compañía se encontraba al borde de una supuesta bancarrota (Fear, 2007), en realidad se debe a que la primera entrega fue un último esfuerzo personal de Hironobu Sakaguchi, quien en su entrevista para Develop (Fear, 2007) comentó lo siguiente:

The name 'Final Fantasy' was a display of my feeling that if this didn't sell, I was going to quit the games industry and go back to university. I'd have had to repeat a year, so I wouldn't have had any friends – it really was a 'final' situation (párr. 9).

Gracias a su éxito, Squaresoft pudo continuar desarrollando secuelas y *spin-offs* relacionados con la franquicia, lo que les ha permitido desviarse del género del RPG clásico hacia otros, como los RPG de acción, los MMORPG, los RPG tácticos, los videojuegos musicales o los de carreras, e incluso se ha convertido en una franquicia multimedia con la creación de obras de animación y de otros medios. La saga es tan popular que se consiguieron los derechos para fusionarla con el universo Disney, gracias a lo cual nació otra franquicia: *Kingdom Hearts* (Squaresoft et al., 2002-2020).

Tanto en críticas como en ventas, *Final Fantasy* (Squaresoft & Square Enix, 1987) es la franquicia estrella de Square Enix. Ha vendido más de 170 millones de copias (Square Enix, 2022), y algunos de sus títulos sentaron las bases de

los videojuegos de rol japoneses (Monbleau, 2023) y han servido como inspiración para muchos otros títulos del género (GameSpot, 2011). En definitiva, es uno de los motivos por los que el género se volvió tan popular fuera de Japón (Hesse, 2022).

En cuanto a artes visuales, son especialmente reconocidos los trabajos de Yoshitaka Amano como ilustrador y de Tetsuya Nomura como diseñador, aunque este último también ha ejercido como director. Destaca también la música de Nobuo Uematsu, considerado como uno de los compositores estrella de la música de videojuegos (VanBurkleo, 2009), junto con otros grandes como Koji Kondo (“Mario and Zelda composer Koji Kondo shares all at GDC '07”, 2007), compositor de las franquicias *Mario* (Nintendo, 1981-2022) y *The Legend of Zelda* (Nintendo et al., 1986-2023). La música de *Final Fantasy* (Squaresoft & Square Enix, 1987) ha sido una de las razones de su éxito (Nieto Nogales, 2022), hasta el punto de haberse organizado numerosas giras de conciertos de forma oficial por todo el mundo bajo el sobrenombre *Music from Final Fantasy: Dear Friends, More Friends, Voices, Distant Worlds, Returning Home, Final Symphony...* Algunos de sus temas también han hecho apariciones en *Kingdom Hearts* (Squaresoft et al., 2002-2020), junto con reconocidas melodías provenientes de obras de Disney e incluso junto con música producida por Skrillex, uno de los buques insignia de la música electrónica en la actualidad.

La ambientación de los títulos de *Final Fantasy* (Squaresoft & Square Enix, 1987) suele estar enfocada en la fantasía o en la ciencia ficción. Aunque cada nueva entrega presenta un mundo y personajes nuevos, el argumento de la mayoría de los títulos de la franquicia incluye varios elementos comunes: suele tratarse de un grupo de héroes y heroínas jóvenes que se enfrentan a un mal mayor que amenaza el mundo y lidian con problemas personales mientras crean vínculos con el resto de los personajes. A pesar de esto, hay elementos recurrentes a lo largo de la saga: objetos, armas, hechizos, invocaciones, enemigos, criaturas, piezas musicales, nombres de personajes y un largo etcétera.

Aunque *Final Fantasy VII* (Squaresoft, 1997) es posiblemente el más icónico de la saga (Petite, 2023), no es el que cuenta con mejor crítica. Según Metacritic (“Top Results for ‘Final Fantasy’”, s. f.), ese puesto lo ostenta *Final Fantasy IX* (Squaresoft, 2000), la última entrega de la saga para la primera consola de

PlayStation, seguido de cerca por *Final Fantasy X* (Squaresoft, 2001), *Final Fantasy VII* (Squaresoft, 1997), *Final Fantasy VI* (Squaresoft, 1994) y *Final Fantasy XII* (Square Enix, 2006). Sea como fuere, *Final Fantasy VII* (Squaresoft, 1997) es el más querido por los jugadores y las jugadoras (Donaldson, 2023), gracias a lo cual se han producido numerosos *spin-offs*, recopilados bajo el título *Compilation of Final Fantasy VII*. No solo lo conforman videojuegos, sino que también se incluyen películas y libros.

3.2. Final Fantasy VII

La séptima entrega de la franquicia se lanzó en 1997 y fue la primera en dar el salto a los gráficos en tres dimensiones y combinarlos con escenarios prerrenderizados. Aunque experimentaron con el *hardware* de Nintendo 64, la consola de Nintendo de la época, las limitaciones de almacenamiento de los cartuchos utilizados por la consola provocaron que la saga dejara de ser exclusiva de las consolas de Nintendo y se acabara publicando para PlayStation, cuyos CD contaban con mayor espacio de almacenamiento (Leone, 2017).

Hironobu Sakaguchi, el creador de la saga, colaboró como productor en esta entrega junto con Yoshinori Kitase, que fue director, y Nobuo Uematsu, que siguió componiendo la música para la franquicia y creó el primer tema vocal de la saga. También fue la primera entrega principal en la que no trabajó Yoshitaka Amano como diseñador principal, por lo que Tetsuya Nomura tomó el relevo.

Como muchos de los títulos de la franquicia, fue un éxito en crítica y ventas desde su lanzamiento. Es uno de los éxitos comerciales más grandes de la saga hasta la fecha, con más de diez millones de copias vendidas en todo el mundo (Oricon, 2023), y fue el segundo juego más vendido para la primera consola de PlayStation (Nurcahyanto, 2020). En su momento, fue uno de los videojuegos con mayor presupuesto, que rondó los 45 millones de dólares estadounidenses (Stanton, 2013). La crítica lo alabó en el apartado gráfico, jugable, sonoro y argumental, aunque fue criticado por su localización al inglés (Yarwood, 2022). A pesar de que, según Honeywood, “European languages [...] were worse than the English” (Fenlon, 2012), la crítica española alabó que el juego llegara traducido (Gómez, 1997): “Finalmente todos los textos del juego estarán en

castellano. Una noticia excelente por la que hay que felicitar a Sony España” (p. 81). Sin embargo, en análisis más recientes, la localización es uno de los aspectos más criticados: “No esperaba participar en una sinfonía de carcajadas cada vez que los errores ortográficos de la traducción salían al paso” (Márquez, 2012).

Final Fantasy VII (Squaresoft, 1997) es considerado uno de los videojuegos más influyentes de la historia (Satterfield & Fielder, s. f.), ya que ayudó a popularizar el género de rol japonés en Occidente (Hesse, 2022), contribuyó enormemente al éxito de la marca PlayStation (Pepito, 2020) y suele posicionarse alto en las listas de mejores videojuegos de todos los tiempos (Romero, 2020).

3.3. Las traducciones de *Final Fantasy VII*

Este apartado se centrará en las localizaciones oficiales de *Final Fantasy VII* (Squaresoft, 1997) al inglés y al español, por ser el inglés la lengua intermedia para el resto de lenguas europeas. Según Mangiron (2012), las traducciones de *Final Fantasy VII* (Squaresoft, 1997) fueron criticadas por su mala calidad. En consecuencia, dicen O'Hagan y Mangiron (2004), a finales de los noventa Squaresoft cambió a un modelo de localización interna para gestionar más de cerca la localización de las siguientes entregas de la franquicia *Final Fantasy* (Squaresoft & Square Enix, 1987), evitando la traducción indirecta y realizando traducciones desde el japonés. Sin embargo, con la llegada de la siguiente generación, correspondiente a PlayStation 2, O'Hagan y Mangiron (2004) cuentan que se volvió a hacer uso de la traducción indirecta. Explican el caso de *Final Fantasy X* (Squaresoft, 2001): aunque la traducción de menús, tutoriales y otros textos se hizo directamente desde el japonés, la localización de los diálogos con doblaje se tuvo que hacer desde el inglés para evitar las diferencias entre el audio y los subtítulos en lengua meta.

En su entrevista para GameSpite (Fenlon, 2012), se menciona que, aunque solicitó un puesto de programador, Richard Honeywood comenzó a trabajar en Squaresoft como parte del equipo de localización poco antes del lanzamiento de *Final Fantasy VII* (Squaresoft, 1997). De acuerdo con Fenlon (2011), Square contrató a Ted Woolsey como traductor de numerosos títulos previos a *Final*

Final Fantasy VII (SquareSoft, 1997), pero este decidió abandonar la compañía en 1996 tras el lanzamiento de *Super Mario RPG* (SquareSoft, 1996). Según explica Honeywood (Fenlon, 2012), Michael Baskett era el único traductor en las oficinas estadounidenses de SquareSoft, aunque contaba con la ayuda externa de hablantes de japonés. Aún se encontraban en los albores de la traducción de videojuegos, por lo que el control de calidad no era tan minucioso como los actuales, y ni siquiera el equipo de desarrollo estaba acostumbrado al proceso de localización. En consecuencia, hubo una gran falta de comunicación y de prácticas necesarias, lo que condujo, por ejemplo, a malinterpretar las grafías de los nombres de ciertos personajes: バレット (Barretto) venía de la pronunciación japonesa del inglés *bullet*, que se acabó llamando “Barret” en Occidente, mientras que エアリス (Earisu), que era una mezcla de las palabras *air* y *earth*, se acabó llamando “Aeris” en la primera localización. Además, como apunta Yin-Poole (2015), la traducción contiene errores gramaticales, giros de frase fuera de lugar y, en ocasiones, traducciones erróneas del original japonés.



Figura 2. Uno de los diálogos más conocidos de la traducción al inglés de *Final Fantasy VII* (SquareSoft, 1997).

Fuente: https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Aerith_Gainsborough

Honeywood (Fenlon, 2012) explica que también hubo dificultades técnicas: se obligó a quienes traducían a utilizar fuentes monoespaciadas e ideogramas japoneses (*kanji*) para caracteres especiales como tildes. Como ejemplifica el propio Honeywood (Fenlon, 2012), para que apareciera “Déjà vu at the café!” habría que escribir algo parecido a “D画j阿 vu at the caf画 !”, lo cual impedía hacer uso de correctores ortográficos, pues los procesadores de texto lo detectaban como japonés. Esto explica algunos de los errores más conocidos de la traducción al español de *Final Fantasy VII* (Squaresoft, 1997), como el célebre “Muy bien, allévoy”, que se puede apreciar en la figura 3.



Figura 3. Uno de los errores más populares de la traducción al español de *Final Fantasy VII* (Squaresoft, 1997).

Fuente: <https://vandal.lespanol.com/reportaje/alle-voy-como-final-fantasy-vii-acabo-con-una-desastrosa-traducion>

Según cuenta Honeywood (Fenlon, 2012), cuando se incorporó a Squaresoft, los equipos de desarrollo ni siquiera pensaban en las versiones extranjeras y solo se centraban en el mercado japonés, por lo que la programación hacía que la localización fuera un quebradero de cabeza. Por suerte, para los siguientes

juegos de la compañía, Honeywood (Fenlon, 2012) comenta que desarrolló un conversor para subsanar este tipo de errores, lo cual supuso una gran diferencia en cuanto a las comodidades de los traductores y las traductoras de la saga, y que con la llegada de una nueva generación (PlayStation 2) los equipos de desarrollo ya tenían en cuenta el proceso de localización desde el principio. A lo largo de los años, dice Honeywood (Fenlon, 2012), la mejora fue progresiva: las desarrolladoras pasaron de no ocuparse de las traducciones y encargarlas externamente a establecer un departamento de localización interno y colaborar con él para mejorar la calidad del juego en todas las regiones no solo traduciendo, sino también ajustando la dificultad y adaptando los gráficos y otros contenidos para que funcionaran mejor con los distintos públicos.

Otra razón que menciona Alexander Smith, en un artículo de Leone (2017) en el que se entrevista a más de treinta personas involucradas en el desarrollo de *Final Fantasy VII* (Squaresoft, 1997), para la controvertida traducción del juego, es el ajustado plazo de tiempo del que dispuso Baskett:

I heard [product development coordinator Michael Baskett] only had like a couple months to do it. [...] [When working on Final Fantasy 8,] the thing that I heard most in terms of reaction was, 'We're going to spend a lot more time on this translation than they spent on 7.' Because they weren't given time on 7 (secc. "*Final Fantasy 7* stirs up controversy", párr. 11-13).

En el mismo artículo, Leone (2017) también menciona la controversia que surgió de la representación de personajes afroestadounidenses y de personajes homosexuales. Según él, aunque algunas de las quejas se enfocaron en el contenido del juego, otras se centraban en su localización al inglés. Tetsuya Nomura, que formó parte del equipo de desarrollo original, se excusa en la localización:

I think it had to do with the localization and translation not being very good. Ever since that experience, we've paid a lot more attention to localization. Back then, we weren't very strict about controlling it. We just let the translators do what they thought was best. But it led to them adding and portraying things that we never intended in our original script. So since then, we've worked with the translation team to make sure the localization

is as close as possible to the original (secc. “*Final Fantasy 7* stirs up controversy”, párr. 7).

Sin embargo, en su entrevista para GameSpite, Honeywood (Fenlon, 2012) justifica a su compañero:

In the defense of Michael Baskett’s rendition of Barret, he was trying to give Barret a “Mr T”-like characterization. (It was obvious the Japanese character was influenced by B.A. Baracus too, so this was actually in line with the Japanese to a certain degree.) [...] Plus characterizations in text are always hit-and-miss depending on the player (párr. 18).

Además, Honeywood (Fenlon, 2012) también aprovecha la entrevista para rendir honores a sus compañeros por la localización de *Final Fantasy VII* (Squaresoft, 1997) en general:

They just did the best they could. [...] Given those early day restrictions, I think it was a miracle the games even came out at all, and I respect my fellow translators for doing a decent job despite the challenges that the players would never know were happening in the background (párr. 6).

Sobre la localización al español no hay tanta información. Los créditos de la versión original de PlayStation en español nos indican que fueron Gloria Camino y Laura López-Bonilla las traductoras encargadas de este título, pero no hay más información ni de ellas dos ni de la empresa para la que trabajaron, que figura en los créditos como SDL.

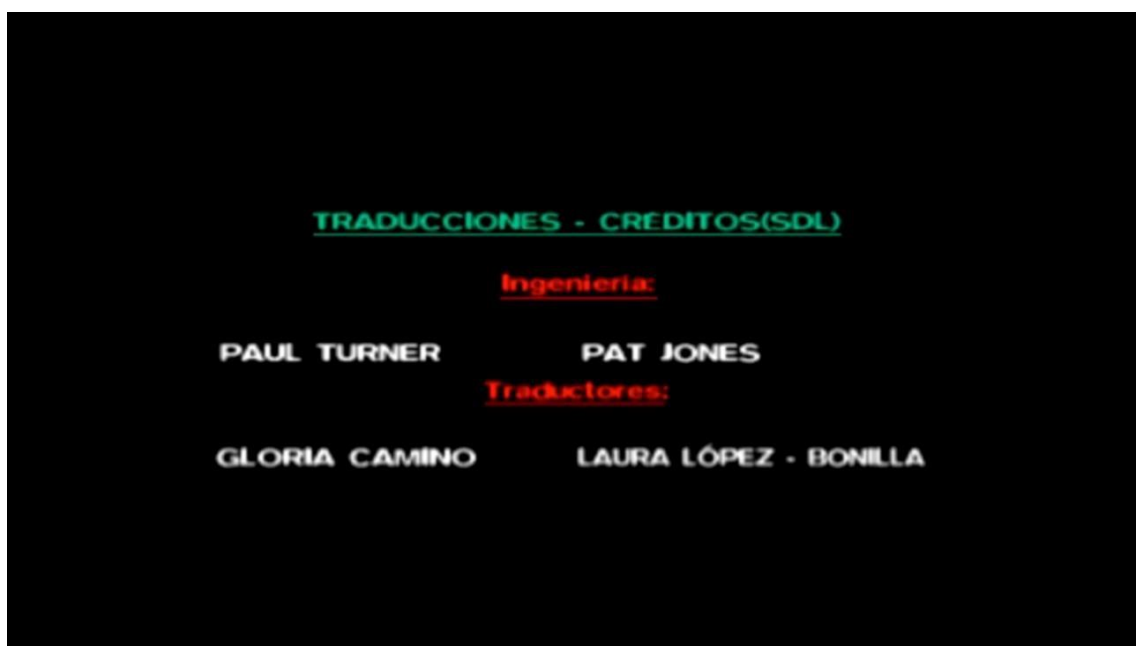


Figura 4. Traductoras acreditadas oficialmente.

Fuente: <https://youtu.be/riB0FQ0b3iE>

Honeywood aclara que Sony fue la responsable de las localizaciones a las lenguas europeas para la versión original de PlayStation y que los resultados fueron peores que los de la localización al inglés porque “they were just thrown to any random outsource company” (Fenlon, 2012).

O’Hagan (2022) afirma que la versión al español se tradujo desde el inglés y no desde el original japonés. En Twitter, Ruiz Calleja (2018) afirma haber trabajado con antiguos miembros de SDL y que, según le contaron, la revisión lingüística de la traducción de *Final Fantasy VII* (Squaresoft, 1997) al español se realizó por completo en cintas de vídeo VHS. GeraruTaru (2021) especula que, dado que el juego se lanzó el 7 de septiembre de 1997 en Norteamérica y el 14 de noviembre del mismo año en territorio europeo, el proceso de localización debió de estar limitado a unos pocos meses. Además, según Requena (2020), se usó una herramienta de traducción automática que cambiaba palabras en bloque y, según Rivera y Díaz (2022), traducía las palabras de manera literal.

Estas podrían ser algunas de las razones del estado de la localización al español de *Final Fantasy VII* (Squaresoft, 1997), aunque, por el momento, no hay disponible de forma pública ninguna información que asegure su veracidad.

3.4. Argumento y personajes

Shinra, una compañía eléctrica, se dedica a succionar mako, la energía vital del planeta. Tras abandonar Soldado, una organización militar de élite que pertenece a esta compañía, Cloud Strife se convierte en mercenario y presta sus servicios a Avalancha. Este grupo de ecoterroristas está formado por las únicas personas que oponen resistencia al dominio de la corporación que amenaza el bienestar del planeta agotando sus recursos. En Midgar, la gran capital mundial, Avalancha, con la ayuda del mercenario, lleva a cabo una operación para destruir el primer reactor de mako de la ciudad. Poco a poco, Cloud irá sintiendo la obligación de pelear por el bienestar del planeta mientras tanto él como el resto de componentes de la organización recuerdan y digieren partes de su pasado.

El grupo de personajes principales de esta primera misión está formado, básicamente, por algunos de los miembros de Avalancha y Cloud. Este último, mercenario y ex-Soldado de Shinra, es el protagonista, de carácter frío, pero sincero y confiable. Barret es el líder de Avalancha. Fiel a sus creencias anticorporativas, se implantó un arma de fuego en sustitución de su brazo amputado para luchar contra Shinra. Tiene una actitud un tanto dominante y violenta, aunque en el fondo es bondadoso. Otros miembros de Avalancha, aunque no gozan de tanta relevancia en la historia global de *Final Fantasy VII* (Squaresoft, 1997), son Jessie, Biggs y Wedge. Jessie, una muchacha confiada y optimista, es la responsable de conseguir explosivos. Biggs desempeña un papel de apoyo: es el estratega del grupo, por lo que se encarga de idear los planes de actuación. Al contrario que Barret, es tranquilo y racional. Wedge se dedica a recopilar información y a aplacar al enemigo mediante sus contactos. Su optimismo y su buen humor suelen aliviar la tensión del grupo. Algunos personajes importantes que no gozan de tanta importancia en los primeros minutos de juego son Aeris, una florista de las barriadas; Tifa, una artista marcial, amiga de la infancia de Cloud y miembro de Avalancha, y Sefirot, antagonista principal de la historia y excompañero de Cloud en Soldado.

3.5. El proceso de traducción

En este apartado se explicará detalladamente cómo se ha llevado a cabo el proyecto de localización, desde la búsqueda de un programa que permitiera extraer, modificar e insertar los textos del juego hasta el proceso de revisión y control de calidad lingüística.

Antes de comenzar con el propio proyecto, el primer paso fue delimitar la sección del juego sobre la que se iba a trabajar. Esta fue la parte más sencilla, pues la idea de localizar el principio fue la primera que se barajó. Debido a las limitaciones de tiempo y de extensión del trabajo, y basado en el Trabajo de Fin de Grado realizado con anterioridad, que versó sobre una propuesta de traducción de la primera zona del videojuego *Undertale* (Toby Fox, 2015), se decidió localizar en torno a una hora aproximada de juego, que contiene algo más de cinco mil palabras. Sabiendo que la duración de la demo de *Final Fantasy VII Remake* (Square Enix, 2020) rondaba ese tiempo, se descubrió la existencia de la demo del *Final Fantasy VII* (Squaresoft, 1997) original, que presentaba la misma parte de la historia que la demo del *Remake* (Square Enix, 2020). Inicialmente, se pensó que el contenido de los textos quizá no sería suficientemente interesante para redactar un trabajo académico, pero bastó un visionado de la demo del original para disipar las dudas. De todos modos, para aumentar el número de palabras, se amplió hasta cubrir una hora aproximada de juego.

Una vez decidida la sección del juego a traducir, surgió una gran duda: ¿es técnicamente posible extraer y reinsertar los textos del juego? Las retraduccionés de la comunidad existentes indicaban que, en efecto, no era imposible, ¿pero era accesible dados mis conocimientos? Así, el siguiente paso fue comenzar la búsqueda de un programa que permitiera realizar las tareas que necesitaba. En este aspecto, fueron esenciales los foros de Qhimm.com, donde multitud de usuarios y usuarias compartían información sobre herramientas para modificar *Final Fantasy VII* (Squaresoft, 1997), *VIII* (Squaresoft, 1999) y *IX* (Squaresoft, 2000). Gracias a ello, y en especial a myst6re, quien desarrolló Makou Reactor, pude comenzar a traducir los primeros textos del juego.

Este programa permite, copiando un solo archivo de todos los del juego, modificar todos los textos “de campo” (*field messages*) o, en otras palabras, todos los textos que no pertenezcan a batallas ni menús, entre muchos otros tipos de modificaciones. Estaban organizados según la pantalla del juego en la que aparecían, por lo que la falta de contexto fue un problema en muy contadas ocasiones y fue fácilmente solucionable mediante sesiones de juego. Además, su interfaz permite visualizar el resultado aproximado de los textos en la pantalla de juego, tanto en cuanto a tamaño y posición de la caja de texto como en cuanto a la aplicación de las etiquetas.

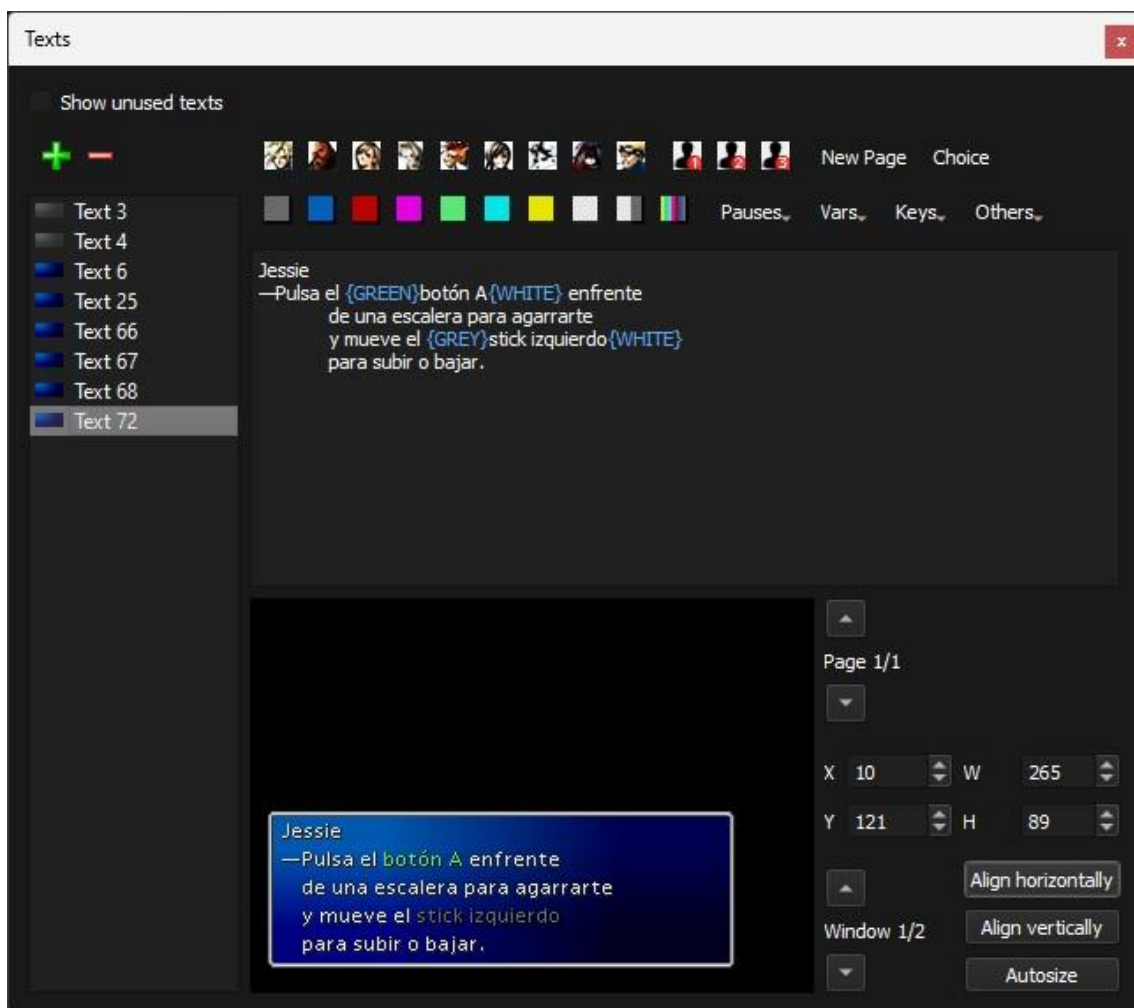


Figura 5. Interfaz del editor de textos de Makou Reactor.

Fuente: captura propia

Una vez traducidos todos los diálogos, hubo que buscar una manera de extraer los demás textos, correspondientes a los menús y las batallas. Tras una extensa búsqueda por los foros de Qhimm.com, se dio con toupScript, desarrollado por luksy. Este programa no fue tan accesible como Makou Reactor, pues no permite

modificar los textos en sí, sino solo extraerlos e importarlos de vuelta al juego. De hecho, hubo que crear a mano un archivo de configuración. Aunque no fue tarea fácil, solo hubo que hacer algunas modificaciones al código que publicó alguien en los foros de Qhimm.com.

Solucionado ese problema, para traducir los textos, que se exportaban en numerosos documentos de texto plano (.txt), se usó un editor de textos muy simple: el bloc de notas. El problema es que los textos de la primera sección del juego estaban dispersos entre varios archivos. La solución fue jugar en profundidad varias veces a esta misma parte del juego en busca de todos los textos de menús, batallas, etc. que aún restaban en inglés, a diferencia de los diálogos, y apuntarlos para luego buscarlos entre todos los archivos. Gracias al sistema de búsqueda del explorador de archivos de Windows, que permite buscar entre los textos de cada archivo, no fue tarea difícil encontrar cada línea de texto de los menús y las batallas. Además, gracias a las varias partidas que se iniciaron en busca de los textos, tampoco hubo problemas de falta de contexto, aunque sí hubo que documentarse acerca de cómo funcionaban algunas mecánicas para que la traducción fuera veraz en cuanto a cómo funcionan los sistemas del juego.

Estos textos de menús y batallas presentaron más problemas técnicos que los diálogos: al no disponer de una previsualización ni de un número fijo de límite de caracteres, fue casi imposible saber de antemano si la traducción encajaría o, por el contrario, no cabría. Por lo tanto, estos textos fueron especialmente importantes durante el proceso de control de calidad, y hubo que modificarlos multitud de veces en busca de una opción que encajara.

En realidad, más que un control de calidad separado del resto del trabajo de traducción, fue parte del propio proceso, pues en ocasiones fue necesario reformular algunos textos varias veces hasta comprobar que aparecían sin problemas.

Los errores más comunes en la propuesta de traducción fueron los de solapamiento, aunque en ocasiones también aparecían cadenas no localizadas, debido a que la traducción introducida era demasiado larga. La solución aplicada en general a este tipo de errores fue sintetizar el texto, aunque algunos errores

de solapamiento se complicaron por depender de varias líneas de texto, que se solucionaron a base de prueba y error, alargando unas líneas y acortando otras.



Figura 6. Ejemplo de error de solapamiento sin caja de texto.

Fuente: captura propia

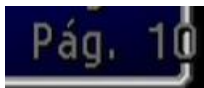


Figura 7. Ejemplo de error de solapamiento dentro de una caja de texto.

Fuente: captura propia

Los problemas técnicos también estuvieron presentes en la localización de otros tipos de texto, especialmente de los elementos gráficos. Por desgracia, aunque se consiguieron extraer y modificar las texturas que los contenían, no se pudo encontrar la manera de reinsertarlas en el juego.



Figura 8. A la izquierda, elemento gráfico original en inglés. A la derecha, elemento gráfico modificado para la retraducción.

Fuente: elaboración propia

Otro elemento que probablemente habría generado problemas técnicos que imposibilitarían su inclusión son las escenas de vídeo, algunas de las cuales cuentan con subtítulos. Aunque no se han insertado en el juego, se han podido extraer de los archivos y se ha hecho una propuesta de subtitulación de una de las cinemáticas, tapando los subtítulos originales mediante una caja negra y quemando en el vídeo los subtítulos con la propuesta de traducción.



Figura 9. Captura de pantalla de una escena de vídeo con una propuesta de subtitulación que tapa la original.

Fuente: elaboración propia

En un contexto profesional, no tendrían lugar estos problemas de inserción de contenido gráfico o multimedia, ya que se contaría con el apoyo del equipo de desarrollo, quienes se encargarían de la parte técnica de la localización. De haber colaborado con un grupo de aficionados y aficionadas, es probable que esto tampoco hubiera resultado problemático, ya que siempre suele formar parte de ellos algún miembro con conocimientos informáticos. Sin embargo, al tratarse de un trabajo individual, algunos de los aspectos técnicos han quedado sin resolver.

El control de calidad ocupó en torno a un tercio de todo el proceso. Se calcula que llevó unas 75 horas localizar todos los textos de la zona, insertarlos en el videojuego y comprobar su correcta aparición, de las cuales unas 25 se dedicaron exclusivamente a esta última tarea.

Las dificultades encontradas durante el proceso de traducción se presentarán en el capítulo 4. Aunque por motivos de extensión no se podrá consultar la propuesta de traducción completa en dicho capítulo, sí se encontrarán ejemplos

repartidos en diferentes tablas para ilustrar las dificultades. Además, antes de cada una, se podrán encontrar ejemplos en el propio cuerpo del capítulo. Cada tabla, por lo general, contará con dos columnas: a la izquierda, el texto en inglés; a la derecha, el texto con la propuesta de traducción al español. En el caso de los diálogos, las tablas contarán con dos columnas adicionales, una con el texto original en japonés y otra con una traducción lo más literal posible, para que se puedan apreciar los matices de la versión que se ha consultado para caracterizar a los personajes. El texto en inglés procede de los archivos del juego, mientras que el texto en japonés se ha consultado desde la página web Kujatas (“Learn Japanese from Final Fantasy VII”, s. f.). Aunque se han conseguido encontrar la grandísima mayoría de ellas, algunas cadenas de texto no se han podido ubicar, de ahí que en el anexo se puedan ver ciertas celdas de la columna en japonés vacías. Los textos en español, tanto la propuesta final como la traducción literal del japonés, son de elaboración propia.

Se puede consultar un vídeo con la propuesta de retraducción completa en el siguiente enlace: [drive.google.com/file/d/1szhTVMYTRWxDpBC_5XmPLudb-lecNeAe](https://drive.google.com/file/d/1szhTVMYTRWxDpBC_5XmPLudb-<u>lecNeAe</u>)

Para jugar con la propuesta de retraducción, solo se ha de descomprimir uno de los siguientes archivos en la carpeta del juego en su versión en inglés.

- Versión con controles del mando de Xbox: drive.google.com/file/d/1jAm8AMwO0BFecY7q5kp7YIVgEU_4KS97
- Versión con controles de teclado: [drive.google.com/file/d/1sp1U-86y5e6aMW7PTOaAIAZ84NtEvGU](https://drive.google.com/file/d/1sp1U-<u>86y5e6aMW7PTOaAIAZ84NtEvGU</u>)

4. ANÁLISIS TRADUCTOLÓGICO

El objetivo de este capítulo es presentar las dificultades traductológicas encontradas durante el proceso de localización, exponer las soluciones empleadas e ilustrarlas con ejemplos.

4.1. Caracterización de personajes

Un aspecto esencial para los diálogos es la caracterización de los personajes. Aunque también se ha consultado la versión intermedia en inglés, la propuesta de traducción se ha ajustado más al original japonés, con el objetivo de respetar la intención original de la desarrolladora y acercar al posible usuario o la posible usuaria a una visión algo diferente de la traducción oficial.

Cloud es un mercenario de personalidad fría, aunque también es justo y leal. En la traducción al inglés, el tono que utiliza es un poco más arrogante; en japonés, en cambio, parece tener más sentido del humor, resultando en ocasiones algo impertinente, como se puede apreciar en los ejemplos de la tabla 1.

La arrogancia del inglés es notable en ejemplos como “I’m outta here”, mucho más seco y directo que el japonés, que dice algo similar a “Me despediré de vosotros”; “It’s not my problem”, donde no se ha trasladado el sentido de “Lo siento, no me interesa” del japonés, o “Come on, let’s get outta here!”, que expresa más sentido de urgencia frente al calmado “Bueno, hora de irse” del japonés.

Se ha intentado mantener el aspecto insolente que le caracteriza en japonés mediante el uso de un lenguaje aparentemente algo más amable con intención de maquillar un pensamiento sincero. Por ejemplo, la inclusión del “No te molestes, no me interesa”, parecido a lo que dice en japonés, es menos frío y resulta más divertido que un simple “Me da igual” como en inglés. También se ha hecho uso de afijos apreciativos como en el caso de “rapidito” (“Solo quiero acabar con esto rapidito”), que suaviza una intervención despectiva con un tono de burla. En otras ocasiones, se ha mostrado a Cloud más bajo el liderazgo de Barret, como en “Vale, como quieras”, en lugar de un “Vale, yo lo hago” más parecido al inglés. Además, como en japonés, Cloud expresa más seguridad en

sí mismo en un intento de resultar jocosos con “Bueno, va siendo hora de irse”, en lugar de con un apresurado “Vamos, ¡hay que salir de aquí!”, que sería similar al inglés. De todos modos, en ocasiones se ha tenido que recurrir a la frialdad del inglés para ajustarse a las limitaciones de caracteres o por contexto, como en “¿Y a mí qué?” en lugar de “Lo siento, no me interesa” o en “Qué va” en vez de “Bueno...”. Además, en inglés utiliza alguna expresión coloquial, como el “outta” del “Come on, let’s get outta here!”, lo cual se ha compensado mediante el léxico utilizado en otras intervenciones, como el “me largo” del “En cuanto terminemos, me largo”.

Tabla 1. Textos relacionados con la caracterización de Cloud

JA	JA > ES	EN	ES (propuesta)
{Cloud} 「あんな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} —No te molestes, no me interesa cómo os llaméis. Quiero decir, no creo que nos volvamos a ver nunca después de acabar con la misión.	{Cloud} “I don’t care what your names are. Once this job’s over...I’m outta here.”	{Cloud} —No te molestes, no me interesa. En cuanto terminemos, me largo.
{Cloud} 「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」	{Cloud} —Bueno... Formé parte de Soldado en Shinra.	{Cloud} “No. After all, I did work for Shinra, y’know.”	{Cloud} —Qué va. Formé parte de Soldado, en Shinra.
{Cloud} 「能書きはいい。先を急ごう」	{Cloud} —Déjate de tonterías. Vamos a seguir.	{Cloud} “I’m not here for a lecture. Let’s just do it.”	{Cloud} —Déjate de rollos y céntrate.
{Cloud} 「悪いけど興味がないな」	{Cloud} —Lo siento, me da igual.	{Cloud} “It’s not my problem.”	{Cloud} —¿Y a mí qué?
{Cloud} 「俺が考えてるのは、さっさと」	{Cloud} —Solo quiero acabar con esto rapidito, antes de	{Cloud} “The only thing I care about is finishin’ this job	{Cloud} —Lo único que me preocupa es terminar rapidito,

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」	que lleguen los guardias robot.	before security and the Roboguards come.”	antes de que venga algún guarda.
{Cloud} 「あんたがやったほうがいいんじゃないのか？」	{Cloud} —¿No será mejor que lo hagas tú?	{Cloud} “Shouldn’t you do it?”	{Cloud} —¿Eso no lo hacías tú?
{Cloud} 「……好きにしてくれ」	{Cloud} —Bueno, como quieras.	{Cloud} “Fine, I’ll do it.”	{Cloud} —Vale, como quieras.
{Cloud} 「さあ、脱出だ」	{Cloud} —Bueno, hora de irse.	{Cloud} “Come on, let’s get outta here!”	{Cloud} —Bueno, va siendo hora de irse.

En cuanto a Barret, el líder de la organización terrorista Avalancha, resulta autoritario, terco y agresivo, tanto en japonés como en inglés. En japonés, además, sus diálogos dejan entrever a quien juega que Barret tiene buen corazón, mientras que en inglés es algo más orgulloso, aunque la diferencia no es tan grande como con Cloud.

La propuesta de traducción ha intentado dejar pistas a quien juega de que, a pesar de la vehemencia que caracteriza a Barret, en el fondo es un personaje benévolo, ciñéndose en la medida de lo posible a los textos en japonés. Ha sido importante el uso de interjecciones onomatopéyicas, como en el caso de “puf” o “tch”, ambas usadas para denotar molestia sin llegar a la agresividad directa del inglés. En general, se ha evitado el uso excesivo de exclamaciones, como en el “Puf, no me fío” inspirado por el japonés, en vez de un “¡No me fío de ti!” más parecido al inglés; o en el “Tengo que vigilarte” más parecido al japonés frente a un “¡Que lo hagas!” similar al inglés. También se han suavizado algunas intervenciones con respecto a la traducción oficial al inglés, como en “No será tu

primera vez en un reactor...”, una pregunta basada en el japonés y más indirecta que en inglés, cuya traducción podría ser “¡Eh! ¿Es tu primera vez en un reactor?”.

Además, como se menciona en el artículo de Leone (2017), ciertos usuarios y ciertas usuarias expresaron su descontento con la representación estereotipada de los personajes afroestadounidenses, y algunas de las quejas se centraban en la localización al inglés, puesto que Barret es usuario de la variedad vernacular del inglés afroestadounidense. Para caracterizar a Barret, se ha evitado hacer uso de cualquier variedad geográfica, étnica y diastrática de la lengua, con el fin de evitar cualquier estereotipo lingüístico discriminatorio. En su lugar, se le ha intentado caracterizar mediante elecciones léxicas que denoten coloquialidad, como en “¡¿Qué leches hacéis?!” en lugar de un plano “¡¿Qué demonios hacéis?!”; en “Y Shinra no para de intentar dejarlo seco con estos cacharros tan raros”, en vez de un “Y Shinra sigue chupándole la sangre con estas máquinas raras” más parecido al inglés, o en “Cuando lo reventemos, este sitio no va a ser más que un montón de chatarra” en lugar de “Cuando explote, este sitio no va a ser más que un montón de basura”, como se podría traducir del inglés. En este sentido, ha sido especialmente limitante la clasificación PEGI del juego, puesto que, al no recomendarse para menores de 12 años, no se ha querido hacer uso de lenguaje malsonante e incluso se ha evitado el léxico relativamente suave, como “puñetero”.

Tabla 2. Textos relacionados con la caracterización de Barret

JA	JA > ES	EN	ES (propuesta)
「なにやってんだオマエたち！ かたまって行動するなって言っ てんだろ！」	—¡¿Qué hacéis?! ¡Os dije que no actuarais en grupo!	“The hell you all doin’!? I thought I told you never to move in a group!”	—¡¿Qué leches hacéis?! ¡Os tengo dicho que ni se os ocurra avanzar en grupo!
「元ソルジャー ……。チッ、信 用できねえな」	—Ex-Soldado... Pf, no me puedo fiar de uno.	“Ex-SOLDIER, huh? I don’t trust ya!”	—Ex-Soldado, ¿eh? Puf, no me fío.
{Barret}	Barret	Barret	Barret

<p>「……おい。おまえ魔晄炉（まこうろ）は初めてじゃないんだろ？」</p>	<p>—Oye, no es tu primera vez en un reactor, ¿verdad?</p>	<p>“Yo! This your first time in a reactor?”</p>	<p>—No será tu primera vez en un reactor...</p>
<p>{Barret} 「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 mako es la sangre que fluye por este planeta y Shinra la está succionando con este pedazo de chatarra...</p>	<p>Barret “It’s the life blood of this planet. But Shinra keeps suckin’ the blood out with these weird machines.”</p>	<p>Barret —Es la sangre de nuestro planeta. Y Shinra no para de intentar dejarlo seco con estos cacharros tan raros.</p>
<p>{Barret} 「クッ……よし、ここからはオレといっしょに行動してもらおうぜ」</p>	<p>Barret —Cagüen... Vale, a partir de ahora te vienes conmigo.</p>	<p>Barret “Alright! You come with me from now on.”</p>	<p>Barret —¡Tch! A partir de ahora te vienes conmigo.</p>
<p>{Barret} 「ここもブツ壊しちまえばただのガラクタだぜ」</p>	<p>Barret —Este sitio no será más que un trasto si lo destruamos.</p>	<p>Barret “When we blow this place, it ain’t gonna be nothin’ more than a hunka junk.”</p>	<p>Barret —Cuando lo reventemos, este sitio no va a ser más que un montón de chatarra.</p>
<p>{Barret} 「オレ？オレは見張らせてもらう。おまえさんがおかしいマネをしないようにな」</p>	<p>Barret —¿Yo? Tengo que vigilarte. Procura no hacer ninguna tontería.</p>	<p>Barret “Jus’ do it! I gotta watch to make sure you don’t pull nothin’.”</p>	<p>Barret —¿Yo? Tengo que vigilarte. Procura no hacer ninguna tontería ni nada raro.</p>

4.2. Terminología

Final Fantasy (Squaresoft & Square Enix, 1987) es una franquicia con un largo recorrido. Desde su primera entrega en 1987 hasta los últimos títulos, la saga cuenta con más de cien videojuegos (Whaling, 2023) y, como apunta Heemsbergen (2016), “As game franchises expand, so do the repositories of lore and terminology that are unique to each universe. Translation that draws upon knowledge of these established conventions is effective in meeting the expectations of seasoned consumers.” (p. 38). No mantener la terminología de una franquicia da lugar a incoherencias y fácilmente puede llevar a la creencia errónea de que dos elementos de juegos distintos son diferentes, cuando en realidad originalmente se pretendía que fueran iguales (Méndez González, 2019). Además, Ferreiro Valencia (2017) destaca la importancia de respetar la terminología de las franquicias desde el punto de vista del usuario o la usuaria: “los aficionados a los videojuegos [...] acogen de forma muy positiva que la persona encargada de la traducción de la obra u obras mantenga la terminología con la que ya llevan años familiarizados” (p. 92).

Ferreiro Valencia (2017) también menciona que las encargadas de gestionar adecuadamente la terminología en bases de datos, memorias terminológicas o glosarios son las propias empresas, por lo que, como es de suponer, se gestionan de manera interna y no se encuentran disponibles públicamente.

4.2.1. Terminología de la franquicia *Final Fantasy*

Respetar la terminología del resto de entregas de la saga ha sido una de las prioridades principales. Al no disponer de acceso a un glosario oficial por tratarse de una localización hecha de forma independiente, la documentación consistió fundamentalmente en la búsqueda de los términos oficiales en español dentro de los propios juegos y la visualización de *gameplays* (vídeos en internet de gente jugando a un videojuego). Como la lista de términos no ha sido especialmente extensa dado que se trata de una parte del juego, no ha sido necesario elaborar un glosario: con insertarlos en el texto ha sido suficiente, puesto que los términos solo se repiten en contadas ocasiones.

4.2.1.1. Nombres propios

Todos los nombres propios que aparecen en el fragmento del juego que se ha traducido se han mantenido exactamente iguales que la versión en inglés, puesto que coinciden con los nombres otorgados en las traducciones oficiales al español:

Tabla 3. Nombres propios de personajes

JA	EN	ES
クラウド (Kuraudo)	Cloud	Cloud
バレット (Baretto)	Barret	Barret
ジェシー (Jeshī)	Jessie	Jessie
ビッグス (Biggusu)	Biggs	Biggs
ウェッジ (Wejji)	Wedge	Wedge
ティファ (Tifa)	Tifa	Tifa
セフィロス (Sefirosu)	Sephiroth	Sefirot

Sin embargo, aunque los nombres de otros personajes principales que no gozan de importancia en los primeros minutos de juego también se habrían mantenido, cabe destacar un par de casos especiales.

En el lanzamiento original para la consola PlayStation, エアリス (Earisu) se llamó “Aeris”, tanto en inglés como en español. La idea original era que su nombre en japonés recordara a las palabras *air* y *earth*. Ante la inexistencia en japonés de una grafía que represente la consonante fricativa dental sorda [θ], representada por la grafía “th” en inglés, se utilizó el carácter ス (pronunciado “su”) como última sílaba de su nombre, y acabó romanizándose como “Aeris”. Aunque en español se ha mantenido invariable a lo largo de los años como “Aeris”, en posteriores entregas de la saga en las que apareció este personaje, incluido el relanzamiento para Steam, el nombre se modificó a “Aerith” en inglés. Otro caso es el de セフィロス (Sefirosu), romanizado al inglés como “Sephiroth”. En español, sin embargo, se transliteró como “Sefirot”, probablemente en referencia a la etimología del nombre: las *sefirot* (o “emanaciones”) son los diez atributos que permiten a Dios manifestarse según la cábala judía.

Sea como fuere, en todos los casos se ha respetado la terminología oficial de la franquicia en sus versiones en español, con el objetivo de contentar a los posibles usuarios y las posibles usuarias que ya están familiarizados y familiarizadas con los nombres, tanto de la traducción original al español como de otras entregas de la saga en las que aparecen estos personajes. En definitiva, aunque con uno de los nombres se pierde la intención original, con el otro se mantiene. En cualquier caso, se han mantenido “Aeris” y “Sefirot”, para satisfacer las expectativas de los jugadores experimentados y las jugadoras experimentadas, en busca de la coherencia con otros títulos de la franquicia.

En cuanto a los nombres propios de organizaciones, las versiones en español diferían más entre sí, especialmente en el uso de las mayúsculas: en las traducciones al español del *Final Fantasy VII* (Squaresoft, 1997) y el *Crisis Core* (Square Enix, 2007) originales, las organizaciones van escritas íntegramente en mayúsculas (en “SOLDADO” y “AVALANCHA”, con la excepción de “Shinra”); en las versiones en español de *Final Fantasy VII Remake* (Square Enix, 2020) y *Crisis Core Reunion* (Square Enix, 2022), sin embargo, la mayúscula solo se mantiene en la letra inicial (“Soldado”, “Avalancha”, “Shinra”). Se ha considerado que el uso de la mayúscula ha sido más normativo en estas dos últimas entregas, que son las más recientes de la saga en las que aparecen estas organizaciones. Por lo tanto, al funcionar como nombres propios y requerir únicamente la mayúscula inicial, se ha decidido adecuarse a la norma y respetar las últimas versiones en español de la franquicia.

Tabla 4. Nombres propios de organizaciones

EN	ES
SOLDIER	Soldado
ex-SOLDIER	ex-Soldado
AVALANCHE	Avalancha
Shinra	Shinra

4.2.1.2. Objetos y descripciones

Para el caso de los objetos y sus descripciones, la propuesta de traducción se basó íntegramente en *Final Fantasy VII Remake* (Square Enix, 2020), ya que todos los objetos del original volvían a aparecer en esta nueva entrega y

contaban con nuevas descripciones, en ocasiones algo más detalladas que las originales.

En cuanto a los consumibles, que también se pueden encontrar en la gran mayoría de entregas de la saga, en la traducción propuesta no varió demasiado ni la manera de referirse a ellos ni las descripciones proporcionadas en *Final Fantasy VII Remake* (Square Enix, 2020).

Tabla 5. Nombres de objetos consumibles y descripciones

EN	ES
Potion	Poción
Restores HP by 100	Restablece 100 puntos de vitalidad.
Ether	Éter
Restores MP by 100	Restablece 100 puntos de magia.
Phoenix Down	Cola de fénix
Restores life	Revive y restablece algo de vitalidad.

Las armas y sus descripciones, en cambio, no aparecen todas juntas en entregas diferentes al *Final Fantasy VII* (Squaresoft, 1997) original y al *Remake* (Square Enix, 2020). El aro de bronce, no obstante, sí es una protección típica de otros *Final Fantasy* (Squaresoft & Square Enix, 1987), aunque también se ha extraído tanto su traducción como su descripción del *Remake* (Square Enix, 2020). Es un caso un tanto peculiar: aunque en el original el objeto no contaba con ninguna descripción, se valoró la posibilidad de incluir una parecida a la que proporcionaba el *Remake* (Square Enix, 2020). Al observarse que había una línea que posibilitaba su inclusión y tras debatir si este tipo de aportaciones eran trascendentes o, por el contrario, innecesarias, se llegó a la conclusión de que sería una adición positiva, pues serviría para aportar riqueza textual y coherencia al título con otras entregas de la franquicia. Al ser una traducción independiente, se han podido tomar este tipo de decisiones; de haber sido un encargo oficial, habría sido obligatorio seguir las instrucciones del cliente.

Tabla 6. Nombres y descripciones de armas y protecciones

EN	ES
Buster Sword	Espada mortal
Initial equipment	El espadón preferido del ex-Soldado, heredado de un compañero.
Gatling Gun	Ametralladora

Initial equip. Long range weapon	Arma de fuego acoplada antaño al brazo del líder de Avalancha.
Assault Gun	Arma de asalto
Long range weapon	Arma de fuego con gran potencia de disparo.
Bronze Bangle	Aro de bronce
	Brazaletes forjados de bronce, de precio asequible.

4.2.1.3. Atributos

Los atributos o estadísticas, en el contexto de los videojuegos, son el conjunto de características que representan las capacidades físicas o mentales de los personajes con un valor numérico, aumentan a medida que el personaje sube de nivel y sirven para calcular los resultados de las acciones en combate. Algunos de los ejemplos más comunes son la vitalidad, la magia, el ataque, la defensa, la velocidad o la suerte.

Como la mayoría de los atributos aparecen en el *Remake* (Square Enix, 2020), se ha mantenido la traducción de esa entrega. Los que no aparecen son “Attack%”, “Defense%” y “Magic def%”, ante lo cual se recurrió a otros títulos de la franquicia: en *Final Fantasy X* (Squaresoft, 2001), el porcentaje de ataque se llama “Puntería” y el porcentaje de defensa “Evasión”. Cabe mencionar dos cambios que se han realizado respecto a la terminología oficial encontrada: se ha localizado “HP” como “PV”, y no “VIT” como en el resto de entregas de la saga, para facilitar una posible inclusión en los elementos gráficos, donde el espacio disponible corresponde a dos caracteres; y se ha preferido “Precisión” a “Puntería” para evitar una posible relación de la estadística con armas exclusivamente a distancia por parte de quien juega. De nuevo, de haberse tratado de un encargo real para una traducción oficial, estos cambios se habrían tenido que proponer al cliente y sería indispensable contar con su aprobación.

Tabla 7. Nombres de atributos

EN	ES
LV (Level)	Nv. (nivel)
G (Gil)	G (guiles)
HP (Health Points)	PV (puntos de vitalidad)
MP (Magic Points)	PM (puntos de magia)
Attack	Ataque f.
Attack%	Precisión
Defense	Defensa f.

Defense%	Evasión f.
Magic atk	Ataque m.
Magic def	Defensa m.
Magic def%	Evasión m.
Strength	Fuerza
Dexterity	Velocidad
Vitality	Entereza
Magic	Magia
Spirit	Espíritu
Luck	Suerte
EXP	EXP
AP (Ability Points)	PH (puntos de habilidad)

4.2.1.4. Elementos y estados alterados

Respecto a los elementos, son comunes a la mayoría de las entregas de la franquicia. En el *Remake* solo aparecen cuatro: “Fuego”, “Frío”, “Rayo” y “Viento”. El resto se pueden encontrar repartidos entre *Final Fantasy VIII* (Squaresoft, 1999) (“Tierra”, “Veneno”, “Agua” y “Sacro”) y *Final Fantasy XII* (Square Enix, 2006) (“Gravedad”).

Tabla 8. Nombres de elementos

EN	ES
Fire	Fuego
Ice	Frío
Lightning	Rayo
Earth	Tierra
Poison	Veneno
Gravity	Gravedad
Water	Agua
Wind	Viento
Holy	Sacro

Algunos de los estados alterados aparecen en el *Remake* (Square Enix, 2020): “Revitalia”, “Barrera”, “Barrera mágica”, “Escudo”, “Espejo”, “Prisa”, “Veneno”, “Mudez”, “Sueño”, “Freno”, “Paro”, “Rana”, “Locura”, “Furia” y “Melancolía”. En *Final Fantasy X* (Squaresoft, 2001) aparecen “Muerte”, “Confusión”, “Piedra”, “Condena” y “Ceguera”, y “Mini” en *Final Fantasy IX* (Squaresoft, 2000). En el caso de “Petrificación”, aparece también en *Final Fantasy IX* (Squaresoft, 2000), aunque bajo el nombre “→Piedra”, lo cual lo diferencia del estado de “Piedra”

marcando que es gradual mediante la flecha “→”. Ante la imposibilidad de incluir ese carácter en la propuesta de traducción por cuestiones técnicas, se recurrió a “Petrificación” para resaltar que el efecto no es inmediato.

No se han podido encontrar “Vitalidad crítica”, “Control”, “Invulnerabilidad” ni “Parálisis”, por lo que se ha propuesto una traducción algo libre basada no tanto en el nombre del estado sino más bien en el efecto jugable que causa al personaje.

Tabla 9. Nombres de estados alterados

EN	ES
Death	Muerte
Near-death	Vitalidad crítica
Sleep	Sueño
Poison	Veneno
Sadness	Melancolía
Fury	Furia
Confusion	Confusión
Silence	Mudez
Haste	Prisa
Slow	Freno
Stop	Paro
Frog	Rana
Small	Mini
Slow-numb	Petrificación
Petrify	Piedra
Regen	Revitalia
Barrier	Barrera
Mbarrier	Barrera mágica
Reflect	Espejo
Shield	Escudo
Death-sentence	Condena
Manipulate	Control
Berserk	Locura
Peerless	Invulnerabilidad
Paralyzed	Parálisis
Darkness	Ceguera

4.2.1.5. Enemigos y ataques

Se han mantenido todos los nombres de enemigos como aparecen en *Final Fantasy VII Remake* (Square Enix, 2020). Aunque, en ocasiones, los nombres en inglés entre ambas entregas no coincidían, sí que eran fácilmente

identificables según su aspecto, por lo que se ha mantenido la terminología oficial utilizada en español para el *Remake* (Square Enix, 2020) para mantener la coherencia con dicha entrega.

Tabla 10. Nombres de enemigos

EN	ES
MP	Centinela
Guard Hound	Perro guardián
Mono Drive	Ocelodrada
1st Ray	Torreta láser
Grunt	Luchador
Sweeper	Aniquilador
Guard Scorpion	Escorpión guardián

Todos los nombres de ataques enemigos también se han extraído del *Remake* (Square Enix, 2020). En el caso de “Bocanada humeante”, la traducción se obtuvo de una combinación del nombre de dos ataques (“Bocanada de llamas” y “Pirqueta humeante”), ya que la apariencia del ataque recuerda a la de la bocanada de llamas del *Remake* (Square Enix, 2020), ataque ejecutado por el mismo enemigo, pero con humo en lugar de con fuego.

De nuevo, igual que con los nombres de los enemigos, los nombres de los ataques en inglés no coincidían exactamente entre ambos títulos, pero sí que eran bastante similares en apariencia, por lo que se han elegido los nombres para la propuesta en base a su traducción oficial al español en el *Remake* (Square Enix, 2020) con el fin de mantener la intertextualidad entre ambos títulos. En este caso, el espacio en pantalla no ha sido una limitación, puesto que la caja de texto donde aparece el nombre del ataque es igual de larga que la pantalla de juego.

Tabla 11. Nombres de ataques enemigos

EN	ES
Machine Gun	Ráfaga de ametralladora
Tentacle	Tentáculo lacerante
Fire	Piro
Beam Gun	Disparo de ondas
W Machine Gun	Ametralladora doble
Smoke Shot	Bocanada humeante
Rifle	Descarga de artillería
Scorpion Tail	Aguijonazo

Search Scope	Adquisición de blanco
Tail Laser	Aguijón láser

Respecto a los Límites, que son habilidades ofensivas excepcionalmente poderosas, “Audacia” aparece como habilidad personal de Cloud en el *Remake* (Square Enix, 2020), por lo que se ha mantenido la traducción. “Bomba ardiente” también aparece en el *Remake* (Square Enix, 2020) como uno de los Límites de Barret. Ambas descripciones se han extraído de sus respectivos ataques en el *Remake* (Square Enix, 2020) y modificado ligeramente por temas de espacio y para especificar que el ataque solo se puede dirigir a un único enemigo.

Tabla 12. Nombres y descripciones de Límites

EN	ES
Braver	Audacia
Attacks one opponent	Inflige daño a un objetivo con un espadazo devastador.
Big Shot	Bomba ardiente
Attacks one opponent	Inflige daño a un objetivo con un proyectil explosivo.

También se ha respetado la terminología de los hechizos, que es común a la mayoría de las entregas de la franquicia. Las descripciones se han extraído del *Remake* (Square Enix, 2020).

Tabla 13. Nombres y descripciones de hechizos

EN	ES
Ice	Hielo
Ice element attack	Inflige algo de daño de Frío.
Bolt	Electro
Lightning element attack	Inflige algo de daño de Rayo.
Fire	Piro
Fire element attack	Inflige algo de daño de Fuego.

4.2.2. Terminología de los controles

Para evitar la posible confusión de quienes juegan, se ha modificado completamente la terminología de los controles. Ante la imposibilidad, por motivos técnicos, de modificar el juego para que detecte el uso de mando o teclado por parte de quien juega, se ha optado por crear dos versiones: una para

quienes usen el teclado y otra para quienes prefieran usar un mando. El mando estándar en Windows es el de Xbox (ya que es propiedad de Microsoft, la desarrolladora de Windows), por lo que se ha usado la terminología oficial del mando de Xbox. Se valoró la posibilidad de elaborar otra versión con la terminología oficial de los mandos de PlayStation (DualShock o DualSense), pero se acabó descartando debido a la imposibilidad de incluir los símbolos de los botones de acción (Δ , \circ , \times y \square). La versión que se puede consultar en el anexo del trabajo es la del mando de Xbox.

Otra cuestión relevante a este respecto es que se han tenido en cuenta los controles por defecto. Aunque quien juega puede asignar cada acción a un botón o una tecla a su gusto, el texto del juego no tiene en cuenta este tipo de cambios, por lo que ha sido imposible, de nuevo por motivos técnicos, reflejar los posibles cambios en los ajustes.

4.3. Aspectos ortotipográficos

Otra de las preocupaciones a la hora de enfrentarse al texto ha sido la corrección ortotipográfica. Aunque en el texto origen es común encontrar usos improcedentes de la mayúscula, de la puntuación y de la manera de introducir los diálogos, en la propuesta de traducción se ha intentado seguir lo máximo posible las normas impuestas por la Real Academia Española.

4.3.1. Uso de la mayúscula

Se ha tratado de hacer un uso lo más normativo posible de la mayúscula, siempre respetando lo establecido en otras entregas de la franquicia, especialmente en el *Remake* (Square Enix, 2020), puesto que es la entrega de la franquicia directamente relacionada con el *Final Fantasy VII* (Squaresoft, 1997) original más reciente. Dado que en un encargo profesional hay que respetar la terminología establecida en la franquicia, se ha mantenido la mayúscula inicial en los nombres propios de organizaciones (“Soldado” y “Avalancha”), en lugar de mantenerlo completamente en mayúsculas; los nombres de objetos, ataques y enemigos se han escrito en minúscula, siempre

que no se requiriera mayúscula inicial por encontrarse en inicio de frase; algunos términos, como los nombres de elementos o “Límite” se han mantenido en mayúscula por coherencia con el *Remake* (Square Enix, 2020); otros, como “mako” y “reactor de mako”, se han escrito en minúscula por el mismo motivo, y los textos de menú se han escrito en minúscula, a excepción de la primera letra, por tratarse del comienzo de una frase.

Tabla 14. Textos relacionados con el uso de la mayúscula

EN	ES
Sector 1 Station	Estación del sector 1
SOLDIER	Soldado
ex-SOLDIER	ex-Soldado
AVALANCHE	Avalancha
Received “Potion”!	Obtienes una poción.
Received “Phoenix Down”!	Obtienes una cola de fénix.
Received “Restore” Materia!	Obtienes una materia curativa.
Mako Reactor	reactor de mako
Limit	Límite
Ice element attack	Inflige algo de daño de Frío.
Lightning element attack	Inflige algo de daño de Rayo.
Fire element attack	Inflige algo de daño de Fuego.
[Save Point]	Punto de guardado
NEW GAME	Nueva partida
Checking Save Data File.	Obteniendo datos guardados...
GAME	Archivo
EMPTY	Libre
next level	Próximo nivel
Buster Sword	Espada mortal
Assault Gun	Arma de asalto
Bronze Bangle	Aro de bronce
BREAK LEVEL	nivel de Límites
LEVEL	Nivel
Big Shot	Bomba ardiente
Set Sound & Music Volume	Ajusta el volumen.
Change the Sound Mode	Ajusta el volumen de la música y los efectos.
{CHARACTER} LIMIT BREAK	¡Límite de {CHARACTER} al máximo!
Back Attack	¡Te atacan por la espalda!
LEVEL UP	¡Sube nivel!
Machine Gun	Ráfaga de ametralladora
Guard Hound	Perro guardián
Enemy Sighted!	¡Objetivo detectado!
Beam Gun	Disparo de ondas
W Machine Gun	Ametralladora doble
Smoke Shot	Bocanada humeante

Guard Scorpion	Escorpión guardián
Search Scope	Adquisición de blanco
Locked On Target	Objetivo fijado.
Tail Laser	Aguijón láser

4.3.2. Puntuación

También se ha intentado hacer un uso normativo de la puntuación, independientemente del uso que se le haya dado en el texto origen. La propuesta de traducción se ha asegurado de puntuar los textos de acuerdo a los siguientes parámetros:

- Se ha sustituido el uso de exclamaciones al recoger un objeto por un punto debido a restricciones de espacio.
- Se han evitado los puntos suspensivos iniciales.
- Se ha hecho uso conjunto de los símbolos de interrogación y exclamación con fines de expresividad, dado que en ocasiones la limitación gráfica no permite inferir el tono en el que hablan los personajes.
- Se ha añadido punto final a las oraciones que lo requerían y no lo llevaban en el texto origen.
- Se ha eliminado el punto final en las oraciones sin verbo conjugado (“Sí”, “No”, “Obtener todo”...)
- Se han incluido puntos suspensivos a los textos que indican que el juego está cargando.
- No se han usado más de tres puntos suspensivos en los casos en que el original tenía más (“Se acabó...”).

Tabla 15. Textos relacionados con el uso de la puntuación

EN	ES
Received “Potion”!	Obtienes una poción.
{Cloud} “...{Cloud}.”	{Cloud} —Soy {Cloud}.
“The hell you all doin’!? I thought I told you never to move in a group!”	—¡¿Qué leches hacéis?! ¡Os tengo dicho que ni se os ocurra avanzar en grupo!
Received “Phoenix Down”!	Obtienes una cola de fénix.
Can’t decipher code without Biggs	No se puede abrir la puerta sin Biggs.
Can’t decipher code without Jessie	No se puede abrir la puerta sin Jessie.
{Cloud}	{Cloud}

"...Yeah, sorry."	—Es verdad, perdón.
Continue?	Continuar
Checking Save Data File.	Obteniendo datos guardados...
Loading. Please wait.	Cargando... No salgas del juego.
Restores HP by 100	Restablece 100 puntos de vitalidad.
Restores MP by 100	Restablece 100 puntos de magia.
Restores life	Revive y restablece algo de vitalidad.
Ice element attack	Inflige algo de daño de Frío.
Lightning element attack	Inflige algo de daño de Rayo.
Fire element attack	Inflige algo de daño de Fuego.
Initial equipment	El espadón preferido del ex-Soldado, heredado de un compañero.
Initial equip. Long range weapon	Arma de fuego acoplada antaño al brazo del líder de Avalancha.
Long range weapon	Arma de fuego con gran potencia de disparo.
EXP:	Experiencia:
next level:	Próximo nivel:
Limit level:	Límite nv.
Yes	Sí
No	No
Attacks one opponent	Inflige daño a un objetivo con un espadazo devastador.
Attacks one opponent	Inflige daño a un objetivo con un proyectil explosivo.
Select colors for each corner of the window	Cambia los colores de cada esquina de la ventana.
Set Sound & Music Volume	Ajusta el volumen.
Change the Sound Mode	Ajusta el volumen de la música y los efectos.
Set buttons yourself	Personaliza los controles.
Change battle time flow	Ajusta el paso del tiempo en combate.
Change battle speed	Ajusta la velocidad del combate.
Change battle message speed	Ajusta la velocidad de los mensajes en combate.
Change field message speed	Ajusta la velocidad de otros mensajes.
Select battle screen movement	Ajusta el movimiento de la cámara en combate.
Select magic placement	Elige cómo se ordenan las magias en combate.
Saving. Please wait.	Guardando... No salgas del juego.
Attack with equipped weapon	Ataca con un arma.
Cast spell	Conjura un hechizo.
Use available item	Utiliza un objeto.
Change position to or from front/back row	Cambia entre vanguardia y retaguardia.
Defend without attacking	Adopta una postura defensiva.
Use a limit skill	Emplea una habilidad Límite.
Back Attack	¡Te atacan por la espalda!

Take everything.	Obtener todo
No items	No hay ningún objeto.
Game over.....	Se acabó...

4.3.3. Diálogos

Aunque inicialmente se pensó que era innecesario mantener la marca de los diálogos, que en el texto origen se marca mediante comillas inglesas, tras comprobar que en las entregas principales de la franquicia para la misma consola (PlayStation), *Final Fantasy VIII* (Squaresoft, 1999) y *Final Fantasy IX* (Squaresoft, 2000), se mantuvieron mediante el uso normativo en español de la raya, finalmente se ha decidido mantenerlo también en la propuesta de traducción para respetar la intertextualidad con esos dos títulos, ya que la pérdida de espacio por incluir la raya apenas es notable.

4.4. Dificultades técnicas

Una de las mayores limitaciones de la localización de videojuegos, especialmente si no son títulos recientes, es la restricción de espacio. Se ha dado especialmente en los textos de los menús, donde se ha tenido que recurrir en más de una ocasión al uso de abreviaturas. Por ejemplo, en el caso de los atributos, se ha utilizado “f.” y “m.” para indicar si es “físico” o “mágico” respectivamente. Otros ejemplos pueden ser “Nv.” (nivel), “G” (guiles), “PV” (puntos de vitalidad), “PM” (puntos de magia), “EXP” (experiencia) y “PH” (puntos de habilidad).

En cuanto a los diálogos, en un contexto profesional no habría supuesto ningún inconveniente, como se puede comprobar en la traducción oficial del juego, que modifica el tamaño original de las cajas de texto. Aunque el programa utilizado para la propuesta de traducción también permitía modificar el tamaño, hacerlo generaba *bugs*, por lo que se optó por ceñirse al tamaño de las cajas de la versión en inglés. Esto condujo a un texto más condensado y, en ocasiones, a la pérdida de información o de matices. La pérdida de información más notable se dio en el caso de “My leg got stuck.”, que se tuvo que reducir hasta “¡Mi pierna...!” para que cupiera en la caja de texto. Aunque hay quien considera que el uso del

posesivo con las partes del cuerpo en español es un calco y se ha sido consciente de ello, se ha preferido mantenerlo para dejar claro que Jessie se refiere a su propia pierna, dado que, por la limitada fidelidad gráfica del juego, podría haber llevado a confusiones de no haberlo hecho.



Figura 10. Bug generado por aumentar el tamaño de las cajas de texto.

Fuente: captura propia

Otra dificultad técnica, que no se ha podido solucionar, es la inclusión de elementos gráficos traducidos. En un contexto profesional esto no ocurriría, ya que el artista gráfico se encargaría de implementar las versiones traducidas de dichos elementos. En la siguiente tabla se proporciona una traducción de los textos encontrados en gráficos, teniendo en cuenta la limitación de espacio en pantalla. Al ser elementos gráficos, la limitación de caracteres no es tan estricta, ya que se puede reducir fácilmente la anchura de la fuente para que quepa más texto. Aun así, en ningún caso se han excedido los dos caracteres de diferencia. En la figura 11 se incluye un ejemplo.

Tabla 16. Propuesta de traducción para los elementos gráficos

EN	ES
TARGET	Blanco
MISS	Fallo
NAME	Nombre
BARRIER	Barrera
HP	PV
MP	PM
LIMIT	Límite
TIME	Tiempo
WAIT	Pausa
100MP	100 PM
GAME OVER	Se acabó...

NAME **NOMBRE**

Figura 11. Ejemplo de modificación gráfica con dos caracteres de diferencia.

Fuente: elaboración propia

Por último, una dificultad técnica menor fueron las variables y las etiquetas. Supusieron una parte importante de la limitación de caracteres, sobre todo por la posibilidad de que quien juega les ponga a los personajes un nombre largo con una letra ancha, como “WWWWWWWWW”. Sin embargo, en otros aspectos fueron útiles. Por ejemplo, se pudieron utilizar a favor de quien juega para colorear los nombres de los botones del mando. Cabe destacar la apariencia de las etiquetas en el programa utilizado para editar los textos: los nombres de los personajes aparecen escritos en mayúscula entre llaves, mientras que los colores se marcan al inicio y al final con el nombre del color en inglés entre llaves. Por ejemplo, en el editor de textos se veía de la siguiente forma:

{BARRET}

—Mueve el {GREY}stick izquierdo{WHITE} a la vez que pulsas el {RED}botón B{WHITE} para correr.

En el juego, sin embargo, el texto aparecería así (con “stick izquierdo” en color gris y “botón B” en color rojo), suponiendo que, por ejemplo, quien juega renombre a Barret como “Bullet”:

Bullet

—Mueve el stick izquierdo a la vez que pulsas el botón B para correr.

Tanto en los ejemplos expuestos a lo largo de este trabajo como en el texto completo disponible en el anexo se ha modificado el color de la fuente cuando ha sido necesario para que la apariencia de los textos sea lo más parecida posible al resultado final. En el caso de los nombres, sin embargo, no es posible representar con fidelidad todas las posibilidades. En la pantalla de juego no se vería llave alguna, sino únicamente el nombre que introdujera quien juega, pero en el trabajo se ha mantenido el nombre oficial entre llaves con la mayúscula inicial.

5. CONCLUSIONES

En las conclusiones se valorará si se han cumplido los objetivos del trabajo, se destacarán las aportaciones principales y se propondrán posibles futuras vías de investigación. Los objetivos expuestos en la introducción del trabajo fueron los siguientes:

1. Proporcionar un acercamiento teórico a algunos aspectos relacionados con el tema del trabajo, como el medio del videojuego, el género RPG, la localización de videojuegos profesional y *amateur* o el uso de traducción puente.
2. Investigar no solo sobre *Final Fantasy VII* (Squaresoft, 1997) y la franquicia en general, sino también sobre sus traducciones al inglés y al español.
3. Realizar una traducción de calidad profesional de *Final Fantasy VII* (Squaresoft, 1997) mediante el uso de herramientas de modificación creadas de manera aficionada.
4. Insertar los textos en el videojuego para que la traducción sea jugable.
5. Asegurar la máxima calidad posible de los textos mediante un proceso de control de calidad exhaustivo.
6. Analizar la traducción propuesta, así como las dificultades tanto técnicas como traductológicas y las soluciones encontradas.

En cuanto al primer objetivo, se ha investigado sobre los aspectos más relacionados con los temas del trabajo: el medio del videojuego, el género RPG, la localización de videojuegos y la localización de RPG. También se ha investigado sobre el fenómeno de la localización *amateur*, de la que se han estudiado las prioridades y las restricciones, las facilidades y las dificultades, y las ventajas y desventajas frente a la localización profesional; sobre el uso de traducción puente, una práctica común en la localización de videojuegos japoneses que ayuda a reducir gastos, y acerca de la gestión terminológica en franquicias, cuya importancia en el proceso de localización se ha explorado poco.

Respecto al segundo objetivo, también ha sido especialmente interesante investigar no solo sobre los videojuegos y la localización de videojuegos en general, sino también sobre el caso concreto de *Final Fantasy VII* (Squaresoft, 1997). Se considera que ha sido una de las partes más importantes del trabajo,

ya que, a pesar de ser una de las traducciones más mencionadas en el mundo de los videojuegos, muchos usuarios y muchas usuarias no conocen las condiciones bajo las que trabajaron los traductores y las traductoras tanto al español como al inglés.

En cuanto al tercer objetivo, desde un punto de vista traductológico, se ha intentado alcanzar la misma calidad que se podría encontrar en un título de alto presupuesto. A pesar de partir de una traducción puente que no es de la mejor calidad, se ha realizado una exhaustiva tarea de documentación con el objetivo de respetar la terminología de la franquicia al máximo y se intentado, en la medida de lo posible, caracterizar a los personajes siguiendo el texto original y alcanzar la corrección ortotipográfica y de estilo propia de una traducción profesional. Todas estas dificultades se han analizado en el capítulo 4: caracterización de personajes, terminología de la franquicia, terminología de los controles, uso de la mayúscula, puntuación y diálogos y dificultades técnicas.

Respecto al cuarto objetivo, este trabajo ha servido como un acercamiento práctico a la localización de videojuegos *amateur*, especialmente en el apartado técnico, donde ha sido imposible alcanzar una calidad profesional, debido a la dificultad de insertar elementos gráficos traducidos. No obstante, se ha conseguido insertar los textos en el videojuego.

En cuanto al quinto objetivo, este trabajo también ha conseguido replicar a pequeña escala el proceso de localización de un videojuego, como se ha expuesto en el capítulo 3.5, incluyendo el control de calidad, para asegurar la máxima calidad técnica posible de los textos.

Respecto al sexto objetivo, el análisis de la propuesta de traducción ha servido para reflexionar sobre las dificultades encontradas y las soluciones adoptadas, lo que ha permitido modificar la propuesta en varias ocasiones con el fin de alcanzar la mayor calidad traductológica posible.

En definitiva, considero que la realización del proyecto ha contribuido a mi formación en localización de videojuegos, tanto en el sentido teórico como en el práctico, y he quedado satisfecho con la traducción resultante. Sobre la investigación, a pesar de que no abundaba la información sobre las traducciones de *Final Fantasy VII* (Squaresoft, 1997), finalmente las indagaciones han servido

para contextualizar y entender los motivos que llevaron a que la localización no cumpliera con los estándares de calidad.

Se espera que el trabajo pueda servir de referencia para futuros estudios que traten la gestión de la terminología en franquicias, la traducción *amateur*, la traducción puente o las retraducciones por motivos de calidad, especialmente si versan sobre la traducción oficial o consisten en una propuesta de traducción de alguna obra. Algunas dificultades, como la inclusión de ciertos elementos gráficos en el juego, han quedado sin solucionar, por lo que también podría resultar interesante un trabajo que proponga una traducción de alguna otra parte del juego y que subsane estas limitaciones. Al menos hasta entonces, la traducción original de *Final Fantasy VII* (Squaresoft, 1997) seguirá siendo motivo de nostalgia.

6. BIBLIOGRAFÍA

- Agost, R. [Rosa]. (2022). La traducción audiovisual y la competencia traductora: la lengua, punto de partida. *Société des Langues Néo-Latines*, 5, 49-65. Repositori Universitat Jaume I. <http://hdl.handle.net/10234/201664>
- Bernal Merino, M. [Miguel]. (2006). On the Translation of Video Games. *The Journal of Specialised Translation*, 6, 22-36. https://jostrans.org/issue06/art_bernal.pdf
- Bernal-Merino, M. Á. [Miguel Á.]. (2007). Challenges in the translation of video games. *Tradumàtica: traducció i tecnologies de la informació i la comunicació*, 5. Depósito digital de documentos de la Universidad Autónoma de Barcelona. <https://ddd.uab.cat/record/21264>
- Casado Valenzuela, A. [Alicia]. (2018). *La localización de videojuegos del japonés al español: perspectivas traductológicas, lingüísticas y técnicas* (Tesis doctoral, Universidad de Granada). <http://hdl.handle.net/10481/53470>
- Christou, C. [Chris], Mckearney, J. [Jenny], & Warden, R. [Ryan]. (2011). Facilitando la localización de videojuegos de rol masivos. *TRANS: Revista de Traductología*, 15, 39-51. https://doi.org/10.24310/TRANS_2011.v0i15.3194
- Díaz Montón, D. [Diana]. (2011). La traducción amateur de videojuegos al español. *TRANS: Revista de Traductología*, 15, 69-82. <https://doi.org/10.24310/TRANS.2011.v0i15.3196>
- Donaldson, A. [Alex]. (2023, 22 de febrero). The Best Final Fantasy games revealed - as ranked by thousands of fans. *RPG Site*. Recuperado el 28 de mayo de 2023, de <https://www.rpgsite.net/feature/13827-the-best-final-fantasy-games-revealed-as-ranked-by-thousands-of-fans>

- English, S. [Sherrin]. (2008, 1 de julio). Japanese and Western RPGs - The Differences. *NZGamer*. Recuperado el 28 de mayo de 2023, de <https://web.archive.org/web/20091215170252/http://nzgamer.com/ps2/features/552/japanese-and-western-rpgs-the-differences.html>
- España Delgado, M. [Marta]. (2018). *Breve guía sobre la localización de videojuegos: Cuphead* (Trabajo de Fin de Grado, Universidad Pompeu Fabra). <http://hdl.handle.net/10230/36125>
- Esposito, N. [Nicolas]. (2004). Emulation et conservation du patrimoine culturel lie aux jeux video. *International Cultural Heritage Informatics Meetings*, 1-29. Archives & Museum Informatics. https://www.archimuse.com/publishing/ichim04/3391_Esposito.pdf
- Esselink, B. [Bert]. (2002). Localization Engineering: The Dream Job? *Tradumàtica: traducció i tecnologies de la informació i la comunicació*, 1. <https://raco.cat/index.php/Tradumatica/article/view/29123>
- Fear, E. [Ed]. (2007, 13 de diciembre). Sakaguchi discusses the development of Final Fantasy. *Develop*. Recuperado el 28 de mayo de 2023, de <https://web.archive.org/web/20130922005246/http://www.develop-online.net/news/28960/Sakaguchi-discusses-the-development-of-Final-Fantasy>
- Fenlon, W. [Wesley]. (2011, 28 de abril). The Rise of Squaresoft Localization. *1UP*. Recuperado el 28 de mayo de 2023, de <https://web.archive.org/web/20121019170332/http://www.1up.com/features/squaresoft-localization>

- Fenlon, W. [Wesley]. (2012, 15 de abril). GameSpite Quarterly Interview: Richard Honeywood on The Rise of Square Localization [Entrada de blog]. Wesley Fenlon. Recuperado el 28 de mayo de 2023, de <https://web.archive.org/web/20180816140241/http://www.wesleyfenlon.com/2012/04/15/gamespite-quarterly-interview-richard-honeywood-on-the-rise-of-square-localization/>
- Ferreiro Valencia, M. [Miguel]. (2017). Terminology and video games: a weird couple. En Bécart, A. [Anne], Merola, V. [Viviana], & López-Campos Bodineau, R. [Rafael] (Eds.), *New Technologies Applied to Translation Studies: Strategies, Tools and Resources* (pp. 91-96). Editorial Bienza. https://www.researchgate.net/publication/323342184_New_Technologies_Applied_to_Translation_Studies_Strategies_Tools_and_Resources
- Fuentes Calvo, M. J. [Manuel Jesús]. (2014). *Estrategias de localización en Final Fantasy IX. Propiedades y restricciones* (Trabajo de Fin de Grado, Universidad Jaime I). <http://hdl.handle.net/10234/117442>
- GameSpot. (2011, 4 de abril). *Games Heart Japan* [Vídeo]. YouTube. <https://youtu.be/uVihDspGt6k>
- García Medall Villanueva, J. A. [Joaquín Amadeo]. (2001). La traducción en la enseñanza de lenguas. *Hermēneus. Revista de traducción e interpretación*, 3, 113-140. Repositorio Documental de la Universidad de Valladolid. <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/9432>
- GeraruTaru. (2021, 18 de abril). *La TRADUCCIÓN de FINAL FANTASY VII - PARTE 1* [Vídeo]. YouTube. <https://youtu.be/riB0FQ0b3iE>
- Gómez, A. [Amalio]. (1997). Una vida de aventuras: Final Fantasy VII. *HobbyConsolas*, 74, 80-82. DeVuego. <https://www.devuego.es/pres/revista/hobby-consolas/74>

- González Almodóvar, I. [Ignacio]. (2016). *La localización de videojuegos japoneses al español: análisis de las estrategias de traducción en los videojuegos de la saga Final Fantasy* (Trabajo de Fin de Grado, Universidad de Salamanca). <https://www.academia.edu/28188226>
- González Hidalgo, J. [Jorge]. (2021). *Estudio sobre la localización de videojuegos y traducción y doblaje del juego The Binding of Isaac* (Trabajo de Fin de Grado, Universidad Europea de Madrid). <http://hdl.handle.net/20.500.12880/82>
- Gouadec, D. [Daniel]. (2003). Le bagage spécifique du localiseur/localisateur: Le vrai «nouveau profil» requis. *Meta: Translators' Journal*, 48(4), 526-545. <https://doi.org/10.7202/008724ar>
- Granell, X. [Ximo]. (2012). La traducción de videojuegos: retos de una formación especializada. En Martí Ferriol, J. L. [José Luis], & Muñoz Miquel, A. M. [Ana María] (Eds.), *Estudios de traducción e interpretación, vol. II: entornos de especialidad*. (pp. 25-34). Universidad Jaime I. https://bibcercador.uab.cat/permalink/34CSUC_UAB/1c3utr0/cdi_casalini_books_2987106
- Granell, X. [Ximo], Mangiron, C. [Carme], & Vidal Castellet, N. [Núria]. (2015). *La traducción de videojuegos*. Editorial Bienza. <https://repositori.uji.es/xmlui/handle/10234/202485>
- Heemsbergen, D. [Derek]. (2016). "Eat Your Hamburgers, Apollo": A Survey of Japanese Video Game Localization Methods and Challenges. *Arizona Journal of Interdisciplinary Studies*, 5, 31-46. <https://journals.librarypublishing.arizona.edu/azjis/article/id/340/>
- Hesse, B. [Brendan]. (2022, 27 de abril). Best Final Fantasy Games, Ranked. *GameSpot*. Recuperado el 28 de mayo de 2023, de <https://www.gamespot.com/articles/best-final-fantasy-games-ranked/1100-6502790/>

- Izquierdo, R. [Ricardo]. (2019). *Testing de Videojuegos*. RA-MA Editorial.
https://bibcercador.uab.cat/permalink/34CSUC_UAB/1eqfv2p/alma991010713271406709
- Jenkins, H. [Henry]. (2006). *The Wow Climax: Tracing the Emotional Impact of Popular Culture*. New York University Press.
https://bibcercador.uab.cat/permalink/34CSUC_UAB/1c3utr0/cdi_proquest_miscellaneous_36710063
- La Nigromante. (2017). ¿Qué son las mecánicas de juego? Una aproximación al concepto. *Todas Gamers*. Recuperado el 28 de mayo de 2023, de <https://todasgamers.com/2017/07/09/las-mecanicas-juego-una-aproximacion-al-concepto/>
- Learn Japanese from Final Fantasy VII. (s. f.). Kujatas. Recuperado el 28 de mayo de 2023, de <http://kujatas.com/learn-japanese-from-final-fantasy-7/dialogue>
- Leone, M. [Matt]. (2017, 9 de enero). Final Fantasy 7: An oral history. *Polygon*. Recuperado el 28 de mayo de 2023, de <https://www.polygon.com/a/final-fantasy-7>
- Loureiro Pernas, M. [María]. (2007). Paseo por la localización de un videojuego. *Tradumàtica: traducció i tecnologies de la informació i la comunicació*, 5. Depósito digital de documentos de la Universidad Autónoma de Barcelona. <https://ddd.uab.cat/record/21265>
- Mangiron, C. [Carme]. (2004). Localizing Final Fantasy: Bringing Fantasy to Reality. *Localisation Industry Standards Association (LISA): The Globalization Insider*.
https://web.archive.org/web/20110103031125/http://www.lisa.org/globalizationinsider/2004/03/bringing_fantas.html

- Mangiron, C. [Carme]. (2007). Video games localisation: posing new challenges to the translator. *Perspectives: Studies in Translatology*, 14(4), 306-323. <https://doi.org/10.1080/09076760708669046>
- Mangiron, C. [Carme]. (2012). The Localisation of Japanese Video Games: Striking the Right Balance. *The Journal of Internationalization and Localization*, 2(1), 1-20. <https://doi.org/10.1075/jial.2.01man>
- Mangiron, C. [Carme]. (2016). Juegos sin fronteras: La dimensión cultural de la localización de videojuegos. *Hermēneus. Revista de traducción e interpretación*, 18, 187-208. Depósito digital de documentos de la Universidad Autónoma de Barcelona. <https://ddd.uab.cat/record/181806>
- Mangiron, C. [Carme]. (2021). Found in Translation: Evolving Approaches for the Localization of Japanese Video Games. *Arts*, 10(1), 89-106. <https://doi.org/10.3390/arts10010009>
- Mario and Zelda composer Koji Kondo shares all at GDC '07. (2007, 19 de enero). *Music4Games*. Recuperado el 28 de mayo de 2023, de https://web.archive.org/web/20071110004822/http://www.music4games.net/News_Display.aspx?id=506
- Márquez, R. (2012, 13 de febrero). 'Final Fantasy VII'. Retroanálisis. *Vida Extra*. Recuperado el 28 de mayo de 2023, de <https://www.vidaextra.com/rpg/final-fantasy-vii-retroanalisis>
- Martí Martínez, M. [Miguel]. (2018). *La traducción del humor en los videojuegos: análisis de prioridades y restricciones en League of Legends* (Trabajo de Fin de Grado, Universidad Jaime I). <http://hdl.handle.net/10234/176809>
- Martínez Sandoval, M. [Maricarmen]. (2017). *Traducción indirecta de onomatopeyas japonesas al español en el fansub: un estudio de caso del manga Black Bird* (Tesis, Universidad de Guanajuato). <http://repositorio.ugto.mx/handle/20.500.12059/294>

- Méndez González, R. [Ramón]. (2019). Specialized Terminology in the Video Game Industry: Neologisms and their Translation. *Vertimo studijos*, 12, 71-86. <https://doi.org/10.15388/VertStud.2019.5>
- Méndez González, R. [Ramón], & Calvo-Ferrer, J. R. [José Ramón]. (2017). Videojuegos y [para]traducción: aproximación a la práctica localizadora. Editorial Comares. https://bibcercador.uab.cat/permalink/34CSUC_UAB/avjib/alma991010514421906709
- Monbleau, T. [Timothy]. (2023, 24 de enero). 10 best Final Fantasy games, ranked. *Destructoid*. Recuperado el 28 de mayo de 2023, de <https://www.destructoid.com/best-final-fantasy-games-ranked/>
- Muñoz Sánchez, P. [Pablo]. (2009). Video Game Localisation for Fans by Fans: The Case of Romhacking. *The Journal of Internationalization and Localization*, 1(1), 168-185. <https://doi.org/10.1075/jial.1.07mun>
- Muñoz Sánchez, P. [Pablo]. (2017). *Localización de videojuegos*. Editorial Síntesis. https://bibcercador.uab.cat/permalink/34CSUC_UAB/1eqfv2p/alma991000521299706709
- Nieto Nogales, M. [Moisés]. (2022). *El periplo de un bardo pianista: El piano en la música de videojuegos de rol japoneses* (Trabajo de Final de Estudios, Conservatorio Superior de Música de las Islas Baleares). <http://hdl.handle.net/11201/159751>
- Nurchayanto, R. [Rizky]. (2020, 31 de mayo). 15 Best Selling PlayStation 1 Games. *Dunia Games*. Recuperado el 28 de mayo de 2023, de <https://duniagames.co.id/discover/article/15-game-playstation-1-terlaris-sepanjang-masa/en>

- O'Hagan, M. [Minako]. (2022). Indirect translation in game localization as a method of global circulation of digital artefacts. *Target*, 34(3), 441-464. <https://doi.org/10.1075/target.00007.oha>
- O'Hagan, M. [Minako], & Mangiron, C. [Carme]. (2004). Games Localization: When "Arigato" gets lost in translation. *New Zealand Game Developers Conference*, 57-61. Academia.edu. https://www.academia.edu/4008692/Games_Localization_When_Arigato_gets_lost_in_translation
- O'Hagan, M. [Minako], & Mangiron, C. [Carme]. (2013). *Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry*. John Benjamins. <https://doi.org/10.1075/btl.106>
- Oricon. (2023, 31 de enero). 1 月 31 日『ファイナルファンタジーVII の日』に制定 . *Livedoor*. Recuperado el 28 de mayo de 2023, de <https://web.archive.org/web/20230202135817/https://news.livedoor.com/article/detail/23626622/>
- Paul, M. [Michael], Yamamoto, H. [Hirofumi], Sumita, E. [Eiichiro], & Nakamura, S. [Satoshi]. (2009). On the importance of pivot language selection for statistical machine translation. *Proceedings of Human Language Technologies: The 2009 Annual Conference of the North American Chapter of the Association for Computational Linguistics, Companion Volume: Short Papers*, 221-224. <https://doi.org/10.3115/1620853.1620914>
- Pepito, C. [Christian]. (2020, 6 de abril). Final Fantasy VII Success Driving Force For Franchise Popularity On PlayStation. *Sirus Gaming*. Recuperado el 28 de mayo de 2023, de <https://sirusingaming.com/final-fantasy-vii-success-key-factor-ps1/>

- Pérez Latorre, Ó. [Óliver]. (2011). Géneros de juegos y videojuegos: una aproximación desde diversas perspectivas teóricas. *Comunicació: revista de recerca i d'anàlisi*, 28(1), 127-146. <https://doi.org/10.2436/20.3008.01.81>
- Petite, S. [Steven]. (2023, 19 de marzo). The best Final Fantasy games, ranked from best to worst. *Digital Trends*. Recuperado el 28 de mayo de 2023, de <https://www.digitaltrends.com/gaming/best-final-fantasy-games/>
- Quiroga, M. V. [María Victoria]. (2012). Videojuegos: ¿arte o producto de consumo? *KubernÉtica*, 2-5. <https://www.kubernetica.com/documentos/articulos-academicos/videojuegos-arte-o-producto-de-consumo.pdf>
- Requena, N. [Nacho]. [nachoMoL]. (2020, 25 de marzo). En España la traducción fue de Gloria Camino y Laura López-Bonilla, pero realmente todo se hizo con SLD, una empresa de herramientas de traducción. [Tuit]. <https://twitter.com/nachoMoL/status/1242939353019617280>
- Risueño Checa, M. [Mónica]. (2023). Veintitrés años después. Análisis de la localización al español de *Final Fantasy VII* y *Final Fantasy VII Remake* (Trabajo de Fin de Máster, Universidad Abierta de Cataluña). <http://hdl.handle.net/10609/147424>
- Rivera, F. [Fernando], & Díaz, S. [Sergio]. (2022, 16 de junio). Retroanálisis de FINAL FANTASY VII por su aniversario – Un homenaje a través de sus curiosidades, ediciones y colecciones de fans. *Videojuerguistas*. Recuperado el 28 de mayo de 2023, de <https://videojuerguistas.net/retroanalisis-de-final-fantasy-vii-por-su-aniversario-un-homenaje-a-traves-de-sus-curiosidades-ediciones-y-colecciones-de-fans/>

- Romero, J. D. (2020, 8 de febrero). ¿Es «Final Fantasy VII» el mejor videojuego de todos los tiempos? *The Medizine*. Recuperado el 28 de mayo de 2023, de <https://themedizine.com/p/final-fantasy-vii>
- Ruiz Calleja, S. [Saúl]. [betterwritesaul]. (2018, 21 de enero). La revisión de toda la localización del FF7 se hizo EN CINTAS DE VÍDEO VHS. [Tuit]. <https://twitter.com/betterwritesaul/status/955033188820189185>
- Satterfield, S. [Shane], & Fielder, L. [Lauren]. 15 Most Influential Games of All Time. *GameSpot*. Recuperado el 28 de mayo de 2023, de https://web.archive.org/web/20070520043957/http://www.gamespot.com/gamespot/features/video/15influential_rc/p15_01.html
- Scholand, M. [Michael]. (2002). Localización de videojuegos. *Tradumàtica: traducció i tecnologies de la informació i la comunicació*, 1. Revistas Catalanas con Acceso Abierto. <https://raco.cat/index.php/Tradumatica/article/view/29121>
- Scott The Woz (2020, 5 de mayo). *Remakes, Remasters and Rereleases - Scott The Woz* [Vídeo]. YouTube. <https://youtu.be/nPKB1HsLC80>
- Square Enix. (2022). *Annual report*. Recuperado el 28 de mayo de 2023, de https://www.hd.square-enix.com/eng/ir/library/pdf/ar_2022en.pdf
- Stanton, R. [Rich]. (2013, 2 de junio). Final Fantasy 7 retrospective. *Eurogamer*. Recuperado el 28 de mayo de 2023, de <https://www.eurogamer.net/final-fantasy-7-retrospective>
- Tavinor, G. [Grant]. (2009). *The Art of Video Games*. Wiley-Blackwell. <https://doi.org/10.1002/9781444310177>
- Teo, K. H. [Kah Hui]. (2017). *Game localization: the role of translation in cross-cultural communication* (Trabajo de Fin de Máster, Universidad Tecnológica de Nanyang). <https://doi.org/10.32657/10356/72432>

Top Results for "Final Fantasy". (s. f.). Metacritic. Recuperado el 28 de mayo de 2023, de <https://www.metacritic.com/search/game/Final%20Fantasy/results?sort=score>

VanBurkleo, M. [Meagan]. (2009, 27 de mayo). Nobuo Uematsu: The Man Behind The Music. *Game Informer*. Recuperado el 28 de mayo de 2023, de <https://web.archive.org/web/20090605074528/http://www.gameinformer.com:80/NR/exeres/91770fed-1a80-4874-9f48-af88afab5fa4.htm>

Vernet Díaz, X. [Xavier]. (2015). *Dificultades en la traducción de videojuegos: Final Fantasy VII y su localización oficial* (Trabajo de Fin de Grado, Universidad Autónoma de Barcelona). <https://ddd.uab.cat/record/146998>

Whaling, J. [Jacob]. (2023, 28 de abril). How Many Final Fantasy Games Are There? *TheGamer*. Recuperado el 28 de mayo de 2023, de <https://www.thegamer.com/how-many-final-fantasy-games-are-there/>

Williamson, S. J. [Sophie J.]. (2017). (Mis)translation. *Art Monthly*, 406, 11-15. ProQuest. <https://www.proquest.com/docview/1913309456>

Wolf, M. J. P. [Mark. J. P.], & Perron, B. [Bernard]. (2005). Introducción a la teoría del videojuego. *Formats: revista de comunicació audiovisual*, 5. Revistas Catalanas con Acceso Abierto. <https://raco.cat/index.php/Formats/article/view/257329>

Yarwood, J. [Jack]. (2022, 8 de septiembre). Here's What Reviewers Made Of Final Fantasy 7 Back In 1997. *Time Extension*. Recuperado el 28 de mayo de 2023, de <https://www.timeextension.com/news/2022/09/round-up-heres-what-reviewers-made-of-final-fantasy-7-back-in-1997>

Yin-Poole, W. [Wesley]. (2015, 1 de junio). Why would someone spend five years retranslating all of Final Fantasy 7? Beacause. *Eurogamer*. Recuperado el 28 de mayo de 2023, de <https://www.eurogamer.net/why-would-someone-spend-five-years-retranslating-all-of-final-fantasy-7>

Zorrakin-Goikoetxea, I. [Itziar]. (2022). Transcreación y adaptación cultural en videojuegos: proceso, producto y recepción. *TRANS: revista de traductología*, 26, 213-231. https://doi.org/10.24310/TRANS_2022.v26i1.14565

7. LUDOGRAFÍA²

Atlus, Arc System Works. (1996-2020). *Persona* [franquicia de videojuegos]. Atlus, Deep Silver, Koei, Sega, Square Enix, & Nippon Ichi Software.

Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, & ZeniMax Online Studios. (1994-2020). *The Elder Scrolls* [franquicia de videojuegos]. Bethesda Softworks.

Bethesda Game Studios. (2006). *The Elder Scrolls IV: Oblivion* [videojuego]. Bethesda Softworks.

Blizzard Entertainment, & NetEase. (1996-2023). *Diablo* [franquicia de videojuegos]. Blizzard Entertainment, & Sierra Entertainment.

Blizzard Entertainment. (2004). *World of Warcraft* [videojuego]. Blizzard Entertainment.

CD Projekt, Breakpoint, Fuego Games, & Spokko. (2007-2022). *The Witcher* [franquicia de videojuegos]. CD Projekt, Atari, Hands-On Mobile, & Spokko.

FromSoftware. (2011-2018). *Dark Souls* [franquicia de videojuegos]. FromSoftware, & Bandai Namco.

Game Freak, & ILCA. (1996-2022). *Pokémon* [franquicia de videojuegos]. Nintendo, & The Pokémon Company.

HAL Laboratory, Good-Feel, Flagship, Dimps, Arika, Compile, Vanpool & Nintendo. (1992-2023). *Kirby* [franquicia de videojuegos]. Nintendo.

Interplay Productions, Black Isle Studios, Micro Forté, Bethesda Game Studios, & Obsidian Entertainment. (1997-2018). *Fallout* [franquicia de videojuegos]. Interplay Productions, 14 Degrees East, & Bethesda Softworks.

Naughty Dog. (2013). *The Last of Us* [videojuego]. Sony Computer Entertainment.

Nintendo. (1981-2022). *Mario* [franquicia de videojuegos]. Nintendo.

² La estructura de la ludografía es la siguiente:

Desarrolladora/s. (Año/s). *Título del videojuego o la franquicia*. [videojuego/franquicia de videojuegos]. Distribuidora/s.

Nintendo. (1985). *Super Mario Bros.* (Nintendo Entertainment System) [videojuego]. Nintendo.

Nintendo, Capcom, Flagship, & Grezzo. (1986-2023). *The Legend of Zelda* [franquicia de videojuegos]. Nintendo.

Nintendo, Intelligent Systems, Retro Studios, Fuse Games, Team Ninja, Next Level Games, & MercurySteam. (1986-2023). *Metroid* [franquicia de videojuegos]. Nintendo.

Spike Chunsoft/Heartbeat/Level-5/Square Enix/ArtePiazza/Tose. (1986-2022). *Dragon Quest* [franquicia de videojuegos]. Enix, & Square Enix.

Squaresoft, & Square Enix. (1987-2022). *Final Fantasy* [franquicia de videojuegos]. Squaresoft, & Square Enix.

Squaresoft. (1994). *Final Fantasy VI* [videojuego]. Squaresoft.

Squaresoft. (1996). *Super Mario RPG* [videojuego]. Nintendo.

Squaresoft. (1997). *Final Fantasy VII* [videojuego]. Squaresoft.

Squaresoft. (1999). *Final Fantasy VIII* [videojuego]. Squaresoft.

Squaresoft. (2000). *Final Fantasy IX* [videojuego]. Squaresoft.

Squaresoft. (2001). *Final Fantasy X* [videojuego]. Squaresoft.

Squaresoft, Square Enix, Jupiter, h.a.n.d., Success, BitGroove, & indieszero. (2002-2020). *Kingdom Hearts* [franquicia de videojuegos]. Squaresoft, & Square Enix.

Square Enix. (2006). *Final Fantasy XII* [videojuego]. Square Enix.

Square Enix. (2007). *Crisis Core: Final Fantasy VII* [videojuego]. Square Enix.

Square Enix. (2020). *Final Fantasy VII Remake* [videojuego]. Square Enix.

Square Enix. (2022). *Crisis Core: Final Fantasy VII Reunion* [videojuego]. Square Enix.

Toby Fox. (2015). *Undertale* [videojuego]. Toby Fox, & 8-4.

8. ANEXO

Tabla 17. Propuesta de retraducción de los diálogos.

JA	EN	ES
	Platform	Andén
『ポーション』を手に 入れた！	Received "Potion"!	Obtienes una poción.
「行くぞ、新入り！オ レに続け！」	"C'mon newcomer. Follow me."	—Venga, novato. Sígueme.
	Sector 1 Station	Estación del sector 1
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 てスゲエよな！」	Biggs "Wow! You used to be in SOLDIER, huh? ...Not everyday ya find one in a group like AVALANCHE."	Biggs —¡Anda! Eras miembro de Soldado, ¿no? Qué raro ver a uno de los tuyos en una organización como Avalancha.
ジェシー 「その話って本当だっ たの？ソルジャーって 言ったら私たちの敵で しょ？」	Jessie "SOLDIER? Aren't they the enemy?"	Jessie —¿Pero Soldado no era el enemigo?
ジェシー 「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？」	Jessie "What's he doing with us in AVALANCHE?"	Jessie —¿Qué pinta este aquí, en Avalancha?
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)をやめちまって俺 たちの仲間ってわけ さ」	Biggs "He WAS in SOLDIER, Jessie." "But he quit and is with us now."	Biggs — Ya no pertenece a Soldado, Jessie. Ahora es compañero nuestro.

ビッグス 「まだ名前聞いてなかったよな。教えてくれ 」	Biggs “I didn't catch your name...”	Biggs —¿Cómo te llamabas?
{Cloud} 「……{Cloud}だ」	{Cloud} “...{Cloud}.”	{Cloud} —Soy {Cloud}.
ビッグス 「{Cloud}か、おれは ……」	Biggs “{Cloud}, eh? I'm...”	Biggs —{Cloud}, ¿eh? Yo soy...
{Cloud} 「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} “I don't care what your names are. Once this job's over...I'm outta here.”	{Cloud} —No te molestes, no me interesa. En cuanto terminemos... me largo.
「なにやってんだオマエたち！かたまって行動するなって言ってるだろ！」	“The hell you all doin'!? I thought I told you never to move in a group!”	—¡¿Qué leches hacéis?! ¡Os tengo dicho que ni se os ocurra avanzar en grupo!
「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」	“Our target's the North Mako Reactor. We'll meet on the bridge in front of it.”	—El objetivo es el reactor de mako n.º 1. Nos vemos en el puente de enfrente.
「元ソルジャー……。チッ、信用できねえな」	“Ex-SOLDIER, huh? I don't trust ya!”	—Ex-Soldado, ¿eh? Puf... No me fío.
{Barret} 「【キャンセル】ボタン（初期状態では×）を押しながら方向ボタンを押せば速く走ることができる。遅れずについてこい！」	{Barret} “Press the Directional buttons while pressing [CANCEL] to run.”	{Barret} —Mueve el stick izquierdo a la vez que pulsas el botón B para correr. ¡Síguenos!
	No.1 Reactor	Reactor n.º 1
ウェッジ	Wedge	Wedge

「俺は脱出口を確保しておくす！」	“I'll secure our escape passage. You concentrate on the mission, {Cloud}.”	—Yo preparo la ruta de huida. Tú concéntrate en la misión, {Cloud}.
ウェッジ 「しかし、この大きな魔晄炉(まこうろ)を爆破するなんて……みものっすね！」	Wedge “Geez, we're really gonna blow this huge furnace up? This'll be somethin' to see!”	Wedge —Ostras, ¿en serio vamos a volar el pedazo de horno este? ¡Va a ser un espectáculo!
	Received "Phoenix Down"!	Obtienes una cola de fénix.
{Barret} 「……おい。おまえ魔晄炉(まこうろ)は初めてじゃないんだろ？」	{Barret} “Yo! This your first time in a reactor?”	{Barret} —No será tu primera vez en un reactor…
{Cloud} 「まあな。ソルジャー……神羅(しんら)カンパニーの人間だからな」	{Cloud} “No. After all, I did work for Shinra, y'know.”	{Cloud} —Qué va. Formé parte de Soldado, en Shinra.
{Barret} 「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」	{Barret} “The planet's full of Mako energy. People here use it everyday.”	{Barret} —El planeta está repleto de energía mako. La gente la usa a diario.
{Barret} 「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るやがる。このへんちくりんなスクラップでな……」	{Barret} “It's the life blood of this planet. But Shinra keeps suckin' the blood out with these weird machines.”	{Barret} —Es la sangre de nuestro planeta. Y Shinra no para de intentar dejarlo seco con estos cacharros tan raros.
{Cloud}	{Cloud}	{Cloud}

「能書きはいい。先を急ごう」	“I'm not here for a lecture. Let's just do it.”	—Déjate de rollos y céntrate.
{Barret} 「クッ……よし、ここからはオレといっしょに行動してもらおうぜ」	{Barret} “Alright! You come with me from now on.”	{Barret} —¡Tch! A partir de ahora te vienes conmigo.
ジェシー 「コード解除」	Jessie “Code deciphered.”	Jessie —Clave descifrada.
ビッグス 「コード解除」	Biggs “Code deciphered.”	Biggs —Clave descifrada.
ビッグスがいないとコード解除できない	Can't decipher code without Biggs	No se puede abrir la puerta sin Biggs.
ジェシーがいないとコード解除できない	Can't decipher code without Jessie	No se puede abrir la puerta sin Jessie.
ジェシー 「私とビッグスがこのドアロックの暗号を手に入れたの」	Jessie “Biggs and I got the code for this door.”	Jessie —Biggs y yo tenemos la clave de aquí.
ビッグス 「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 “Think how many of our people risked their lives, just for this code…”	Biggs —Cuánta gente de nuestro bando se habrá jugado la vida por este código…
ビッグス 「行くぞ！」	Biggs “Let's go!”	Biggs —¡Vamos!
ジェシー 「さ、あせらないで」	Jessie “Alright, be careful.”	Jessie —Venga, sin miedo.
ビッグス 「ジェシーがまだあがって来てないんだ！」	Biggs “Jessie still isn't back yet!”	Biggs —¡Jessie no ha vuelto todavía!
ジェシー 「さ、そのボタンを押して！」	Jessie “Push that button over there!”	Jessie —Pulsa ese botón de ahí.
スイッチオン	Switch On.	Activado.

<p>{Barret}</p> <p>「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」</p>	<p>{Barret}</p> <p>“Little by little the reactors'll drain out all the life. Then that'll be that.”</p>	<p>{Barret}</p> <p>—Poco a poco, los reactores drenarán toda la vida del planeta. Y algún día... se acabará todo.</p>
<p>{Barret}</p> <p>「星が死んじまうんだぞ。えっ、{Cloud}さんよ！」</p>	<p>{Barret}</p> <p>“The planet's dyin', {Cloud}!”</p>	<p>{Barret}</p> <p>—¡El planeta se muere, {Cloud}!</p>
<p>{Cloud}</p> <p>「悪いけど興味がないな」</p>	<p>{Cloud}</p> <p>“It's not my problem.”</p>	<p>{Cloud}</p> <p>—¿Y a mí qué?</p>
<p>{Cloud}</p> <p>「俺が考えてるのは、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」</p>	<p>{Cloud}</p> <p>“The only thing I care about is finishin' this job before security and the Roboguards come.”</p>	<p>{Cloud}</p> <p>—Lo único que me preocupa es terminar rapidito, antes de que venga algún guarda.</p>
<p>{Cloud}</p> <p>「だいじょうぶか？」</p>	<p>{Cloud}</p> <p>“You all right?”</p>	<p>{Cloud}</p> <p>—Oye, ¿estás bien?</p>
<p>ジェシー</p> <p>「うかつ！！足がはさまって……」</p>	<p>Jessie</p> <p>“My leg got stuck.”</p>	<p>Jessie</p> <p>—¡Mi pierna...!</p>
<p>ジェシー</p> <p>「サンキュー！」</p>	<p>Jessie</p> <p>“Thanks!”</p>	<p>Jessie</p> <p>—¡Gracias!</p>
<p>ジェシー</p> <p>「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」</p>	<p>Jessie</p> <p>“Push [OK] in front of a ladder to grab on to it. Then use the [Directional button] to climb up and down.”</p>	<p>Jessie</p> <p>—Pulsa el botón A enfrente de una escalera para agarrarte y mueve el stick izquierdo para subir o bajar.</p>

【セーブポイント】メニューを開いて「セーブ」を選ぶとゲームの状態を保存できます。	[Save Point] Access the Menu and select [SAVE] to save your game.	Punto de guardado Elige Guardar en el menú para guardar la partida.
	Received "Restore" Materia!	Obtienes una materia curativa.
{Barret} 「ここもブツ壊しちまえばただのガラクタだぜ」	{Barret} “When we blow this place, it ain't gonna be nothin' more than a hunka junk.”	{Barret} —Cuando lo reventemos, este sitio no va a ser más que un montón de chatarra.
{Barret} 「{Cloud}さんよこの爆弾をセットしてくれ」	{Barret} “{Cloud}, you set the bomb.”	{Barret} —{Cloud}, pon tú la bomba.
{Cloud} 「あんたがやったほうがいいんじゃないのか？」	{Cloud} “Shouldn't you do it?”	{Cloud} —¿Eso no lo hacías tú?
{Barret} 「オレ？オレは見張らせてもらおう。おまえさんがおかしなマネをしないようにな」	{Barret} “Jus' do it! I gotta watch to make sure you don't pull nothin'.”	{Barret} ——¿Yo? Tengo que vigilarte. Procura no hacer ninguna tontería ni nada raro.
{Cloud} 「… …好きにしてくれ」	{Cloud} “Fine, I'll do it.”	{Cloud} —Vale, como quieras.
目をさませ！ ここはただの発電所じゃない！！	Watch out! This isn't just a reactor!!	¡Cuidado! ¡Esto no es un simple reactor!
{Barret} 「… ……うした？」	{Barret} “What's wrong?”	{Barret} —¿Qué te pasa?
{Cloud} 「え？」	{Cloud} “Huh?”	{Cloud} —¿Eh?
{Barret}	{Barret} “What's wrong, {Cloud}? Hurry it up!”	{Barret} —¿Qué te pasa, {Cloud}? ¡Espabila!

「どうした{Cloud}さんよ？早くしてくれ！」		
{Cloud} 「……ああ、すまない」	{Cloud} “...Yeah, sorry.”	{Cloud} —Es verdad, perdón.
{Barret} 「本格的にやってくるぜ」	{Barret} “Heads up, here it comes!”	{Barret} —Cuidado, ¡se acerca algo!
{Cloud} 「さあ、脱出だ」	{Cloud} “Come on, let's get outta here!”	{Cloud} —Bueno, va siendo hora de irse.
爆発 10 分前	Ten minutes to detonation!	¡Detonación en diez minutos!
{Barret} 「さあ、引き上げるぞ」	{Barret} “Alright, now let's get out of here.”	{Barret} —¡Hay que largarse echando leches!
{Barret} 「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} “Rendezvous at Sector 8 station! Split up and get on the train!”	{Barret} —Nos vemos en el sector 8. ¡Dividíos y coged el tren!
{Cloud} 「お、おい！」	{Cloud} “H, hey!”	{Cloud} —¡Oye!
{Barret} 「金の話なら無事にアジトに帰ってからだ」	{Barret} “If it's about your money, wait 'til we get back.”	{Barret} —Si es por el dinero, te lo doy cuando lleguemos a la base.
花売り 「ねえ」	Flower girl “Excuse me.”	Florista —Disculpa.
花売り 「何があったの？」 - 逃げたほうがいい - 気にするな……それより	Flower girl “What happened?” - You'd better get out of here. - Nothing...hey...	Florista —¿Sabes qué ha pasado? - No deberías estar por aquí. - No sé. Oye...
花売り	Flower girl	Florista

「そうなの！？なんだ かわからないけどそう するわね」	“Really? I don't know what's going on, but all right.”	—¿Por qué? No sé qué está pasando, pero vale.
{Cloud} 「……」 - 花なんて、めず らしいな - いや、なんでも ないんだ	{Cloud} “…” - Don't see many flowers around here - Never mind	{Cloud} —… - No se ven muchas flores por aquí. - Nada, da igual.
花売り 「もうっ！ 気になるな あ」	Flower girl “What! Tell me!”	Florista —¿Qué era? ¡Dímelo!
花売り 「あっ、これね。気に 入ってくれた？ 1ギル なんだけど、どう？」	Flower girl “Oh, these? Do you like them? They're only one gil.”	Florista —Ah, pues yo sí tengo. ¿Te gustan? Solo cuestan un gil.
- もらおう - やめとくよ	- Buy one - Forget it	- Comprar - Pasar
花売り 「あっ、ねえ、お花は いらない？ たった1ギ ルよ」	Flower girl “Uh, excuse me, would you like to buy some flowers? They're only one gil.”	Florista —Bueno, ¿no quieres llevarte unas flores? Solo cuestan un gil.”
花売り 「わあ、ありがと う！」	Flower girl “Oh, thank you!”	Florista —¡Muchas gracias!
花売り 「はい！」	Flower girl “Here you are!”	Florista —¡Toma!
花売り 「……ちょっとがっかり、かな」	Flower girl “Ahh...not again.”	Florista —Jo, qué pena.
「いったい何が起こっ たって言うのよ」	“Just what the hell's going on!?”	—¿Qué está pasando?!
「何か壁に書いてある な？ なに、なに…」	“Wonder what that is on the wall over there. Let's see…”	—¿Qué hay escrito en la pared esa? A ver…

『神羅にだまされるな！魔晄エネルギーは永遠ではない！魔晄は星の命！いつか終わりがやってくる！』	Don't be fooled by Shinra! Mako energy doesn't last forever! Mako is the Planet's life source! The end is in sight!	"¡No te dejes engañar por Shinra! ¡La energía mako no es infinita! ¡El mako es la sangre del planeta! ¡Se acerca el fin del mundo!"
星の救世主：アバランチ』	Protectors of the Planet: AVALANCHE	"Avalancha, guerreros del planeta"
『ポーション』を手に入れた！	Received "Potion"!	Obtienes una poción.
ビッグス 「星の命……ちょっとはのびたかな」	Biggs "That should keep the planet going... at least a little longer."	Biggs —Más nos vale que todo esto haya servido de algo al planeta.
ウェッジ 「そうっすね」	Wedge "Yeah."	Wedge —Sí...
{Barret} 「……………」	{BARRET} "..."	{Barret} —...
ジェシー 「出来た！下がって」	Jessie "OK! Now everyone get back."	Jessie — Bueno, en marcha. ¡Cuerpo a tierra!
兵士 「おい！そこの男！！」	Soldier "Hey! You there!!"	Centinela —¡Oye, tú!
兵士 「いたぞ！！」	Soldier "That's him!!"	Centinela —¡Ahí está!
兵士 「まで！！」	Soldier "Halt!!"	Centinela —¡Alto!
兵士 「こっちだ！！」	Soldier "Over here!!"	Centinela —¡Por aquí!
{Cloud} 「めんどうだな…」	{Cloud} "What a pain..."	{Cloud} —Qué pesados...
兵士 「ここまでだな」	Soldier "That's as far as you go."	Centinela —¡De aquí no pasas!
{Cloud}	{Cloud} "I don't have time to mess around with you guys."	{Cloud} —Por desgracia, no tengo tiempo para ocuparme de vosotros.

「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」		
兵士 「たわごとを……よし捕らえろ！！」	Soldier “Enough babbling... Grab him!!”	Centinela —Ya basta... ¡Rodeadlo!
「なにごとだ！」	“What the?”	—¿Qué narices...?
{Cloud} 「神羅兵か……」 - やってやる！ - めんどくさいから逃げろ	{Cloud} “Shinra Soldiers...” - Fight them! - Later!	{Cloud} —Soldados... - Combatir - Huir
{Cloud} 「チッ！」	{Cloud} “Hmph!”	{Cloud} —Uf...
- やってやる！ - めんどくさいから逃げろ	- Fight them! - Later!	- Combatir - Huir
ミッドガル発最終列車	Last Train from Midgar	Vagón de mercancías
ウェッジ 「{Cloud}さんこなかったっすね」	Wedge “{Cloud} never came.”	Wedge —Pues parece que han pillado a {Cloud}...
ビッグス 「{Cloud}…… やられちゃったのかな」	Biggs “{Cloud}... Think he was killed?”	Biggs —{CLOUD}... ¿Se lo habrán cargado?
{Barret} 「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} “No way!!”	{BARRET} —¡Ni de coña! Ese tío no se pira sin su dinero en la vida.
ジェシー 「{Cloud}……」	Jessie “{Cloud}...”	Jessie —{Cloud}...

ビッグス 「なあ、{Cloud}ってさ …」	Biggs “Say, do you think {Cloud}'s…”	Biggs —Oye, ¿creéis que {Cloud} será un buen socio y luchará por Avalancha?
「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？」	“going to stay on and fight for AVALANCHE!?”	Biggs —Su talento es innegable. Se nota que es un Soldado de pura cepa.
{Barret} 「さあな……知らねえ よ」	{Barret} “How the hell would I know!? Do I look like a mind reader?”	{Barret} —Yo qué sé… No tengo ni idea. ¿Tengo cara de adivino o qué?
「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 …」	“Hmph!! If y'all weren't such screw-ups…”	{Barret} —Si fuerais un poquito más útiles, no tendría que contratar a nadie.
ウェッジ 「あ、{Barret}さん俺た ちの給料……」	Wedge “Hey, {Barret}! What about our money?”	Wedge —Oye, {Barret}, ¿nuestro sueldo…?
「や、なんでもないっ す…」	“Uh, nothin'…sorry.”	Wedge —Bueno, da igual. Perdona.
ウェッジ 「{Cloud}さんっ！」	Wedge “{Cloud}!!”	Wedge —¡{Cloud}!
アバランチの面々 「ふっ～～……」	“Ahhh…”	—¡Uf…!
ビッグス 「{Cloud}！！」	Biggs “{Cloud}!!”	Biggs —¡{Cloud}!
{Cloud} 「約束の時間に遅れた ようだ」	{Cloud} “Looks like I'm a little late.”	{Cloud} —Parece que llego un pelín tarde.

{Barret} 「おい！ 遅刻野郎！！」	{Barret} “You damn right, you're late!!”	{Barret} —¡Pues sí! ¡Y tanto que llegas tarde!
「ずいぶん派手なおでましじゃねえか」	“Come waltzin' in here makin' a big scene!”	{Barret} —¡Y encima llegas dando todo el cantazo!
{Cloud} 「そうでもない。ふつうだ」	{Cloud} “It's no big scene. Just what I always do.”	{Cloud} —Tampoco es para tanto. Es lo que hago siempre.
{Barret} 「ケッ！！」	{Barret} “(*^%!”	{Barret} —¡Tch! Y yo aquí, inquieto por tu culpa.
「心配させやがって勝手な野郎だ！」	“Havin' everyone worried like that. You don't give a damn 'bout no one but yourself!”	{Barret} —¡Que sepas que eres un egoísta y haces que la gente se preocupe!
{Cloud} 「ほう……？ 心配してくれたのか」	{Cloud} “Hmm... You were worried about me?”	{Cloud} —Eh... ¿Estabas preocupado por mí?
「チッ……遅刻のぶんは報酬からひくからな」	“That's comin' outta your share, hot shot!”	{Barret} —¿Cómo...? ¡¿Qué dices?! ¡Esto te lo pienso descontar del pago, por llegar tarde!
{Barret} 「おい、おめえら！」	{Barret} “Wake up!”	{Barret} —Venga, gente.
「場所変えるぞ。ついてこい！」	“We're movin' out! Follow me!”	{Barret} —Nos vamos al otro vagón. ¡Seguidme!
ウェッジ 「あっ、{Cloud}さん！！おつかれっす！」	Wedge “Hey, {Cloud}!! You were great back there!”	Wedge —¡Eh, {Cloud}! ¡Lo has hecho muy bien!
ビッグス 「へへ……{Cloud}！ 次の作戦も、がんばろうな」	Biggs “Heh heh...{Cloud}! We'll do even better next time.”	Biggs —Je, je... ¡{Cloud}! Hay que seguir así en la próxima.
ジェシー	Jessie “Careful, I'll shut this.”	Jessie

「あぶないから閉めとくね」		—Ten cuidado, voy a cerrar.
ジェシー 「やだ！ {Cloud}！！ 顔、まっくろ……」	Jessie “Oh, {Cloud}!! Your face is pitch-black...”	Jessie —¡Ay, {Cloud}! Te has manchado la cara...
ジェシー 「はい、できあがり！」	Jessie “There you go!”	Jessie —Hala, ¡ya está!
ジェシー 「ね、魔晄炉で助けてくれてありがとう！」	Jessie “Say, thanks for helping me back there at the reactor!”	Jessie —Oye, gracias por echarme una mano en el reactor.
{Cloud} 「ああ……」 - 気にするな - 礼なんかやめてくれ	{Cloud} “Yeah...” - That's OK - Quit thanking me	{Cloud} —Ah... - No hay de qué. - No me las des.
{Cloud} 「気にするな。当然のことをしたまでさ」	{Cloud} “Don't mention it.	{Cloud} Para eso estamos.
{Cloud} 「感謝などされても困る。これも仕事のうちだからな」	{Cloud} “It bugs me when you thank me. It's just a part of my job.”	{Cloud} —No me des las gracias. Es parte de mi trabajo.
{Cloud} 「まだできてないんだ…ウオオ…！！」	{Cloud} It's not ready yet... Whoa!!	{Cloud} —Aún no está listo. ¡Oh...!
客車内	Inside Train	Vagón de pasajeros
{Barret} 「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」	{Barret} “Look...you can see the surface now. This city don't have no day or night.”	{Barret} —Mira... ya se ve la superficie. Esta ciudad no tiene día ni noche.
「ミッドガルのプレートさえなけりゃなあ	“If that plate weren't there... we could see the sky.”	{Barret} —De no ser por la plataforma metálica...

<p>…。でっけえ空がおがめんのになあ」</p>		<p>Midgar tendría un cielo precioso.</p>
<p>{Cloud} 「空中に浮かぶ都市か……。おちつかない風景だな」</p>	<p>{Cloud} “A floating city... Pretty unsettling scenery.”</p>	<p>{Cloud} —Una ciudad sobre otra... Qué paisaje tan inquietante.</p>
<p>{Barret} 「はあ？」</p>	<p>{Barret} “Huh?”</p>	<p>{Barret} —¡Anda!</p>
<p>あんたがそんなふうに感じるとはな」</p>	<p>“Never expect ta hear that outta someone like you.”</p>	<p>{Barret} —Me sorprende saber que tienes sentimientos y todo.</p>
<p>「……。意外だぜ」</p>	<p>“... You jus' full of surprises.”</p>	<p>{Barret} — No me lo esperaba.</p>
<p>{Barret} 「上の世界……。プレート都市……」</p>	<p>{Barret} “The upper world... a city on a plate...”</p>	<p>{Barret} —Por culpa de esa pizza chupasangre,</p>
<p>「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……」</p>	<p>“It's 'cuz of that &^#\$\$# 'pizza' that people underneath are sufferin'!”</p>	<p>{Barret} los de abajo sufren para sobrevivir.</p>
<p>{Barret} 「上の世界で汚された魔晄エネルギーが下の世界に降りてくる」 「下の世界は今じゃあ汚された空気のたまり場だ」</p>	<p>{Barret} “And the city below is full of polluted air.”</p>	<p>{Barret} —Ni te imaginas por lo que están pasando...</p>
<p>{Barret} 「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ゃった」</p>	<p>{Barret} “On top'a that, the Reactor keeps drainin' up all the energy.”</p>	<p>{Barret} —Shinra no para de chupar mako y echa a perder la tierra. El aire se contamina y las flores se marchitan.</p>

{Cloud} 「どうしてみんな上へ 移らないんだろう… …」	{Cloud} “Then why doesn't everyone move onto the Plate?”	{Cloud} —¿Y por qué no se mudan a la plataforma?
{Barret} 「さあな。金がないか らだろ。いや、それと も……」	{Barret} “Dunno. Probably 'cuz they ain't got no money. Or, maybe…”	{Barret} —No lo sé. Seguramente porque no tienen dinero. O igual…
「どんなに汚れていて も地ベタが好きなのか もな」	“Cuz they love their land, no matter how polluted it gets.”	{Barret} —Igual les encanta su tierra, por muy contaminada que esté.
{Cloud} 「わかってるさ…。好 きでスラムに住んでる やつなどいない」	{Cloud} “I know... no one lives in the slums because they want to.”	{Cloud} —Ya... Nadie vive en una barriada por gusto.
「みんな、この列車と おなじ。敷かれたレー ルには逆らえないん だ」	“It's like this train. It can't run anywhere except where its rails take it.”	{Cloud} —Somos como este tren. No podemos abandonar los raíles…
{Barret} 「子供じゃねえんだ。 じっとしてろよ」	{Barret} “Stop actin' like a damn kid. Siddown an' shu'up!”	{Barret} —Ya no eres ningún niño. Estate tranquilito.
ジェシー 「ね、CLOUD。いっし よに見ない？」	Jessie “Hey, {Cloud}. You want to look at this with me?”	Jessie —Oye, {Cloud}. ¿Quieres ver esto conmigo?
「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」	“It's a map of the Midgar Rail System. Let's look at it together. I'll explain it to you.”	Jessie —Es un mapa de la red ferroviaria de Midgar. Te lo voy a explicar.
ジェシー 「私、こういうの好き なのよ。爆弾とかモニ	Jessie “I like this kinda stuff. Bombs and monitors...you know, flashy stuff.”	Jessie —Me encantan estas cosas. Bombas, monitores... Vaya,

夕画面とかハイテク関係」		cualquier cosa tecnológica.
ジェシー 「そうだ、{Cloud}」	Jessie “I know!”	Jessie —¡Eh, {Cloud}! Igual la próxima vez te regalo algo...
「今度、私の手作り作品をプレゼントしちゃうかな」 - えんりょしとくよ - 楽しみにしてるよ	“Next time, I'll make one just for you.” - Thanks anyway - Looking forward to it	Jessie —¡Una de mis manualidades! - No te molestes. - ¡Qué ilusión!
ジェシー 「そう、きっと後悔するかもよ。私、ズガッ〜と根にもつタイプなの」	Jessie “Oh yeah, you might regret it. I'm the type who takes things personal.”	Jessie —Ah, ¿sí? Ya te arrepentirás. Soy de las que se toman las cosas a pecho.
ジェシー 「うん、じゃ、腕によりをかけてドッカ〜と制作するわ」	Jessie “Okay, then I'll put a little extra effort in and make it with a BANG.”	Jessie —¿Sí? Entonces me esforzaré un montón. Ya verás, ¡va a ser un bombazo!
ジェシー 「もうすぐ駅に着くね。{Cloud}といっぱい話せて燃えたわ。」	Jessie “We're almost there. After talking with you, I'm ready to try!”	Jessie —Ya queda poco para llegar. Hemos hablado un montón.
私、導火線に火がついたかもよ」	“I think you've lit my fuse!”	Jessie —¡Creo que has prendido la mecha del amor!
ジェシー 「噂をすれば、ね」	Jessie “Speak of the devil...”	Jessie —Mira, acabamos de llegar.
「この光がID検知エリア通過のサインなの」	“That light means that we're in the ID Security Check area.”	Jessie —Esta luz significa que estamos en el punto de control de identificación.
「ひそひそ……」	“...whisper...whisper... (When the lights go off, you never know what	Jessie

(暗くなるからチカンが多いのよ。ID検知エリアは……)」	kind of creeps'll come out.)”	(Cuando se apagan las luces, siempre aparece gente rara.)
「ま、それはさておき。もうすぐ地上に帰れるってわけ。なんだか、ホッとするね」	“...We're almost back now. What a relief.”	Jessie —Bueno, eso no viene al caso. Queda poco para la parada. ¡Qué alivio!
ビッグス 「まだ列車の非常警備体制には移行してないみたいだな」	Biggs “This train hasn't switched to security mode yet.”	Biggs —Aún no han adoptado medidas de seguridad de emergencia en los trenes.
「明日はそうはいかないだろうけどな」	“I'm sure that will change by tomorrow.”	Biggs —Seguro que mañana ya habrá cambiado la cosa.
ビッグス 「さすがにつかれたよ。駅に着くまで、眠らせてくれ」	Biggs “...YAWN...that sure took its toll on me. I'm gonna sleep till we get to the station.”	Biggs —Estoy reventado... Voy a echar una cabezadita hasta que lleguemos.
ビッグス 「スースー……ムニャムニャ……。({Barret}、いばってんじゃねえぞ……)」	Biggs “...snore...heebeebeeh eebee...snore... (Don't act so damn big, {Barret}...snooze...)”	Biggs —Zzzz... ({Barret}... No seas abusón...)
ウェッジ 「アバランチで名をあげていつか俺だって……っす！」	Wedge “Someday AVALANCHE's gonna be famous...and me, too!”	Wedge —¡Algún día, Avalancha será famosa! ¡Y yo también!
ウェッジ 「{Cloud}さんっ！！」	Wedge “{Cloud}!!”	Wedge —¡{Cloud}! Tengo un futuro brillante por delante, ¿verdad?
「俺にも明るい未来がまってるっすよね？」 - なにを期待してる？	“Don't ya think I got a bright future ahead of me?” - What do you have in mind?	Wedge —¿A que sí? - ¿Qué tienes pensado? - Espera sentadito.

- 無理だな	- Don't hold your breath	
ウェッジ 「俺、いままでずっと 人生ワキ役って感じで 生きてきたっすよ」	Wedge “All my life, I felt like nothin' but a sidekick.”	Wedge —Llevo toda la vida sintiéndome un flojo.
「でも、アバランチに はいて、星の生命を 救えばこんな俺でも… …いろいろとね」	“But, after joinin' AVALANCHE and tryin' to save the Planet, I feel like I can do lots of things.”	Wedge —Pero después de unirme a Avalancha, siento que soy capaz de mucho.
ウェッジ 「ああ、ひどいなあ、 {Cloud}さん。やっぱダ メっすかね、そうすか ね」	Wedge “Oh man, that's pretty harsh. {Cloud}. You really think I won't?”	Wedge —Jo, tío, eres frío como el acero. ¿En serio crees que no valgo para nada?
ウェッジ 「目がチカチカしたっ す。俺、暗いのだめっ す。苦手っす」	Wedge “I'm seein' stars. This sucks. I hate the dark.”	Wedge —Me duelen los ojos... Qué asco, odio la oscuridad.
	Last train out of Sector 8 Station. Last stop is Sector 7, Train Graveyard. Expected time of arrival is 12:23AM, Midgar Standard Time...	Tren del sector 8 en dirección al cementerio de trenes del sector 7. La hora programada de llegada es las 12:23, hora estándar de Midgar.
	“Huh? This is my house, so make yourselves at home.”	Sintecho —¿Eh? Esto es mi hogar, así que sentíos como en casa.
	“Please!! Don't bother the other passengers.”	Tripulante —No moleste al resto de pasajeros.
	“This is why I hate the last train. Hoo-boy...”	—Por esto odio coger el último tren. No veas...
	“You see the headlines in the Shinra Times?”	—¿Lees "La voz de Midgar"?
	“The terrorists that bombed the No. 1 Reactor are based somewhere in the slums.”	—Los terroristas que atentaron contra el reactor n.º 1 trabajan en alguna barriada.

	“...Blowing up a Reactor... they sure put some thought into this one.”	—Detonar un reactor... Seguro que tuvieron que planearlo muy bien.
	“They must have a real calculating leader. I wonder what they'll do next?”	—Deben de tener un líder frío y calculador. ¿Cuál será su siguiente movimiento?
ジェシー 「さ、{Cloud}！ こっちむいて」	Jessie “{Cloud}! Look over here.”	Jessie —¡{Cloud}! Mira esto.
ジェシー 「さ、はじめるわよ」	Jessie “Okay, it's about to start.”	Jessie —Venga, que va a empezar.
ジェシー 「これが魔晄都市ミッドガルの全景フレームモデルね」	Jessie “This is a complete model of the city of Midgar.”	Jessie —Lo que ves aquí es un modelo completo de la ciudad de Midgar.
「スケールはだいたい1／10000ってとこかな」	“It's about a 1/10000 scale.”	Jessie —La escala es de 1:10 000.
「上のプレートは、地上から約50M離れているの」	“The top plate is about 50 meters above ground.”	—La plataforma metálica se eleva a 50 m sobre el nivel del suelo.
「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」	“A main pillar supports the plate in the center, and there are other support pillar built in each section...”	Jessie —La plataforma se sostiene gracias a un pilar central y los pilares de cada sector.
「ヒソヒソ…… (爆破した壱番魔晄炉が北のはずれにあるの)」	“Psst...whisper...whisper... (The No. 1 Reactor we blew up was in the northern section.)”	Jessie (El reactor n.º 1, el que hemos destruido, estaba en el sector del norte.)
「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よ」	“Then there's No. 2, No. 3 all the way up to the No. 8 Reactor.”	Jessie —Luego están los reactores n.º 2, n.º 3 y así hasta el reactor n.º 8.

「それぞれの街には、名前もあつただけどミッドガルに住む人は誰も覚えちゃいないわ」	“The 8 Reactors provide Midgar with electricity.”	Jessie —Los ocho reactores de mako cubren la demanda de electricidad en Midgar.
「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」	“Each town used to have a name, but no one in Midgar remembers them.”	Jessie —Cada sector de la ciudad tenía un nombre, pero ya no queda nadie que los recuerde.
	“Instead of names, we refer to them by numbered sectors. That's how things turned out.”	Jessie —Ya no los llamamos por su nombre, ahora nos referimos a ellos con un número.
ジェシー 「ふう…、次はこれ！ほら、見て」	Jessie “Phew, look what's next! Look!”	Jessie —Uf... ¡Atento a lo que viene ahora! ¡Mira!
ジェシー 「私たちがいま乗ってる列車のルートがこれよ」	Jessie “This is the route this train is on.”	Jessie —Esta es la ruta que sigue el tren.
「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。」	“The route spirals around the main pillar.”	Jessie —Lo que hace es rodear el pilar principal.
いまは柱のちょうど真ん中あたりね」	“We should be coming around the center, right now.”	Jessie —Iremos por la mitad ahora mismo.
「各通過ポイントにはID検知エリアが設置されてるの」	“Each checkpoint has an ID sensor device.”	Jessie —Han establecido varios puntos de control de identificación de pasajeros.
「乗客すべての身分やなにかから全部！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」	“It checks the identities and backgrounds of each passenger on the train and is linked up to the central data bank at Shinra headquarters.”	Jessie —Toda la información se coteja con sus bases de datos.

「ひそひそ……(私たちはどう見たって不審人物だから二セのIDで通過してるの)」	“Whisper...whisper... (We definitely look suspicious, so we're using fake IDs.)”	Jessie (No te preocupes. Tenemos pinta sospechosa, así que he falsificado nuestros datos.)
7番街スラム駅	Sector 7 Station	Estación de la barriada del sector 7
{Barret} 「おう！！みんな、集まれ！！」	{Barret} “Yo!! Get over here, all'ya!!”	{Barret} —¡Eh, gente! ¡Venid para acá!
{Barret} 「今回の作戦は成功だ。だがな、気を抜くなよ」	{Barret} “This mission was a success. But don't get lazy now.”	{Barret} —La misión ha sido todo un éxito, pero no os podéis confiar.
「本番はこれからだ！あんな爆発でびびるな！」	“The hard part's still to come! Don't y'all be scared of that explosion!”	{Barret} —¡Aún queda la parte difícil! Que no os intimide una simple explosión.
{Barret} 「次はもっと派手にかますぞ！」	{Barret} “Cause the next one's gonna be bigger than that!”	{Barret} —¡Porque la próxima va a ser aun más grande!
{Barret} 「アジトに集合だ！！いくぞ！」	{Barret} “Meet back at the hideout!! Move out!”	{Barret} —Nos vemos en la base de operaciones. ¡Vamos!
{Barret} 「よう！{Cloud}さんよ！あんたも聞いとけ！」	{Barret} “Yo, {Cloud}! You lissen up!”	{Barret} —¡Eh, {Cloud}! ¡Escúchame!
{Barret} 「おう！！なにしてやがる！」	{Barret} “Yo! What're ya doin' now?”	{Barret} —¡Eh! ¿Qué narices estás haciendo?
「長い間、駅員をしますとね。いろんな人生の場面を目撃することになります」	“When you've been a train man as long as I have, you see a lot of people and a lot of lives.”	—Cuando llevas tanto tiempo trabajando en una estación, eres testigo de todo tipo de situaciones en la vida de la gente.

「出会い、別れ、よろこび、悲しみ……少々のことじゃおどろきません」	“People meeting, parting, joy, sadness... After a while, it doesn't even get to you anymore.”	—Reencuentros, despedidas, alegrías, tristezas... Después de tanto tiempo, ya ni siquiera me afectan ni me sorprenden.
「いつごろからですかね…。お客さんと私の間にね見えないレールを敷いてしまうんですよ」	“I wonder how long it's been... There's an invisible rail between me and the passengers.”	—Ya no sé cuánto tiempo ha pasado... pero tuve que poner una barrera emocional entre los clientes y yo.
「お客さんの人生には立ち入らないようにね。私なんぞは、ただの駅員。そういう生き方が楽なんですかね」	“I could never live their lives. I'm just a train man plain and simple. It's easier that way.”	—No me puedo meter en sus vidas, solo soy un empleado de la estación. Así se me hace menos complicado.
「それでもね、心のふみきりが痛むときはありましたよ」	“That's not to say that the crossing gate of my heart doesn't hurt now and again.”	—Aun así, no es tan fácil como parece. Hay veces en que la barrera se desmorona y los clientes consiguen que me emocione.
「戦争中のことでしたね。あのころは、つらい場面が多かったです…」	“Back during the war, I remember there was a lot of painful scenes then.”	—Sobre todo durante la guerra... Recuerdo muchos momentos difíciles de la gente de aquella época.
「いや、その話はまたの機会に……」	“But, that's a story for another day...”	—En fin... Ya te contaré algún drama de aquel entonces en otra ocasión.
「始発の出発時刻はミッドガル時05時04分になります」	“First train leaves Midgar at 05:04am.”	El primer tren sale de Midgar a las 05:04.
「今夜は帰さないよ」	“I'm not letting you go tonight.”	—Oye, guapa... Esta noche no vas a volver a casa.
「エエ！」	“Wow!”	—¡Pero bueno!
「ね、どっかで休んでいこう」	“Isn't there somewhere we could go to be alone?”	—¿No podemos ir a algún sitio para estar a solas?

「でも、このあたり列車基地しかないし。オバケでるっていうし」	“There's only the train graveyard around here. And they say there's ghosts around too!”	—Solo nos pilla cerca el cementerio de trenes. ¡Pero dicen que pululan fantasmas por ahí!
「……しまった」	“...damn.”	—Jo...
「え？」	“What?”	—¿Qué?
「ね、もっとそばにおいでよ」	“Hey, come over here.”	—Ven, anda... Acércate más.
「だって……」	“But people will...”	—Pero nos va a ver la gente...
「いいだろ？」	“Who cares?”	—Ay, ¿qué más da?
「でも……そこの変な人」	“But... There's a weirdo over there.”	—Es que... nos está mirando un tío raro.
「ん？」	“Huh?”	—¿Eh?
「きみ、ずいぶんどうどうとしてるね」	“Say, you're pretty gutsy.”	—Oye, tú. ¿De qué te sorprendes tanto? ¿Eh?
「のぞきはえんりよしてくれないかな？」	“Why don't you go snoop somewhere else, Romeo?”	—¿Te importaría pirarte de aquí y dejar de mirarnos?
「僕、もうたえられない」	“I've had it!”	—No aguanto más...
「いいわ……わたしもよ」	“Me too.”	—Ni yo...
「はじめてだね。意見があったの……」	“You know this is the first time we've ever agreed on something.”	—Es la primera vez que nos ponemos de acuerdo...
「ええ……」	“Yes...”	—Pues sí...
「それじゃ……」	“Well then, shall we?”	—Bueno, entonces...
「グウグウ……」	“urggh...”	—Zzzz...
「スウスウ……」	“...huff...wheez”	—Zzzz...
	“Hey now!! Oops!!”	—¡Ay! ¡Oye, qué susto!
	“What on earth are you doing? Just butt out...geez!”	—¿Se puede saber qué haces? ¡Fuera de aquí, hombre!
	“Huh? You came to see it, too?”	—¿Eh? ¿Tu también has venido a verlo?
	“There was a bombing on top. If this pillar should come down,	—Han reventado la parte de arriba. Como se venga abajo el pilar,

	everyone in the slums is dust..."	la barriada va a quedar hecha polvo...
	"Well, there's no point in worryin' about that."	—Pero bueno, tampoco tiene mucho sentido preocuparse por eso ahora.
	"Hey!! Check it out! It's huge, ain't it?"	—Eh, ¡mira! Es enorme, ¿a que sí?
	"Hey... This is a strange and wonderful place."	—No veas... Es un sitio extraño, pero impresiona verlo.
	"This is my place, but you can come here when you want. See ya, bro!"	—Es mi rinconcito, pero siéntete libre de venir cuando quieras. Venga, ¡nos vemos, tío!
{Barret} 「おい、{Cloud}! こっちだ！」	{Barret} "Yo, {Cloud}! Over here, now!"	{Barret} ¡Eh, {Cloud}! ¡Ven para acá ya!
	"Ah...eh...uhm. Excuse me. You cannot pass without the proper clearance."	Recluta novato —Oiga... Lo siento, pero el acceso a esta área está prohibido.
	"Did I do good this time?"	Recluta novato —¿Lo he hecho bien, señor?
	"You gotta be tougher!"	Subteniente —¡Demasiado amable!
	"But, uh, I..."	Recluta novato —¡De acuerdo, señor!
	"W, wow! You're great!!"	Recluta novato —¡Madre mía! ¡Se le da de maravilla, señor!
	"Damn right!! Don't waste time talkin's what I always say!"	Subteniente —¡Pues claro! Siempre digo lo mismo: no hay que malgastar saliva.
	"What the hell do you want? You know who I am?"	Subteniente —¿Qué leches quieres? ¿Sabes quién soy yo?
	"You can't pass. I got the miserable job of keepin' scum like you from trying to sneak in here."	Subteniente —¡Está prohibido entrar! Mi trabajo es evitar que los desgraciados consigan colarse.
	"You know, I got some tickets to 'Loveless', do you want to go?"	Recluta novato —Tengo entradas para "Loveless". ¿Quiere venir conmigo?

	“What're you, retarded? Midgar's under martial law now!”	Subteniente —¿Tú eres tonto o qué te pasa? ¡Hay ley marcial en Midgar!
「ねえ、ねえ、知ってる？」 - 興味ないね - 知らないよ	“Did you hear?” - Don't care - No, what?	—¿Sabes qué? - Déjame. - ¿Qué?
「ニュースの速報が入ったのよ。上で爆弾テロがあったっていうじゃない。それも、魔晄炉の爆発！！」	“There's a news update. They say that there was a terrorist explosion up above, and that this time it was a Mako Reactor!!”	—Hay noticias de última hora. Han dicho que ha habido un atentado terrorista arriba. ¡Han destrozado un reactor de mako!
「これがどんなに大変なことかわかる？」 - 興味ないね - わからないよ	“You know what this means?” - Don't care - No, what?	—¿Sabes lo que significa esto? - Me da igual. - No, ¿qué pasa?
「事情通の私にいわせればね」	“Ya see, I keep on top of these things, an' if ya ask me...”	—Pues mira, la verdad es que estoy al tanto de este tipo de cosas, y según tengo entendido...
「ミッドガルの電力がマヒしちゃったらコンピューターとか信号とかいろいろ止まっちゃうじゃない」	“if you knock out Midgar's power, then all of its computers and signals are going to be knocked out, too.”	—Si se va la luz en Midgar, los ordenadores, las señales y todo eso también dejan de funcionar.
「経ざいの損失は、ん～～10億ギルはくだらないし」	“Financially there must've been about a billion gil worth of damage.”	—Los daños habrán conllevado más de mil millones de guiles de pérdidas financieras.
「それに！！たくさんの罪なき人々が死んだと思うのよ」	“An' that ain't all!! A lotta innocent people got killed, too!”	—¡Además, por si fuera poco, creo que también ha muerto mucha gente inocente!
「爆破が真夜中だったから、まだいいわ。眠ってた人はそのまま目が覚めないだけね」	“If the explosion had been in the middle of the night, that woulda been one thing. At least the people coulda gone in their sleep.”	—Menos mal que el atentado fue en plena noche. Me imagino que la gente que estaba dormida simplemente no se despertará...

「とにかく、魔晄炉の爆発でミッドガルは大混乱らしいの」	“This Mako explosion has really sent Midgar into a fit.”	—Dicen que la explosión ha desatado el caos en Midgar.
「あ、そ！」	“Oh, well excuse ME!”	—Vale, vale, disculpa.
「爆発！！爆発！！スゲー！アバランチ、かっくいー！」	“Explosions! Explosions! Oh Man! AVALANCHE is so cool!”	—¡Toma explosión! ¡Buum! ¡Qué guay! ¡Avalancha mola mucho!
「まったくよお！！今夜はどうなってんだかよ！！」	“Oh &#\$@!! What the hell's wrong tonight!!”	—¡La madre que me traje! ¡Yo ya no sé qué narices está pasando esta noche!
「さっきまでずいぶん長く停電してたからみようだと思ってたらよ」	“I thought that long blackout was strange.”	—Ya decía yo que era raro que se fuera la luz durante tanto tiempo hace un rato.
「上で、魔晄炉爆破テロがおきたっていうじゃねえか」	“They say a Mako Reactor was destroyed above.”	—Dicen que han reventado un reactor de mako allí arriba.
「酒かっくらいながら、ニュースを見てりゃよ。」	“I was jes sittin' here drinkin', watchin' the news by myself.”	—Yo me estaba tomando algo tranquilamente mientras veía las noticias.
突然、店を追い出される。たまんねえよなあ！！」	“'n' all of a sudden I get kicked outta the &*\$ store. What's up with that!?”	—Y de repente cogen y me echan del bar. ¡No hay derecho! ¡Esto es insoportable ya!
「酒、飲みかけだったのによ。あっ、かんじょうもまだだ…」	“I wasn't even done with my drink. I didn't even pay my bill...”	—Todavía no me había terminado lo que había pedido. No he pagado ni la cuenta...
「ウウ……よっぱらっちゃった。手作りカクテル、おいしいんだもんなあ。きついんだもんなあ」	“Woo...ah geez, I'm blitzed. I jes love them homemade cocktails. But they sure do creep up on ya.”	—Uuuuh... Bua, voy muy piripi. Los cócteles caseros son lo mejor, pero siempre acaban pegando fuerte.

「開けないよ！！帰ってちょうだい」	“I'm not opening up. Go away!!”	—No pienso abrir la puerta. ¡Fuera de aquí!
『今日は閉店いたしました。またのご来店をおまちしております』	“We're closed today. Come back tomorrow.”	"Hoy ya hemos cerrado. ¡Vuelva mañana!"
{Cloud} 「きたない字だな。おまけに、いたずら書きだらけだ」	{Cloud} “What crappy handwriting. And look at all this graffiti!”	{Cloud} —Qué mala letra. Parece un garabato.
7番街・武器屋1階	Sector 7 Weapon Shop	Tienda de armas del sector 7
「んっ！！おい、客！！」	“He, HEY! Waitaminit you!!”	Armero —¡Eh, tú! ¡Óyeme una cosa!
「買わねえとどんなめにあうか……」	“You can't just walk outta here without buyin' somethin'!”	Armero —Más te vale no salir de aquí sin comprar algo.
想像してみりゃ、わかるよな」	“Might be unhealthy fer ya, if ya know what I mean.”	Armero —Dicen que es malo para la salud. No sé si me entiendes.
「よう！！なんだ、おまえ？」	“Hey!! What the-- YOU!?”	—¡Eh! ¿Qué pasa, tío?
「俺に話しかけるってことは、しろうとだな？」	“Anyone talking to me must be a novice.”	—Si me hablas, será porque eres nuevo.
- 素人だ。 - 俺は元ソルジャーの{Cloud}だ。	- Yep, that's me - I used to be in SOLDIER, the name's {Cloud}	- Sí, soy un aficionado. - Formé parte de Soldado. Me llamo {Cloud}.
{Cloud} 「それがどうした。誰だって最初は素人だろ」	{Cloud} “So what. Everyone's gotta start sometime.”	{Cloud} —¿Y qué? Nadie nace enseñado.
{Cloud} 「俺は元ソルジャーの{Cloud}だ。おまえに用などない」	{Cloud} “The name's {Cloud}. Used to be with SOLDIER, I got no business with you.”	{Cloud} —Soy {Cloud}. No vas a enseñar nada a un ex-Soldado.

「フン！！おまえの名前なんて聞いてねえよ」	“Hmmp!! Well, I never heard of ya!”	—¡Bah! Pues no me suena tu nombre.
「素人のくせにいばるんじゃねえ。親切な俺様がこんせつていねいに教えてやるぜ！」	“Don't act so big, amateur. Seein' as how I'm such a warm hearted guy, I'll show ya the ropes.”	—No seas tan engreído, principiante. Soy un tío amable, así que no tengo problema en enseñarte todo lo que necesites saber.
「明日の朝に顔あらってでなおしてきな。俺様だって準備が必要だからな」	“You come back here tomorrow. I got some things I gots ta do.”	—Prepárate y vente por aquí mañana, que ahora mismo tengo muchas cosas que hacer.
「てへへ…一晩じゃ、おぼえきれんぜ。おう！素人！！」	“Heh heh...He'll forget about it. OH, you!!”	—Je, je... Todo no se puede aprender en una sola noche. Eh, ¡novato!
悪いが、二階のあいぼうから教わってくれ」	Get my friend on the second floor to teach ya.	—Lo siento, no puedo atenderte. Va a tener que ayudarte mi compañero de arriba.
「チッ！！おっさん、しけたツラしてんな。もしかして、つかれてんじゃないの？」	“You dried up old geez. You tired?”	—Madre mía, qué cara tan larga, hombre. ¿Qué te pasa? ¿Estás cansado?
「家の3階で休ませてあげてもいいけど…」	“Why don't you rest up on the third floor of my house?”	—No me importaría dejarte descansar en el tercer piso...
「それにはひとつ条件があるぜ」	“There's just one condition.”	—Pero con una condición.
「このオレにこづかいくれるならな」 - 1ギル - 10ギル - あげない	“You gotta give me some cash.” - 1 gil - 10 gil - nothin'	—Tienes que pagarme algo. - Te doy un guil. - Te doy diez guiles. - Paso.
「チッ！！おっさん。この話はなかったことにしてくれ」	“Damn, man!! Just forget about it!”	—¡Venga ya, hombre! Más agarrado que una vieja en moto. Olvídate, anda.

「しめしめ……」	“Oh man, oh man...”	—Vaya, hombre... ¿No te da vergüenza? Menos mal que me has dado lástima.
「いいぜ、部屋は自由に使ってくれ」	“Go ahead 'n' help yourself to the room.”	—En fin... No te preocupes. Siéntete libre de utilizar la habitación.
「そりゃ、ドケチってやつだぜ。おっさん」	“Cheap %#*^...”	—Vaya rata... Eres de puño cerrado, ¿eh?
「おっさん、やきがまわったな。オレよりびんぼうじゃねえか」	“Geez, dude, you're really old. You sure you ain't poorer than me?”	—No me lo puedo creer, hombre. ¿De verdad estás más pobre que yo?
「すきなベッドで休んでいきな。いい夢見なよな、おっさん」	“Use whatever bed you want. Sleep tight, old guy.”	—Venga, sube y échate en la cama que quieras. Que descanses, hombre.
初心者の館	Beginner's Hall	Sala para principiantes
「ん………！！なんだ、てめえは？ここは部外者立ち入り禁止だぞ」	“Unn!! Who the hell are you!? No unauthorized access.”	—¡Eh! ¿Qué haces? ¡El acceso a esta área está restringido!
「あんたも、知ってるか？」 - また、その話か - ……………。	“Do you know about what's been going on?” - What, that again? - ...	—¿Te has enterado de lo que ha pasado? - Otra vez lo mismo... - ...
「そうか、もう聞きあきちまったか…。ひさしぶりのでかいニュースだからよ。先行きが、気になるよな」	“You must be sick of hearing it... But it's been so long since there was any real news here.”	—Seguro que estás harto de oírlo... pero hace mucho tiempo que no se oye ninguna noticia importante por aquí.
「なんでもよう……」	“You're worried where it's all heading, right?”	—Estoy ansioso por saber qué va a pasar.
アバランチとかいうテロ集団が壱番魔晄炉を爆破したって話だ」	“Everyone's in a buzz 'bout that terrorist group AVALANCHE blowin' up the Sector 1 Mako Reactor.”	—La gente no para de hablar de Avalancha, un grupo terrorista que ha explotado el reactor de mako n.º 1.
「おもてむきは、反神羅がどうしたとかって」	“On the surface they say they're an anti-Shinra group, but in reality...”	—Dicen que son un grupo anti-Shinra, pero

声明がでてるらしいがよ。真相はな……」		la gente cree que en realidad...
「無差別大量殺人が目的だってうわささ」	“they say they're just out to kill as many people as they can.”	lo que quieren es asesinar indiscriminadamente a cuanta más gente, mejor.
「まあ、今日は特別だ。ここだけの話。いいニュースがあったからな」	“Since today's special, I'm gonna let you in on a juicy bit of news. But you gotta keep it to yourself.”	—Bueno, como hoy es un día especial, te voy a contar una noticia jugosa. Pero que quede entre tú y yo, ¿eh?
「ガハハハ！！」	“Haaa, haaa, haaa!!”	—¡Ja, ja, ja, ja!
「笑わせてくれるじゃねえか！？上でゴタゴタやってくれりゃよ。武器屋としては大助かりってやつよ」	“That's a good one, ain't it!? While they're bustin' things up on top, the only ones makin' out good are us weapon stores!”	—¡Qué bueno! Que sigan reventando cosas ahí arriba, que a los armeros nos viene de lujo.
「この在庫の山もはけちまえばいいがな」	“Now, if we can just get rid of this back stock, we'll be doin' OK.”	—A ver si nos sirve para deshacernos de algunos suministros que nos sobran.
「オレの仕事わかります？わかんねえだろ～な」	“You know what I do? I'll bet you don't.”	—¿Sabes lo que hago? No lo sabes, ¿a que no?
「明日になれば、わかりますからまた来てくださいね」	“You come here tomorrow and I'll tell you.”	—Pásate por aquí mañana y lo verás.
「はあ～スラムじゃ、まともな仕事にありつけやしない」	“Ahh, there just ain't no good jobs here in the slums.”	—Ay... Es imposible conseguir un trabajo digno en la barriada.
「上の街にいきたいなあ」	“I wanna go to the upper world.”	—Ojalá pudiera ir a la ciudad de arriba...
「ただで休めるほどスラムの街はあまくはないぜ」	“This is a slum, so don't think you can stay for free.”	—No creas que te vas a quedar a dormir gratis solo por estar en una barriada.
「どうすんだい？」	“What are you going to do?”	—¿Qué vas a hacer?

「ベッドを見たら眠くなってきただろ」 - 10ギル - 休まない	“Doesn't just seeing the bed make you sleepy?” - 10 gil - no way	—¿No te ha entrado sueño solo de ver las camas? - Te doy diez guiles. - Paso.
「強情だな！もうっ！休めるときに休む」	“Tough guy, huh!? You'd better sleep when you can.”	—Qué cabezón, ¿no? Pues a ver dónde duermes.
「セーブできるときにセーブする」	“You'd better save when you can.”	—Más te vale empezar a ahorrar.
「これがタフに生きてく基本だぜ！おっさん、覚えときな」	“That's the trick to being tough. Remember that, old dude.”	—Es la clave para vivir una vida digna, hombre. Recuerda estas palabras.
「いい夢見なよな、おっさん」	“Sweet dreams, pops.”	—Que sueñes bonito.
「おっさん、苦労してんだな。金もってないじゃないか！」	“Rough times, huh pop? Not a dime on you?”	—Estás tieso, ¿eh? ¿No llevas ni un gil?
{Cloud} 「フウツ……」	{Cloud} “Hoo…”	{CLOUD} —Buaaaa…
「異常なし！！ただいま、スパイ中！」	“All's quiet!! Shh, I'm spying now!”	—¡Todo despejado! Necesito silencio, ¡estoy espiando!
「ああ！！なんか、できてきました！！報告～！！報告～！！」	“OH!! There's something!! DANGER!! ALERT!!”	—¡Ah! ¡Hay algo! ¡Cuidado! ¡Peligro!
「あなた、知ってる？」 - なにを…… - 興味ない	“Did you hear?” - 'Bout what? - Don't care	—¿Lo sabes? - ¿El qué? - Me da igual.
「あの{Tifa}ちゃんのお店のことよ。『セブンスヘブン』って酒場」	“About that little girl named {Tifa} and that bar called '7th Heaven'.”	—Lo de esa muchacha, {Tifa}. Tiene un bar que se llama "El Séptimo Cielo”.
「私は事情通のうえに、おせっかいだから	“I'm not only informed, I'm kinda nosey too. Anyhow, I got the scoop.”	—Estoy bien informada y soy un poco maruja, así que sé algunas

いろいろ知ってるのよね」		cositas. Vaya, que tengo algún cotilleo.
「聞きたいでしょ？」 - すごく聞きたい - 興味ない	“You wanna hear?” - You bet! - Don't care	—Seguro que te quieres enterar, ¿a que sí? - ¡Ya ves! - No me interesa.
「あの酒場の名物 {Barret}と手下の3人。ときどき、こうなのよ」	“That {Barret} and three of his henchmen are like this sometimes.”	—A veces, ese tal {Barret} y sus tres secuaces hacen cosas como esas en el bar.
「突然、お客を追い出してゴチャゴチャやってるの。なんか、あやしいのよ。火薬のにおいとかするのよね」	“Suddenly, they throw out a customer and start talking trash to him. It's strange, if you ask me. And that place always smells like gun powder.”	—Montan un follón y echan a los clientes así, de repente. No me digas que no es sospechoso... Encima siempre huele como a pólvora.
「危ないわ。きっと、いけないことをしてるにちがいないわ」	“It's dangerous, I tell you. They must be doing terrible things in there.”	—Tienen pinta de ser gente peligrosa. Seguro que hacen cosas horribles ahí dentro.
「あ、そ！あなたってクールなのね」	“Oh really? Well, aren't you a cool one!”	—¿Sí o qué? Tienes que ser el más guay, ¿no?
「この家にはテレビがあんだけどよ。ケチなおばさんがいれてくねえのさ。まあ、見てろって」	“There's a TV in there, but my cheap aunt won't let me in the house. Look for yourself.”	—Hay una tele ahí dentro, pero las ratas esas no me dejan entrar. Compruébalo tú mismo.
「そういえばよ。この7番街スラムにも街頭テレビがあったんだけどよ」	“Now that you mention it, there used to be an outside TV monitor here in the slums.”	—Hablando de teles, antes había una pantalla callejera aquí, en la barriada del sector 7.
「そいつをぶっこわしたのがあの{Barret}さ」	“But that {Barret}, busted it up.”	—Pero {Barret} tuvo que coserla a balazos.
「ガンガンガンガンガンガン！！って、例の	“Shot it up with that weird machine gun hand of his. Blam, blam, blam.”	—Cogió con la ametralladora del brazo esa que lleva y empezó "ra-ta-ta-ta-tá".

腕ガンでいきなりだ ぜ！」		
「あんときは、たしか プレジデント神羅が出 演してたな」	“I think it was when President Shinra was on.”	—Creo que fue cuando salió el presidente Shinra en aquel programa.
「今日のニュースでも プレジデント神羅が出 るだろうからよ」	“He was on again this morning, too, you know.”	—Más le vale a {Tifa} tener cuidado con la tele de su bar.
「こりゃ、{Tifa}ちゃん のお店のテレビもやば いかもな」	“{Tifa} better watch out for her TV.”	—Porque hoy seguramente salga el presidente Shinra en las noticias...
「ハイ！！ あけてく れってんだよ！ ベイビ ー！！」	“Hey!! Open up! C'mon baby!!”	—¡Oye! ¡Abre la puerta, cariño! ¡Hazme el favor!
「俺だよ！ ジョニーだ よ！ かあちゃ～ ん！！」	“It's me! Johnny! Mom!!”	Johnny —¡Que soy yo, Johnny! ¡Mamá!
「おい！！ ちょっとま てよ！！」	“SHHH!! Wait a minute!!”	—¡Calla! ¡Un momento!
{Barret} 「よし！ 先に入って ろ」	{Barret} “OK! Go on ahead.”	{Barret} —Venga, pasa tú primero.
{Barret} 「へへ……」	{Barret} “Heh heh...”	{Barret} —Je, je...
「幼なじみにはやく会 いてえか？」 - 幼なじみ？ - そこ、どいてく れ	“You wanna meet your little baby?” - Little baby? - Out of my way!	—¿Tienes ganas de estar con tu niña? - ¿Mi niña? - Quita de en medio.
{Barret} 「ヘッ！ まあ、落ちつ けよ」	{Barret} “Heh! Jus' calm down.”	{Barret} —¡Je! No te lo tomes tan en serio. Cálmate, hombre.

「街のやつらにあやしまれるとまずいからな…」	“Can't have people suspectin' us.”	{Barret} —No quiero que nadie sospeche de nuestro grupo.
{Barret} 「ヘッ！！とぼけちゃってよ」	{Barret} “Hey! Don't act like you don't know what I mean!”	{Barret} —¡Ja, ja, ja, ja! No te hagas el tonto, chaval.
「いいのかねえ…」	“I'm tellin' you…”	{Barret} —¿Estará bien…?
{Barret} 「よう！！ {Cloud}！！チョコチョコ口すんじゃねえ！！」	{Barret} “You! {Cloud}!! Get off your slow-movin' ass!!”	{Barret} —¡Eh, {Cloud}! ¡Tira para adentro ya de una vez!
セブンスヘブン	7th Heaven	El Séptimo Cielo
「とうちゃん！！」	“Papa!!”	—¡Papi!
「ほら、マリン！ {Cloud}におかえりなさいは？」	“Marlene! Aren't you going to say anything to {Cloud}?”	—¡Marlene! ¿No le vas a decir nada a {Cloud}?
「おかえりなさい、 {Cloud}。作戦はうまくいったみたいね」	“Welcome home, {Cloud}. Looks like everything went well.”	—Bienvenido, {Cloud}. Parece que la misión ha sido todo un éxito.
「{Barret}とはケンカしなかった？」 - やっちゃった - ガマンした	“Did you fight with {Barret}?” - Yeah - Not this time	—¿Qué tal con {Barret}? - Nos hemos peleado. - Bueno, bien.
「やっぱり？」	“I should have known.”	—Me lo tendría que haber imaginado.
「{Barret}はあんな人だし{Cloud}は子供のころからケンカばかりしてたしね」	“He's always pushing people around, and you've always been in fights ever since you were little.”	—Barret siempre está igual, y tú siempre te metías en peleas cuando eras pequeño.
「……ちょっと、心配だったんだ」	“I was worried.”	—Estaba un poco preocupada.
「ふ～ん。{Cloud}もおとなになったのね。」	“Hmm. You've grown up.”	—Mmmm… Vaya, {Cloud}, parece que has madurado bastante, ¿eh?

子供のころは、すぐケンカだったのに」	“When you were little you used to get into fights at the drop of a hat.”	—Cuando eras pequeño, siempre te metías en peleas a la mínima.
{Tifa} 「あら？お花なんてめずらしいわね」	{Tifa} “Flowers? How nice...”	{Tifa} —¿Una flor? ¡Qué bonita! ¿De dónde la has sacado?
「スラムじゃ、めったにさかないのよ」	“You almost never see them here in the slums.”	{Tifa} —Con lo raro que es verlas aquí, en la barriada...
{Tifa} 「でも……」	{Tifa} “But...”	{Tifa} —Pero...
「プレゼントに、お花なんて{Cloud}、そうなんだ～」	“A flower for me? Oh {Cloud}, you shouldn't have...”	{Tifa} —Una flor es un regalo precioso... Ay, {CLOUD}, no hacía falta...
{Cloud} 「そんなんじゃないさ」 - {Tifa}、あげる - マリン、あげる	{Cloud} “...” - Give it to {Tifa} Give it to Marlene	{Cloud} —... - Toma, {Tifa}. - Era para Marlene.
{Tifa} 「ありがとう、{Cloud}。ん～、いいかおり！」	{Tifa} “Thank you, {Cloud}. It smells wonderful.”	{Tifa} —Gracias, {Cloud}. Mmmm, ¡qué bien huele!
「お店を花でいっぱいにしちゃおうかな」	“Maybe I should fill the store with flowers.”	{Tifa} —¡Podría llenar el bar de flores!
{Tifa} 「よかった、みんな、無事で」	{Tifa} “I'm so glad everyone's safe.”	{Tifa} —Menos mal que está todo el mundo bien...
{Tifa} 「{Cloud}、ごめんね。マリン、てれちゃってるみたい」	{Tifa} “Sorry, {Cloud}. Marlene seems a little shy.”	{Tifa} —Lo siento, {Cloud}. Marlene es un poco tímida.
マリン 「……………」	Marlene “...”	Marlene —...

ビッグス 「ああ～！！仕事の後の一杯はこたえらんねえなあ」	Biggs “Aaah!! Nothin' like that first drink after a job.”	Biggs —¡Ah! Tomarse algo después de un trabajo es lo mejor que hay.
「ヒック！！」	Biggs “Hic!!”	Biggs —¡Hip!
「{Cloud}さんも、おひとつどうですか？」 - いらないな - そうだな、もらおうか	“Why don't you have one too?” - No - Yeah, why not?	—¿Tú no tomas nada? - No me apetece. - Venga, solo una.
「おっ！！いい心がけじゃねえか！！」	Biggs “Oh!! That's more like it!!”	Biggs —¡Toma! ¡Así me gusta!
「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！」	“Even if you were with SOLDIER, you're still a rookie here. So you'd better listen to whatever I tell ya!”	Biggs —Aunque seas ex-Soldado, aquí eres nuevo. ¡Más te vale hacernos caso!
「なに～！！おれさまの酒がのめないってかあ？」	“What!? You tellin' me you're too good to drink with me?”	Biggs —¿Qué pasa? ¿Eres demasiado guay como para tomarte algo conmigo?
「元ソルジャーだからってお高くとまってんじゃねえぞ！」	“Don't act big-headed jus' because you were in SOLDIER!”	Biggs —¡No te lo tengas tan creído solo por haber estado en Soldado!
ビックス 「ウィッ……！！」	Biggs “Hic!!”	Biggs —¡Hip!
「あつ……{Barret}にはないしょだぞお」	“Oh... don't tell {Barret} what I jus' said.”	Biggs —Uy... Pero si {Barret} aún no te ha admitido en Avalancha.
ウェッジ 「あ、{Cloud}さん！」	Wedge “Oh, {Cloud}!”	Wedge —¡Eh, {Cloud}!
「{Tifa}ちゃんの料理っておいしいすねえ。パクパク……」	“{Tifa} really knows how to cook. Mmm...”	Wedge —{Tifa} cocina de maravilla, ¿a que sí? ¡Mmmm!

<p>「でも、聞いてくれます？」</p> <ul style="list-style-type: none"> - なにを - お前の話なんて興味ないね 	<p>“Anyway, let me tell you somethin'.”</p> <ul style="list-style-type: none"> - About what? - I'm not interested in your stories 	<p>—¿Quieres que te cuente una cosa? - ¿El qué? - No me interesa.</p>
<p>「{Tifa}ちゃんっていつも俺に、料理の味見させるっすよ」</p>	<p>“{Tifa} always lets me taste her cooking.”</p>	<p>Wedge —{Tifa} siempre me deja probar sus platos.</p>
<p>「おかげでほら、俺、こんなまるっこくなっちゃって」</p>	<p>“And look at me now, I'm roly-polly.”</p>	<p>Wedge —¡Ya ves lo redondo que estoy gracias a ella!</p>
<p>「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ょうしてるんですけどね」</p>	<p>“Don't know whether I should be happy or sad. But it's the good food and drinks that make this shop famous.”</p>	<p>Wedge —El restaurante tiene buena fama por la comida y la bebida, así que le va bien.</p>
<p>「{Cloud}さん……。……。いや、なんでもないっす」</p>	<p>“Oh well... forget it then.”</p>	<p>Wedge —{Cloud}... Da igual, no era nada.</p>
<p>ジェシー 「う♥か♥つ♥……。なんだか、ドキドキしてる」</p>	<p>Jessie “Hey Wedge, you're getting all excited.”</p>	<p>Jessie —Ay... Ya me estoy empezando a poner nerviosa.</p>
<p>「なぜなの…？」</p>	<p>“Stop making such a mess!”</p>	<p>Jessie —¡Me va el corazón a mil! ¿Por qué...?</p>
<p>マリン 「とうちゃん、おかえり！」</p>	<p>Marlene “Papa, welcome home!”</p>	<p>Marlene —Papi, ¡has vuelto! ¡Bienvenido!</p>
<p>{Tifa} 「{Barret}、ごくろうさま」</p>	<p>{Tifa} “You all right, {Barret}?”</p>	<p>{Tifa} —¿Qué tal, {Barret}?</p>
<p>{Barret} 「おう！！」</p>	<p>{Barret} “Great!!”</p>	<p>{Barret} —¡Muy bien! Ha sido un éxito.</p>
<p>{Barret}</p>	<p>{Barret}</p>	<p>{Barret}</p>

「おめえら！！会議をはじめっぞ！！」	“Get in here, fools!! We're startin' the meetin'!!”	—¡Nos vemos abajo, gente! ¡Empieza la reunión!
{Barret} 「ん？どうしたんだ、その花は？」	{Barret} “Huh? Where'd you get that flower?”	{Barret} —¡Anda! ¿De dónde has sacado esa flor?
マリ 「……{Cloud}にもらったの」	Marlene “{Cloud} gave it to me.”	Marlene —Me la ha dado {Cloud}.
{Barret} 「そうか……」	{Barret} “Oh...”	{Barret} —Anda...
{Barret} 「マリ、ありがとうは言ったのか？」	{Barret} “Did you thank him?”	{Barret} —¿Le has dado las gracias, Marlene?
マリ 「……」	“...”	Marlene —...
マリ 「お花、ありがとうね、{Cloud}」	Marlene “Thank you, {Cloud}.”	Marlene —Gracias, {CLOUD}.
「ちゃんとお世話するからね」	“We'll take care of you.”	Marlene —La cuidaré bien.
{Tifa} 「{Cloud}……こっちに来て」	{Tifa} “{Cloud}... come over here.”	{Tifa} —{Cloud}... Acércate, anda.
{Tifa} 「どうぞ、すわって」	{Tifa} “Sit down.”	{TIFA} —Siéntate.
{Tifa} 「ねえ……」	{Tifa} “How about...”	{Tifa} —¿Quieres tomar algo?
「何かのむ？」 - いまはそんな気分じゃないな - キツイの、くれないか	“...something to drink?” - I don't feel like it - Give me something hard	—Venga, ¿qué te pongo? - No me apetece nada. - Algo fuerte y amargo.
{Tifa} 「も～う！！」	{Tifa} “OHH!!”	{Tifa} —¡Joooo!

「私だってちゃんとお酒ぐらいつくれるようになったのよ」	“I can make a drink just as good as anyone else.”	{Tifa} —Pues que sepas que he aprendido a preparar mis propios cócteles.
「お客さんだって、{Tifa}ちゃんのつくるお酒はおいしいよっていつてくれるんだから！」	“Everyone says my drinks taste the best!”	{Tifa} —¡Hasta los clientes dicen que son los mejores!
{Tifa} 「まってて。いまつくるから」	{Tifa} “Just a minute. I'll make one for you.”	{Tifa} —Dame un momento. Te lo sirvo enseguida.
{Tifa} 「なんだか、ほっとしちゃった。{Cloud}が無事もどってきて」	{Tifa} “You know, I'm relieved you made it back safely.”	{Tifa} —Es un alivio que hayas vuelto sano y salvo.
{Cloud} 「急にどうした？あのでいどの仕事、なんでもないさ」	{Cloud} “What's with you all of a sudden? That job wasn't even tough.”	{Cloud} —¿Por qué lo dices? Este trabajo no era para tanto.
{Tifa} 「そうね……」	{TIFA} “I guess not...”	{Tifa} —Supongo que tienes razón...
{Tifa} 「{Cloud}、ソルジャーになったんだもんね」	“You were in SOLDIER.”	{Tifa} —{Cloud}, estuviste en Soldado.
{Tifa} 「……今回の報酬なんだけど{Barret}からもらってね」	{TIFA} “Make sure you get your pay from {Barret}.”	{Tifa} —Pídele la paga a {Barret}.
{Cloud} 「そうするよ。報酬をもらえば、また、お別れだな」	{Cloud} “Don't worry. Once I get that money, I'm outta here.”	{Cloud} —No te preocupes. En cuanto tenga el dinero, me largo.

{Tifa} 「ねえ、{Cloud}。気分はどう？」	{Tifa} “{Cloud}. Are you feeling all right?”	{Tifa} —Oye, {Cloud}. ¿Cómo te encuentras?
{Cloud} 「……ふつうさ。どうしてそんなことを聞く？」	{Cloud} “...Yeah... Why?”	{Cloud} —Pues... normal. ¿Por qué?
{Tifa} 「ううん、なんでもない。ただ、つかれてないのかなって…」	{Tifa} “No reason. You just look a little tired I guess.”	{Tifa} —No, por nada. Es que igual estabas cansado.
「みんなのところに行ってあげて」	{Tifa} “You'd better go down below.”	{Tifa} —¿Por qué no bajas a ver cómo está el resto?
アバランチアジト	AVALANCHE Hideout	Base de operaciones de Avalancha
ウェッジ 「もしかして、俺、カタマってます？」 - ああ…… - いや……	Wedge “You think I'm a little too uptight?” - Yeah... - No...	Wedge —¿Se me nota tenso? - Un poco... - Qué va.
「次の作戦は、五番魔晄炉爆破！！俺、緊張しちまって、ガチガチなんすよ」	“The next mission will be to blow up the Sector 5 Reactor.”	Wedge — Qué nervios... En la próxima misión volaremos el reactor de mako n.º 5.
「{Cloud}さんは、さすがですね～。ぜんぜん緊張とかしないですよ？」	“{Cloud}, you're great! Don't you ever get nervous?”	Wedge —{Cloud}, nunca te pones nervioso, ¿verdad? ¡Eres el mejor!
「もしかして何も感じないとか？エヘヘ…そんなわけないっすよね」	“Or are you like, impervious to feelings? Naw, that couldn't be it.”	Wedge —¿Acaso eres completamente apático? ¡Ja, ja, ja, ja! Eso es imposible.
「いや～、いいっすよ。気を使ってくれなくても。俺、体に似合	“Well, that's OK. Don't worry about me. I don't look like it, but I'm a coward at heart.”	Wedge — Bueno, no te preocupes por mí. A

わず、小心者っすから」		pesar de mi tamaño, soy un miedica.
ジェシー 「うかつ……」	Jessie “Oops...”	Jessie —Uf...
「見てよ、このニュース……。こんなに爆発してる」	“Hey, look at the news... What a blast.”	Jessie —¿Has visto las noticias? Vaya explosión.
「やっぱり、私の爆弾のせい？でも、このコンピューターの指示通り作っただけなのに」	“Think it was all because of my bomb? But all I really did was just make it like the computer told me.”	Jessie —¿Crees que es culpa de mi bomba? Yo solo seguí las instrucciones del ordenador...
「やだ！どっかで計算まちがったかしら」	“Oh no! I must've made a miscalculation somewhere.”	Jessie —¡Tch! ¿Me habré equivocado en algún cálculo?
ジェシー 「でも、私の爆弾の晴れぶたい。ちょっと、うれしいんだ」	Jessie “Hey, that was my first bomb. Makes me kinda proud.”	Jessie — ¡Ha explotado por todo lo alto! En realidad estoy orgullosa.
プレジデント神羅 「……壱番魔晄炉破壊事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」	President Shinra “...today the No.1 Reactor was bombed. The terrorist group AVALANCHE has claimed responsibility for the bombing.”	Presidente Shinra —Avalancha, una organización terrorista, ha atentado contra el reactor de mako n.º 1.
「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」	“It is expected that AVALANCHE will continue its reign of terror.”	Presidente Shinra —Según su comunicado, amenazan con seguir atentando en el futuro.
「しかし、ミッドガル市民のみなさん安心して下さい」	“But citizens of Midgar, there is no need to fear.”	Presidente Shinra —Pero no hay nada que temer, habitantes de Midgar.
「我々神羅カンパニーはこのような	“I have immediately mobilized SOLDIER to protect our citizenry against this senseless	Presidente Shinra —Desde Shinra, hemos decidido desplegar Soldados para que os

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……」	violence. Thank you and good night.”	protejan de la violencia y...
{Barret} 「おい、CLOUD さんよ。聞きたいことがあるんだ」	{Barret} “Yo, {Cloud}! There's somethin' I wanna ask ya.”	{Barret} —Eh, {Cloud}. Quiero preguntarte una cosa.
「きょう、オレたちが戦った相手にソルジャーはいたのか？」	“Was there anyone from SOLDIER fighting us today?”	{Barret} —¿Hemos luchado contra alguien de Soldado hoy?
{Cloud} 「いや、いなかった。それは確実だ」	{Cloud} “None. I'm positive.”	{Cloud} —Qué va. Estoy seguro.
{Barret} 「ずいぶん自信たっぷりじゃねえか」	{Barret} “You sound pretty sure.”	{Barret} —Confías mucho en tus palabras, ¿no?
{Cloud} 「もしソルジャーと戦っていたらあんたたちが生きてるはずないからな」	{Cloud} “If there was anyone from SOLDIER you wouldn't be standing here now.”	{Cloud} —Si hubiéramos luchado contra alguien de Soldado, no seguirías ahí de pie.
{Barret} 「自分が元ソルジャーだからってえらそうに言うんじゃねえよ！」	{Barret} “Don't go thinkin' you so bad jus' cuz you was in SOLDIER.”	{Barret} —¡No te vengas tan arriba solo por haber sido de Soldado!
{Cloud} 「……………」	{Cloud} “…”	{Cloud} —…
{Barret} 「確かにおまえは強い」	{Barret} “Yeah, you're strong.”	{Barret} —No cabe duda de que eres un tío fuerte.
「おそらくソルジャーってのはみんな強いんだろうさ」	“Probably all them guys in SOLDIER are.”	{Barret} —Como todo el mundo en Soldado, seguramente.

「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。	“But don't forget that your skinny ass's workin' for AVALANCHE now!”	{Barret} —Pero ahora formas parte de Avalancha. ¡Ni se te ocurra defender a Shinra!
神羅のかたを持つんじゃないえ！」	“Don't get no ideas 'bout hangin' on to Shinra.”	{Barret} —¿O es que aún sigues de su parte?
{Cloud} 「神羅のかたをもつ？俺はあんたの質問に答えただけだ」	{Cloud} “Stayin' with Shinra?”	{Cloud} —¿De parte de Shinra?
「俺は上で待っている。報酬の話がしたい」	“You asked me a question and I answered it...that's all.”	{Cloud} —Me has preguntado algo y me he limitado a responderte.
{Cloud} 「俺は上で待っている。報酬の話がしたい」	{Cloud} “I'm going upstairs. I want to talk about my money.”	{Cloud} —Te espero arriba. Quiero hablar de mi dinero.
マリン 「とうちゃ〜んかっこいい！」	Marlene “Papa, you're so great!”	Marlene —Papi, ¡eres el mejor!
{Barret} 「チッ！！……………ほ、報酬かよ…」	{Barret} “Shucks!! ...money…”	{Barret} —¡Tch! Ay, el dinero…
{Tifa} 「待って、{Cloud}！」	{Tifa} “Wait, {Cloud}!”	{Tifa} —¡Espera, {Cloud}!
{Barret} 「TIF ！ そんなヤツ放っておけ！」	{Barret} “{Tifa}! Let him go!”	{Barret} —¡{Tifa}! ¡Déjale en paz!
「どうやら神羅に未練タラタラらしいからな！」	“Looks like he still misses the Shinra!”	{Barret} —¡Parece que todavía echa de menos Shinra!
{Cloud} 「だまれ！」	{Cloud} “Shut up!”	{Cloud} —¡Cállate!

「俺は神羅にもソルジャーにも未練はない！」	“I don't care about neither Shinra nor SOLDIER!”	{Cloud} —¡No me importa Shinra ni Soldado!
「でも、かんちがいするな！」	“But don't get me wrong!”	{Cloud} —¡Pero no te equivoques!
「星の命にもおまえたちアバランチの活動にも興味はない！」	“I don't care about AVALANCHE or the Planet for that matter!”	{Cloud} —¡Tampoco me importa el planeta ni lo que haga Avalancha!
{Tifa} 「みんなには、あやまっておくね」	{Tifa} “Straighten things up with everyone for me.”	{Tifa} —Discúlpate con todo el mundo, por favor. Hazlo por mí...
ウェッジ 「……{Cloud}さん」	Wedge “...{Cloud}.”	Wedge —{Cloud}...
「興味ないとかいいながら…俺に話しかける」	“You say you don't care, but you came to talk to me.”	Wedge —Dices que no te importamos, pero has venido a hablar conmigo.
「{Cloud}さん……ほんとは友だちほしいんっすよね」	“{Cloud}... You just want friends.”	Wedge —{Cloud}... Solo quieres amigos.
「ね、そうなんですよ？」 - 冗談じゃない - やっぱり興味ない	“Isn't that right?” - Blow off - I really don't care	—¿A que sí? - Es broma, ¿no? - No me importáis.
「そうかなあ。なんか、さびしそうなんだけど」	“Yeah, well. You look kind of lonely to me.”	Wedge —La verdad es que no. Parece que te sientes un poco solo.
「俺みたいなのでよかったらいつでもOKっすから」	“If you ever got anything you want to get off your chest, you can always talk to me.”	Wedge —Si alguna vez te quieres desahogar, que sepas que aquí me tienes.
「ひどいなあ。冷たいなあ」	“You're terrible. Real cold-blooded.”	Wedge — Eres horrible, siempre tan frío...
ジェシー	Jessie “Money...”	Jessie —Ay, el dinero...

「報酬……」		
「ああ、まいったわ。 たしか、高額って約束 よね」	“Oh my. It must have been for a lot of it.”	Jessie —Madre mía. Ha tenido que costar un pastizal.
「う～ん！ま、いい か、口約束だし。さ、 計算しなきゃ……」	“Sure! Well, what the hell? It's a verbal agreement. Now let me figure this out.”	Jessie —Bueno, no pasa nada. Es un acuerdo verbal. Solo tengo que hacer las cuentas...
「やだ！ {Cloud}！聞 こえちゃったかしら」	“Oh stop it, {Cloud}! Did you hear me?”	Jessie —Ay, ¡{Cloud}! ¿Me estabas escuchando?
{Tifa} 「{Cloud}、おねがい。 力をかして」	{Tifa} “Listen, {Cloud}. I'm asking you. Please join us.”	{Tifa} —Por favor, {Cloud}. Ayúdanos.
{Cloud} 「{Tifa}……わるいけど さ」	{Cloud} “Sorry {Tifa}...”	{Cloud} —{Tifa}... Lo siento, pero...
{Tifa} 「星が病んでるの。こ のままじゃ死んじゃ う」	{Tifa} “The Planet is dying. Slowly but surely, it's dying.”	{Tifa} —El planeta está enfermo. Si no hacemos nada, morirá.
「誰かがなんとかしな くちゃならないの」	“Someone has to do something.”	{Tifa} —Alguien tiene que hacer algo al respecto.
{Cloud} 「{Barret}たちがなんと かするんだろ？」	{Cloud} “So let {Barret} and his buddies do something about it.”	{Cloud} —Pues ya se encargarán {Barret} y su organización, ¿no?
俺には関係ないさ」	“It's got nothin' to do with me.”	{Cloud} —No es cosa mía.
{Barret} 「ああ、オレたちがな んとかする。{Tifa}、も うやめとけ」	{Barret} “You damn right we'll do something about it. N' you stay outta this {Tifa}!”	{Barret} —Pues claro que nos encargaremos. {Tifa}, déjalo ya.
プレジデント神羅 「……壱番魔晄炉破壊 事件に関してアバラン チと名乗る組織から犯	President Shinra “The terrorist group called AVALANCHE has claimed responsibility for today's bombing	Presidente Shinra —Avalancha, una organización terrorista, ha atentado contra el reactor de mako n.º 1.

行声明が出されています。	of the No. 1 Mako Reactor.”	
「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。	“It is also predicted that they will continue with similar terrorist activities in the future.”	Presidente Shinra —Según su comunicado, amenazan con seguir atentando en el futuro.
「しかし、ミッドガル市民のみなさん安心して下さい」	“But I want the citizens of Midgar to be assured.”	Presidente Shinra —Pero no hay nada que temer, habitantes de Midgar.
「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…」	“Shinra, Inc. has mobilized SOLDIER to protect you from any violence and thereby…”	Presidente Shinra —Desde Shinra, hemos decidido desplegar Soldados para que os protejan de la violencia y…
{Tifa} 「あ～あ！本当に行っちゃうんだ！」	{Tifa} “So! You're really leaving!?”	{Tifa} —¿En serio? ¿De verdad te vas a ir?
{Tifa} 「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} “You're just going to walk right out ignoring your childhood friend!?”	{Tifa} —¿Te piensas ir sin siquiera escuchar a tu amiga de la infancia?
「ん……？」 - よくいうぜ！ - ……わるいな	{Cloud} “What?” - How can you say that! - …Sorry	{Cloud} —¿Eh? - ¡Déjame en paz! - Lo siento…
{Tifa} 「……約束も忘れちゃったんだ」	{Tifa} “....You forgot the promise, too.”	{Tifa} —Se te ha olvidado la promesa…
{Cloud} 「約束？」	{Cloud} “Promise?”	{Cloud} —¿Qué promesa?
{Tifa} 「やっぱり忘れてる」	{Tifa} “So you DID forget.”	{Tifa} —Lo sabía…
{Tifa}	{Tifa} “Remember? {Cloud}, it was seven years ago…”	{Tifa}

「思い出して…… {Cloud}。あれは7年前 よ……」		—No te acuerdas, {Cloud}. Fue hace siete años...
{Tifa} 「ほら、村の給水塔」	{Tifa} “Look, the well.”	{Tifa} —“Mira, ¡el pozo!”
「覚えてる？」	“Do you remember?”	{Tifa} —“¿Te acuerdas?”
{Cloud} 「ああ……あの時か」	{Cloud} “Yeah...back then.”	{Cloud} —“Ah... Esa vez.”
{Cloud} 「{Tifa}、なかなか来な くてちょっと寒かった な」	{Cloud} “I thought you would never come, and I was getting a little cold.”	{Cloud} —“Tardaste en llegar y empezaba a hacer frío”.
{Tifa} 「お・ま・た・せ」	{Tifa} “Sorry I'm late.”	{Tifa} —Hola, ¿llego tarde?
{Tifa} 「な～に？話があるっ て」	{Tifa} “You said you wanted to talk to me about something?”	{Tifa} —Bueno... ¿Qué me querías decir?
{Cloud} 「俺……春になったら 村を出てミッドガルへ 行くよ」	{Cloud} “Come this Spring...I'm leaving town for Midgar.”	{Cloud} —Me voy a marchar a Midgar cuando llegue la primavera.
{Tifa} 「……男の子たちって み～んな村を出てっちゃう ね」	{Tifa} “All the boys are leaving town.”	{Tifa} —Cómo no. Se va todo el mundo...
{Cloud} 「俺はみんなとはちが う。ただ仕事をさがす だけじゃない」	{Cloud} “But I'm different from them. I'm not just going to find a job.”	{Cloud} —Yo soy distinto. No me voy solo para buscar trabajo.
{Cloud} 「俺、ソルジャーにな りたいんだ」	{Cloud} “I want to join SOLDIER.”	{Cloud} —Entraré en Soldado.
{Cloud}	{Cloud}	{Cloud}

「セフィロスみたいな最高のソルジャーに」	“I'm going to be the best there is, just like Sephiroth!”	—Y seré de los mejores. Como Sefirot.
{Tifa} 「セフィロス……英雄セフィロス、か」	{Tifa} “Sephiroth... The Great Sephiroth?”	{Tifa} —Sefirot... El héroe de la guerra, ¿eh?
{Cloud} 「あこのころの俺は、ねてもさめてもセフィロス、セフィロス……母さんもあきれていたな」	{Cloud} “I thought about Sephiroth all the time. Even in my sleep. My mom had given up on me.”	{Cloud} —“Por aquel entonces, no paraba de pensar en él, ni siquiera mientras dormía. Tenía harta a mi madre”.
{Tifa} 「私、{Cloud}がそんなこと考えてたなんてぜんぜん知らなかった……」	{Tifa} “I had no idea you were planning on that.”	{Tifa} —“No sabía que pensabas tanto en él”.
{Tifa} 「ね、それより約束は？」	{Tifa} “But, what about our promise?”	{Tifa} —“Bueno, ¿y la promesa qué?”
{Tifa} 「ソルジャーになるのって難しいんですよ？」	{Tifa} “Isn't it hard to join SOLDIER?”	{Tifa} —¿Es difícil entrar en Soldado?
{Cloud} 「……しばらくのあいだ村にはもどれないな、きっと」	{Cloud} “...I probably won't be able to come back to this town for a while.”	{Cloud} —Lo será... Así que tardaré en volver.
{Cloud} 「……うん？」	{Cloud} “...Huh?”	{Cloud} —¿Eh?
{Tifa} 「大活躍したら新聞にも出るかな？」	{Tifa} “If you make it, will you be in the newspapers?”	{Tifa} —Ya me imagino. ¿Vas a salir en los periódicos?
{Cloud} 「がんばるよ」	{Cloud} “I'll try.”	{Cloud} —Lo intentaré.

{Tifa} 「ね、約束しない？」	{Tifa} “Hey, let's make a promise.”	{Tifa} —Pues prométeme una cosa.
{Tifa} 「あのね、{Cloud}が有名になってその時、私が困ってたら……」	{Tifa} “Umm...if you get really famous and I'm ever in a bind...”	{Tifa} —Cuando seas Soldado, si me meto en apuros...
{Tifa} 「{Cloud}、私を助けに来てね」	“you'll come save me, all right?”	{Tifa} prométeme que vendrás a ayudarme.
{Cloud} 「はあ？」	{Cloud} “What?”	{Cloud} —¿Qué?
{Tifa} 「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」	{Tifa} “If I'm ever in trouble, my hero will come and rescue me.”	{Tifa} —En eso consiste ser un héroe: ¡en ayudar a los demás!
「一度くらい経験した いじゃない？」	“I want to experience that at least once.”	{Tifa} —Porfi... Aunque sea una vez.
{Tifa} 「いいじゃないのよ ～！約束しなさい ～！」	{Tifa} “Come on! Promise me!”	{Tifa} —Tú prométemelo.
{Cloud} 「わかった……約束するよ」	{Cloud} “All right...I promise.”	{Cloud} —Vale... Te lo prometo.
{Tifa} 「思い出してくれたみたいね約束」	{Tifa} “You remember now, don't you? Our promise?”	{Tifa} —Ya te has acordado de nuestra promesa, ¿no?
{Cloud} 「俺は英雄でも有名でもない。約束は……守れない」	{Cloud} “I'm not a hero and I'm not famous. So I can't keep our promise.”	{Cloud} —No soy ningún héroe ni soy famoso. No puedo cumplirla.
{Tifa} 「でも子供のころの夢を実現したでしょ？ち	{Tifa} “But you got your childhood dream, didn't you? You joined SOLDIER.”	{Tifa} —Pero has cumplido el sueño de tu infancia, ¿no? Entraste en Soldado.

やんとソルジャーにな ったんだもの」		
{Tifa} 「だから、ねっ！ 今度 こそ約束を……」	{Tifa} “So come on! You've got to keep your promise...”	{Tifa} —¡Así que venga! Cumple tu promesa...
{Barret} 「おいちょっと待て！ ソルジャーさんよ」	{Barret} “Wait a sec big-time SOLDIER!”	{Barret} —¡Un momento, don Soldadito!
{Barret} 「こんな、しけた報酬 じょうだんじゃない な」	{Barret} “A promise is a promise! Here!!”	{Barret} —Lo prometido es deuda. ¡Toma!
BARRRET のへそくり1 500ギル手にいれ た！	Received {Barret}'s stash, 1500 gil!	Obtienes los ahorros de {Barret}: 1500 G.
{Cloud} 「こんな、しけた報酬 じょうだんじゃない な」	{Cloud} “This is my pay? Don't make me laugh.”	{CLOUD} —¿Esto es mi paga? Estás de broma, ¿no?
{Tifa} 「え？ それじゃ！！」	{Tifa} “What? Then you'll...”	{Tifa} —¿Eh? Pero entonces...
{Cloud} 「次のミッションはあ るのか？ 倍額の300 0でうけてやってもい い」	{Cloud} “You got the next mission lined up? I'll do it for 3000.”	{Cloud} —¿Hay otra misión preparada? Te la acepto por el doble, 3000.
{Barret} 「なんだと！ ……！」	{Barret} “What!?”	{Barret} —¡¿Qué hablas?!
{Tifa} 「いいからいいから」	{Tifa} “It's OK, it's OK.”	{Tifa} —Calma, calma.
{Tifa} 「ヒソヒソ……（人手 に困ってるってのが本 音でしょ？）」	{Tifa} “...psst.... (We're really hurting for help, right?)”	{Tifa} (Necesitamos ayuda desesperadamente, ¿verdad?)

{Barret} 「う……ぐう……(残りのへそくりはマリンの学費だぞ……)」	{Barret} “Uh....ugh.... (That money's for Marlene's schoolin'....)”	{Barret} —(Pero... ese dinero es para la educación de Marlene...)
{Barret} 「2000だ！」	{Barret} “2000!”	{Barret} —¡2000!
{Tifa} 「ありがとう、 {Cloud}」	{Tifa} “Thanks, {Cloud}.”	{Tifa} —Gracias, {Cloud}.
	Sure, I'll explain how Materia works.	Venga, te explico cómo usar las materias.
	First, access the menu.	Primero, accede al menú principal.
	You know the basic functions.	Ya sabes cómo funciona.
	Press [MENU] to bring up the menu.	Pulsa X para abrir el menú.
	Directional buttons move the cursor,	Desplázate con el stick izquierdo,
	like this.	así.
	Select each menu by using [OK].	Selecciona una opción y pulsa A.
	If you want to leave the menu,	Si quieres salir del menú,
	just push [CANCEL].	pulsa B.
	See? Let's go ahead.	¿Vale? Venga, continuo.
	Now you're in this menu.	Este es el menú principal.
	Select the [Materia] sub menu.	Selecciona la opción "Materias".
	Select who you want to use it.	Selecciona un personaje.
	Now look at my weapon here.	Fíjate en esta arma.
	Each weapon and armor has slots in it.	Las armas y las protecciones cuentan con ranuras.
	Choose which slot you want to put Materia in.	Selecciona una ranura para engastar una materia.
	Now select the Materia you want to use.	Ahora selecciona una materia.

	This is curative Materia.	Esta es una materia curativa.
	If you want to know what its effect is,	Si quieres consultar sus efectos,
	line the cursor up with Check in the menu,	selecciona la opción "Ver"
	and push the [OK] button.	y pulsa A.
	It's just like selecting battle commands.	Es igual que seleccionar acciones en combate.
	Just line the cursor up to [Magic],	Si seleccionas "Hechizos",
	you can see that the available magic has increased.	podrás ver que hay un hechizo nuevo disponible.
	Now you can use new magic [Cure].	Ahora puedes usar el hechizo Cura.
	And that's all there is to equipping Materia.	Así se engastan las materias.
	See? It wasn't that tough!	¿Ves? ¡No es tan difícil!
	When you want to remove any Materia,	Si quieres quitar una materia,
	it's as easy as pointing to the Materia slot,	selecciona una ranura
	and pushing [MENU].	y pulsa X.
	There's just one thing you have to be careful of.	Pero tienes que tener en cuenta una cosa.
	Whenever you equip Materia,	Engastar una materia
	your situation changes.	influirá en tu condición.
	Parts of you may become stronger...	Algunos atributos aumentan...
	while others get weaker.	pero otros se reducen.
	Normally, when you equip [Magic] Materia,	Normalmente, al engastar una materia mágica
	your magic power will get stronger.	aumenta tu Magia,
	But your physical strength weakens.	pero se reduce tu Fuerza.
	So, Materia's kind of a double-edged sword.	Es decir, las materias son un arma de doble filo.
	On the left-side of the screen,	En el esquema izquierdo,

	you can see the Materia's effect on you.	puedes consultar los efectos de las materias.
	It's wise not to overuse Magic Materia.	Lo suyo es no excederse en el engaste de materias mágicas.
	But try out various things.	Prueba distintas combinaciones.
	Push [CANCEL] to exit the sub menu.	Pulsa B para finalizar el tutorial.
	OK, that's about it.	Bueno, ya está.
	I'll give you some advanced tips later.	Ya te daré algunos consejos más avanzados.

Tabla 18. Propuesta de retraducción de los textos de los menús.

EN	ES
NEW GAME	Nueva partida
Continue?	Continuar
Load	Cargar
Select a save data file.	Selecciona una página de guardado.
Save	Pág.
Checking Save Data File.	Obteniendo datos guardados...
Select a save game.	Selecciona unos datos guardados.
GAME	Archivo
Level	Nivel
Time	Tiempo
Gil	Guiles
EMPTY	Libre
Loading. Please wait.	Cargando... No salgas del juego.
Ex-SOLDIER	Ex-Soldado
next level	Próximo nivel
Limit level	Límite nv.
Item	Inventario
Use	Usar
Potion	Poción
Restores HP by 100	Restablece 100 puntos de vitalidad.
Ether	Éter
Restores MP by 100	Restablece 100 puntos de magia.
Phoenix Down	Cola de fénix
Restores life	Revive y restablece algo de vitalidad.
Iron Bangle	Aro de hierro
	Brazalete forjado de hierro, de calidad considerable.
Grenade	Granada
Explosive damage against one opponent	Inflige daño físico a un objetivo.
Antidote	Antídoto

Cures [Poison]	Cura el estado Veneno a un objetivo.
Arrange	Ordenar
Customize	Manual
Field	Escenario
Battle	Combate
Throw	Arrojadizos
Type	Tipo
Name	Alfabético
Most	+ cantidad
Least	- cantidad
Key Items	Importantes
Magic	Magia
Added-Ability	Habilidad
Nothing.	Ninguna
Ice	Hielo
Ice element attack	Inflige algo de daño de Frío.
Bolt	Electro
Lightning element attack	Inflige algo de daño de Rayo.
Fire	Piro
Fire element attack	Inflige algo de daño de Fuego.
Check	Ver
Arrange	Materias
Arrange	Ordenar
Exchange	Intercambiar
Remove all	Quitar todas
Trash	Tirar
Equips "Fire" magic	Permite usar magia del elemento Fuego.
Equips "Ice" magic	Permite usar magia del elemento Frío.
Equips "Lightning" magic	Permite usar magia del elemento Rayo.
Equips "Restore" magic	Permite usar magia curativa.
'All' effects on paired Magic	Permite que la magia de la materia vinculada afecte a varios objetivos.
Fire	Materia ígnea
Ice	Materia gélida
Lightning	Materia eléctrica
Restore	Materia curativa
AP	PH
To next level	Próximo nivel
Ability list	Habilidades
Equip effect	Atributos
Fire2	Piro+
Fire3	Piro++
Ice2	Hielo+
Ice3	Hielo++
Bolt2	Electro+
Bolt3	Electro++

Cure	Cura
Cure2	Cura+
Regen	Revitalia
Cure3	Cura++
All	
Strength	Fuerza
MaxHP	PV máx.
MaxMP	PM máx.
Equip	Equipo
Wpn.	Arm.
Buster Sword	Espada mortal
Initial equipment	El espadón preferido del ex-Soldado, heredado de un compañero.
Gatling Gun	Ametralladora
Initial equip. Long range weapon	Arma de fuego acoplada antaño al brazo del líder de Avalancha.
Assault Gun	Arma de asalto
Long range weapon	Arma de fuego con gran potencia de disparo.
Leather Gloves	Guantes de piel
	Guantes desgastados por su uso en el entrenamiento diario.
Arm.	Def.
Bronze Bangle	Aro de bronce
	Brazalete forjado de bronce, de precio asequible.
Acc.	Acc.
Slot	Ranuras
Growth	Pericia
Normal	Normal
Nothing	Nula
Attack	Ataque f.
Attack %	Precisión
Defense	Defensa f.
Defense %	Evasión f.
Magic atk	Ataque m.
Magic def	Defensa m.
Magic def%	Evasión m.
Status	Condición
EXP:	Experiencia:
next level:	Próximo nivel:
Limit level:	Límite nv.
Strength	Fuerza
Dexterity	Velocidad
Vitality	Entereza
Magic	Magia
Spirit	Espíritu
Luck	Suerte
Attack	Ataque f.

Attack%	Precisión f.
Defense	Defensa f.
Defense%	Evasión f.
Magic atk	Ataque m.
Magic def	Defensa m.
Magic def%	Evasión m.
Attack	Atacar
Magic	Hechizos
Item	Objetos
Wpn:	Arm.
Arm:	Def.
Acc:	Acc.
Element	Elementos
Attack	Ataque
Halve	Resist.
Invalid	Inmun.
Absorb	Absorc.
Fire	Fuego
Ice	Frío
Lightning	Rayo
Earth	Tierra
Poison	Veneno
Gravity	Gravedad
Water	Agua
Wind	Viento
Holy	Sacro
Effect	Estados
Attack	Ataque
Defend	Defen.
Death	Muerte
Near-death	Vitalidad crítica
Sleep	Sueño
Poison	Veneno
Sadness	Melancolía
Fury	Furia
Confusion	Confusión
Silence	Mudez
Haste	Prisa
Slow	Freno
Stop	Paro
Frog	Rana
Small	Mini
Slow-numb	Petrificación
Petrify	Piedra
Regen	Revitalia
Barrier	Barrera
MBarrier	Barrera mágica
Reflect	Espejo

Shield	Escudo
Death-sentence	Condena
Manipulate	Control
Berserk	Locura
Peerless	Invulnerabilidad
Paralyzed	Parálisis
Darkness	Ceguera
Order	Formación
Limit	Límites
Set	Nv.
Set BREAK LEVEL.	Cambia el nivel de Límites.
To change BREAK LEVEL, it will begin from Limit Point 0. Change BREAK LEVEL?	Si cambias el nivel de Límites, la barra de Límite se vaciará. ¿Continuar?
Yes	Sí
No	No
Limit set!	¡Límite cambiado!
Check	Observar
Select LEVEL.	Elige un nivel.
LEVEL 1	Nivel 1
Braver	Audacia
Attacks one opponent	Inflige daño a un objetivo con un espadazo devastador.
Big Shot	Bomba ardiente
Attacks one opponent	Inflige daño a un objetivo con un proyectil explosivo.
Beat Rush	Golpe veloz
Attack an opponent	Ataque devastador con todas las fuerzas a un objetivo.
LEVEL 2	Nivel 2
LEVEL 3	Nivel 3
LEVEL 4	Nivel 4
Config	Ajustes
Window color	Color de ventanas
Select colors for each corner of the window	Cambia los colores de cada esquina de la ventana.
R	R
G	V
B	A
Sound	Sonido
Set Sound & Music Volume	Ajusta el volumen.
Change the Sound Mode	Ajusta el volumen de la música y los efectos.
Controller	Controles
Normal	Normal
Customize	Personalizado
Set buttons yourself	Personaliza los controles.
Press [OK] to configure a key.	Pulsa A para configurar una tecla nueva.

Press [CANCEL] to end.	Pulsa B para salir.
Now press the new key.	Pulsa la tecla nueva.
KEYBOARD	TECLADO
[OK]	A
[CANCEL]	B
[MENU]	X
[SWITCH]	LB
[PAGEUP]	RB
[PAGEDOWN]	BACK
[CAMERA]	RS
[TARGET]	START
[ASSIST]	LS
[START]	Y
[UP]	ARRIBA
[DOWN]	ABAJO
[LEFT]	IZQUIERDA
[RIGHT]	DERECHA
Cursor	Posición del cursor
Initial	Fija
Memory	Recordar
Save cursor when window is closed?	Elige si recordar la posición del cursor.
ATB	BTC
Change battle time flow	Ajusta el paso del tiempo en combate.
Active	Continuo
Recommended	Recomendado
Wait	Pausado
Battle speed	Veloc. combate
Fast	+
Slow	-
Change battle speed	Ajusta la velocidad del combate.
Battle message	Veloc. mensajes
Change battle message speed	Ajusta la velocidad de los mensajes en combate.
Field message	Veloc. diálogos
Change field message speed	Ajusta la velocidad de otros mensajes.
Camera angle	Cámara combate
Auto	Móvil
Fixed	Fija
Select battle screen movement	Ajusta el movimiento de la cámara en combate.
Magic order	Orden de magias
No.	N.º
restore	Curativa
attack	Ofensiva
indirect	Apoyo

Select magic placement	Elige cómo se ordenan las magias en combate.
Save	Guardar
Are you sure you want to save?	¿Quieres guardar la partida?
Saving. Please wait.	Guardando... No salgas del juego.
Saved.	Guardado.
Quit	Salir
Do you want to quit playing Final Fantasy VII and return to Windows?	¿Quieres salir del juego? Perderás todo el progreso que no hayas guardado.
Please enter a name.	Introduce un nombre.
Space	Espacio
Delete	Borrar
Select	Aceptar
Default	Inicial
Weapon shop	Tienda de armas
Item shop	Tienda de objetos
Welcome!	Compra o vende artículos en la tienda.
Buy	C.
Sell	V.
Exit	Salir
What would you like to buy?	Elige qué artículo quieres comprar.
Gil	Guiles
Owned	Tienes
Equipped	En uso
How many would you like?!	¿Cuántas unidades quieres comprar?
How many	Unidades
Total	Total
Item	Objetos
Materia	Materias
What would you like to sell?!	Elige qué clase de artículos quieres vender.
How many would you like to sell?!	¿Cuántas unidades quieres vender?
Price through AP	Precio según PH
Price for Master	Precio a nivel máximo
Gil remaining	Guiles si vendes

Tabla 19. Propuesta de retraducción de los textos de batalla.

EN	ES (propuesta)
Attack	Atacar
Attack with equipped weapon	Ataca con un arma.
Magic	Hechizos
Cast spell	Conjura un hechizo.
Item	Objetos
Use available item	Utiliza un objeto.
Change	Cambio

Change position to or from front/back row	Cambia entre vanguardia y retaguardia.
Defend	Guardia
Defend without attacking	Adopta una postura defensiva.
Limit	Límite
Use a limit skill	Emplea una habilidad Límite.
{CHARACTER} LIMIT BREAK	¡Límite de {CHARACTER} al máximo!
Can't escape!	¡No puedes huir!
Pre-emptive attack!	¡Puedes atacar por sorpresa!
Back Attack	¡Te atacan por la espalda!
Gained EXP and AP.	Has obtenido EXP y PH.
Gained EXP.	Has obtenido EXP.
Gained AP.	Has obtenido PH.
EXP	EXP:
AP	PH:
EXP:	Experiencia:
Level:	Nivel:
next level:	Próximo nivel:
LEVEL UP	¡Sube nivel!
Gained gil and item(s).	Has obtenido guiles y objetos.
Gained gil.	Has obtenido guiles.
Gained item(s).	Has obtenido objetos.
Gained gil	Botín
Gil	Capital
Take everything.	Obtener todo
Item	Inventario
Exit	Terminar
No items	No hay ningún objeto.
(Back row)	(retaguardia)
MP	Centinela
Machine Gun	Ráfaga de ametralladora
Guard Hound	Perro guardián
Tentacle	Tentáculo lacerante
Mono Drive	Ocelodrada
Fire	Piro
Enemy Sighted!	¡Objetivo detectado!
Warning! Warning!	¡Alerta! ¡Alerta!
1st Ray	Torreta láser
Grunt	Luchador
Beam Gun	Disparo de ondas
Sweeper	Aniquilador
W Machine Gun	Ametralladora doble
Smoke Shot	Bocanada humeante
Guard Scorpion	Escorpión guardián
{Cloud} "{Barret}, be careful!"	{Cloud}: ¡Cuidado, {Barret}!
"Attack while it's tail's up!	Espera hasta que baje el aguijón
It's gonna counterattack with its laser.	o nos atacará con el láser.
{Cloud} "It's gonna fire that laser..."	{Cloud}: Va a atacar con ese láser...

{Barret} "I dunno what's goin' on, but..."	{Barret}: No sé qué está pasando, pero...
it looks pretty bad.	no tiene muy buena pinta.
Let's see what it does when it's tail's up..."	A ver qué hace cuando sube el agujón...
Rifle	Descarga de artillería
Scorpion Tail	Aguijonazo
Search Scope	Adquisición de blanco
Locked On Target	Objetivo fijado.
Tail Laser	Agujón láser
Game over.....	Se acabó...