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

Colominas Cervera, Lior; Hernández García, Maria Elena, dir. Traducció comentada d'un fragment del videojoc Fire Emblem : Three Houses. 2021. (1349 Traducció Audiovisual)

This version is available at <https://ddd.uab.cat/record/266451>

under the terms of the  license



Universitat Autònoma de Barcelona

Màster Universitari de Traducció Audiovisual

Treball de Fi de Màster

Curs 2021-2022

**Traducció comentada d'un fragment del
videojoc *Fire Emblem: Three Houses***

Lior Colominas Cervera

1455748

TUTORA

Elena Hernández

18 de juny de 2022

Dades del TFM

Títol:

Traducció comentada d'un fragment del videojoc *Fire Emblem: Three Houses*

Traducción comentada de un fragmento del videojuego *Fire Emblem: Three Houses*

Annotated translation of a fragment of the videogame *Fire Emblem: Three Houses*

Autor/a: Lior Colominas Cervera

Tutora: Elena Hernández

Centre: Facultat de Traducció i Interpretació

Estudis: Màster Universitari de Traducció Audiovisual

Curs acadèmic: 2021-2022

Paraules clau

Traducció, traducció audiovisual, anàlisi, traducció comentada, videojoc, localització, japonès, català, RPG, JRPG

Traducción, traducción audiovisual, análisis, traducción comentada, videojuego, localización, japonés, catalán, RPG, JRPG

Translation, audiovisual translation, analysis, annotated translation, videogame, localization, Japanese, Catalan, RPG, JRPG

Resum del TFM

Aquest treball de final de màster té la localització de videojocs com a tema principal, amb un èmfasi a la localització de videojocs al català. Es parlarà de la localització de videojocs i de les característiques que la defineixen, el procés que s'ha de seguir a l'hora de localitzar un videojoc i la situació de la localització de videojocs al català. Com a part pràctica, s'ha realitzat una traducció parcial del videojoc *Fire Emblem: Three Houses*, i s'ha detallat el procés que s'ha seguit per preparar els arxius per a la traducció i s'ha fet un comentari de les dificultats de traducció que s'han trobat i les estratègies que s'han seguit per resoldre-les.

Este trabajo de final de máster tiene la localización de videojuegos como tema principal, con un énfasis en la localización de videojuegos al catalán. Se hablará de la localización de videojuegos y de las características que la definen, el proceso que debe seguirse a la hora de localizar un videojuego y la situación de la localización de videojuegos al catalán. Como parte práctica, se ha realizado una traducción parcial del videojuego *Fire Emblem: Three Houses*, detallando el proceso que se ha seguido para preparar los archivos para la traducción y se ha hecho un comentario de las dificultades de traducción que se han encontrado y las estrategias que se han seguido para resolverlas.

This master's thesis has video game localization as its main topic, with an emphasis on the localization of video games into Catalan. It will discuss video game localization and its defining characteristics, the process to localize a video game and the situation of video game localization into Catalan. As a practical part, a partial translation of the video game *Fire Emblem: Three Houses* has been carried out, detailing the process followed to prepare the files for translation and commenting on the translation difficulties encountered and the strategies followed to solve them.

Índex

1. INTRODUCCIÓ.....	1
1.1. MOTIVACIÓ I JUSTIFICACIÓ.....	1
1.2. OBJECTIUS	2
2. MARC TEÒRIC	4
2.1. LA LOCALITZACIÓ DE VIDEOJOCS.....	4
2.1.1. Característiques principals de la localització de videojocs.....	4
2.1.2. GILT	5
2.2. EL PROCÉS DE LOCALITZACIÓ D'UN VIDEOJOC	6
2.2.1 INTERNACIONALITZACIÓ DEL CODI I LA INTERFÍCIE.....	6
2.2.2. PREPARACIÓ DEL KIT DE LOCALITZACIÓ	8
2.2.3. CREACIÓ DE GLOSSARIS.....	8
2.2.4. TRADUCCIÓ DE CADENES DE TEXT O ÀUDIO.....	9
2.2.5. REVISIÓ DEL CONTINGUT TRADUÏT	10
2.2.6. DOBLATGE O SUBTITULACIÓ DEL CONTINGUT LOCALITZAT	10
2.2.7. IMPLEMENTACIÓ DE RECURSOS LOCALITZATS	10
2.2.8. CONTROL DE QUALITAT LINGÜÍSTIC	11
2.2.9. LOCALITZACIÓ DEL MANUAL I DELS MATERIALS DEL MÀRQUETING	11
2.2.10. REUNIÓ <i>POST MORTEM</i> D'AVALUACIÓ FINAL DEL PROJECTE.....	11
2.2.11. ACTUALITZACIONS I CONTINGUT DESCARREGABLE (DLC)	11
2.3. LA LOCALITZACIÓ DE VIDEOJOCS AL CATALÀ	12
2.4. TÈCNIQUES DE TRADUCCIÓ	12
2.5. CLASSIFICACIÓ DELS GÈNERES DE VIDEOJOCS	14
3. METODOLOGIA.....	17

3.1. FIRE EMBLEM: THREE HOUSES	17
3.1.1. AMBIENTACIÓ	17
3.1.2. PERSONATGES	18
3.1.3. ARGUMENT.....	24
3.2. EL PROCÉS DE TRADUCCIÓ.....	26
3.2.1. DOCUMENTACIÓ.....	26
3.2.2. OBTENCIÓ DELS GUIONS I CREACIÓ DEL KIT DE LOCALITZACIÓ.....	27
3.2.3. EXTRACCIÓ DE TERMINOLOGIA I CREACIÓ DE GLOSSARIS	27
3.2.4. CARACTERITZACIÓ: CREACIÓ DE FITXES DE PERSONATGES.....	29
3.2.5. TRADUCCIÓ DELS SEGMENTS I ÚS DE LA MEMÒRIA DE TRADUCCIÓ.....	30
3.2.6. BONES PRÀCTIQUES D'INTERNACIONALITZACIÓ A FIRE EMBLEM: THREE HOUSES	30
3.2.7. LES CONDICIONS DE LA TRADUCCIÓ.....	31
4. TRADUCCIÓ COMENTADA I ANÀLISI DE PROBLEMES DE TRADUCCIÓ.....	32
4.1. NOMS PROPIS DE PERSONATGES.....	32
4.2. TÍTOLS NOBILIARIS	32
4.3. HONORÍFICS DEL JAPONÈS: EL CAS DE ^{さま} 様.....	33
4.4. REGISTRES DE FORMALITAT EN JAPONÈS	33
4.5. TOPÒNIMS	35
4.6. NOMS DE LES ARMES.....	37
4.7. CARACTERITZACIÓ DE PERSONATGES: PRIMERES IMPRESSIONS	42

4.8. EL CATALÀ D'UNA ESTRANGERA: LES INTERVENCIONS DE LA PETRA	44
4.9. L'HUMOR: EL XOC ENTRE EN HANNEMAN I LA MANUELA	46
4.10. LES CLASSES DE LES UNITATS.....	49
4.11. EL TUTORIAL DEL JOC.....	52
4.12. FITXES DELS PERSONATGES: LIMITACIONS D'ESPAI	53
4.13. PANTALLA D'INICI I MENÚ PRINCIPAL.....	57
4.14. MODES I DIFICULTATS DEL JOC	59
4.15. SINCRONITZACIÓ AMB EL DOBLATGE	60
5. CONCLUSIONS	61
6. AGRAÏMENTS	63
7. BIBLIOGRAFIA CITADA	64
ANNEXOS	66
TRADUCCIÓ	66
Introducció	66
Capítol 1.....	85
Capítol 1: Presentació de la classe.....	98
Conversa de suport Manuela-Hanneman.....	101
Relíquies heroiques.....	104
Classes	105
Tutorial	106
Fitxa personatge.....	112
Menú principal.....	112

1. INTRODUCCIÓ

1.1. MOTIVACIÓ I JUSTIFICACIÓ

Vaig començar a jugar a videojocs quan tenia sis anys, amb una Game Boy que vaig heretar de la filla d'uns amics de la meva mare. El meu primer joc va ser el *Super Mario Bros*, que malgrat que només era en blanc i negre i es veia bastant malament, va ser suficient per despertar-me l'interès pels videojocs. He crescut amb les consoles i els jocs de Nintendo: recordo passar hores jugant a la Nintendo DS i a la Wii, principalment als *Zelda* (que són la meva saga de videojocs preferida). Per això, quan va sortir la Nintendo Switch vaig tenir clar que la compraria també, només per jugar al *Breath of The Wild*.

El setembre de 2019 vaig marxar amb la meva Switch a la maleta a passar un any vivint a Kobe, al Japó. Allà vaig viure l'arribada de la COVID-19, en plenes vacances de primavera, i va ser en aquest moment quan una de les meves amigues em va convèncer de jugar al *Fire Emblem: Three Houses*. El joc aviat es va convertir en la nostra principal font d'entreteniment i en un dels temes centrals de conversa, i m'hi passava hores i hores jugant cada dia, fins que el vaig completar. Per aquest motiu, aquest joc té un lloc molt especial reservat a la meva memòria.

Des que vaig entrar al màster tenia clar que faria el meu TFM sobre la traducció d'un videojoc, i després de pensar-hi i buscar quines opcions tenia, una amiga meva em va fer arribar una web on hi havia penjats tots els guions del *Fire Emblem: Three Houses*. Malgrat que no era la meva primera opció, vaig pensar que era un videojoc que tenia molts temes a tractar i que el procés de traducció podria ser interessant i, després de parlar-ho amb la meva tutora, vaig decidir-me per aquest títol. A banda de la motivació purament acadèmica, també hi ha una motivació emocional, la de fer una espècie d'homenatge al videojoc que em va aconseguir distreure i divertir quan semblava que tot s'esfondrava.

Una altra motivació que tinc per haver triat la localització de videojocs és el fet que quan vaig començar a jugar a videojocs i a gaudir-ne, no sabia parlar cap idioma estranger, així que molts dels records que tinc jugant pel meu compte o amb amics els dec al fet que algú es va dedicar a traduir videojocs perquè poguessin arribar a mi (i a moltes altres persones). A més a més, els videojocs van ser el que més em va motivar i ajudar a aprendre anglès, perquè quan un videojoc no estava traduït necessitava passar per aquesta llengua. Això va fer que, molt aviat, comencés a donar voltes a com diria jo

les coses en el meu idioma natiu, i em dedicava a buscar com algunes de les meves bromes i jocs de paraules preferits eren en l'idioma original. Va ser aleshores quan vaig descobrir que tenia facilitat per les llengües, que m'hi volia dedicar i que em vaig decantar per estudiar Traducció i Interpretació. En un principi, tenia intenció de fer traducció literària, però després d'assistir a segon de carrera a una xerrada que va fer la Carme Mangiron vaig veure que traduir videojocs també era una opció, i una que em cridava molt l'atenció.

He decidit fer la traducció del Fire Emblem: Three Houses del japonès al català per diversos motius. Primer de tot, he triat el japonès (la llengua original del videojoc) perquè malgrat que soc conscient que avui dia se sol localitzar fent servir l'anglès com a llengua pont, volia assegurar-me que feia arribar el text original amb tota la seva essència al meu públic; i que l'humor, la caracterització de personatges o els diferents registres no es perdien pel camí. En segon lloc perquè, malgrat que domino molt més l'anglès, vull posar a prova el meu japonès i millorar el meu nivell d'aquest idioma; a part que tinc ganes de treballar amb aquest idioma.

Pel que fa a la llengua d'arribada, el videojoc ja ha estat localitzat a diversos idiomes, entre ells el castellà. Això no obstant, hauria triat el català igualment per motius purament emocionals: el català és la meua llengua materna, i una de les coses que més m'ha entristit mai com a amant dels videojocs és que mai no n'he pogut jugar cap dels videojocs "grans" en català. No pretenc menysprear les traduccions al castellà, que sempre m'han semblat excel·lents, però sempre he pensat que la millor manera d'arribar a una persona és parlant-li en el seu idioma matern. Per això, he volgut fer aquest exercici i imaginar com seria el Fire Emblem: Three Houses al català.

1.2. OBJECTIUS

El meu objectiu principal és fer una traducció de diversos aspectes del videojoc (guió, menús, objectes...), acompanyant-la dels elements que solen anar associats a un projecte d'aquest tipus (glossaris, ús d'eines TAO...); i reflexionar sobre el procés, les decisions que he pres, les dificultats que m'he trobat i les estratègies que he seguit per solucionar-les. Això ho faig per tal de poder familiaritzar-me amb els conceptes i processos de la indústria i també amb les tècniques de traducció que es poden aplicar.

En especial, vull centrar-me en l'aplicació d'una eina TAO a la traducció d'un videojoc; i també veure com s'apliquen les tècniques de traducció i la transcreació en una

traducció del japonès al català, sobretot en el cas d'un videojoc amb tants elements fantàstics com el Fire Emblem: Three Houses.

Crec que una de les principals dificultats serà la falta de videojocs traduïts al català, fet que implica que hauré de prendre decisions basades en altres tipus de programari. A continuació, una altra de les principals dificultats pot ser traslladar al català totes les marques de respecte i els honorífics que té el japonès, perquè el nostre idioma no té tantes maneres d'expressar respecte. Per acabar, també pot convertir-se en un obstacle el fet que hi ha un gran nombre de personatges, i hauré d'intentar donar una personalitat única i capaç de connectar amb el jugador a cadascun d'ells.

2. MARC TEÒRIC

2.1. LA LOCALITZACIÓ DE VIDEOJOC

Segons O'Hagan i Mangiron (O'Hagan i Mangiron, *Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry* 32), la localització de videojocs és:

In commercial contexts, game localization refers to all the many and varied processes involved in transforming game software developed in one country into a form suitable for sale in target territories, according to a new set of user environments with specific linguistic, cultural, and technical implications.

Pablo Muñoz Sánchez (Muñoz Sánchez 12) defineix la localització de videojocs de la següent manera:

Así pues, “localización de videojuegos” se definirá como el proceso de adaptar el contenido de un videojuego para una determinada región de forma lingüística y cultural con el fin de que los usuarios de las versiones localizadas disfruten de la misma experiencia que aquellos para los que fue concebido originalmente.

2.1.1. Característiques principals de la localització de videojocs

La localització de videojocs comparteix moltes de les característiques de la resta de tipus de localització (software, aplicacions o webs) (Muñoz Sánchez 12-13):

- Ús de variables
- Limitacions d'espai
- Formats d'arxiu específics

O'Hagan i Mangiron (O'Hagan i Mangiron, *Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation* 20) parlen d'una característica molt important de la localització de videojocs, la “transcreació”:

No oddities should be present to disturb the interactive game experience, and this is the reason why game localisers are granted *quasi* absolute freedom to modify, omit, and even add any elements which they deem necessary to bring the game closer to the players and to convey the original feel of gameplay. And, in so doing, the traditional concept of fidelity to the original is discarded. In game localisation, transcreation, rather than just translation, takes place.

Per tant, a l'hora de localitzar videojocs, el traductor té molta més flexibilitat a l'hora de crear i pot allunyar-se més del text. Això no obstant, la transcreació també pot tenir uns límits, com planteja Serón Ordóñez (Serón Ordóñez 113):

El grado de libertad que los traductores se pueden tomar viene determinado por el grado de libertad que se tomaron los desarrolladores: cuanto mayor sea el realismo del producto, menor será la creatividad y mayor la documentación. Cabe señalar en este sentido que del mismo modo en que en un videojuego de contenido fantástico una traducción poco creativa en la que se pierdan ciertas connotaciones puede mermar la experiencia de juego, en un videojuego de contenido histórico, una falta de fidelidad a la realidad histórica representada puede despertar la incredulidad del jugador y, en consecuencia, afectar negativamente a su experiencia de juego.

Per tant, la transcreació depèn en gran manera del grau de fantasia que té el videojoc, i com més proper a la realitat sigui, menys possibilitat de fer-la servir es presenta.

2.1.2. GILT

La localització de videojocs s'emmarca dins d'un procés més gran, anomenat GILT (Globalization, Internacionalization, Localization, Translation).

La Localization Industries Standards Association (LISA) defineix la globalització de la següent manera (Localization Industry Standards Association (LISA) 1)

Globalization, as used in this Primer, refers to all of the business decisions and activities required to make an organization truly international in scope and outlook. Globalization is the transformation of business and processes to support customers around the world, in whatever language, country, or culture they require. As long as international business is seen as an add-on process, organizations will never achieve their global potential.

Per tant, la globalització es refereix més a un procés relacionat amb una estratègia empresarial, perquè gira al voltant dels processos que van associats al llançament d'un servei o d'un producte a escala global.

La internacionalització es refereix a preparar un producte en l'àmbit tècnic perquè no faci falta readaptar-lo a l'hora de localitzar, com diu LISA (Localization Industry Standards Association (LISA) 17):

Internationalization is the process of enabling a product at a technical level for localization. In other words, an internationalized product does not require remedial engineering or redesign at the time of localization. Instead, it has been designed and built to be easily adapted for a specific market after the engineering phase.

LISA defineix la localització com “the process of modifying products or services to account for differences in distinct Markets” (The Globalization Industry Primer 11). És necessari que la localització estigui perfectament integrada amb la resta de processos de globalització, internacionalització i traducció per tal que pugui tenir èxit. Aquest procés es refereix també a l’adaptació de qualsevol aspecte del producte, com per exemple l’adaptació d’aspectes tècnics o elements gràfics.

2.2. EL PROCÉS DE LOCALITZACIÓ D’UN VIDEOJOC

Segons Pablo Muñoz Sánchez (Muñoz Sánchez 17-57) , per tal de localitzar un videojoc correctament, fa falta dur a terme les fases següents:

2.2.1 INTERNACIONALITZACIÓ DEL CODI I LA INTERFÍCIE

El primer pas per localitzar un videojoc és assegurar-se que és factible que es pugui mostrar el contingut en un idioma diferent a l’original. Per tant, el codi font i la interfície han d’estar preparats amb una sèrie de requisits que s’han de tenir en compte des del moment que es comença a desenvolupar el videojoc, per evitar problemes en fases posteriors.

- Separació del text traduïble del codi font: totes les cadenes de text traduïbles (*strings*) han d’estar clarament separades del codi font perquè sigui fàcil modificar-les i no hi hagi risc de comprometre línies de codi que puguin afectar al funcionament del videojoc. També cal comprovar que les cadenes que s’envien a traduir siguin presents en la seva totalitat als arxius que s’envien a traduir i que no s’hi inclogui cap text del codi font. En cas que el joc tingui variables, han d’estar incloses a les cadenes de text i no poden ser *hard-coded*.
- Ús de fonts adequades per a diferents idiomes: les fonts que es facin servir a un videojoc han de poder admetre caràcters propis d’altres idiomes. En idiomes amb alfabetos diferents o sil·labaris, la font també ha d’estar dissenyada per mostrar els elements visuals corresponents en tot moment.

- Ús de codificació adequada per a diferents idiomes: és necessari que el codi font admeti la codificació de qualsevol caràcter. Per resoldre aquest problema, es fa servir l'estàndard Unicode, que amb l'última versió de 2021 admetia 144.697 caràcters (Unicode Inc.). L'estàndard que es sol fer servir és UTF-8.
- Disseny d'interfície adaptables al text que s'ha de mostrar: els idiomes traduïts solen ser un 30% més llargs que a l'anglès, així que la interfície ha de ser flexible per albergar tots els caràcters que siguin necessaris en pantalla. Algunes pràctiques que es recomanen és fer ús d'una font d'amplada variable sempre que sigui possible; bafarades, caixes o finestres de text adaptables al contingut o fer ús de menús i botons amb molt d'espai o adaptables al contingut.
- Ús d'etiquetes llegibles i únicament necessàries: com més etiquetes hi hagi, més fàcil és equivocar-se. Per tant, es recomana fer ús només de les etiquetes que siguin necessàries.
- Ús d'etiquetes especials per marcar gènere, sexe o nombre: el desenvolupador hauria d'incorporar des del principi un sistema per canviar una paraula o un conjunt de paraules en funció de si parla un personatge femení o masculí, o de si es refereix a un subjecte singular o plural.
- Facilitar un mínim d'informació contextual: es recomana afegir informació a les cadenes de text per tal d'aclarir, per exemple, el gènere i nom del personatge que parla, el to del missatge (per exemple, si és ironia), descripció d'objectes i conjurs, guions de les escenes...
- Comprovació cultural d'imatges i icones: alguns elements o gestos d'un personatge poden ser inapropiats o ofensius en altres cultures. Per tant, cal comprovar que les icones i les imatges són aptes per a totes les cultures. S'ha de tenir molta cura amb les referències religioses, el llenguatge corporal o amb qualsevol símbol o acció que pugui recordar al nazisme.
- Flexibilitat i accessibilitat als subtítols: l'arxiu de subtítols ha de contenir els temps d'inici i final, que haurien de ser marcats per un professional de la subtitulació. No s'ha de fer servir el mateix arxiu del guió del doblatge per als subtítols, i l'arxiu que mostra els subtítols ha de mostrar cada subtítol per separat. La font hauria de permetre cursives per marcar les veus en *off* o termes estrangers, i també colors per fer-los accessibles. La font ha de ser fàcil de llegir.

- Clara organització i nomenclatura dels fitxers d'àudio: es recomana utilitzar nomenclatura clara als fitxers d'àudio i crear un full de càlcul que relacioni el nom del fitxer, el diàleg que inclou i un enllaç al fitxer d'àudio.
- Prova de pseudolocalització: fer una prova per comprovar que totes les característiques anteriors funcionen correctament.

2.2.2. PREPARACIÓ DEL KIT DE LOCALITZACIÓ

El kit de localització és el conjunt de fitxers (*assets*) que s'envia als traductors i que també utilitzaran els revisors i els responsables del control de qualitat. Per facilitar la comunicació, els elements i noms dels fitxers del kit han estat en anglès. Els elements que ha de contenir el kit són els següents:

- Fitxers de text traduïbles (*assets*): són tots els arxius que requereixen traducció. Poden estar en molts formats diferents, encara que el més normal és que siguin arxius Excel, CSV, XML, XLIFF o TXT.
- Fitxers de referència: documentació que ajuda als traductors a conèixer el contingut i, per tant, facilita fer una traducció correcta. Poden ser glossaris, memòries de traducció, imatges d'objectes, descripcions de personatges, guions de cinemàtiques o guies d'estil.
- Instruccions del kit i del projecte: dades com la data d'entrega, instruccions especials de l'entrega, instruccions generals dels arxius i instruccions sobre etiquetes i variables.
- Full de preguntes per al client: fitxer on es pot preguntar al client sobre el context o les particularitats del text del videojoc. Sol incloure els camps següents: idioma que es veu afectat pel problema, ubicació del problema, text original, pregunta per al client, possible traducció provisional, resposta del client i estat del problema.

2.2.3. CREACIÓ DE GLOSSARIS

Idealment, el glossari s'hauria de crear abans de començar la traducció i l'hauria de facilitar el desenvolupador. Hauria d'estar format pels termes clau d'un videojoc.

Un apunt important sobre el glossari és que les entrades s'han d'escriure tal com apareixerien a meitat de frase, en minúscules (a no ser que sigui un nom propi o ho requereixi la paraula).

Extracció terminològica

Consisteix a analitzar una sèrie de fitxers i comprovar quines paraules hi apareixen més freqüentment i que, per tant, probablement seran termes importants (anomenats “candidats”).

Gestió de glossaris anteriors i possibles modificacions

Si es tracta d’una entrega d’una saga, s’hauran d’usar preferentment els termes que ja s’han fet servir per mantenir la coherència. Un cop es disposi de la llista de candidats, s’hauran de cercar en glossaris previs per fer servir les mateixes traduccions.

Cal tenir en compte que els termes utilitzats anteriorment no sempre són vàlids per a una nova entrega per diversos motius: legals, limitacions d’espai anteriors, traduccions incorrectes o canvis de context.

Glossaris de *first parties*

Les *first parties* són les empreses propietàries d’un sistema d’entreteniment (com ara Nintendo, Sony o Microsoft). Per tal que la terminologia bàsica de les seves plataformes sigui coherent i es mantingui fidel a l’oficial, aquestes empreses proporcionen glossaris amb els noms en els diferents idiomes que admet el maquinari.

2.2.4. TRADUCCIÓ DE CADENES DE TEXT O ÀUDIO

És l’etapa més llarga d’un procés de localització. Fa anys, els jocs es publicaven primer a un país i després es traduïen a altres idiomes quan el contingut ja estava completament acabat. Aquesta tendència ha canviat a causa de l’auge del mercat de videojocs, perquè si no hi havia un llançament simultani mundial, es perdia l’impacte del llançament original. Aquesta pràctica es coneix com a *sim-ship*, i implica que el procés de localització ha de començar abans que el joc estigui acabat.

Això presenta una sèrie d’inconvenients: com que el guió i el text no són definitius, hi pot haver canvis mentre el joc s’està traduint. També és molt difícil estimar el volum de paraules del projecte, fet que dificulta calcular el cost i l’assignació de la feina. Per acabar, part del contingut es pot acabar descartant, fet que suposa una pèrdua de temps i de diners.

Normalment es tradueix des de l’anglès dels Estats Units cap a altres llengües, fins i tot en el cas dels videojocs japonesos: primer es passa a l’anglès dels Estats Units i

des d'allà, a la resta d'idiomes. Això es fa per disponibilitat de traductors i per abaratir costos.

Els idiomes als quals més es sol traduir a partir de l'anglès són els anomenats *FIGS* (*French, Italian, German, Spanish*).

2.2.5. REVISIÓ DEL CONTINGUT TRADUÏT

Un cop s'ha traduït el contingut, cal revisar-lo abans d'implementar-lo. La fase de revisió hauria de començar, idealment, un cop s'hagués acabat de traduir tots els textos, però normalment es comença quan encara falta text per traduir. Això pot resultar beneficiós perquè és més fàcil corregir errors i fer comentaris a l'equip de traducció.

El revisor pot fer canvis de dues maneres. La primera és fer canvis definitius, on prima el criteri del revisor; i la segona és que els canvis s'han de confirmar, on prima el criteri del traductor. També hi ha diversos tipus de revisió: la revisió profunda (editing), que consisteix a revisar la traducció consultant l'original, i realitzar els canvis pertinents; la revisió lingüística o monolingüe (proofreading o Proofing), que es limita a revisar la traducció sense consultar l'original; l'autorevisió, que fa el traductor abans d'enviar la traducció a la seva pròpia traducció; i la revisió creuada, on un traductor revisa la traducció d'un dels seus companys, i pot ser profunda o monolingüe.

2.2.6. DOBLATGE O SUBTITULACIÓ DEL CONTINGUT LOCALITZAT

Si el videojoc té diàlegs amb so i escenes cinemàtiques, hauran de doblar-se o posar-hi subtítols.

2.2.7. IMPLEMENTACIÓ DE RECURSOS LOCALITZATS

Quan s'ha localitzat tot el contingut pertinent, s'integra al codi del joc. Segons el tipus de contingut, es seguirà un procés o un altre.

En el cas de la implementació dels recursos gràfics, a més a més de localitzar-los s'han de traduir els gràfics, cosa de la qual s'encarrega l'equip de dissenyadors gràfics. En aquests casos és molt important que la traducció sigui correcta des del principi, perquè alterar els gràfics és un procés molt laboriós i molt costós; i cal revisar després que no s'hagi comès cap error de disseny gràfic.

Pel que fa a la implementació dels recursos d'àudio, seria convenient que fos fàcil incorporar les noves pistes al joc fàcilment. Pel que fa a l'àudio de les cinemàtiques,

s'hauran de muntar totes les pistes dels personatges en una sola. Igual que passa amb els recursos gràfics, també és molt laboriós i molt costós, per la qual cosa s'haurà de fer un control de qualitat molt exhaustiu abans i després d'incorporar-los.

Per acabar, pel que fa a implementar els recursos de text, la majoria de vegades bolcar el text traduït al joc és molt fàcil i es pot fer automàticament. Fer-ho automàticament no només és més ràpid, sinó que evita que alguna persona pugui danyar el codi per error. En tot cas, és una bona pràctica ressaltar en color les cel·les que s'han canviat a l'hora de fer canvis de text.

2.2.8. CONTROL DE QUALITAT LINGÜÍSTIC

Aquesta fase consisteix a jugar el joc com si es tractés d'un usuari i verificar que tots els textos es mostren bé i que no hi ha errors. Si es detecta algun error, els *testers* han d'informar fent servir un informe d'errors (*bug report*). Aquesta frase a vegades s'obvia per falta de temps, però seria ideal que es fes sempre (fins i tot més d'una vegada) i es verificqués que tots els errors s'han corregit.

2.2.9. LOCALITZACIÓ DEL MANUAL I DELS MATERIALS DEL MÀRQUETING

Un cop acabat tot el procés de localització, es procedeix a traduir la resta de materials importants per a comercialitzar el videojoc, com per exemple el manual o la pàgina web.

2.2.10. REUNIÓ *POST MORTEM* D'AVALUACIÓ FINAL DEL PROJECTE

És una reunió que es sol organitzar a escala d'empresa, especialment després de projectes grans, per avaluar els errors i els encerts del procés de localització. D'aquesta manera, es busca millorar de cara a futures entregues o altres projectes de l'equip.

2.2.11. ACTUALITZACIONS I CONTINGUT DESCARREGABLE (DLC)

Avui dia és freqüent que es publiquin actualitzacions i nou contingut d'un videojoc per arreglar errors o per afegir nous personatges, missions, objectes, etc. Aquest contingut també s'ha de traduir i és freqüent que se n'encarregui el mateix equip de traducció que havia traduït el joc. En aquests casos és estrany que es faci un control de qualitat gaire exhaustiu, perquè se sol tractar de petites extensions i no compensa.

2.3. LA LOCALITZACIÓ DE VIDEOJOCs AL CATALÀ

A diferència del que passa amb altres llengües europees, hi ha molt pocs videojocs comercials localitzats al català, i en la majoria de casos es tracta de traduccions fetes per fans. Segons la web VDJOC de la Generalitat de Catalunya (Generalitat de Catalunya), hi ha comptabilitzats 112 videojocs traduïts al català.

En la majoria de casos es tracta de videojocs *indie*, és a dir, videojocs que han estat desenvolupats per empreses petites: alguns exemples d'això serien *Among Us*, *Celeste* o *Minecraft*. Això no obstant, també cal destacar que hi ha algunes traduccions de videojocs d'estudis més grans, com per exemple el cas del *Dark Souls Remastered*, que ha estat traduït al català i es pot incorporar fent ús d'un *mod*.

També cal destacar que gran part de les traduccions s'han fet a partir de *mods*, perquè per a modificar el joc és necessari el permís del desenvolupador, i no sempre és possible obtenir-lo. Per això, en català trobem molt poques traduccions oficials (és a dir, que compten amb l'autorització del desenvolupador i s'han pogut incorporar al joc com qualsevol altre idioma) i la gran majoria estan fetes per ser incorporades com a *mods* al joc, és a dir, són contingut fet per fans. Alguns exemples de videojocs que tenen incorporada la traducció al català serien *Etherborn*, (que a més a més ha estat un dels primers videojocs a incorporar doblatge en català) (Generalitat de Catalunya), o *Evil Inside*.

És per la necessitat (o la facilitat) d'incorporar les traduccions a través de *mods* que la majoria d'aquestes traduccions són per a videojocs de PC, perquè no només és la plataforma per a la qual es creen més videojocs, sinó també degut a la facilitat relativa per incorporar modificacions que ofereix aquesta plataforma. A la web Gaming.cat, on hi ha comptabilitzats 102 videojocs en català, 85 estan disponibles per a PC; 56 per a consoles de Nintendo, principalment per a la Nintendo Switch (44), a causa de la gran presència que té el joc *indie* en aquesta consola; 43 per a PlayStation, 33 per a Xbox; i 17 per a mòbils (Gaming.cat).

2.4. TÈCNiques DE TRADUCCIÓ

Amparo Hurtado Albir (Hurtado Albir 308) defineix la tècnica de traducció com a:

Procedimiento, visible en el resultado de la traducción, que se utiliza para conseguir la equivalencia traductora a microunidades textuales; las técnicas se catalogan en comparación con el original. La pertinencia del uso de una técnica u otra es siempre funcional, según el tipo textual, la modalidad de traducción, la finalidad de la traducción y el método elegido.

Hurtado proposa les següents tècniques de traducció (Hurtado Albir 269-271):

- Adaptació: reemplaçar un element cultural per un altre propi de la cultura receptora. Per exemple, canviar *baseball* per *futbol*.
- Ampliació lingüística: s'afegeixen elements lingüístics. Se sol utilitzar especialment en interpretació consecutiva i doblatge. S'oposa a la compressió lingüística. Per exemple, traduir l'expressió anglesa *No way* per *De cap manera*, malgrat que es podria fer servir una expressió amb el mateix nombre de paraules, com *En absolut*.
- Amplificació: s'introdueixen precisions no formulades al text original: informacions, parafrasis explicatives, notes del traductor, etc. Per exemple, escriure *el mes que els musulmans fan dejú* al costat de Ramadà. S'oposa a l'el·lisió.
- Calc: es tradueix literalment una paraula o sintagma estranger, pot ser lèxic i estructural. Per exemple, el terme anglès *Normal School*, que prové del francès *École normale*.
- Compensació: consisteix a introduir en un altre lloc del text traduït un element d'informació o efecte que no s'ha pogut reflectir al mateix lloc que apareix situat en el text original.
- Compressió lingüística: es sintetitzen elements lingüístics. Es fa servir especialment en interpretació simultània i subtitulació. Per exemple, traduir la frase *Yes, so what?* per *I?*, malgrat que es podria traduir per una expressió amb el mateix nombre de paraules com *Sí, i què?*
- Creació discursiva: s'estableix una equivalència efímera, totalment imprevisible fora de context. Per exemple, la traducció de la pel·lícula *Rumble fish* per *La ley de la calle*.
- Descripció: es reemplaça un terme o expressió per la descripció de la seva forma i/o funció. Per exemple, traduir *panetone* per *pa de pessic tradicional que es menja la nit de Nadal a Itàlia*.

- Elisió: no es formulen elements d'informació presents al text originals. Per exemple, ometre *el mes que es fa dejú* com a aposició a *Ramadà*. S'oposa a l'amplificació.
- Equivalent encunyat: es fa servir un terme o expressió reconeguda (pel diccionari, per l'ús lingüístic) com a equivalent en la llengua meta. Per exemple, traduir l'expressió anglesa *They are as like as two peas* per *son com dues gotes d'aigua*.
- Generalització: s'utilitza un terme més general o neutre. Per exemple, traduir els termes francesos *guichet, fenêtre, devanture* per *window*. S'oposa a la particularització.
- Modulació: s'efectua un canvi de punt de vista, d'enfocament o de categoria de pensament en relació a la formulació del text original. Pot ser lèxica i estructural. Per exemple, traduir l'expressió *tindràs un fill* per *et convertiràs en pare*.
- Particularització: s'utilitza un terme més precís o concret. Per exemple, traduir *window* per *guichet*. S'oposa a la generalització.
- Prèstec: s'integra una paraula o expressió d'una altra llengua tal i com és. Pot ser pur (sense cap canvi), com *lobby*; o naturalitzat (transliteració de la llengua estrangera), per exemple, *futbol* o *líder*.
- Substitució (lingüística, paralingüística): es canvien elements lingüístics per paralingüístics (gestos, entonació), o viceversa. Es fa servir sobretot en interpretació.
- Traducció literal: es tradueix paraula per paraula un sintagma o expressió.
- Transposició: es canvia la categoria gramatical.
- Variació: es canvien elements lingüístics o paralingüístics (entonació, gestos) que afecten aspectes diversos de la variació lingüística: canvis de to textual, estil, dialecte social, dialecte geogràfic, etc. Per exemple, introduir o canviar marques dialectals per a la caracterització de personatges en la traducció teatral, canvis de to en adaptacions de novel·les per a nens...

2.5. CLASSIFICACIÓ DELS GÈNERES DE VIDEOJOC

Mejías Climent proposa una classificació dels gèneres de videojocs basada en el gènere interactiu, que és “el tipo de destrezas que ha de activar el jugador para generar

interacció” (Mejías-Climent 42). Els gèneres proposats són els següents (Mejías-Climent 40-41):

- **Combat:** els videojocs d'aquest gènere se centren a derrotar l'enemic i s'han d'utilitzar les destreses relacionades amb la força i resistència del personatge, atac i defensa, captura, confrontació, persecució i ús de les armes; i són importants els reflexos per atacar i defensar's. Sota aquesta categoria, trobem els subgèneres següents: el *shooter*, on es lluita principalment amb armes de foc; i els jocs de lluita, on es lluita cos a cos amb armes blanques (*hack'n'slash*) o a cops (*beat'em up*).
- **Aventura:** són els videojocs que requereixen més destreses, encara que principalment són l'exploració, la investigació, la resolució de puzzles, la interacció amb personatges i el progrés lineal de la trama. Són videojocs on el jugador representa un o diversos personatges emmarcats dins d'una història on han de superar obstacles per arribar al seu objectiu, fet que requereix rapidesa, agilitat, presa de decisions, anàlisi de pistes o resoldre puzzles o enigmes. Alguns exemples de subgènere serien l'acció-aventura (activitat dinàmica i contínua), els jocs de rol (en els quals la caracterització del personatge en determina les destreses), els de supervivència (que impliquen rapidesa, i agilitat) els de plataformes (acrobàcies) o les aventures gràfiques (interacció textual).
- **Curses:** aquests videojocs impliquen rapidesa, coordinació, concentració i agilitat amb els perifèrics.
- **Puzzles i laberints:** són videojocs on cal manipular hàbilment objectes o peces i controlar colors i formes geomètriques, on també pot ser necessària l'agilitat amb els perifèrics a l'hora de fer encaixar les peces.
- **Simulació:** busquen donar l'experiència d'una immersió completa a l'entorn que reproduïxen, i van associats a la capacitat de gestionar recursos, el raonament, l'habilitat o els coneixements esportius.
- **Estratègia:** requereixen concentració i capacitat tàctica i analítica en el cas dels videojocs d'estratègia per torns; i a més a més rapidesa mental i capacitat de reaccionar ràpidament.

- Ritme: van associats a les habilitats musicals o corporals rítmiques, i amb l'agilitat en l'ús dels perifèrics. Són similars als de simulació, però en aquest cas predomina la destresa musical.
- Didàctics (aprenentatge): requereixen una activitat mental més elevada, i el principal objectiu és estimular diverses destreses cognitives amb finalitat didàctica.
- Competició i concursos: es caracteritzen per dependre de l'atzar i de les destreses de velocitat, raonament i control àgil de la cultura general, en el cas dels concursos de preguntes.

3. METODOLOGIA

3.1. FIRE EMBLEM: THREE HOUSES

Fire Emblem: Three Houses és un videojoc del gènere d'estratègia per torns/JRPG per a la Nintendo Switch. Ha estat desenvolupat per Intelligent Systems, amb la col·laboració de Koei Tecmo Games. Va sortir el 7 de juliol de 2019. (任天堂 [Nintendo])

3.1.1. AMBIENTACIÓ

La trama del Fire Emblem: Three Houses es situa al continent de Fódlan, que està dividit en tres grans nacions: l'Imperi d'Adrèstia al sud i a l'oest, el Sacre Regne de Faerghus al nord i l'Aliança de Leicester a l'est. Al bell mig del continent hi ha el Monestir de Garreg Mach, seu de l'Església de Seiros, que és la religió dominant al continent i un dels principals poders.

Fódlan limita amb Almyra a l'oest i amb Dagda a l'est. També hi ha altres regions i estats vassalls, com Brígid, que és un estat vasall de l'Imperi d'Adrèstia; Duscur, una península recentment conquerida pel Sacre Regne de Faerghus; Sreng, una península al nord de Faerghus plena de bandits; i Agartha, una antiga civilització. Per acabar, al nord-oest hi ha el continent d'Albinea, un continent glaçat i deshabitat.

Antigament, hi va haver una guerra entre la fundadora de l'Església, la Santa Seiros, i Nèmesis, autoproclamat Rei de l'Alliberament. Va ser en aquell moment quan Seiros va fundar l'Imperi d'Adrèstia. El Sacre Regne de Faerghus es va separar de l'imperi, i després l'Aliança de Leicester va declarar la seva independència dels altres dos estats. Des d'aleshores, l'Església ha servit com a mediador entre els tres i ha intentat evitar conflictes.

Els nobles de Fódlan solen ser portadors d'emblemes, que s'hereten per sang i que atorguen poders màgics als seus portadors. Els emblemes tenen molt pes a l'hora de triar successors, perquè s'afavoreix a aquells que en són portadors. A més a més, els portadors d'emblemes poden utilitzar unes armes molt poderoses anomenades "Relíquies heroiques".

3.1.2. PERSONATGES

En aquest joc hi ha un total de 33 personatges que es poden jugar i que tenen un cert paper a la seva ruta. He decidit només explicar els personatges protagonistes i aquells que són més clau per al meu treball.

Byleth Eisner

Personatge que és l'avatar del jugador, se'n pot triar el gènere. Com que jo he fet servir l'avatar femení, en parlaré en femení. Filla del mercenari Jeralt i de Sitri, una monja de l'Església de Seiros. Després que el seu pare se l'endugués del monestir quan només era un nadó, s'ha criat entre mercenaris i batalles, per la qual cosa és una espadatxina excel·lent. Se'ns presenta com una persona freda i sense sentiments, normalment inexpressiva. Més endavant al joc, es descobrirà que Rhea li va implantar l'esperit de Sothis, la deessa primordial, amb l'esperança que la fes servir com a recipient per renéixer.



Figura 1: Byleth Eisner

Jeralt Reus Eisner

És el pare de la Byleth i, malgrat que aparenta uns 50 anys, en realitat en té més de 120. La seva longevitat es deu al fet que, quan feia de guàrdia de la Rhea, va ser ferit de mort i, per salvar-li la vida, la Rhea el va curar fent servir la seva sang, fet que va fer que entrés en contacte amb l'emblema de Seiros. En Jeralt és un home amb molt d'honor, coratjós i modest. La seva família és el més important per a ell, i sent una gran estima per la seva filla i per la seva difunta esposa, la Sitri. A pesar d'haver servit l'Església i l'arquebisbe, en Jeralt no és especialment creient ni té fe cega en Sa Santedat.



Figura 2: Jeralt Reus Eisner

Sothis

Sothis és la Deessa i la mare de Rhea, portadora de l'Emblema de les Flames. Al principi se'ns presenta com un esperit amnèsic i d'aspecte infantil, capritxosa i mal educada, encara que més endavant acabarà apreciant a Byleth i sent més propera a ella. Després de fusionar-se amb Byleth, a finals de la primera part, desapareix.



Figura 3: Sothis, la Deessa

Rhea/Seiros

Arquebisbe de l'Església de Seiros, devota i d'aparença sòbria i angelical al principi. Després de descobrir qui és Byleth, anirà fent-se cada cop més fanàtica i embogirà en quasi totes les rutes. A mesura que va avançant el joc, descobrim que Rhea en realitat és la Santa Seiros, filla de Sothis, que va lluitar contra el rei Nèmesis fa mil anys, i que busca tornar a la vida a la seva difunta mare.



Figura 4: Rhea/Seiros

Seteth

És la mà dreta de la Rhea, i aparenta uns 50 anys. En realitat, però, en Seteth és el Sant Cichol, un dels Quatre Sants de l'Església de Seiros, parent de la Santa Seiros i que, per tant, té més de mil anys. És un home que valora l'ordre i la disciplina, però que també és capaç d' aconsellar als estudiants amb cura i paciència. És molt hostil amb les persones que s'oposen a l'església, i desconfiat amb els nouvinguts. La persona més important per a ell és la Flayn, la seva filla, per qui sent absoluta devoció.



Figura 5: Seteth

Flayn

La Flayn és la filla d'en Seteth i, malgrat la seva aparença jove, també té més de 1000 anys. El seu nom real és Cethleann i, com el seu pare, és una dels Quatre Sants de l'Església de Seiros. Malgrat la seva edat, la Flayn és una persona de caràcter innocent, pur i infantil, que és molt formal i que vol aprendre tantes coses com sigui possible. Creu que el seu pare la sobreprotegeix massa i que es mereix més independència.



Figura 6: Flayn

Dimitri Alexandre Blaidyd

Príncep de Faerghus, té 17 anys al principi de la història. La seva vida ha estat marcada per la mort del seu pare durant la Tragèdia de Duscur, un aixecament que hi va

haver al regne i la desaparició de la seva madrastra. Com a resultat d'aquests traumes, té culpa del supervivent. Durant la primera



Figura 7: Dimitri Alexandre Blaidyd

part del joc, se'ns presenta com un noi educat i cavallerós, però sota aquesta màscara es poden veure algunes parts fosques. És una persona genuïna i que prefereix la sinceritat, amb un sentit de l'humor peculiar.

Claude (Khalid) von Riegan

Hereu de l'Arxiduc de Leicester, de 17 anys. Tothom diu que va aparèixer del no-res, i que no sabien que l'Arxiduc tenia un hereu. En Claude és un noi d'actitud relaxada i bromista, però darrere d'això s'amaga una persona molt intel·ligent i astuta, i un estratega brillant que prefereix utilitzar la intel·ligència a la força bruta, i que sempre va dos passos per davant dels seus adversaris.



Figura 8: Claude von Riegan

Més endavant al joc, descobrim que és fill de la filla de l'Arxiduc de Leicester i del rei d'Almyra, i segons una entrevista que es va fer als desenvolupadors, el seu nom real és Khalid, i Claude és un àlies que va utilitzar per no aixecar sospites a Fódlan.

Edelgard von Hresvelg

Hereva al tron de l'Imperi d'Adrèstia, té 17 anys quan comença la història. És una estudiant exemplar i una bona líder, d'actitud modesta i formal. Coneix la importància del seu paper i confia en els seus companys i aliats.



Figura 9: Edelgard von Hresvelg

L'Edelgard és la novena filla de l'emperador Ionius d'Adrèstia. Quan tenia nou anys, hi va haver un alçament per part dels nobles, la Insurrecció dels Set, que va prendre tot el poder polític al seu pare. Va ser en aquell moment quan el seu oncle la va segrestar i la va portar a viure a Faerghus. Allà, va conèixer a en Dimitri i es van fer amics.

Quan va tornar a Adrèstia, ella i els seus germans van ser víctimes dels experiments d'Aquells que Repten a l'Ombra, que estaven intentant implantar un altre emblema a algú que ja fos portador d'un, per així aconseguir que una persona tingués dos emblemes. L'Edelgard va ser l'única amb qui van aconseguir-ho i que en va sortir amb vida i en ple poder de les seves facultats mentals. La resta dels seus germans van morir o van quedar incapacitats per les seqüeles dels experiments.

A causa d'aquest fet traumàtic, l'Edelgard sent un profund rebuig contra Aquells que Repten a l'Ombra" i l'Església de Seiros, perquè defèn que els emblemes són un regal

diví que atorga legitimitat divina a aquells que els porten, i per tant legitimen els experiments que van patir ella i la seva família.

Hubert von Vestra

Fill del marquès de Vestra, en Hubert, de 20 anys, ha acompanyat a l'Edelgard des que tenia sis anys. És completament lleial a l'Edelgard i sempre actua intentant servir-la i protegir-la, a vegades a través de mètodes poc ortodoxos i moralment qüestionables. És amenaçador i sinistre amb les persones en qui no confia; però Edelgard sovint destaca la lleialtat i devoció que sent per servir l'imperi i per a ella. Amb els seus companys de classe, en Hubert és crític, però amb la intenció que tots despleguin el seu potencial.



Figura 10: Hubert von Vestra

Ferdinand von Aegir

Hereu del duc d'Aegir, en Ferdinand és un jove noble d'Adrèstia d'uns 18 anys, orgullós del seu estatus i que persegueix l'ideal de la noblesa. Veu a Edelgard com una rival política i sempre intenta superar-la en tots els aspectes, per així demostrar que serà un bon primer ministre. És un jove idealista que cerca la virtut i la cavalleriesitat, i que aspira a ser un noble excel·lent. Creu en l'honestedat i en defensar els ideals d'un mateix, fins i tot si implica plantar cara als seus superiors.



Figura 11: Ferdinand von Aegir

Caspar von Bergliez

En Caspar és el segon fill del comte Bergliez, un noble de l'Imperi d'Adrèstia, i té 16 anys. Com que no és l'hereu de la seva casa, va decidir matricular-se a l'Acadèmia d'Oficials de Garreg Mach per tal de fer-se un nom com a general. És un noi amb molt caràcter i amb molt sentit de la justícia, a qui li agrada lluitar i que ataca primer i pregunta després. Malgrat aquest vessant irreflexiu, la seva personalitat és oberta i relaxada, i es mostra als altres sense reserves. Per aquest motiu, no suporta les mentides.



Figura 12: Caspar von Bergliez

Linhardt von Hevring

En Linhardt és un jove d'Adrèstia de 16 anys, hereu del comtat de Hevring. Té una personalitat despreocupada, motiu pel qual sol estar fent activitats poc productives com pescar, dormir o passejar. Malgrat aquesta ganduleria aparent, és extremadament intel·ligent i és, de fet, un dels millors estudiants de la seva casa. En concret, li interessen molt els emblemes i quan els està investigant, hi està tan immers que s'oblida fins i tot de menjar o dormir. Això no obstant, només és capaç d'arribar a aquest nivell de concentració amb temes pels quals sent fascinació, i quan una cosa no li interessa, no s'hi esforça gens.



Figura 13: Linhardt von Hevring

Bernadetta von Varley

La Bernadetta és la neta i hereva del comte Varley, un noble de l'Imperi d'Adrèstia, i té 17 anys. És una noia molt poruga i que desconfia enormement dels estranys, i per aquest motiu sol estar sempre tancada a la seva habitació. Aquest temor ve provocat pel maltractament que va patir de petita a mans del seu pare, que la lligava a una cadira i l'obligava a callar durant hores amb l'objectiu de convertir-la en una esposa perfecta; i que també va apallissar al seu millor amic de la infància pel fet de ser plebeu. Per tots aquests motius, la Bernadetta sent un terror absolut cap al seu pare i cap a les relacions socials.



Figura 14: Bernadetta von Varley

Dorothea Arnault

La Dorothea té 18 anys i és l'única estudiant d'origen plebeu dels Àguiles Negres. Filla d'una noble menor que va caure en desgràcia, va quedar orfe de jove i va aprendre a sobreviure als carrers. Abans d'arribar a l'Acadèmia, la Dorothea havia format part d'una companyia de cantants d'òpera, la Companyia Mittelfrank. És una persona de caràcter alegre, obert i que flirteja molt, principalment perquè busca a algú que li pugui donar una bona vida quan ja no pugui cantar. Això ve provocat per la seva por de tornar al carrer i a la vida de quan era pobra.



Figura 15: Dorothea Arnault

Petra Macneary

La Petra, de 15 anys, és la princesa de Brígid, un estat vassall de l'Imperi d'Adrèstia, i l'estudiant més jove de la casa dels Àguiles Negres. La seva vida va quedar marcada per la conquesta de Brígid per part de l'Imperi (fet que va suposar la mort del seu pare) i pel fet que, des d'aquell moment, es va convertir en una ostatge política de l'Imperi. La Petra sent un profund rebuig pel tractament que ella i el seu regne han rebut per part de l'Imperi, i per aquest motiu s'ha fixat com a objectiu millorar tant com pugui per així demostrar la vàlua del poble de Brígid i poder negociar amb l'imperi com a iguals. Malgrat les seves dificultats amb l'idioma de Fódlan, la Petra és intel·ligent, molt treballadora i amb un caràcter molt tranquil i conciliador. A pesar de les disputes entre Fódlan i Brígid, la Petra és amiga dels seus companys de classe i separa les tensions polítiques de les relacions personals.



Figura 16: Petra Macneary

Hanneman von Essar

En Hanneman és un antic noble que prové d'Adrèstia. Té 51 anys i es dedica principalment a la investigació dels emblemes i a l'ensenyament a l'Acadèmia d'Oficials. És una persona curiosa, fet que a vegades fa amb l'ànsia de descobrir coses noves, pugui semblar inquisitiu i xafarder; però sempre respecta els límits que li marquen les altres persones. Degut als seus orígens nobles, és una persona refinada i que valora molt les bones maneres i mantenir la cordialitat.



Figura 17: Hanneman von Essar

Manuela Casagrande

La Manuela és una de les professores de l'Acadèmia d'Oficials, que aparenta uns 40 anys (no s'arriba a conèixer mai la seva edat real perquè la manté en secret), nascuda a la capital de l'Imperi. A més a més de professora, també fa de metgessa. Abans de treballar a Garreg Mach, va aconseguir molta fama com a cantant d'òpera a la Companyia Mittelfrank. La seva preocupació principal és trobar l'amor de la seva vida, i per això té una vida amorosa una



Figura 18: Manuela Casagrande

mica turbulenta, plena de flirtejós i de cites fallides. També li agrada molt beure, i és habitual veure-la beguda pel monestir. És una persona desordenada, amb un caràcter fort i que pot arribar a ser irrespectuosa; però a la vegada demostra que aprecia molt als seus estudiants i en té molta cura.

3.1.3. ARGUMENT

Part 1: Núvols Blancs

Una nit, Byleth (acompanyada pel seu pare, Jeralt) rescata a tres joves nobles (en Claude, en Dimitri i l'Edelgard) d'uns bandits. Durant el combat, Byleth està a punt de ser atacada per un bandit, però la salva una misteriosa presència, la Sothis. Després de rescatar als nobles, els acompanyen cap al Monestir de Garreg Mach, seu de l'Església de Seiros, on hi ha l'acadèmia militar on estudien els joves. Un cop hi arriben, l'arquebisbe de l'Església i directora de l'acadèmia, Rhea, impressionada per les habilitats de la Byleth, li ofereix feina de mestra i li dona l'oportunitat de ser la tutora d'una de les tres classes o "cases" del Monestir: els Àguiles Negres, els Cèrvols Daurats o els Lleons Blaus (el jugador tria quina casa prefereix). A mesura que avança la trama, Byleth començarà a descobrir els misteris que amaga el monestir, així com els secrets dels emblemes i les relíquies.

També descobrirà que hi ha una conspiració al monestir, i que una organització/secta anomenada "aquells que s'amaguen a les ombres" busca posar fi al mandat de Rhea i de l'Església de Seiros. Després que el seu pare morí assassinat per un agent d'aquesta secta, la Byleth descobreix gràcies al diari que ell escrivia la història fosca que s'amaga darrere del seu naixement i els motius vertaders pels quals l'arquebisbe l'ha mantinguda a l'escola: la Sothis, la figura que havia rescatat a Byleth al principi i que l'ha acompanyada des d'aleshores, és la deessa original, que Rhea va implantar a Byleth quan acabava de néixer perquè així pogués servir a la deessa com a recipient per a reencarnar-se.

Després d'aquest descobriment, Byleth es dedica a buscar venjança contra la secta que ha mort el seu pare. En un d'aquests atacs, és ferida de gravetat i quasi mor, però es fusiona amb la Sothis i així aconsegueix millorar l'espasa que prèviament havia aconseguit, l'Espasa del Creador.

Rhea aleshores decideix celebrar una cerimònia per despertar completament a Sothis; però la cerimònia és interrompuda per l'Emperador de les Flames i l'exèrcit d'Adrèstia. Es descobreix que l'Emperador de les Flames és l'Edelgard, que ha decidit fer l'atac perquè diu que l'Església és corrupta. En aquest moment és quan Byleth ha de triar entre ser fidel a Edelgard, i atacar el monestir; o ser fidel a l'Església, i protegir el monestir. Durant la batalla final, Byleth cau inconscient i es desperta 5 anys més tard. Aleshores descobreix que Fódlan està en guerra i que l'Imperi, l'Aliança, el Regne i l'Església estan lluitant entre ells. Segons la classe que hagi triat tutoritzar el jugador, la trama a partir d'aquí es divideix en quatre rutes: Àguiles Negres, Cèrvols Daurats, Lleons Blaus o Església.

Part 2:

Àguiles negres: Flor Escarlata

Si has triat tutoritzar la classe dels Àguiles Negres i mantenir-te fidel a Edelgard quan s'alça contra l'Església, entres a la ruta dels Àguiles Negres. En aquesta ruta, el Regne s'ha aliat amb l'Església i l'Aliança és neutral. Primer, conquereixes la capital de l'Aliança, Dardriu, i o bé mates a en Claude o bé fas que s'exiliï. Després, continues la teva marxa fins al Regne, i a mig camí lluites contra en Dimitri, a qui derrotes i mates. Rhea es retira aleshores a la capital del Regne i, en un últim intent per resistir, crema la capital amb l'exèrcit i els civils a dins. L'Edelgard es llança a l'atac per aturar-la, i la mata. Un cop acabada la guerra, l'Edelgard uneix tot Fódlan sota l'Imperi i aboleix l'Església i la noblesa.

Cèrvols daurats: Vent glauc

Si has tutoritzat als Cèrvols daurats, entres a aquesta ruta. Després de despertar-te, et tornes a trobar amb en Claude i la resta d'estudiants; i aconsegueixes aliats i suport militar per lluitar contra l'Imperi. En una batalla, s'enfronten les forces de l'Imperi, el Regne i l'Aliança, i com a resultat, l'Edelgard es veu obligada a retirar-se i en Dimitri mor. En Claude aconsegueix l'ajuda d'Almyra, una nació veïna, i gràcies a això entren a la capital de l'Imperi i derroten a Edelgard. Després, posen fi a la secta d'aquells que repton a les ombres i en destrueixen la seu central. Mentrestant, Nemesis, el rei que va matar a Sothis, s'alça de la tomba amb els seus deu generals; i en Claude i la Byleth també els maten. Un cop acabada la guerra, Byleth governa Fódlan i Claude n'obre les fronteres i les relacions internacionals.

Lleons Blaus: Lluna anyil

Si t'has encarregat dels Lleons Blaus, entres a aquesta ruta. En aquest cas, et retrobes amb un Dimitri completament inestable i trencat decidit a matar a l'Edelgard costi el que costi. Malgrat això, en Dimitri compta amb el suport dels seus companys de classe i de l'Església. Després d'una gran batalla entre les tres nacions, en Dimitri perd a un vasall molt important, i decideix deixar de banda la seva set de venjança. Aleshores, rescata a en Claude de les forces imperials, que li atorga el control de l'Aliança. En Dimitri es dirigeix a la capital de l'Aliança i intenta pactar la pau amb l'Edelgard, però ella l'ataca i es veu obligat a matar-la. Un cop acabada la guerra, el Regne controla tot Fódlan, la Rhea deixa de ser arquebisbe i la Byleth passa a ocupar el seu lloc.

Església de Seiros: Neu argentada

Si has triat els Àguiles Negres, però decideixes separar-te de l'Edelgard i mantenir-te fidel a l'Església, entres a aquesta ruta. Aquesta ruta és molt similar a la dels cervols daurats, l'únic que canvia és que aquí Byleth descobreix els seus orígens a través de la història que li conta Rhea. Al final, Byleth es veu obligada a matar a l'arquebisbe perquè ha embogit degut a les ferides que ha rebut durant una batalla. Un cop acabada la guerra, Fódlan queda unificat sota el poder de l'Església, i Byleth n'és la líder.

3.2. EL PROCÉS DE TRADUCCIÓ

Per tal de dissenyar el meu procés de traducció m'he basat en les fases d'un projecte de localització que proposa Pablo Muñoz Sánchez (Muñoz Sánchez 2017, 17–57). Ho he fet aproximat perquè com es tracta d'un treball professionalitzador d'encàrrec fictici no comptava amb tots els materials dels quals es disposaria en un procés de localització habitual. He intentat ser tan fidel com era possible al procés proposat per assegurar unes bones pràctiques de localització.

3.2.1. DOCUMENTACIÓ

Malgrat que conec molt bé aquest joc, vaig considerar oportú documentar-me per assegurar-me que recordava bé tot el *worldbuilding*, la història principal, els personatges i les mecàniques. Part d'aquest procés de documentació va ser tornar a jugar el joc (en concret la ruta dels Àguiles Negres, que és la casa en la qual m'he volgut centrar) en japonès, fet que em va ser útil per comprovar com els personatges expressaven el seu caràcter en aquest idioma. A més a més, vaig consultar diverses *wikis* centrades en el

videojoc per informar-me sobre el context i el món del joc, i també repassar les històries d'alguns personatges.

3.2.2. OBTENCIÓ DELS GUIONS I CREACIÓ DEL KIT DE LOCALITZACIÓ

Els guions han estat extrets de la *wiki* www.pegasusknight.com, i posteriorment comprovats jugant al joc les missions i els diàlegs que m'interessaven. Un cop vaig comprovar que tot era correcte, els vaig descarregar en format .txt i els vaig separar per temes. A sota, imatges de com vaig organitzar el meu kit de localització, amb els noms de carpetes i arxius en anglès:

Classes	12/2/2022 13:06	Carpeta de archivos
Menus	14/2/2022 13:23	Carpeta de archivos
Quests	12/2/2022 12:46	Carpeta de archivos
Reference material	13/3/2022 19:20	Carpeta de archivos
Story script BE	13/3/2022 19:22	Carpeta de archivos
Supports	11/2/2022 11:53	Carpeta de archivos
Weapons	12/2/2022 13:20	Carpeta de archivos

Figura 20: Kit de localització. Carpetes.

0 Prologue script.txt	11/2/2022 11:11	Documento de tex...	21 KB
CH 1 BE script.txt	12/2/2022 12:28	Documento de tex...	13 KB
CH 1-5 character introductions.txt	12/3/2022 16:22	Documento de tex...	9 KB
CH 2 BE script.txt	12/2/2022 12:28	Documento de tex...	17 KB
CH 3 BE script.txt	12/2/2022 12:32	Documento de tex...	14 KB

Figura 19: Kit de localització. Fitxers.

3.2.3. EXTRACCIÓ DE TERMINOLOGIA I CREACIÓ DE GLOSSARIS

Vaig escollir fer aquesta traducció amb MemoQ i no amb Excel o Word per diversos motius: principalment, perquè MemoQ em permetia crear glossaris i memòries de traducció, que han estat molt útils a l'hora de mantenir la consistència i per millorar la meua productivitat; també per la conveniència de tenir-ho tot organitzat sota un mateix projecte i poder treballar fàcilment amb tots els documents oberts.

Prèviament a l'inici de la traducció, vaig dedicar-me a crear glossaris mitjançant l'eina d'extracció terminològica del MemoQ, per tal d'obtenir els termes més freqüents en el fragment del videojoc que jo havia seleccionat. Vaig fer l'extracció terminològica amb els paràmetres següents:

ID	Japonés	Catalán	Modificado	Modificado el
0	赤き谷	Canó Roig	Lior	25/2/2022 14...
1	ネメシス	Nèmesis	Lior	25/2/2022 14...
2	節	lluna	Lior	25/2/2022 14...
3	大樹の節	Lluna del Gran Arbore	Lior	25/2/2022 14...
4	ジエリトさん	capità Jeralt	Lior	5/3/2022 10:06
5	エーデルガルト	Edelgard	Lior	5/3/2022 10:12
6	傭兵	mercenari	Lior	5/3/2022 10:17
7	カーン	tom	Lior	5/3/2022 10:26
8	戦技	tècnica de combat	Lior	5/3/2022 10:30
9	コスタス	Kostas	Lior	5/3/2022 10:35
10	練刃	el Trencapases	Lior	5/3/2022 10:50
11	ソサリス	Sothis	Lior	5/3/2022 11:05
12	セイロス騎士団	Cavallers de Seiros	Lior	12/3/2022 12...
13	ガルグニマワ	Garreg Mach	Lior	12/3/2022 12...
14	士官学校	Acadèmia d'Oficials	Lior	12/3/2022 13...
15	ファーガス神聖王国	Sacre Regne de Faerghus	Lior	12/3/2022 14...
17	レスター 陸軍同盟	Aliança de Leicester	Lior	12/3/2022 14...
18	オボロ山		Lior	12/3/2022 14...

Figura 23: Memo Q. Entrades del glossari.

MemoQ també et permet anar afegint termes a mesura que vas traduint, així que els termes que no vaig detectar durant l'extracció terminològica o durant la primera lectura de control, els he anat afegint d'aquesta manera.

3.2.4. CARACTERITZACIÓ: CREACIÓ DE FITXES DE PERSONATGES

Una de les principals característiques d'aquest joc és la gran quantitat de personatges que hi ha. A més a més, cada personatge té un caràcter i una manera de comportar-se que el fa únic, fet que és clau a l'hora de generar vincles amb el jugador i amb els altres personatges. Per tant, vaig pensar que una bona manera d'assegurar-me que mantenia la coherència i tenia clar com volia representar a cada personatge seria fer fitxes de personatge.

Aquestes fitxes consisteixen en: una imatge del personatge (perquè sigui més fàcil d'associar la cara amb les característiques), el seu nom, la seva edat, la procedència i el seu estatus social (molt importants a l'hora de definir com parlen) i dues o tres característiques clau de la seva personalitat, que m'ajudin a decidir quines pinzellades donar a la seva manera de parlar, quin to fer servir...



	
Edelgard von Hresvelg (17-18 anys)	Dorothea Arnault (18-19 anys)
Imperi d'Adrestia, Àguiles Negres. Noble.	Imperi d'Adrestia, Àguiles Negres. Plebea.
<ul style="list-style-type: none"> - Formal i educada - Ambiciosa - Desconfiada al principi 	<ul style="list-style-type: none"> - Extrovertida, molt sociable - Ingeniosa - Coqueta

Figura 24: Exemple de fitxes de personatge

3.2.5. TRADUCCIÓ DELS SEGMENTS I ÚS DE LA MEMÒRIA DE TRADUCCIÓ

Després de carregar els documents al programa i de fer tots els processos previs, vaig començar a fer la traducció. Una de les principals coses que vaig haver de vigilar era que la segmentació del text s'hagués fet de manera correcta i que no es separessin segments que havien d'anar junts. Quan detectava un problema d'aquest tipus, la solució normalment era unir dos segments que havien quedat separats.

Per fer aquesta traducció, vaig crear una memòria de traducció pròpia per a aquest projecte, que he anat alimentant amb les meves pròpies traduccions. No he fet ús de traducció automàtica perquè considero que és un videojoc amb molta oralitat i on cada personatge brilla per la seva pròpia forma d'expressar-se, per la qual cosa crec que fer ús de traducció automàtica hagués estat contraproductiu i hauria implicat fer més feina al final per afegir aquestes pinzellades de personalitat.

3.2.6. BONES PRÀCTIQUES D'INTERNACIONALITZACIÓ A FIRE EMBLEM: THREE HOUSES

Una de les principals preocupacions que tenia a l'hora de traduir aquest joc era que no s'haguessin seguit unes bones pràctiques d'internacionalització del codi i que, per tant, la meua traducció es trobés amb moltes limitacions, principalment degut al fet que el personatge principal pot ser un home o una dona i que, per tant, hauria hagut de cercar expressions sense gènere moltes vegades. Per sort, després de tornar-hi a jugar per tal d'avaluar les limitacions que podria tenir, vaig descobrir que el joc havia seguit unes molt bones pràctiques d'internacionalització del codi.

La primera pràctica que voldria destacar, que és la que més m'ha facilitat la traducció, és que s'han utilitzat etiquetes per diferenciar els guions segons si el personatge protagonista és de gènere masculí o femení. Per tant, a l'hora de traduir he pogut utilitzar expressions amb marques de gènere, i he pogut fer una traducció molt més natural i amb més joc.

A continuació, tant les bafarades per als diàlegs com els epílegs dels personatges tenien molt espai extra, així que no he tingut pràcticament problemes per ajustar el límit de caràcters i he pogut traduir molt lliurement. La font que s'ha fet servir és d'amplada variable, adequada per al nostre idioma i admet els caràcters especials del català.

Aquestes són les úniques que he pogut comprovar, i el fet que no hagi tingut limitacions relatives al gènere del personatge principal o al límit de caràcters han ajudat a agilitzar el procés de traducció i a obtenir resultats més naturals en català.

3.2.7. LES CONDICIONS DE LA TRADUCCIÓ

Abans d'entrar a l'apartat on comento la traducció, m'agradaria destacar que aquesta traducció s'ha realitzat sota unes condicions molt diferents de com es traduiria normalment: he traduït un nombre relativament reduït de paraules i he tingut molt temps per investigar, documentar-me i, a més a més, he tingut accés al videojoc i a imatges que he pogut fer servir com a referència per orientar la meva traducció. Normalment, la fase de traducció d'un videojoc s'inicia quan el joc encara està en elaboració i, per tant, es sol traduir a cegues i moltes vegades, amb poques o cap referència. A més a més, sol haver-hi dates d'entrega molt estrictes i justes, que no et permeten perdre molt de temps per documentar-te, per la qual cosa depens de la informació que et pugui facilitar el client. Per exemple, gràcies al fet que tenia temps per a documentar-me, he pogut investigar els orígens mitològics de la majoria d'armes i decidir com les volia traduir; però en les circumstàncies habituals en què es sol traduir, fer tota aquesta recerca d'una mitologia que no coneixia m'hauria suposat una pèrdua de temps massa gran que hauria pogut provocar que no acabés la traducció a temps. Si aquesta informació mitològica no hagués estat proporcionada per part del client, hauria hagut de limitar la meva traducció a transcriure els noms.

4. TRADUCCIÓ COMENTADA I ANÀLISI DE PROBLEMES DE TRADUCCIÓ

4.1. NOMS PROPIS DE PERSONATGES

Malgrat que en un principi em vaig plantejar fer la meua pròpia transcripció dels noms propis dels personatges a partir del *katakana* (per exemple, traduir エーデルガルト・フォン・フレスベルグ [Ederugaruto fon Furesbergu] per [Edelgard von Fresberg] en comptes de la traducció oficial, [Edelgard von Hresvelg]), després vaig decidir no fer-ho i guiar-me pels noms oficials de la traducció en anglès. Vaig prendre aquesta decisió perquè totes les localitzacions a altres idiomes europeus comparteixen els mateixos noms, i podria ser un problema pels jugadors a l'hora de buscar informació dels personatges a Internet.

Un altre dels motius que em va impulsar a prendre aquesta decisió va ser que, després d'investigar, vaig descobrir que el nom d'alguns personatges estava inspirat en mites o llegendes, i que, per tant, es podia perdre part del context darrere del nom d'algun personatge. Per exemple, en el cas d'Edelgard von Hresvelg, el seu cognom està inspirat en *Hræsvelgr*, un *jötunn* de la mitologia nòrdica que té forma d'àguila i que es considera que va crear el vent; o el cas d'en Dimitri, que el seu cognom *Blaidyd* és una referència a un rei de les llegendes britàniques.

4.2. TÍTOLS NOBILIARIS

Una altra part molt important de la traducció, que va lligada als noms propis dels personatges, era la traducció dels títols nobiliaris que tenen els personatges. Després de decidir-me per l'ambientació de cadascun dels regnes (que explicaré a la secció 4.5) vaig triar el títol que associaria a cadascun dels principals nobles que apareixen al joc.

Així doncs, en el cas d'en Dimitri, que ve del Sacre Regne de Faerghus (inspirat en el Sacre Imperi Romanogermànic), he decidit utilitzar el títol de “príncep” per dos motius: perquè en tractar-se d'un regne, crec que és la paraula més comuna i per evitar confusions amb l'Edelgard, a qui he decidit assignar el títol de “princesa imperial”. Per acabar, en Claude, com que prové de l'Aliança de Leicester, que no té un sol monarca, no té títol nobiliari. M'he referit a en Claude com “el proper arxiduc” o “el net de l'Arxiduc”.

El cas de Rhea és un cas especial, perquè es refereixen a ella com a ^{だいしきょう}大司教 (*daishikyō*), que literalment vol dir “arquebisbe”; però tenint en compte que és la líder de l'Església de Seiros (que recorda bastant a l'Església Catòlica tant per ambientació com per dogma), he pensat que seria més oportú traduir el seu títol com a “Sa Santedat” en tots els casos. He descartat “Papa” pel fet de ser una figura massa vinculada a l'Església catòlica i típicament masculina, fet que podia trencar molt amb l'ambientació del joc; i “summa sacerdotessa” perquè volia mantenir el referent catòlic.

4.3. HONORÍFICS DEL JAPONÈS: EL CAS DE ^{さま}様

Per tal de demostrar respecte, el japonès fa servir honorífics que s'afegeixen darrere d'un nom. En aquest joc, on interactuen professors i alumnes, nobles i plebeus, en podem trobar molt sovint. He seguit diverses estratègies per traslladar aquests detalls: per exemple, afegir l'epítet “dama” o substituir-ho per “Sa Santedat” quan es parla de la Rhea, o utilitzar els títols nobiliaris quan el context ho permetia. Si no, ho he ignorat i he intentat fer una traducció que sonés formal en català, com per exemple quan Seiros es refereix a la seva mare com a ^{かあさま}お母様 (*okaasama*), que ho he traduït per “mare”; o quan la Flayn parla amb en Seteth i li diu ^{にいさま}お兄様, i ho he traduït per “germà”. En altres casos, he recorregut a una compensació i he obviat el ^{さま}様 (*sama*) i he alterat els verbs o he afegit expressions cordials per tal de transmetre aquesta formalitat.

4.4. REGISTRES DE FORMALITAT EN JAPONÈS

Una altra manera de mostrar respecte que té el japonès és fent ús de diferents registres de formalitat, coneguts com a ^{けいご}敬語 (*keigo*). En aquest joc se'n sol fer servir i, per tant, vaig creure que era important intentar reflectir-ho en la meua traducció al català. Una de les principals estratègies que he fet servir per això és alternar entre “vós” i “tu” com a pronoms de tercera persona.

A més a més, he utilitzat aquesta diferenciació com una part important de la caracterització dels personatges: segons si volia expressar que un personatge té un caràcter més obert o més proper, he anat ajustant com es refereixen a la Byleth entre diversos graus de formalitat. A més a més, ho he fet servir com una forma d'establir les

dinàmiques socials entre els personatges. Un exemple molt clar és aquest fragment de la introducció del joc:

\\[ディミトリ]	\\[Dimitri]
まあいい。{MQ}それより今は、お前のことだ。	Bé, ja n'hi ha prou. Ara parlem de vós.
盗賊団の頭相手に一步も引かぬ戦いぶり.....{MQ}俺も、もっと強くならねばと思ったよ。	La manera com heu lluitat contra els bandits, sense cedir... m'ha fet veure que encara em falten moltes coses per aprendre.
\\[エーデルガルト]	\\[Edelgard]
確かにそうね。{MQ}.....貴方、帝国で働く気はない？	Certament. No voldríeu pas treballar per l'imperi?
何を隠そう、私はアドラステア帝国の.....▼	Seré sincera amb vós: jo sóc...
\\[ディミトリ]	\\[Dimitri]
待て、エーデルガルト。{MQ}それなら俺も話がある。	Espera, Edelgard.{MQ}Jo també vull parlar.
今、ファーガス神聖王国は、{MQ}お前のように優秀な者を必要としている。	Ara, al Sacre Regne de Faerghus necessitaríem els serveis de persones tan capacitades com vós.
是非、俺と共に王国へ.....▼	Us ho prego, si vinguéssiu al regne amb mi...
\\[クロード]	\\[Claude]
そこまでだ。まったく2人とも手が早いな。{MQ}会ったその日に口説くなんてさ。	Ja n'hi ha prou. Sou un cas com un cabàs!{MQ} L'acabeu de conèixer i ja esteu així?
俺は大修道院に向かいながら、{MQ}しっぽりと親睦を深めたいね。	La meva intenció era aprofundir la nostra amistat de camí al monestir.
まずはあんたの好みでも聞こうかな。{MQ}どの国が好きなんだ？	Però anem al gra: a quin país penses ser lleial?

En Dimitri i l'Edelgard, que són més formals, es dirigeixen a Byleth sempre de vós i fan servir termes més arcaics. Mentrestant, en Claude (que és més proper) de seguida tracta a la Byleth com una persona normal i corrent i hi parla sense embuts. A més a més, és important destacar com he volgut reflectir que els tres estudiants tenen una relació més propera pel fet que es parlen de “tu” entre ells i que fan servir paraules més tallants, es critiquen entre ells i s'interrompen.

De seguida em vaig adonar que mantenir la consistència entre els tractaments que feien servir tants personatges podia ser molt complex i provocar errors fàcilment, així que per tal de resoldre aquest problema, vaig decidir actualitzar les meves fitxes de personatges amb informació sobre com es dirigeixen a la protagonista i als altres estudiants.



	
<u>Dimitri Alexandre Blaiddyd (17-18 anys)</u>	<u>Claude (Khalid) von Riegan (17-18 anys)</u>
<ul style="list-style-type: none"> - Educat - Idealista - Passat traumàtic 	<ul style="list-style-type: none"> - Bromista i carismàtic - Amaga secrets - Aparença de gandul, però intel·ligent
<ul style="list-style-type: none"> - VÓS → <u>Byleth</u> (al principi, més endavant TU) - TU → altres estudiants 	<ul style="list-style-type: none"> - TU → <u>Byleth</u> - TU → altres estudiants

Figura 25: Taula de caracterització actualitzada amb els tractaments.

4.5. TOPÒNIMS

Per tal de traduir els noms dels llocs i dels països que hi ha al continent de Fódlan, vaig decidir establir paral·lelismes entre els països del joc i països que van existir al llarg de la història. Per començar, cal destacar que el joc té una marcada inspiració europea i, per tant, vaig delimitar la meua cerca en aquest continent. Després, basant-me en els noms en japonès, en els noms dels personatges de cada casa i en l'ambientació de cada regne, vaig decidir assignar un antic regne europeu a cada territori.

Per començar, el しんせいおうこく ファーガス神聖王国 (*Fagasu shinsei oukoku*) va esdevenir el “Sacre Regne de Faerghus”. Aquesta decisió la vaig basar en com el joc ens presenta el territori: “A les terres glaçades al nord de l’Imperi hi ha el Sacre Regne de Faerghus, governat per la família reial i els seus lleials cavallers”. Per tant, Faerghus havia d’estar inspirat en algun territori del nord d’Europa. A partir d’aquí, vaig començar a investigar els noms dels personatges de la casa: Dimitri Alexandre Blaiddyd, Felix Hugo Fraldarius, Sylvain Jose Gautier, Ashe Ubert, Mercedes von Martrtiz, Annette Fantine Dominic, Dedue Molinaro i Ingrid Brandl Galatea. Basant-me en els cognoms i els noms, vaig veure que la gran majoria de noms es podien ubicar al centre d’Europa, principalment França i Alemanya, encara que hi havia alguns noms amb reminiscències eslaves, irlandeses,

llatines i nòrdiques. Per tant, basant-me en això, vaig establir un paral·lelisme amb el Sacre Imperi Romanogermànic, que en el seu apogeu va ocupar gran part dels territoris d'Europa central i part de França i d'Itàlia (Fundació Enciclopèdia). A més a més, per afegir-hi aquest matís gaèlic, he decidit utilitzar l'escriptura “Faerghus” en comptes de “Fergus”.

El procés que vaig seguir amb アドラスデア^{ていこく}帝国 (*Adorasutia teikoku*), l'Imperi d'Adrèstia, ha estat una mica diferent, sobretot perquè els noms dels estudiants eren molt diversos (malgrat que la majoria tenien inspiració centreeuropea també). Per tant, a l'hora de traduir el nom i de buscar inspiració, m'he basat en la presentació que en fa el joc i el context que es dona sobre aquest país: “Al sud, hi ha l'Imperi d'Adrèstia, on una sola dinastia ha governat des de fa més de mil anys”. Per tant, l'Imperi d'Adrèstia és la nació més antiga de Fódlan, i també aquella de la qual van sorgir els altres dos poders. En la història del joc, Adrèstia ha perdut part del seu poder i està entrant en un cert declivi. Per tant, tenint en compte el fet que en algun moment havia estat un poder molt important que controlava quasi tot el territori i que ara (a l'època medieval) es troba en decadència, he pres com a inspiració l'Imperi Romà d'Orient. Per tal de mantenir l'accentuació, he afegit un accent per marcar-ne la síl·laba tònica.

Per acabar, l'Aliança de Leicester, レスター^{しよこうどうめい}諸侯同盟 (*resuta shokoudoumei*) també em va suposar molts problemes pel xoc entre els noms dels personatges (que tenien tocs tant italians com centreeuropeus com britànics), el nom en si del país (que clarament recorda a Anglaterra) i el fet que l'ambientació (sobretot de la capital, Derdriu) recorda molt a una ciutat mediterrània pel tipus de clima i arquitectura (en concret, sembla inspirada en Venècia). Aquí vaig decidir mantenir el caràcter britànic traduint レスター per “Leicester”, però després, a l'hora de parlar del país i de la seva estructura de govern, m'he referit a tots els nobles que la integren com a “ducs”, i al seu líder com a “arxiduc”, per tal de mantenir reminiscències dels *duxs* de Venècia.

Pel que fa a la traducció del nom del monestir on és l'acadèmia d'oficials, Garreg Mach, he optat per mantenir l'escriptura que se li ha donat en anglès perquè després d'estar investigant, vaig descobrir que era una lleugera alteració de dues paraules del gal·lès, i que a més a més tenia significat per a la trama:

One thing you need to know about the Welsh language is that words can change slightly depending on the words that precede them. Here we can see two mutations that seem to have been chosen completely arbitrarily to make the name of the monastery sound cooler. Garreg has been given a mutation from Carreg, the Welsh word for stone, and Mach has been given a mutation from Bach, the Welsh word for little. Put this together with Welsh using postpositive adjectives and you have Little Stone Monastery, a name that becomes more significant the further you get in the game.

Because, you see, the monastery is home to many crypts which contain mysterious crest stones. These magical objects are significant to the backstory. They were created from the hearts of the Children of the Goddess using ancient technology. Some were given to the ten elites, founding noble houses and a system of nobility where magical blood is attributed great importance. Considering the religious and historic significance of these relics, it seems appropriate that the monastery that many of them reside in would be named for them. (Bamsey)

A continuació, pel que es refereix a noms comuns, en el cas de ルミール^{むら}村, he traduït 村^{むら} per “vil·la” i no per “poble” perquè he considerat que tenia una sonoritat més medieval i antiga. En el cas de 修道院^{しゅうどういん}, vaig decantar-me pel terme “monestir” perquè volia mantenir una associació amb la religió catòlica, i a més a més l’aspecte de l’edifici imita clarament el d’un monestir catòlic.

4.6. NOMS DE LES ARMES

Les relíquies heroiques són armes amb un rerefons mitològic que posseeixen habilitats especials. La gran majoria d’aquestes armes estan inspirades en armes mitològiques de diverses tradicions culturals del nostre món. Per tal de traduir els noms d’aquestes armes he hagut de fer molta recerca i documentar-me sobre moltes tradicions mitològiques diferents. Un cop havia situat l’arma dins d’una tradició mitològica, decidia quina estratègia seguir: si mantenir el nom original, fer una traducció basada en l’etimologia del nom, en l’aspecte de l’arma, o transcreació.

Gran part del rerefons del món on transcorre el joc està basat en la mitologia cèltica, i per tant, això fa que molts dels noms de les relíquies heroiques del joc també ho estiguin.

El cas en què és més clara aquesta inspiració cèltica és en el cas de les armes dels Lleons Blaus, on en la majoria de casos he seguit l'estratègia de relacionar l'escriptura japonesa, trobar com s'anomena a l'arma en la mitologia cèltica, i transcriure el nom així. Un cas curiós que m'agradaria comentar sobre les armes heroiques d'aquesta casa és el fet que n'hi ha dues amb una forta inspiració mitològica: Lúin i Areadbhair. Aquestes dues armes, segons el folklore cèltic, havien pertanyut a Lugh, també anomenat Lugh Lámfhota, un guerrer i déu de la llum membre de la Tuatha Dé Danann, una raça de déus amb poders màgics però personalitat i trets humans. (Matson i Roberts 76-77). Dins del videojoc, Loog és el fundador del Sacre Regne de Faerghus, i és descendent de Blaidyd, un dels herois que van lluitar contra els déus durant la Guerra dels Herois. De manera similar, el déu Lugh es va enfrontar als Fomorian, una raça de gegants que eren els primers pobladors d'Irlanda.

Aquest és el cas de ルーン (run), que he traduït com a “Lúin”. Aquest nom és una referència directa a l'arma de Celtchair, també una llança, que les llegendes diuen que s'havia de submergir en verí per tal de calmar la seva set de sang. Una altra manera d'anomenar aquesta llança era “Areadbhair” (Bane 20), i així és com he traduït el nom de l'arma heroica d'en Dimitri, アラドヴァル (aradovaru). Per acabar, una altra referència que hi ha dins les armes heroiques al mite de Lugh és la de アッサルの槍 (assaru no yari), que fa referència a Gáe Assail, una altra de les llances d'aquest déu cèltic i un dels tresors de la raça dels Tuatha Dé Danann, de la qual es deia que retornava a les mans de qui l'havia llançada. Per mantenir aquesta referència, he decidit traduir el nom d'aquesta arma per “Llança d'Assail” (Monaghan 203). En tots els tres casos anteriors he considerat oportú mantenir l'ortografia del gaèlic per tal de ser consistent tant amb la mitologia de la qual provenen aquestes armes com per també mantenir l'ambientació gaèlica que he volgut donar a la història antiga de Fódlan i, en especial, al Sacre Regne de Faerghus.

Una altra referència a la mitologia que trobem és amb l'arma ドローミの鎖環 (doromi no kusariwa), que jo he traduït per “Cadenes de Dromi”. Per fer aquesta

traducció, m'he basat en el rerefons mitològic que té aquest nom: “dromi” era com s’anomenava el segon lligam que van fer els déus nòrdics per tal d’intentar controlar el llop Fenrir (Mark). L’arma és una espècie de guant format per diverses anelles interconnectades amb cadenes. Vaig plantejar-me primer traduir-ho com a “grillets de Dromi” per a mantenir la idea d’empresonament que transmet, però no m’acabava de quadrar amb l’aspecte de l’arma, que consisteix en una sèrie d’anells connectats per cadenes a una estructura que cobreix el dors de la mà. Al final em vaig decantar per “cadenes de Dromi” perquè em va semblar una traducció més neutra, però que continuava mantenint aquesta idea d’encadenar a algú.



Figura 26: Les Cadenes de Dromi

Una altra traducció que convindria mencionar és la de l’arma principal d’en Claude, l’arc anomenat フェイルノート (feirunoto) a l’original en japonès. Aquest nom és una referència a la mitologia artúrica, en concret a l’arc que portava el cavaller Tristany, *Fail-not* (Hamilton). A la traducció en català de Carles Riba *El Romanç de Tristany i Isolda* (Bédier), el nom d’aquest arc es tradueix com a “que-no-fall”, i he utilitzat aquesta traducció per tal de mantenir aquesta referència intertextual. Vaig considerar també altres traduccions que fessin servir un llenguatge més actual, com “l’Infal·lible” o “Tir-precís” però vaig pensar que, de la mateixa manera que he mantingut les referències a la mitologia irlandesa, era lògic i consistent mantenir també aquesta referència a la mitologia artúrica.

En el cas de ブルトガング (burutogangu), la inspiració de la qual parteix és la mitologia germànica, en concret és el nom de l’espasa de l’heroi Heime (Bane 32). El nom de Blutgang significa “sagnat” o “hemorràgia” i així vaig arribar a la traducció de “Riu de sang”. El motiu pel qual vaig decidir traduir aquesta referència mitològica i no

d'altres va ser per transmetre el significat que tenia l'arma original, i així afegir un matís de brutalitat al nom que, d'altra forma, podia passar desapercebut.

Com a última referència a una arma basada en la tradició mitològica, volia mencionar el cas de l'espasa ^{らいてい} 雷霆 (raiten), que significa literalment “tro”. Aquesta espasa està inspirada en la ^{しちしとう} Shichishitō (七支刀) japonesa, una espasa que es menciona al ^{にほんしょき} Nihon Shoki (日本書紀), una obra japonesa que descriu la història del Japó des dels seus orígens mitològics fins a l'any 697 dC (desconegut). Al Nihon Shoki es menciona aquesta espasa al capítol 9, al novè mes del 52è any de regnat de l'emperadriu Jingū (ca. 252 dC), on és presentada com a obsequi a l'emperadriu per part dels enviats de Corea (desconegut 251):

52nd year, Autumn, 9th month, 10th day. Kutyō and the others came along with Chikuma Nagahiko and presented a seven-branched sword and a seven-little-one mirror, with various other objects of great value. [...] The honourable country east of the sea with which we are now in communication has been opened to us by Heaven. Therefore does it bestow on us Celestial bounty, and dividing off the land west of the sea, has granted it to us. Consequently the foundation of our land is confirmed for ever. Thou shouldst cultivate well its friendship, and having collected our national products, wait on it with tribute without ceasing. Henceforth, grudging not even our lives, let us continue to send yearly tribute.

És degut a aquest context mitològic que posar un nom com “tro” o “llamp” a l'espasa em va semblar poc adient, perquè era una paraula massa comuna per una arma que se suposa que és llegendària. Vaig decantar-me per la traducció “Fulgor” perquè recorda a la brillantor d'un llamp i també em recordava a la sonoritat de la paraula “fulminant”, que també és una paraula vinculada als llamps i a les tempestes.

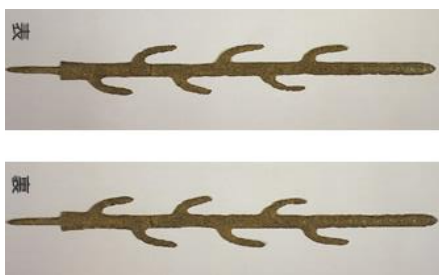


Figura 27: Shichishitō conservada al santuari d'Isonokami (Nara, Japó)



Figura 28: ^{らいてい} 雷霆, l'espasa del videojoc, inspirada en la Shichishitō

Malgrat la tendència a fer servir referències a la mitologia, també hi havia algunes armes que no estaven inspirades en cap llegenda. Aquest és el cas, per exemple, de l'arma ^{はれつ やり} 破裂の槍 (haretsu no yari). En aquest cas, el terme “破裂” en japonès significa “explosió, ruptura”; però cap d'aquests dos termes m'acabava d'encaixar amb el nom d'una arma per lluitar cos a cos. Vaig decidir allunyar-me del significat original i decantar-me per una traducció més lliure, i vaig traduir aquest nom com “Llança de la Perdició”. A part, vaig considerar que aquesta traducció podia ser oportuna pel paper que juga aquesta llança al joc i el moment en què l'obté el jugador: aquesta llança pertany a la família Gautier, i el fill gran, Miklan (que va néixer sense un emblema, cosa que ha provocat que la seva família el deixés de banda), l'utilitza al principi del joc per atacar el monestir de Garreg Mach i intentar assassinar al seu germà petit, en Sylvain (que sí que té un emblema, cosa que el converteix en l'hereu de la casa). Durant aquest assalt al monestir, Miklan fa servir la pedra d'emblema d'aquesta arma per convertir-se en un monstre i així intentar guanyar la batalla, tot abandonant la seva humanitat. És per aquest motiu que vaig pensar que la traducció “Llança de la Perdició” encaixava bé amb la història del videojoc.

Uns altres casos on no hi ha cap inspiració mitològica són els de ^{うちくだ} 打ち砕くもの (uchikudakumono) i ^{つきざる} 尽きざるもの (tsukizarumono). En el primer cas, el verb ^{うちくだ} 打ち砕く (uchikudaku) vol dir literalment “aixafar”; i en el segon, el verb ^{つきる} 尽きる (tsukiru) vol dir “exhaurir, acabar”; però en aquest cas està en forma negativa. Per tant, basant-me en el verb i en l'aspecte de les armes vaig traduir el nom d'aquestes armes com a “aixafador” (en aquest cas, és una destal molt similar a un martell); i “Inexhaurible”, que és un arc, i així es podia relacionar amb el fet que no se li acaben mai les fletxes.



^{うちくだ}
Figura 29: 打ち砕くもの, Aixafador

4.7. CARACTERITZACIÓ DE PERSONATGES: PRIMERES IMPRESSIONS

Després de triar a quina classe vols fer de tutor (en el cas d'aquest treball, la dels Àguiles Negres), hi ha una escena breu on se't presenten els estudiants de la teva classe. El repte principal de traduir aquesta escena és que en intervencions molt breus, has de marcar molt clar el caràcter dels personatges i els seus trets distintius.

Per a fer aquesta caracterització ràpida, també em vaig ajudar de les fitxes de personatge que havia preparat amb anterioritat, però en aquest cas vaig decidir ressaltar una única característica, la que vaig considerar més important de cada personatge, per tal de transmetre-la en la traducció.

	
Hubert·von·Vestra·(20-21·anys)☐	→ Bernadetta·von·Varley·(17-18)☐
Imperi·d'·Adrèstia·,·Àguiles·Negres· Noble.☐	Imperi·d'·Adrèstia·,·Àguiles·Negres·☐ Noble.☐
- → Sinistre☐ - → Desconfiat☐ - → Retorçat☐ - → TU·→·tothom☐	- → Poruga☐ - → Tímida☐ - → Hikikomori☐ - → VÓS·→·Byleth·(al·principi·,·més· endavant·TU)☐ - → TU·→·altres·estudiants☐

Figura 30: Exemple de la taula de caracterització amb les característiques principals de cada personatge ressaltades.

El primer estudiant a intervenir és en Caspar, que és l'estereotip de “noi obsessionat amb entrenar i ser fort que no té gaire cervell”. En Caspar queda molt sorprès pel fet que la Byleth sigui la seva professora:

\\[カスパー]	\\[Caspar]
なににっ！	Estàs de conya?
担任って、あんたなのか！？	Tu ets la nostra tutora?
まさか先生になるとは思わなかったぜ！	No me l'he vista venir, aquesta.

Per destacar aquest caràcter informal d'en Caspar, en comptes de traduir la primera frase per un “què?”, he optat per l'expressió “estàs de conya?”, que és molt més vulgar i informal que la traducció en japonès. També per aquest motiu he decidit que de seguida anomeni a Byleth “profe” en comptes de “professora” o “tutora”.

Un dels següents a intervenir és en Linhardt, un estudiant d'origen noble que és molt intel·ligent i estudiós per a les coses que li interessin, però que a la vegada és molt gandul:

\\[リンハルト]	\\[Linhardt]
そりゃそうだけどね、{MQ}こいつに敬語を期待するだけ無駄だって。	Ja saps que esperar que tingui bones maneres és perdre el temps.
▼	▼
あ、先生。{MQ}これからよろしくお願ひしますよ。	Serà un plaer estudiar sota la vostra tutel·la, professora.
▼	▼
それじゃ僕は昼寝してますので。	Ara, si m'excuseu, aniré a fer una becaïneteta.

Per destacar aquest caràcter de setciències d'en Linhardt, he decidit fer servir paraules com “tutel·la” o “excusar”, però a la vegada he fet servir paraules més col·loquials i en diminutiu com “becaïneteta” per destacar el seu caràcter relaxat.

El segueix la Bernadetta, que és extremadament poruga:

\\[ベルナデッタ]	\\[Bernadetta]
ひえっ！？ い、今、あたしを見ました！？	Q-q-què!? Oh no, m'ha vist!
お構いなく！	Siusplau, no em mireu.
お構いなくお願いします！	Feu com si no existís!

He considerat oportú fer que la Bernadetta tartamudegés per il·lustrar aquesta por irracional que té a Byleth quan la coneix. També per aquest motiu he volgut fer servir el “vós” amb ella en comptes de “tu”, per il·lustrar que vol marcar distàncies amb la professora i ser tan formal com sigui possible per evitar represàlies. En japonès, la Bernadetta fa servir l'expressió “お構^{かま}いなく” (*okamainaku*), que literalment vol dir “no em facis cas”. En aquest cas, però, he considerat oportú traduir-ho per “Si us plau, no em mireu. Feu com si no existís!” per afegir dramatisme a la seva intervenció.

Per acabar, tenim a en Hubert, que és l'ombra de l'Edelgard, i és un personatge de caràcter sinistre i intencions fosques:

\\[ヒューベルト]	\\[Hubert]
ククク…… この騒ぎを静めるのが、{MQ}最初の仕事のような、先生。	Muahaha... sembla que primer t'hauràs d'encarregar de posar ordre, professora.

En Hubert no intervé fins al final de la conversa, i només té una frase. Per a il·lustrar el seu caràcter fosc, vaig fer servir l’onomatopeia “muahaha”, per a que sonés a un ruiure malvat. A més a més, Hubert no confia en Byleth i la considera inferior a ell, fet pel qual em vaig decantar per l’ús del tractament de “tu” en el seu personatge.

4.8. EL CATALÀ D’UNA ESTRANGERA: LES INTERVENCIONS DE LA PETRA

La Petra MacNeary és una estudiant membre de la casa dels Àguiles Negres, que prové d’un dels estats vassalls de l’Imperi d’Adrèstia, Brígid. A Brígid no es parla el mateix idioma que a Fódlan, i per tant la Petra no és una parlant nativa de fodlanès. Com a tal, sol cometre errors de tot tipus: morfosintàctics, semàntics... Primer em vaig plantejar limitar-me a traduir el que veia al japonès, però després em vaig adonar que volia fer sonar a la Petra com ho faria algú que està aprenent català de debò.

Per tal de fer això, primer vaig assignar una nacionalitat fictícia a la Petra, perquè no cometran els mateixos errors les persones que aprenen català des d’una llengua romànica que des d’una llengua que no ho sigui, per exemple. Així doncs, basant-me en el seu cognom, que recorda als cognoms escocesos, vaig decidir basar la Petra en un estudiant de català la llengua materna del qual fos l’anglès.

Segons l’article “Anàlisi d’errors en l’expressió escrita del català com a llengua addicional: contrast entre l’alumnat serbi i l’anglòfon” (Cremades), on va fer un estudi quantitatiu basat en l’anàlisi de textos de 97 estudiants de Sèrbia, el Regne Unit i els Estats Units que tenien un nivell B1 de català. Dels 97 participants, 52 eren anglòfons. Segons els resultats que va obtenir, els errors que va detectar als estudiants anglòfons de català eren principalment ortogràfics (41,90%), seguits dels morfosintàctics (36,52%), els lexicosemàntics (20,02%) i els pragmaticodiscursius (1,55%) (Cremades 27).

Vaig descartar els errors ortogràfics perquè vaig preferir no alterar l’ortografia del català (perquè la Petra no pronuncia malament), i vaig decidir centrar-me en errors morfosintàctics i lexicosemàntics principalment.

Així doncs, per exemple, la primera intervenció de la Petra la vaig traduir així:

39	\\[ペトラ]	\\[Petra]
40	先生、腹、太い、素敵です。	Professora, tens pinta de ser morta!
41	よろしく、願います。	És un... plaer.

42	▼	▼
43	主人公が男性の時	(Quan el protagonista és un home)
44	\[ドロテア]	\[Dorothea]
45	ん？ ちょっと、ペトラちゃん。	Què? Espera, Petra.
46	それを言うなら太っ腹でしょ？	Deus voler dir "de ser fort!", oi?
47	▼	▼
48	こんなに細身で素敵な体形の人に、 {MQ} 腹が太いなんて言っちゃダメよ。	No li pots dir a una persona amb aquests músculs que sembla que està mort!
49	▼	▼
50	主人公が女性の時	(Quan la protagonista és una dona)
51	\[ドロテア]	\[Dorothea]
52	ん？ ちょっと、ペトラちゃん。	Què? Espera, Petra.
53	それを言うなら太っ腹でしょ？	Deus voler dir "de ser forta!", oi?
54	▼	▼
55	女性に向かって、腹が太い、は禁句よ。{MQ} もちろん先生はすらりとして素敵だけど。	No li pots dir a una dona que té pinta de morta. La professora sembla molt forta.
56	▼	▼
57	《共通》	
58	\[ペトラ]	\[Petra]
59	申し訳ない、です。	Disculpeu-me.
60	言葉、難しい、間違いある、あります。	No domino encara l'idioma gaire bé.

Per començar, la confusió de la Petra en aquesta conversa ve provocada per intercanviar dues paraules japoneses molt similars: 太っ腹 (^{ふと} ^{ぼら} *futoppara*), que vol dir “generós” i 腹が太い (^{はら} ^{ふと} *hara ga futoi*), que vol dir “estar gras”. Per traduir aquesta broma havia de trobar dues paraules que poguessin ser similars, i a més a més havien de poder funcionar tant per al protagonista masculí com per a la femenina, i vaig pensar en “fort/a” i “mort/a”. A més a més, vaig afegir alguns errors més típics d’aprenents de català, com utilitzar indistintament “ser” i “estar” o fer servir una estructura de les frases poc natural, com es pot veure en la frase “no domino encara l’idioma gaire bé”.

Un altre dels principals problemes que té la Petra amb l’idioma és que li costa entendre els sentits figurats i algunes frases fetes. Això es pot veure al fragment que hi ha a continuació:

69	\[カスパー]	\[Caspar]
70	そうと決まれば、歓迎訓練だーっ！	Prou de xerrameca, fem un entrenament de benvinguda!
71	な、先生、とりあえず腕を見せてくれよ！	Vull veure de quina pasta està feta la profe!
72	▼	▼
73	\[ペトラ]	\[Petra]
74	腕、見せる、ですか？{MQ}何のため、鑑、外させます？	Pasta? Feta? Per què hem de fer pasta?
75	▼	▼
76	\[カスパー]	\[Caspar]
77	だあーっ、違うぜ。	No, no vol dir això.
78	腕つつたら剣の腕に決まってんだろ！	És una expressió per parlar de la vàlua d'algú.

En japonès, l'expressió que fa servir en Caspar és “腕^{うで}を見^みせる” (*ude wo miseru*), que en sentit literal vol dir “mostrar el braç”, però en el sentit figurat vol dir “demostrar les capacitats d'algú”. La Petra no entén que això és una frase feta i literalment diu “Mostrar? Els braços? Per què s'hauria de treure l'armadura?”. En català havia de trobar una frase feta que sonés prou col·loquial per ser consistent amb el personatge d'en Caspar, que tingués un significat similar i que a més a més pogués provocar una confusió amb el significat literal. Per això em vaig decantar per “vull veure de quina pasta està feta la profe!”, perquè em permetia generar una confusió (en aquest cas, en l'àmbit culinari) i mantenir el toc humorístic que té aquesta frase.

4.9. L'HUMOR: EL XOC ENTRE EN HANNEMAN I LA MANUELA

En Hanneman i la Manuela són dos professors de l'Acadèmia d'Oficials que coneixes poc després d'arribar-hi. En aquesta primera conversa que tens amb ells, ja s'entreveuen les diferències que hi ha entre tots dos personatges: en Hanneman és un home de família noble, un estudiós, molt educat; mentre que la Manuela és d'origen plebeu, excantant d'òpera, molt més extravertida i directa. La roba que porten també ens dona una pista del seu caràcter: en Hanneman vesteix elegant, però discret, amb roba de colors apagats; mentre que la Manuela duu un vestit escotat, joies, una capa amb pèl i va maquillada. Són completament oposats, i això genera tensions entre ells.

És per això que vaig creure que seria important reflectir les tensions que hi ha entre tots dos a la traducció. Vaig traduir la primera conversa de suport entre ells dos,

perquè és on més clar queda aquest xoc de caràcters. Per il·lustrar la diferència entre tots dos, vaig fer que durant la discussió, en Hanneman fes servir paraules més cultes i estigués més tranquil, mentre que la Manuela fa servir un llenguatge més vulgar i molt més directe:

\[マヌエラ]	\[Manuela]
はあ.....。	Buf...
▼	▼
\[ハンネマン]	\[Hanneman]
マヌエラ君.....出会い頭に人の顔を見て {MQ}ため息とは、無礼ではないかね？	Manuela... no creus que és de mala educació{MQ}esbufegar sempre que em veus la cara?
▼	▼
\[マヌエラ]	\[Manuela]
あら、ハンネマン。	Vaja, Hanneman.
冗談はヒゲだけにしてくれるかしら。	No creus que és de mala educació passejar-te amb aquesta barba?
▼	▼
あなたを見て、ため息をついたわけじゃ {MQ}ないわよ。	No he esbufegat quan t'he vist a tu.
顔に似合わず自意識過剰ねえ。	Però aquesta barba... fes-t'ho mirar.
▼	▼
\[ハンネマン]	\[Hanneman]
やれやれ。	Vaja, vaja.
君が朝から機嫌が悪そうなのは{MQ}察していたが、その態度はいかがなものか。	Sé que sempre estàs de mal humor pel matí, però què diantres et passa avui?
▼	▼
機嫌の悪さを隠そうともせず、{MQ}些細なことにも噛みついてくる。	Ni et molestes a amagar el teu mal geni, i m'ataques amb coses banals.
▼	▼
若者たちの模範たるべき者がこの有様とは、{MQ}いやはや嘆かわしい。	No ets un bon exemple per als nostres estudiants.
▼	▼
\[マヌエラ]	\[Manuela]
ああ、はいはい。ご高説どうも。{MQ}流石、元貴族様は言うことが違うわねえ。	Sí, sí... el que tu diguis. De debò, als aristòcrates us encanta alligonar-nos. O hauria de dir als "antics aristòcrates"?
▼	▼
\[ハンネマン]	\[Hanneman]
元貴族だとか、そういう話はしていない。 {MQ}我輩は一人の大人として.....▼	Aquí ningú no ha parlat d'aristocràcia. Com a adulta, hauries de saber...
\[マヌエラ]	\[Manuela]

なあに、まだ小言を続けるつもりなの？ {MQ}熱を上げるのは紋章だけにしてくれない？	Ah, que encara m'estàs parlant? Per què no te'n vas a estudiar emblemes una estoneta i em deixes en pau?
---	--

Per donar aquest caràcter aristocràtic i carca a en Hanneman, he fet servir paraules com “diantres” (en comptes de “dimonis”), o “coses banals” en comptes de dir “bajanades”. També m’he assegurat que en Hanneman mantingués les maneres en tot moment. Per contra, la Manuela és molt més directa i falta al respecte a en Hanneman constantment, i fa servir un registre molt més baix, com es pot veure quan l’ataca directament recordant-li que és un aristòcrata que ha caigut en desgràcia, o quan directament li parla en un to sorneguer quan diu: “Ah, que encara m'estàs parlant? Per què no te'n vas a estudiar emblemes una estoneta i em deixes en pau?”. Vaig considerar que fer servir “estoneta” en lloc d’“estona” afegia un matís més vulgar i burleta.

M’agradaria destacar que el japonès no és un idioma on la vulgaritat i la falta de respecte s’expressin tan directament com en català, així que per tal de donar a aquesta discussió el to hostil que hauria de tenir, he hagut d’afegir expressions més vulgars i insultants a l’hora de traduir el català, perquè vaig creure que era molt important reflectir les grans desavinences entre tots dos personatges.

Un altre moment on he considerat que calia ser més explícit va ser en el moment que la Manuela flirteja amb el personatge principal, Byleth. Manuela es presenta així:

あたくしはマヌエラ。{MQ}教師兼、医師兼、歌姫よ。	Jo soc la Manuela. {MQ} Soc professora, metge, cantant... i soltera.
よろしくね。	És tot un plaer.

En japonès, Manuela literalment diu a Byleth: “Em dic Manuela. Sóc professora, metge i cantant. És un plaer”. La meva traducció és molt més directa i hi afegeix molt més flirteig. Vaig optar per fer-ho així per dos motius: primer de tot, perquè quedés clar que Manuela té la intenció de flirtejar amb la protagonista i ajudar a la caracterització del seu personatge; i en segon lloc, per afegir-hi un toc humorístic.

Un altre moment on he hagut d’afegir flirteig ha estat per traslladar el que significa “ま・た・ね”. “またね” (*matane*) en japonès vol dir “fins després”, però el fet que estigui escrit amb uns punts volats entre les lletres indica un to de flirteig. Això no es podia traslladar igual al català, així que he optat per una estratègia de compensació:

詳しい話は明日レア様からあるはずだから。**{MQ}** それじゃ、ま・た・ね。

La Dama Rhea ja et donarà més informació. Ens veiem, pastisset.

En aquest cas, he afegit la crossa “pastisset” perquè quedi clar que la Manuela està flirtejant. Aquesta estratègia l’he feta servir en altres moments de la conversa també i he afegit crosses afectuoses com, per exemple, “reina”.

4.10. LES CLASSES DE LES UNITATS

La classe d’una unitat és el que indica l’especialització d’aquesta unitat, és a dir, l’afinitat i la facilitat per fer diferents tipus d’accions, lluitar amb armes o armadures específiques, o fer servir un tipus de màgia concret. El terme que es fa servir en japonès és “職 (*shoku*)”, que literalment vol dir “professió, feina” o “habilitat”. Malgrat tot, per consistència amb altres videojocs de la saga Fire Emblem i amb com es sol tractar aquest terme als RPG, m’he decantat per traduir-ho com a “classe”.

En aquest joc, les classes segueixen un progrés lineal, i necessites assolir una classe bàsica per a poder progressar a les classes de nivell més alt. Per tal que això quedés clar i fos intuïtiu per al jugador, he traduït les categories de les classes de la següent manera: 初期職 (*shokishoku*) com a “classes bàsiques”, 初級職 (*shokyuushoku*) com a “classes inicials”, 中級職 (*chuukyuuushoku*) com a “classes intermèdies”, 上級職 (*joukyuuushoku*) com a “classes superiors”, i 特殊職 (*tokushushoku*) com a “classes especials”. Vaig creure que el terme “bàsic” era el que més s’adequava a les classes de l’inici del joc, i que “inicial” ajudava a traslladar la idea que els personatges ja s’havien iniciat en una classe, és a dir, que estan començant a especialitzar-se en un estil de combat.

Per tant, el fet que aquestes classes segueixin una progressió lineal ha de quedar també reflectit a la traducció. He intentat fer que els noms de les classes marquessin una relació que fos òbvia per al jugador, com per exemple en el cas de la classe intermèdia ロード (rodo), “Lord”, que és la classe a la qual poden accedir els tres líders de les tres classes. En el cas d’en Dimitri, he traduït aquesta progressió com a “Alt Lord” (ハイロード, [hairodo]) i “Lord suprem” (マスターロード, [masutarodo]). També he intentat

mantenir aquest paral·lelisme en la traducció del progrés de l'Edelgard, i he anomenat a les seves classes “Lord blindat” (アーマロード, [amarodo]) i “Emperadriu” (カイゼリン, [kaiserin]). També m'agradaria destacar que, en aquest darrer cas, he considerat oportú fer servir “emperadriu” i no “kàiser” per tal de mantenir la consistència amb com s'ha anomenat a Edelgard al llarg de tot el joc, i perquè en el moment que pot accedir a aquesta classe, ella ja ha estat coronada emperadriu d'Adrèstia. En el cas d'en Claude, la referència no és tan clara, perquè passa de ser “Senyor de dracs” (ドラゴンロード, [dragonrodo]) a “Barbarossa”. He conservat el nom de “Barbarossa” perquè és una referència al sobrenom de Frederic I del Sacre Imperi Romanogermànic (Patze), i també perquè es correspon amb l'element visual: el drac albi que en Claude cavalca duu una brida d'on pengen dues decoracions vermelles. Vaig decidir-me per deixar-ho en italià per mantenir la referència a Frederic I i també per evitar confusions amb el pirata Barbarossa.



Figura 31: la classe Barbarossa

Una altra classe on he basat la traducció en la imatge ha estat en el cas de la classe “Samurai”. En japonès, aquesta classe es diu エピタフ (*epitafu*), que literalment vol dir “epitafi”. Es tracta d’un espadatxí que també fa ús de màgia, però a causa de la gran quantitat de classes que fan servir espases ja havia esgotat gran part de les paraules relacionades amb aquesta arma. Per tant, vaig optar per basar-me en la roba i el tipus d’espases que porten els personatges amb aquesta classe per fer una traducció més creativa i lliure.



Figura 32: la classe “Samurai”

Un altre exemple de traducció creativa el trobem en la traducció de la classe de ファルコンナイト (*faruconnaito*), que literalment es traduiria com a “cavaller falcó”. Per arribar a aquesta classe, abans has d’haver passat per la classe ペガサスナイト (*pegasasunaito*), que en l’original vol dir “cavaller pegàs”, i que jo he traduït com a “cavaller alat”. Cal destacar que aquesta classe està limitada a unitats de gènere femení i, per tant, la que la segueix també. Com que ja havia tret el referent als pegassos de la classe original, perquè vaig considerar que era obvi amb la imatge i que, per tant, es podia optar per una traducció més lliure i creativa; vaig creure que incloure el referent als falcons d’aquesta classe podia ser encara més desconcertant. Per aquesta raó, com que aquesta classe només la podien portar unitats de gènere femení, vaig optar per traduir-la com a “valquíria”.

En tercer lloc, també voldria mencionar l’exemple de ニルヴァーナ (*niruvana*), que literalment vol dir “nirvana”. Aquesta classe és una classe especial exclusiva del personatge protagonista, Byleth, i hi pot accedir després que el seu cos es fusioni amb l’esperit de Sothis. En primer lloc em vaig plantejar una traducció que fos una referència a aquest estatus d’escollit per la Deessa, com per exemple “Escollit”, “Beneït” o “Il·luminat”, però com que no sabia si les classes també canviaven segons el gènere del

protagonista, vaig decidir que el millor seria optar per una paraula neutra, i em vaig decidir per “Profeta”.

4.11. EL TUTORIAL DEL JOC

El tutorial és la part del joc on s’explica al jugador les mecàniques del joc i entra en contacte per primer cop amb elles. És un apartat ple de missatges dirigits cap al jugador i on es mencionen per primer cop molts dels conceptes amb els quals interactuarà al llarg de la partida. Per tant, el tutorial té una orientació didàctica clara i interpel·la al jugador directament. Ha de ser clar i entenedor, i cal que defineixi bé les mecàniques del joc.

El primer que vaig haver de decidir a l’hora de traduir el tutorial va ser quin tractament feia servir per referir-me al jugador. Segons la guia d’estil de Softcatalà per a la localització de programari, el tractament que es recomana per a l’usuari és el de “vós” (Softcatalà). Això no obstant, malgrat que els videojocs també són programari, són un tipus de programari amb unes característiques i una finalitat molt diferents de les dels programes d’ordinador orientats a negocis, i vaig considerar més oportú fer servir “tu” per a mantenir una relació més pròxima amb el jugador i contribuir a fer-lo sentir part del joc. A més a més, també vaig prendre aquesta decisió perquè en castellà és el tractament que es fa servir, i vaig considerar que com que el meu públic objectiu estaria familiaritzat amb els videojocs en castellà, podia ser xocant que es fes servir un altre tractament.

He tingut en compte també el glossari i el recull de termes de Softcatalà (Softcatalà) de cara a alguns dels ítems dels menús. Per exemple, el terme japonès “^{しゅうりょう}終了” (*shuuryou*) vol dir “acabar, finalitzar” i apareixia en el context d’“acabar torn”. En aquest cas dubtava entre si fer servir “acabar” o “finalitzar”, així que vaig consultar els glossaris de Softcatalà i vaig veure que era molt més freqüent “finalitzar” que “acabar”. Per tant, aquesta frase va esdevenir “finalitzar torn”.

finish	finalitza	- finalitza (usada 89.29%, coincidències 25) - acaba (usada 7.14%, coincidències 2) - fi (usada 3.57%, coincidències 1)
--------	-----------	---

Figura 33: Exemple d’entrada del glossari de Softcatalà

Una altra decisió que he hagut de prendre ha estat com tractar les instruccions referents als botons que s’havien de prémer per activar les accions. En japonès, sempre

es referia als botons de la següent manera: A ボタン (botó A). En català he considerat que dir “botó” o “tecla” cada cop que parlava d’algun d’aquests comandaments era redundant, i que amb simplement dir la lletra o lletres que li corresponen (és a dir, “prem A”, per exemple), el jugador ja ho entendria sense cap problema.

Una diferència entre el japonès i el català és que el primer tendeix a humanitzar molt més el llenguatge del tutorial i fa servir habitualment expressions com “ください” (*kudasai*), que vol dir “si us plau” o la terminació verbal “～ましょう” (*-mashou*), que es va servir per indicar al jugador que provi de fer una cosa. En català, seguint també les recomanacions de la guia d’estil de Softcatalà, he eliminat aquestes expressions, i la traducció ha quedat així:

ユニットを選択し、敵に隣接するように移動させてください。	Selecciona una unitat i posa-la al costat de l'enemic.
敵に隣接すると、コマンドが空きます。	Quan hi sigui, apareixerà un menú amb ordres.
「攻撃」を選択し、武器を決めて攻撃しましょう。	Tria "atacar" i selecciona l'arma que vulguis fer servir.

4.12. FITXES DELS PERSONATGES: LIMITACIONS D'ESPAI

Durant les batalles, es poden consultar ràpidament les característiques de les nostres unitats a través d’unes fitxes de personatge breus. En aquestes fitxes se’ns mostra, en un primer bloc, el nom i la procedència del personatge, el nivell que té, l’experiència que té en aquell moment i la que li falta per pujar de nivell, els punts de vida, els punts de moviment i la classe a la qual pertany.

En un segon bloc, podem apreciar les característiques de la unitat, que venen determinades per la suma dels valors dels seus atributs amb les bonificacions que proporcionen l’equipament o els batallons que portin associats. El tercer bloc és on se’ns mostren els atributs, que són les característiques que té el



Figura 34: Fitxa abreujada de personatge

personatge, sense tenir en compte cap modificació per part de l'equip o dels batallons. Per acabar, en un quart bloc, se'ns mostren les habilitats del personatge a través d'icones.

La dificultat principal que presenten aquestes fitxes a l'hora de traduir-les és la falta d'espai. Com que el FE3H és un videojoc per a Switch, està condicionat per les limitacions d'espai del mode portàtil de la consola, moment en el qual només disposes d'una pantalla de 6,2 polzades. El japonès pot expressar idees molt més complexes en dos caràcters gràcies a la gran càrrega de significat que tenen els kanjis, mentre que el català no té tanta flexibilitat amb només tres o quatre lletres.

A l'hora de traduir aquestes fitxes, vaig decidir marcar-me un límit de tres caràcters per tal d'assegurar-me que no quedaven tallats ni ocupaven l'espai d'altres quadrats. Després, un dels reptes principals va ser trobar quines tres lletres feien més identificables els atributs o característiques dels personatges que volia traslladar. Així doncs, el primer bloc va quedar així:

エーデルガルト	Edelgard
アドラステア帝国	Imperi d'Adrèstia
Lv. 1 EXP あと 100	Nv. 1 Exp fins a 100
HP 29 / 29 MOV 4	PV 29/29 Mov 4
遺族	Noble

Per començar, voldria destacar que he afegit punts a totes les abreviatures perquè quedés clar que es tractava de paraules que havia retallat. Vaig decidir fer servir l'abreviatura "Nv." per "nivell" perquè vaig considerar que la n i la v eren les dues lletres que més representaven la paraula, i vaig mantenir "Exp.", en aquest cas en minúscules per consistència amb la resta de la fitxa. Tot seguit, vaig fer la traducció de "HP" per "PV" com a abreviatura de "punts de vida" seguint les recomanacions de Pablo Muñoz, que diu que "PV" és l'abreviatura més comuna en espanyol (Muñoz Sánchez 67) i també per assegurar-me que encaixava dins de l'espai que tenia, perquè a vegades aquesta abreviatura apareix també dins d'un quadrat petit per comparar els teus punts de vida amb els de l'enemic.

Vaig traduir el segon bloc, el de les característiques, de la següent manera:

攻撃	Ata (atac)
命中	Cop (cop)
必殺	Crí (crític)
攻速	VA (velocitat d'atac)
防御	Con (constitució)
耐魔	Rsl (resiliència)
回避	Eva (evasió)
射程	Aba (abast)

Cal destacar que malgrat que aquest bloc i el següent expressen conceptes similars, en el fons es tracta de valors diferents, perquè en aquest bloc es tracta de la suma dels atributs propis de la unitat amb les bonificacions que li atorguen armes, armadures, objectes, habilitats o batallons. Per tant, vaig considerar que era important que tinguessin noms diferents als atributs per evitar confusions. La dificultat més gran en aquest aspecte ha estat el cas dels conceptes “^{ぼうぎょ}防御” (*bougyo*) i “^{たいま}耐魔” (*taima*), que es refereixen a la capacitat de resistir els atacs físics (en el cas de la primera) i els màgics (en el cas de la segona). En un primer moment, em vaig plantejar fer ús de les abreviatures “Def. F.” i “Def. M.” però vaig creure que podien arribar a ser confusos per la seva similitud, així que vaig intentar buscar dues paraules diferents, a partir de sinònims de les paraules que havia utilitzat per referir-me als atributs que els hi corresponien, i així em vaig decantar per la traducció “constitució” (abreviada “con”) per a la defensa física i “resiliència” (abreviat “rsl”) per a la defensa màgica. He considerat oportú mantenir accents perquè es tracta de paraules escurçades i, per tant, volia que l’ortografia fos consistent amb la paraula de la qual provenen.

Una altra paraula on vaig haver de fer servir una traducció més lliure va ser el cas de “^{ひっさつ}必殺” (*hissatsu*), que literalment vol dir “mort certera” o “cop de gràcia”, i es refereix a la capacitat d’un personatge per a fer atacs que facin molt més dany. Necessitava un terme molt més curt per referir-m’hi, i vaig optar per traduir-ho com a “crític” (abreujat “crí”). Aquest terme també és l’habitual en els RPG per a atacs que fan molt més mal que un atac normal.

En el cas del tercer bloc, el que es correspon als atributs (“^{のうりよく}能力” [nouryoku]) de

la unitat, la traducció va ser la següent:

能力	Atributs
力	For. (força)
幸運	Sor. (sort)
魔力	Màg. (màgia)
守備	Def. (defensa)
技	Des. (destresa)
魔防	Res. (resistència)
速さ	Vel. (velocitat)
魅力	Car. (carisma)

En aquest cas, els atributs que fan referència a la defensa física i màgica del personatge són la “defensa” (“^{しゅび}守備” [jubi]) i la “resistència” (“^{まぼう}魔防” [mabou]). Vaig considerar que aquesta traducció era l’oportuna perquè el so de “resistència” recordava al de “resiliència” i, per tant, era més fàcil associar totes dues característiques. En el cas de “^{まりよく}魔力” (maryoku), que literalment vol dir “força màgica”, vaig preferir anomenar-lo simplement “màgia” per evitar confusions amb la força física del personatge, que ja fa servir la paraula “força”. Pel que fa a “^{わざ}技” (waza), que vol dir “tècnica, habilitat”, per evitar que es pogués confondre amb les “habilitats” de la unitat, he optat per traduir-la com a “destresa”, abreviada “des.”. Per acabar, “^{みりよく}魅力” vol dir literalment “encant” o “fascinació”, però com que es referia a una característica personal de la unitat, he considerat oportú traduir-ho per “carisma”.

Un altre dels factors que també ha ajudat a l’hora de decidir-me per aquests termes va ser la terminologia que es sol fer servir en els RPG, principalment a *Dungeons & Dragons*, on els sis atributs principals dels personatges són (en castellà): “*fuera*”, “*destreza*”, “*constitución*”; “*inteligencia*”, “*sabiduría*” i “*carisma*”. (DD. AA. 9)

4.13. PANTALLA D'INICI I MENÚ PRINCIPAL

La pantalla d'inici i el menú principal són el primer element del videojoc amb el qual el jugador tindrà contacte. En aquest menú és on es selecciona el mode de joc o des d'on accedeixes a altres menús. En el cas de la pantalla d'inici i del menú principal del FE3H no hi ha cap problema pel que fa a limitacions d'espai, ja que es tracta d'una pantalla amb molt poc text.

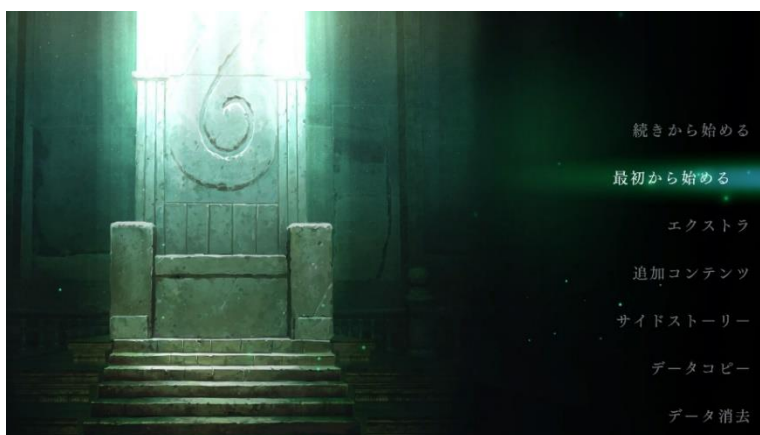


Figura 35: Menú principal

La primera opció que se'ns presenta és la de “^{つづ}きから^{はじ}める” (*tsuzuki kara hajimeru*), que literalment vol dir “començar des d'una continuació”, i que es refereix a l'opció de jugar a partir d'una partida guardada. En aquest cas vaig optar per una traducció més simple i vaig decidir anomenar aquesta opció “continua”. Vaig triar la segona persona de l'imperatiu perquè segons la guia d'estil de Softcatalà (Softcatalà) és la que es recomana utilitzar per donar ordres a l'equip:

Quan és l'usuari qui s'adreça a l'ordinador, s'utilitzarà sempre l'imperatiu en segona persona del singular (que correspon al tractament de «tu»). Això ho trobarem sovint en els menús i en alguns quadres de diàleg, especialment els d'opcions de configuració (sempre que no siguin quadres de diàleg en què l'ordinador ens dona alguna informació o ens pregunta alguna cosa).

Per aquest motiu també he traduït les últimes dues opcions del menú com a “copia” (データコピー, [*deeta copii*]) i “esborra” (データ消去, [*deeta shoukyo*]).

Totes dues opcions, en japonès, mencionen les dades (データ, [*deeta*]), però vaig considerar oportú eliminar aquesta menció en català perquè considero que era redundant i que només amb el verb es podia entendre.

La segona opció, “最初^{さいしょ}から^{はじめ}始める” (*saisho kara hajimeru*) es refereix a començar una partida des de zero. Seguint les recomanacions de Pablo Muñoz (Muñoz Sánchez 63), he optat per traduir això com a “partida nova”, que era més clar i explícit que “inicia” o “comença”.

Dins de l'apartat “contingut extra” (“エクストラ” [ekusutora]) podem accedir a diversos elements del videojoc com ara la música, les cinemàtiques, les converses de suport o seleccionar l'idioma del doblatge (anglès o japonès). Als apartats on podies seleccionar aquest contingut se'ls anomenava “サウンド鑑賞^{さうんどかんしょう}” (*saundo kanshou*), “ムービー鑑賞^{むーびーかんしょう}” (*muubii kanshou*), per exemple. La paraula “鑑賞^{かんしょう}” (*kanshou*) vol dir literalment “apreciació (de l'art, de la música, d'una pel·lícula)” però vaig creure que una traducció literal d'aquest terme no es correspondria amb com el públic està acostumat que s'anomeni aquest tipus d'apartat dins d'un joc. Per tant, he optat per traduir aquest terme per “galeria de...”, i així fer-ho més comprensible per al públic català.

El terme “支援会話^{しえんかいわ}” (*shien kaiwa*) és un dels termes que més em va fer dubtar a l'hora de traduir-lo, principalment pels dubtes que em generava el significat tan ampli que podia tenir. Es refereix a les converses que ocorren quan dos personatges han arribat a un cert nivell d'amistat, que normalment serveixen per demostrar que la seva relació s'ha aprofundit (sigui de manera romàntica, amistosa o familiar) i on els personatges revelen les seves inseguretats, els seus pensaments o els seus sentiments. Són una mecànica important del joc perquè aprofundir les relacions entre personatges ajuda a fer que La paraula “支援^{しえん}” (*shien*) en japonès vol dir “suport, ajuda”, i va ser aquest primer terme el que em va semblar més adequat per a fer aquesta traducció, perquè creia que era prou ampli per englobar totes les relacions que hi ha al joc, i també perquè ajuda a que les unitats es donin suport al camp de batalla.

Dins d'aquest menú, també trobem l'opció “音声切り替え^{おんせいぎか}” (*onseikirikae*), que literalment vol dir “canviar les veus”. Dins d'aquesta opció, pots triar si vols el doblatge del joc en anglès o en japonès i, per tant, es refereix a seleccionar l'idioma de les veus

dels personatges. Per aquest motiu vaig considerar que una traducció literal podia portar a confusions, i em vaig decantar per la traducció “idioma de les veus”. Vaig posar “les veus” en plural perquè tots els personatges estan doblats i, per tant, hi ha més d’una veu.

Un cas on he considerat oportú afegir informació ha estat en el cas de “追加コンテンツ” (*tsuika contentsu*), que es refereix al contingut addicional que pots obtenir comprant el contingut descarregable, que he traduït com a “contingut descarregable (DLC)”. He considerat oportú afegir l’acrònim anglès (DLC, [*downloadable content*]) perquè és el més comú i utilitzat pel públic de videojocs, i perquè el terme català podia no ser del tot clar. A continuació, per referir-me a la trama a la qual et dona accés aquest contingut, he traduït el terme “サイドストーリー” (*saido sutori*) per “història secundària”, perquè he considerat que era el que millor s’adequava al contingut d’aquesta expansió del joc (una trama nova situada dins del monestir de Garreg Mach).

4.14. MODES I DIFICULTATS DEL JOC

A l’hora de crear la partida, el joc et donarà a triar entre diverses dificultats i diversos modes de joc. Pel que fa a les dificultats, en tenim tres:

ノーマル	Normal
初心者・中級者の方に	Per a principiants
ハード	Difícil
上級者の方に	Per a experts
ルナティック	Extrem
最難関の求める方に	Per a qui busca un repte

En el cas de la dificultat més fàcil, he mantingut el nom igual que en japonès “ノーマル” (*nomaru*), “normal” i no he optat per “fàcil” perquè com a persona que ha jugat al joc en aquest mode, considero que no és fàcil, i que el públic no s’hauria d’esperar que ho fos. La descripció que se’ns ofereix en japonès diu “初心者・中級者の方に” (*shoshinsha · chukyuuusha no kata ni*), que literalment vol dir “orientat a persones principiants o amb un nivell intermedi”. Com que aquest concepte de “jugador intermedi” no és gaire habitual en català, i hi havia restriccions d’espai en aquest apartat, he optat per limitar la traducció a “per a principiants”. En el cas del mode “difícil” (on també he fet una traducció literal des del japonès), he optat per traduir “上級者”, que literalment

vol dir “persones avançades”, per la paraula “experts”. En el cas del mode “extrem” m’he allunyat del significat del terme japonès “ルナティック” (*runatikku*), que és un calc de la paraula “llunàtic”, perquè he considerat que “extrem” destacava més clarament la naturalesa difícil d’aquest mode. La descripció en japonès diu literalment “per a les persones que busquen els obstacles més complicats”, però per les limitacions d’espai, vaig optar per la traducció “per a qui busca un repte”.

Pel que fa als modes de joc, la principal diferència és si pots recuperar les unitats que han mort durant el combat. En el cas del mode on les unitats que han mort reviu, anomenat カジュアル (*kajuaru*), vaig considerar que la traducció “casual” era un calc i vaig optar per la traducció “novell”:

カジュアル	Novell
失った仲間は戦闘終了時に復活を手軽なモード	Les unitats que han mort durant la batalla reviu
クラシック	Clàssic
失った仲間は戻らないじっくり考えるモード	Les unitats que han mort no reviu

4.15. SINCRONITZACIÓ AMB EL DOBLATGE

El doblatge del videojoc només està disponible en anglès i japonès i, per tant, he decidit ignorar-lo completament i no fer cap modificació a les traduccions ni pel que es refereix a l’ajustament amb el so o amb la longitud de les frases.

5. CONCLUSIONS

El meu objectiu era poder dur a terme una traducció del japonès al català per tal de poder familiaritzar-me amb el procés i els conceptes de la indústria, i també per observar quines podien ser les dificultats de traduir videojocs entre dos idiomes tan diferents.

Preparar el procés des del principi m'ha servit per familiaritzar-me amb les bones pràctiques a l'hora de muntar un kit de localització, i he pogut comprovar que mantenir una estructura clara ha estat fonamental a l'hora de facilitar el procés de traducció i permetre'm treballar amb més rapidesa. L'ús d'una eina TAO (en aquest cas, MemoQ) ha estat clau a l'hora de mantenir la consistència terminològica gràcies a la incorporació de glossaris i a l'ús d'una memòria de traducció.

Pel que fa als problemes de traducció, com ja havia predit, s'han trobat a l'hora de traduir noms propis (en especial de les armes i les classes) i en la traducció dels registres de respecte. En el primer cas, la documentació ha estat essencial per tal de prendre decisions sobre quina estratègia emprar per a la traducció, i he fet servir sobretot calcs (en el cas de les armes de les quals n'he mantingut el nom original) i transcreació. Per als registres de respecte, he optat sobretot per fer ús de compensacions i variacions.

Pel que es refereix a la caracterització de personatges, ha estat molt important ajudar-me de la taula de personatges que vaig elaborar amb les característiques principals de cadascun. Per traduir les marques de caràcter he fet servir les compensacions i també les variacions. Traduir les intervencions de la Petra ha estat el repte més gran, perquè he hagut de crear bromes completament noves i fer sonar el seu català com el d'algú que l'està aprenent. Per tal de fer això també m'he ajudat de compensacions i variacions.

Per a traduir les parts del videojoc dirigides als usuaris m'he basat en guies d'estil per a programari ja existents en català, i he seleccionat els termes segons la freqüència amb la qual apareixien a la base terminològica. El tutorial i els menús han presentat dificultats inesperades a causa de les restriccions d'espai i a la falta de documentació en català pel que fa a com traduir aquests elements de la interfície dels videojocs. Les limitacions d'espai s'han resolt escurçant les paraules i marcant un límit de caràcters per secció.

El meu principal objectiu era el d'oferir als jugadors en català la mateixa experiència que hauria tingut un jugador japonès, i crec que he pogut aconseguir-ho i traslladar l'ambientació, la caracterització de personatges, les dinàmiques de relacions i l'humor del joc original. Aquest treball m'ha permès tenir el meu primer contacte amb un encàrrec de localització de videojocs i, per tant, m'ha servit per formar-me professionalment i per aprendre sobre la localització de videojocs des d'una perspectiva teòrica. Per acabar, crec que podria servir com a prova i representació que els videojocs també poden parlar català, fins i tot quan es tracta de videojocs amb molta càrrega fantàstica i que provenen d'idiomes molt allunyats al nostre.

6. AGRAÏMENTS

Aquest treball ha estat el resultat de moltes hores de treball, i he pogut comptar amb l'ajuda i el suport de moltes persones sense les quals acabar això a temps hauria estat impossible.

En primer lloc, m'agradaria agrair a la meva tutora, l'Elena, tota l'ajuda que m'ha donat i tots els consells i correccions que ha fet, i per haver rebut amb entusiasme la meva proposta. Sense ella, això hauria estat impossible.

A Carme Mangiron, per ser la primera persona que va fer que m'interessés la localització de videojocs i que va aconseguir transmetre'm la passió per aquesta disciplina. I també, sobretot, per tot el suport que m'ha donat al llarg del màster i les paraules encoratjadores.

Al Chema per haver-se apuntat a les sessions interminables per redactar i traduir tot això i per haver-me ajudat un munt amb els afegits d'última hora; i a l'Adrià per ajudar-me a triar els noms de la meitat de les classes i armes i per estar en trucada les nits que escrivia això (i distreure'm parlant de *Critical Role* i *Dragons & Dragons*).

A la Clara, la Núria i la Judit per escoltar-me parlar del FE3H i d'aquest treball, dels personatges i dels diàlegs durant hores i hores; però, sobretot, per haver estat sempre al meu costat i haver-me aguantat dempeus quan creia que tot s'esfondrava, i per fer-me veure (i treure) sempre el millor de mi. No podria tenir millors companyes de viatge, i només espero que aquests sis anys siguin el principi de molts més.

And last but not least, to Laura for introducing me to this game and giving me something to hold on to when we both felt like the world was collapsing around us, and for making that month alone at the residence one of the fondest memories of my life. I hope someday, we will go back to Minatojima and watch the sunset.

7. BIBLIOGRAFIA CITADA

- Bamsey, Ryan. *The Welsh Language in Fire Emblem: Three Houses*. 14 / agost / 2019. Blog. 2 / abril / 2022. <<https://curatedcritiques.wales/2019/08/14/the-welsh-language-in-fire-emblem-three-houses/>>.
- Bane, Theresa. *Encyclopedia of Mythological Objects*. Jefferson: McFarland Publishers, 2020. Llibre digital.
- Bédier, Joseph. *El romanç de Tristany i Isolda*. Barcelona: Quaderns Crema, 1981.
- Cremades, Elga. «Anàlisi d'errors en l'expressió escrita del català com a llengua addicional: contrast entre l'alumnat serbi i l'anglòfon.» *CLIL Journal of Innovation and Research in Plurilingual and Pluricultural Education* 4.4 (2021): 21-34.
- DD. AA. *D&D: Manual del jugador*. 5a. Renton: Wizards of the Coast, 2014.
- desconegut. *Nihongi: Chronicles of Japan from the Earliest Times to A.D. 697*. Trad. William George Aston. North Clarendon: Tuttle Publishing, 1972.
- Fundació Enciclopèdia. «Sacre Imperi Romanogermànic.» 2 / abril / 2022. *Enciclopèdia Catalana*. <<https://www.enciclopedia.cat/ec-gec-0057643.xml>>.
- Gaming.cat. «Videojocs en català.» 2022. *Gaming.cat*. 26 / Abril / 2022. <<https://www.gaming.cat/webs-en-catala-sobre-videojocs/videojocs-en-catala/>>.
- Generalitat de Catalunya. «Etherborn.» 25 / Juny / 2020. *Llengua Catalana*. 26 / Abril / 2022. <<https://llengua.gencat.cat/ca/detalls/article/Etherborn-00001>>.
- . *VDJOC*. (sense data). 26 / Abril / 2022. <<https://llengua.gencat.cat/ca/serveis/videojocs/>>.
- Hamilton, Jason. «List of Arthurian Artifacts.» 14 / Desembre / 2020. *MythBank*. 10 / abril / 2022. <<https://mythbank.com/list-of-arthurian-artifacts/>>.
- Hurtado Albir, Amparo. *Traducción y traductología: introducción a la traductología*. Madrid: Ediciones Cátedra, 2001.
- Localization Industry Standards Association (LISA). *The Globalization Industry Primer*. Localization Industry Standards Association (LISA), 2007.

- Mark, Joshua J. «Fenrir.» 25 / Agost / 2021. *World History Encyclopedia*. 02 / Abril / 2022. <<https://www.worldhistory.org/Fenrir/>>.
- Matson, Gienna i Jeremy Roberts. *Celtic Mythology A to Z*. 2a. Nova York: Chelsea House Publishers, 2010.
- Mejías-Climent, Laura. «Clasificaciones de videojuegos. Una propuesta práctica para estudios empíricos.» *Revista Tradumàtica: tecnologies de la traducció* 19 (2021): 22-46.
- Monaghan, Patricia. *The Encyclopedia of Celtic Mythology and Folklore*. Nova York: Facts on File Inc., 2004. Llibre electrònic.
- Muñoz Sánchez, Pablo. *Localización de videojuegos*. Madrid: Editorial Síntesis, 2017.
- O'Hagan, Minako i Carme Mangiron. «Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation.» *The Journal of Specialised Translation* 6 (2006): 10-21.
- . *Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry*. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company, 2013. Documento.
- Patze, Hans. «Frederick I, Holy Roman Emperor.» 06 / Juny / 2021. *Britannica*. 18 / 05 / 2022. <<https://www.britannica.com/biography/Frederick-I-Holy-Roman-emperor>>.
- Serón Ordóñez, Inmaculada. «La traducción de videojuegos de contenido histórico, o documentarse para traducir historia.» *Trans. Revista de traductología* 15 (2011): 103-114.
- Softcatalà. «Guia d'estil de Softcatalà: aspectes lingüístics.» 2020. *Softcatalà*. 21 / maig / 2022. <<https://www.softcatala.org/guia-estil-de-softcatala/aspectes-linguistics/>>.
- . «Terminologia: glossaris.» 20 / 05 / 2022. *Softcatalà*. 21 / 05 / 2022. <<https://www.softcatala.org/recursos/terminologia/>>.
- Unicode Inc. *Unicode 14.0.0*. 2022. <<https://www.unicode.org/versions/Unicode14.0.0/>>.
- 任天堂 [Nintendo]. ファイアエムブレム 風花雪月 [Fire Emblem Fuukasetsugetsu]. 2019. 23 / 2 / 2022. <https://www.nintendo.co.jp/switch/anvya/pc/index.html?nt_redirect_referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F&rd>.

ANNEXOS

TRADUCCIÓ

Introducció

0 INTRO script.txt		
ID	Japonés	Catalán
<u>1</u>	帝国歴9 1年 タルティーン平原	Any imperial 91, Planes de Tailtean.
<u>2</u>	(戦場で兵士たちが進軍する)	
<u>3</u>	\[兵士]	\[Soldat]
<u>4</u>	ぬ！？	Eh?
<u>5</u>	(空から降ってきた燃える剣に焼かれる兵士たち)	
<u>6</u>	(敵将らしき男が剣のもとに着地し、剣を手に取ったところでズームアウト、	
<u>7</u>	戦場に複数の赤い光が灯る様子が映される)	
<u>8</u>	(ふたたび戦場の様子)	
<u>9</u>	(薄い緑髪の女戦士を、襲いかかってきた敵から兵士が庇う)	
<u>10</u>	(兵士が敗れ、女戦士の横で倒れていく)	
<u>11</u>	\[兵士]	\[Soldat]
<u>12</u>	セイロス様.....！	Dama Seiros!
<u>13</u>	(セイロスと敵将が対峙し、交戦する)	
<u>14</u>	(セイロスが敵将の鞭打つ剣を絡め取り、手元から奪う)	
<u>15</u>	(セイロスが蹴りを放ち、倒れた敵将に馬乗りになる)	
<u>16</u>	\[セイロス]	\[Seiros]
<u>17</u>	『赤き谷』を覚えているか？	Nèmesis!
<u>18</u>	ネメシス！	Recordes el Canó Roig?
<u>19</u>	(セイロスがネメシスの首に幾度となく短剣を突き立てる)	
<u>20</u>	\[セイロス]	\[Seiros]
<u>21</u>	死ね.....！	Mor!
<u>22</u>	死ねッ！	Mor!
<u>23</u>	死ねええッ！	More't!
<u>24</u>	貴様が！	Maleit!
<u>25</u>	私から！	M'ho vas prendre tot!

26	すべてを……！	Tot el que estimava!
27	(ネメシスが果て、勝利に湧いた戦場に日が昇りはじめる)	
28	(セイロスがネメシスより奪った血濡れた剣を手に取り、ほおずりする)	
29	\[セイロス]	\[Seiros]
30	お母様……	Mare...
31	(時間の巻き戻りを思わせるアニメーション)	
32	(玉座に座った緑髪の少女が、眠そうにしながら語りかけてくる)	
33	\[???	\[???
34	おぬし……{MQ}そこで何をしておる？	Es pot saber...{MQ}què hi fas aquí?
35	玉座の夢	(Somni al tron.)
36	\[???	\[???
37	ふああ……。	Buf...
38	いかにしてここに{MQ}入り込んだのか知らぬが……▼	No sé com has entrat aquí.
39	わしの寝顔を盗み見るとは、な。	Mira que molestar-me mentre dormo...
40	はあ……まったく。	quina mala educació.
41	▼	▼
42	もそっと近う寄れ。	Au, apropa't una mica,
43	おぬしの姿をよく見せよ。	que et vull veure bé.
44	▼	
45	(キャラクター選択。性別を選ぶ)	(Aquí es tria el gènere del personatge. En el meu cas, F! Byleth)
46	\[???	\[???
47	ほう……知らぬ顔のようじゃのう。	Mm... la teva cara no em sona.
48	いったい何者じゃ？	Es pot saber qui ets?
49	▼	▼
50	《選択》	\[Elecció]
51	幽霊だ	Sóc un esperit.
52	邪神だ	Sóc un dimoni.
53	人間だ	Sóc humana.
54	「幽霊だ」「邪神だ」を選択(共通)	Si tries: "sóc un esperit" o "sóc un dimoni"
55	\[???	\[???
56	空言を吐くでない。	No diguis bajanades.
57	わしをからかうのも大概にするのじゃ。	No em prenguis el pèl, t'estàs passant de la ratlla.
58	▼(選択に戻される)	(tornes a les eleccions)
59	「人間だ」を選択(先に進む)	Si tries: "sóc humana"

60	\[???	\[???
61	おぬし、人間と言うたな？	Dius que ets humana?
62	ならば名を名乗れ。	Doncs digues-me com et dius.
63	ほれ、疾くせんか。	I de pressa.
64	▼	▼
65	(名前入力)	(Fiques el nom: Byleth)
66	\[???	\[???
67	なるほど。	D'acord.
68	流石は人の子、耳慣れぬ名じゃのう。	Mai no m'acostumaré als noms dels humans.
69	▼	▼
70	人間なれば、これにも答えられよう。	Com que ets humana, tinc una altra pregunta.
71	何の節の何の日の生まれじゃ？	Sota quina lluna, i quin dia vas nèixer?
72	▼	▼
73	(誕生日入力)	(introdueixes el teu aniversari)
74	\[???	\[???
75	なに！？ わしと同じとは.....！	Apa! El mateix dia que jo!
76	ううむ、おかしな偶然もあったものじゃ。	Vaja, quina coincidència més estranya...
77	▼	▼
78	何やら懐かしい心地がするが.....。	Tinc una sensació familiar...
79	わしはもう一眠りするかな.....ふわあ.....▼	Bé, tornaré a fer una becaïneteta.
80	むにゃ.....はじ.....かい.....	Ja quasi és hora... de començar...
81	すう.....▼	zzzz.
82	夜明けの異変	Títol: Un encontre a l'alba.
83	(帝国領・ルミール村)	(Imperi. Vil·la de Remire)
84	(大樹の節 夜明け前)	(Just abans de l'alba de la Lluna del Gran Arbre)
85	\[ジェラルト]	\[Jeralt]
86	おい、そろそろ起きろ。	Ei, lleva't, de pressa.
87	▼	▼
88	(視界が映し出される)	
89	\[ジェラルト]	\[Jeralt]
90	またあの夢でも見てたか？	Has tornat a tenir un d'aquells somnis?
91	▼	▼
92	《選択》	\[Elecció]
93	戦争の夢.....	He somiat una guerra...
94	少女の夢.....	He somiat una noia...
95	「戦争の夢.....」を選択	\[Si tries: he somiat una guerra]
96	\[ジェラルト]	\[Jeralt]

97	大平原を埋め尽くす大軍の激突、か。	Una gran esplanada on s'enfrontaven dos exèrcits...
98	ついぞ300年は起きてねえがな.....。	fa 300 anys que una cosa així va passar per últim cop.
99	▼	▼
100	「少女の夢.....」を選択	\[Si tries: he somiat una noia]
101	\[ジェラルト]	\[Jeralt]
102	お前の話を聞く限り、そんな奴には {MQ}会ったことはねえんだがな.....。	Ja me n'havies parlat altres vegades, però no em sona cap persona així...
103	▼	▼
104	《共通》	
105	\[ジェラルト]	\[Jeralt]
106	まあいい、そんなもん忘れちまえ！ {MQ}戦いに雑念は要らん。	Bé, més val que no hi donis més voltes!{MQ}Concentra't a lluitar.
107	▼	▼
108	俺たち傭兵の仕事は命懸けなんだ。 {MQ}余計なことを考えてると早死にするぞ。	Per nosaltres, els mercenaris, jugar-se la vida és part de la feina.{MQ}Tenir el cap als núvols sí que farà que et matin.
109	▼	▼
110	さ、とっとと支度しな。{MQ}次は王国での仕事だ。	Au, en marxa. La nostra següent feina és al Regne.
111	▼	▼
112	少し距離があるから、{MQ}夜が明けたら出ると言っといたろ。	Ja et vaig dir que com que és lluny, hauríem de partir a l'alba.
113	▼	▼
114	《選択》	\[Elecció]
115	そうだっけ？	Oh, cert...
116	そういえば.....	És clar.
117	「そうだっけ？」を選択	Si tries: "oh, cert..."
118	(ジェラルトの好感度ダウン)	(Baixa l'afinitat amb el Jeralt)
119	\[ジェラルト]	\[Jeralt]
120まったく。{MQ}お前以外はもう外で待ってるぞ。	Ja et val...{MQ}Vinga, els altres ens estan esperant fora.
121	▼	▼
122	「そういえば.....」を選択	Si tries: "Es clar."
123	(ジェラルトの好感度アップ)	(puja l'afinitat amb en Jeralt)
124	\[ジェラルト]	\[Jeralt]
125まったく。{MQ}お前以外はもう外で待ってるぞ。	Ja et val...{MQ}Vinga, els altres ens estan esperant fora.
126	▼	▼

127	《共通》	
128	\[傭兵]	\[Mercenari]
129	ジェラルトさん！	Capità Jeralt!
130	すまんが、来てもらっていいか？	Podria venir un moment?
131	▼	▼
132	\[ジェラルト]	\[Jeralt]
133	どうした？	Què passa?
134	▼	▼
135	(暗転)	
136	\[ディミトリ]	\[Dimitri]
137	突然、申し訳ありません！	Disculpeu la nostra intromissió!
138	▼	▼
139	\[ジェラルト]	\[Jeralt]
140	こんな時間に、ガキどもが揃って何の用だ？	Es pot saber què fan uns xiquets com vosaltres a aquestes hores?
141	▼	▼
142	\[ディミトリ]	\[Dimitri]
143	実は私たち、盗賊団に追われているんです。{MQ}どうか力を貸していただけませんか？	Ens està perseguint una banda de bandits.{MQ}Ens podria ajudar?
144	▼	▼
145	\[ジェラルト]	\[Jeralt]
146	盗賊、だと……？	Bandits, dius...?
147	▼	▼
148	\[エーデルガルト]	\[Edelgard]
149	ええ、野営中に襲撃されたのです。	És cert, ens han atacat mentre acampàvem.
150	▼	▼
151	\[クロード]	\[Claude]
152	上手いこと仲間と分断されて多勢に無勢、{MQ}金どころか命まで盗られるところでしたよ。	Ens han separat dels nostres companys i ens superen en nombre. Volen prendre'ns la vida... i l'or també.
153	▼	▼
154	\[ジェラルト]	\[Jeralt]
155	その割には随分とのん気な……。{MQ}ん？ その制服……。	Em sorprèn que estigueu tan tranquils... eh? Aquest uniforme...
156	▼	▼
157	\[傭兵]	\[Mercenari]
158	村の外に人影！{MQ}チッ……かなりの大所帯だ。	Hem albirat diverses figures als afores! Sembla que és una banda molt gran.
159	▼	▼

160	\\[ジェラルト]	\\[Jeralt]
161	来やがったか。まったく、ガキどもはともかく {MQ} この村を見捨てるわけにはいかねえ……。	Us deuen haver seguit. Ara no podem abandonar aquesta vil·la a la seva sort.
162	▼	▼
163	おい、行くぞ。{MQ} 用意はいいな？	Au, som-hi. Estàs preparada?
164	▼	▼
165	戦闘前	Abans de la batalla
166	\\[ジェラルト]	\\[Jeralt]
167	村が巻き添え食わねえように、さっさと {MQ} 片づけちまうぞ、ベレト！	Byleth, derrotem-los abans que es facin amb la vil·la!
168	▼	▼
169	まずは手前にいる連中を始末して、{MQ} 敵の出鼻をくじいてやれ！	Comença pels que són davant teu, segur que els hi baixarà la moral!
170	▼	▼
171	2 ターン目開始時	Quan comença el segon torn
172	\\[ジェラルト]	\\[Jeralt]
173	敵の攻撃に備えながら進むぞ。{MQ} 森の中にでも陣取っておけ。	Avancem mentre l'enemic es prepara per atacar. Assegurem posicions dins del bosc.
174	▼	▼
175	3 体の敵と戦った次のターン開始時？	
176	\\[ジェラルト]	\\[Jeralt]
177	ベレト、良い機会だ。{MQ} 俺が教えてやった戦技、ここで使ってみろ！	Ara és un bon moment. Prova a utilitzar la tècnica de combat que et vaig ensenyar!
178	▼	▼
179	味方の近くで戦闘を行った次のターン開始時？	
180	\\[ジェラルト]	\\[Jeralt]
181	近くに味方がいる時に攻撃すると、{MQ} 敵が威圧されて攻撃を当てやすくなるぞ！	Si atakes quan hi ha aliats a prop, encertar als enemics és molt més fàcil!
182	▼	▼
183	森にユニットを配置した時	
184	\\[ジェラルト]	\\[Jeralt]
185	よし、それでいい。森にいれば敵からの {MQ} 攻撃を、有利な状態で受けられるからな。	Molt bé. Si ets en un bosc, tens avantatge sobre els atacs dels enemics.
186	▼	▼
187	前線の敵を全員倒した後、敵ターン開始時	

188	\\[コストス]	\\[Kostas]
189	くそ 何で村に傭兵がいやがる ! {MQ} こうなりや、まとめてぶちのめすぞ!	Coi, hi ha mercenaris a la vil·la... ens n'haurem d'encarregar.
190	▼	▼
191	ジェラルトが倒された時	Quan en Jeralt és derrotat.
192	\\[ジェラルト]	\\[Jeralt]
193	やっちゃったぜ {MQ} 俺も焼きが回ったか ?	Mare meva... jo també he caigut?
194	▼	▼
195	会話	Converses
196	(会話すると好感度アップ)	(converses que pugen l'afinitat)
197	主人公⇔エーデルガルト	Protagonista x Edelgard
198	\\[エーデルガルト]	\\[Edelgard]
199	貴方、変わった雰囲気の人ね。	Teniu un aire estrany...
200	▼	▼
201	傭兵だというなら、腕を見せてくれる? {MQ} 報酬については心配しないで。	Com que sou mercenària, em podríeu fer un cop de mà? No us preocupeu per la recompensa.
202	▼	▼
203	主人公⇔ディミトリ	Protagonista x Dimitri
204	\\[ディミトリ]	\\[Dimitri]
205	ありがとう、おかげで助かった。{MQ} こんなところでは死ねないからな.....。	Moltes gràcies, m'heu salvat. No puc morir en un lloc així.
206	▼	▼
207	すまないが、力を貸してほしい。{MQ} 協力して、賊を打ち払おう。	Disculpeu, em podríeu ajudar? {MQ} Amb la vostra força, farem fugir els bandits.
208	▼	▼
209	主人公⇔クロード	Protagonista x Claude
210	\\[クロード]	\\[Claude]
211	いやあ、悪い悪い。{MQ} あんたらのおかげで命拾いしそうだ。	Què malament... gràcies a tu, viuré una llarga vida.
212	▼	▼
213	こんな辺鄙な村に、腕利きの傭兵が {MQ} まさに天の配剤、日頃の行いのおかげだな!	Una mercenària tan habilidosa en un lloc perdut com aquest... l'univers m'està recompensant per les meves bones accions!
214	▼	▼
215	戦闘	A la batalla
216	vs コスタス	vs Kostas
217	\\[コストス]	\\[Kostas]
218	クソッ! {MQ} てめえさえ、ここで殺せば.....!	Mor! {MQ} Et mataré aquí mateix, desgraciat!

219	▼	▼
220	主人公 vs コスタス	Protagonista vs Kostas
221	\[コスタス]	\[Kostas]
222	けっ！ 無表情に剣を振りやがって！ {MQ}俺の邪魔をするんじゃないぞ！	Tu, l'espadaixina inexpressiva! No em molestis!
223	▼	▼
224	ジェラルト vs コスタス	Jeralt vs Kostas
225	\[コスタス]	\[Kostas]
226	て、てめえ……まさか、{MQ}“壊刃”のジェラルトか！？▼	No pot ser... ets Jeralt el Trencaespases?
227	何でそんな凄腕の傭兵が、{MQ}ここにいやがるんだ！	Què hi fa un mercenari de la teva categoria aquí?
228	▼	▼
229	\[ジェラルト]	\[Jeralt]
230	文句を言いてえのは、{MQ}巻き込まれたこっちだ……。	No et queixis, ets tu qui s'ha ficat aquí.
231	▼	▼
232	ムービー「玉座の少女」	Cutscene: la nena del tron
233	(横たわったコスタスが起き上がり、エーデルガルトめがけて斧を振るう)	(En Kostas s'alça i es llança amb una destral contra l'Edelgard)
234	\[コスタス]	\[Kostas]
235	どけええッ！！	More't!
236	(短剣で対峙しようとするエーデルガルトをベレットが庇い、{MQ}背で斧を受け止めると時間が止まる)	(Byleth es posa entre ell i l'Edelgard sostenint una daga, i quan rep el cop de la destral, el temps s'atura)
237	(動けるようになったことにベレットが気づくと、{MQ}玉座の少女が話しかけてくる)	(Quan Byleth s'adona que es pot moure, la noia del tron comença a parlar)
238	\[???)	\[???)
239	おぬしおぬしおぬし！	Però es pot saber què fas?
240	気をつけよ！	Para atenció!
241	わしを殺める気か、痴れ者め！	Que vols que em matin, tros de quònim?
242	いや、良い	Bé, què hi farem.
243	おぬしごときには、{MQ}己が命のまことの値打ちなぞわからぬじゃろう	Sembla que no vetlles gaire per la teva vida.
244	まったく……{MQ}わしがおぬしを導いてやらねば、な！	Doncs no em quedarà més remei que guiar-te, no?
245	わしの名はソティス {MQ}“はじまりのもの”と呼ばれておる	Em dic Sothis. També m'anomenen "l'Origen".
246	玉座の少女	Cutscene: la nena del tron

247	\[ソティス]	\[Sothis]
248ううむ。	Mm...
249	▼	▼
250	ソティス.....ソティス。{MQ}確かにわしは、ソティスじゃ。	Sothis... Sothis... sí, em dic Sothis.
251	▼	▼
252	それに、はじまりのもの、か。{MQ}いったい誰にそう呼ばれておったのか.....▼	L'Origen, també. Però qui m'anomena així...?
253	《選択》	\[Elecció]
254	何を言っている？	De què parles?
255	ソティス？	Sothis?
256	「何を言っている？」「ソティス？」を選択	Quan tries "De què parles?" o "Sothis?".
257	\[ソティス]	\[Sothis]
258	なに、わしは今まで名前すら{MQ}思い出せなんなのじゃ。	No recordava el meu nom fins ara.
259	▼	▼
260	それが先刻は、するりと口をついて出た。	I ara, de sobte, me'n recordo.
261	おかしいこともあるものじゃ.....。	Què estrany és tot...
262	▼	▼
263	何じゃ、その顔は。{MQ}己が名前すらわからぬ童と思うたか？	Per què fas aquesta cara? Et penses que sóc una criatura que sap ni el seu nom?
264	▼	▼
265	ふん、ならばその童に命を助けられた{MQ}おぬしはどうなんじゃ、まったく！	Doncs aquesta "criatura" t'acaba de salvar la vida! En què et converteix això?
266	▼	▼
267	《選択》	\[Elecció]
268	童ではない	No sóc una criatura.
269	童以下だ.....	En menys que una criatura.
270	「童ではない」を選択	Si tries "No sóc una criatura."
271	\[ソティス]	\[Sothis]
272	ほう、偉そうに。{MQ}見た目ばかり育ておるようじゃな！	T'equivoques. L'únic que tens d'adult, és l'aparença.
273	▼	▼
274	「童以下だ.....」を選択	Si tries "En menys que una criatura."
275	(ソティスの好感度アップ)	(puja l'afinitat amb la Sothis)

276	\[ソティス]	\[Sothis]
277	そうじゃ！{MQ}よくわかっておるではないか。	Exacte! Veig que t'ha quedat clar.
278	▼	▼
279	《共通》	
280	\[ソティス]	\[Sothis]
281	たかが小娘一人救うために、{MQ}盗人の斧の前に体を投げ出しおって。	T'acabes de llençar davant d'una destrat per salvar a una noieta.
282	▼	▼
283	わしが咄嗟に時を止めたから良いものの、{MQ}あのままでは死んでおったぞ！	Per sort, he aturat el temps a temps. Sinó, t'hauries mort!
284	▼	▼
285	《選択》	\[Elecció]
286	ありがとう	Gràcies.
287	時を止めた？	Has aturat el temps?
288	「ありがとう」を選択(共通へ)	Si tries "gràcies".
289	「時を止めた？」を選択	Si tries "Has aturat el temps?"
290	\[ソティス]	\[Sothis]
291	お礼の一つも言えぬとはのう。	I ni tan sols m'ho agraeixes.
292	ここから追い出されたいか？	T'hauria de fer marxar d'aquí?
293	▼	▼
294	《共通》	
295	(ベレットがお辞儀する)	
296	\[ソティス]	\[Sothis]
297	そう、素直に感謝すれば良いのじゃ。	Sí, m'hauries de donar les gràcies.
298	わしも助けがいがあるといものよ。	M'alegro d'haver-te ajudat.
299	▼	▼
300	しかし咄嗟とはいえ、よう時を{MQ}止められたものじゃ。	He aturat el temps, però només per uns instants.
301	どうやったのか.....▼	No sé ni com ho he fet...
302	《選択》	\[Elecció]
303	時が動き出したらどうなる？	Què passarà quan torni a córrer el temps?
304	この後どうすれば？	I ara què?
305	「時が動き出したらどうなる？」/「この後どうすれば？」を選択	Quan respons: "Què passarà quan torni a córrer el temps?/I ara què?"
306	\[ソティス]	\[Sothis]

307	うむ、再び時を動かせば、あの斧はおぬしの{MQ}背に見事に吸い込まれ.....死ぬじゃろうな。	Bé, quan el temps torni a córrer, la destrat se't clavarà a l'esquena. Segurament, moriràs.
308	▼	▼
309	(ベレトが驚く)	(Byleth es sorprèn)
310	\[ソティス]	\[Sothis]
311	当たり前じゃ!	Però no veus que és obvi!?
312	はあ.....おぬしのせいで{MQ}わしまでこのような目に.....。	No em puc creure que m'hagis ficat en aquest merder.
313	▼	▼
314	いったいどうすれば良いのかのう.....。	Ara què faré...
315	▼	▼
316	《選択》	\[Elecció]
317	時間を戻してほしい	Fes tornar enrere el temps.
318	時を止めたまま自分だけ動きたい	Congela el temps al meu voltant.
319	座して死を待とう	Em limitaré a esperar a morir-me.
320	「時間を戻してほしい」を選択	Si tries: "Fes tornar enrere el temps."
321	(ソティスの好感度アップ)(共通へ)	(puja l'afinitat amb la Sothis)
322	「時を止めたまま自分だけ動きたい」を選択	Si tries: "Congela el temps al meu voltant".
323	\[ソティス]	\[Sothis]
324	ええい、そのようなことができてたまるか。	No, no puc fer una cosa així.
325	いや、待て..... ▼	Bé, espera...
326	「座して死を待とう」を選択	Si tries: "Em limitaré a esperar a morir-me."
327	(ソティスの好感度ダウン)	(baixa l'afinitat amb la Sothis)
328	\[ソティス]	\[Sothis]
329	何を愚にもつかぬことを言うておる!	Pots fer el favor de no dir bajanades?
330	いや、待て..... ▼	Bé, espera...
331	《共通》	
332	\[ソティス]	\[Sothis]
333	そうか!	És clar!
334	止めた時を巻き戻せば良いのじゃな!	He de fer tornar enrere el temps!
335	▼	▼
336	うむ.....できそうじゃ。	Sí, crec que ho podré fer.
337	まったく世話の焼ける奴め。	Què molest arribes a ser...
338	▼	▼

339	巻き戻る時は僅かなれど、何が起こるか {MQ} 知っておれば、命を守るのは容易 かろう。	No puc tornar gaire enrere, però com que ja saps què passarà, és més fàcil que et puguis protegir.
340	▼	▼
341	では、ゆくぞ。炎をその身に宿せし者 よ。{MQ} 時のよすがを辿りて、己が答え を見出せ！	Som-hi. Tu que portes les flames a dins, {MQ} navega pel temps per trobar les respostes que cerques.
342	▼	▼
343	ムービー「巻き戻る時間」	Cutscene: Tornar enrere en el temps.
344	(ベレトが斧を受け止める前まで時間が 巻き戻る)	(El temps torna enrere fins just abans que Byleth rebí el cop de destràl)
345	\[コスタス]	\[Kostas]
346	どけええッ！！	More't!
347	(コスタスより先にベレトがエーデルガ ルトに駆けつけ、コスタスを弾き飛ば す)	(Byleth s'apropa a Edelgard abans que en Kostas ho faci, i el desarma)
348	(落ち着いたところで遠くからクロード に声をかけられる)	(En Claude s'apropa)
349	\[クロード]	\[Claude]
350	おーい！	Ei!
351	(ベレトとエーデルガルトの所にディミ トリとクロードが合流し、暗転)	(En Claude i en Dimitri arriben a on són Byleth i Edelgard)
352	ムービー終了後	Fi de l'escena.
353	\[ジェラルト]	\[Jeralt]
354	ベレト？	Byleth?
355	お前、今何か..... ▼	Acabes de...?
356	\[アロイス]	\[Alois]
357	セイロス騎士団、ただ今参った！	Els Cavallers de Seiros ja han arribat!
358	生徒を脅かす盗賊ども、覚悟せええ..... い？	Us matarem per aterrir als nostres estudiants... eh?
359	▼	▼
360	おい、盗賊が逃げていくではないか！	Ei, els bandits s'escapen!
361	貴殿らは後を追うのだ！	Perseguiu-los!
362	▼	▼
363	さて、級長たちも無事のようなな。	Bé, sembla que esteu sans i estalvis.
364と、そちらは.....？	Eh... qui sou?
365	▼	▼
366	\[ジェラルト]	\[Jeralt]
367	おっと.....面倒な奴が来ちまった.....。	Oh no... havia de ser ell...
368	▼	▼

369	クリア後 {MQ} 思わぬ再会	
370	\[アロイス]	\[Alois]
371	やはり、ジェラルト団長ではないですか！	El Capità Jeralt en persona!
372	うおおお！！ お久しぶりですなあ！！ ▼	Vaja! Feia segles que no ens vèiem!
373	私のこと、覚えておられますか！？	Te'n recordes de mi?
374	自称“あなたの右腕”、アロイスですぞ！！▼	Sóc l'Alois, la teva mà dreta! O això crec.
375	団長が突然いなくなってから20年、 {MQ} ずっと生きてると信じておりました！	Han passat vint anys des que vas desaparèixer sense deixar rastre. Sempre he cregut que seguies viu!
376	▼	▼
377	\[ジェラルト]	\[Jeralt]
378	相変わらずうるせえ奴だな、アロイス ……。{MQ} それにもう団長じゃない。	No has canviat gens, Alois... per desgràcia. {MQ} A més a més, ja no sóc capità.
379	▼	▼
380	今はただの流れの傭兵……。そういうわけで {MQ} 次の仕事があるから、またな。	Ara sóc mercenari... i tinc feina a fer. Ens veiem.
381	▼	▼
382	\[アロイス]	\[Alois]
383	ええ、ではまたどこかで……。▼	Si és així, ens veiem...
384	って、そうなるわけないでしょうが！ {MQ} 団長には修道院まで来てもらいますからね。	Espera, no permetré que acabem així. {MQ} T'imploro que vinguis al monestir amb mi!
385	▼	▼
386	\[ジェラルト]	\[Jeralt]
387	ガルグ＝マク大修道院か。	Al Monestir de Garreg Mach?
388	はあ……。そうなるよなあ。	Suposo que no hi ha res a fer...
389	▼	▼
390	\[アロイス]	\[Alois]
391	おや、もしかしてそちらの若者は、 {MQ} 団長のお子さんですか？	I tu què, jove? Ets la criatura del capità?
392	▼	▼
393	《選択》	\[Elecció]
394	赤の他人だ	No sé ni qui és.
395	逃げ遅れた盗賊の一味だ	Sóc un bandit que s'ha quedat.
396	そうだ	Efectivament.
397	「赤の他人だ」を選択	Si tries: "No sé ni qui és."
398	(ジェラルトの好感度ダウン)	(Baixa l'afinitat amb el Jeralt)

399	\\[アロイス]	\\[Alois]
400	あっはっは！ またまたそんな冗談を。 {MQ}団長と雰囲気こそっくりではないか。	Ha, ha, ha! Quin riure!{MQ}Si teniu el mateix aire.
401	▼	▼
402	「逃げ遅れた盗賊の一味だ」を選択	Si tries: "Sóc un bandit que s'ha quedat."
403	(アロイスの好感度アップ)	(puja l'afinitat amb l'Alois)
404	\\[アロイス]	\\[Alois]
405	あっはっは！	Ha, ha, ha!
406	またまたそんな冗談を。	Quin riure!
407	団長と雰囲気がそっくりではないか。	Si teniu el mateix aire.
408	▼	▼
409	「そうだ」を選択	Si tries: "efectivament"
410	\\[アロイス]	\\[Alois]
411	そうであったか！ 見た目はともかく、 {MQ}雰囲気は団長にそっくりであるなあ。	Ja ho suposava! No us assembleu gaire,{MQ} però teniu el mateix aire.
412	▼	▼
413	《共通》	
414	\\[アロイス]	\\[Alois]
415	貴殿にも是非、大修道院を{MQ}見ても らいたい。同行願えるか？	M'agradaria ensenyar-te el monestir també. Tu sí que t'hi apuntes, no?
416	▼	▼
417	\\[ジェラルト]	\\[Jeralt]
418。	...
419	▼	▼
420	\\[アロイス]	\\[Alois]
421	どうかしましたか、団長。{MQ}まさか逃げようなんて思ってませんよね？	Què et preocupa, capità? No estaràs pensant a tornar a fotre el camp?
422	▼	▼
423	\\[ジェラルト]	\\[Jeralt]
424	かのセイロス騎士団を相手に逃げ出せる {MQ}なんて、流石の俺も思ってねえよ。	Ni jo m'atreviria a fugir dels Cavallers de Seiros.
425	▼	▼
426	\\[ソティス]	\\[Sothis]
427	セイロス騎士団、か。{MQ}確かに腕が立つ者どものようじゃのう。	Els Cavallers de Seiros...{MQ} Semblen bastant habilidosos...
428	▼	▼

429	ほれ、あちらで呼ばれておるぞ。{MQ}おぬし、さっさと行ってやれ。	Au, que demanen la teva presència. Apa, en marxa!
430	▼	▼
431	王子と皇女と嫡子	El príncep, la princesa imperial i l'hereu.
432	\[エーデルガルト]	\[Edelgard]
433	さっきは助かったわ、ありがとう。{MQ}それにしても腕が立つのね。	Moltes gràcies per haver-me salvat.{MQ} No hi ha cap dubte que les vostres habilitats són excel·lents.
434	▼	▼
435	貴方は傭兵なのよね？{MQ}しかも貴方の父は.....▼	Sens dubte, sou increïble. I el vostre pare... és en Jeralt el Trencaespases?
436	セイロス騎士団の元団長、歴代最強の{MQ}騎士と謳われる“壊刃”ジェラルト.....	L'antic capità dels Cavallers de Seiros,{MQ}del que diuen que era el millor cavaller que mai ha existit.
437	▼	▼
438	《選択》	\[Elecció]
439	セイロス騎士団？	Els Cavallers de Seiros?
440	元団長とは知らなかった	No sabia que era capità...
441	「セイロス騎士団？」を選択	Si tries: "Els Cavallers de Seiros?"
442	\[エーデルガルト]	\[Edelgard]
443	セイロス騎士団を知らないの？	No sabeu què son els Cavallers de Seiros?
444	フォドラで{MQ}最も有名な騎士団だと思っけれど。	Són l'orde de cavalleria més famosa de Fódlan.
445	▼	▼
446	「元団長とは知らなかった」を選択	Si tries: "No sabia que era capità..."
447	(エーデルガルトの好感度アップ)	(puja l'afinitat amb l'Edelgard)
448	\[エーデルガルト]	\[Edelgard]
449	そんなことがあるの？{MQ}何か言えない事情がありそうね.....	De debò?{MQ}Segur que hi ha una raó molt interessant darrere d'això...
450	▼	▼
451	《共通》	
452	\[クロード]	\[Claude]
453	なあ、一緒に大修道院に来るんだろ？{MQ}道中いろいろ話を聞かせてくれ。	Què, tornem junts al monestir?{MQ}Segur que ens pots explicar moltes coses pel camí.
454	▼	▼
455	ああ、俺たちは大修道院に併設されてる{MQ}士官学校の生徒なんだよ。	Per cert, nosaltres tres som estudiants de l'Acadèmia d'Oficials del monestir de Garreg Mach.
456	▼	▼

457	課外活動中に盗賊に襲われてな……。{MQ}酷い目に遭ったってわけさ。	Estàvem fent maniobres quan ens han atacat els bandits. Jo me n'he endut la pitjor part.
458	▼	▼
459	\[エーデルガルト]	\[Edelgard]
460	貴方が真っ先に逃げ出すからじゃないの。	Perquè t'has intentat escapar.
461	▼	▼
462	\[クロード]	\[Claude]
463	そうだった、そうだった。{MQ}聞いてくれよ、あんた。	Oh, cert...{MQ} Escolta, tu.
464	▼	▼
465	こっそり俺だけずらかろうとしたところへ、{MQ}こいつらがついてきたせいで……▼	Estava intentant fer una retirada estratègica, però com que vosaltres m'heu seguit...
466	盗賊は揃いも揃って俺たちを追いかけて{MQ}きちまった。	doncs els bandits ens han acabat perseguint a tots.
467	とんだ笑い話さ。	Quina pena que fem.
468	▼	▼
469	\[ディミトリ]	\[Dimitri]
470	クロード、お前はそんなことを考えて……。{MQ}皆のために囷になったものと思っていたが。	Així que això és el que pensaves, Claude... i jo que creia que estaves fent d'esquer perquè la resta ens salvéssim...
471	▼	▼
472	\[エーデルガルト]	\[Edelgard]
473	そうに決まってるでしょ。言葉の表しか{MQ}見ないようじゃ、名君にはなれないわよ。	Les seves intencions estaven ben clares. No es pot ser un bon governant si no s'és capaç de llegir les intencions veritables d'algú.
474	▼	▼
475	\[ディミトリ]	\[Dimitri]
476	言葉の裏ばかり読んで猜疑心にまみれても、{MQ}名君にはなれない気がするがな。	Tu si que seràs mala governant, si no pares de desconfiar en allò que diuen les persones que t'envolten.
477	▼	▼
478	\[クロード]	\[Claude]
479	おっと、帝王学の議論か？{MQ}2人も、流石だなあ。	Vaja, ja estan debatent Ses Majestats? Sou un cas perdut...
480	▼	▼

481	しかし、猜疑心の塊の俺からしたら、 {MQ}まだまだ純粋な雛みたいな応酬だぞ。	Com a representació de la desconfiança que sóc, no sé per què munteu aquest galliner...
482	▼	▼
483	\[エーデルガルト]	\[Edelgard]
484	雛！？{MQ}口が減らないわね、貴方は。	Galliner? Aquí qui no sap callar ets tu.
485	▼	▼
486	\[ディミトリ]	\[Dimitri]
487	まあいい。{MQ}それより今は、お前のことだ。	Bé, ja n'hi ha prou. Ara parlem de vós.
488	▼	▼
489	盗賊団の頭相手に一步も引かぬ戦いぶり.....{MQ}俺も、もっと強くならねばと思ったよ。	La manera com heu lluitat contra els bandits, sense cedir... m'ha fet veure que encara em falten moltes coses per aprendre.
490	▼	▼
491	\[エーデルガルト]	\[Edelgard]
492	確かにそうね。{MQ}.....貴方、帝国で働く気はない？	Certament. No voldríeu pas treballar per l'imperi?
493	▼	▼
494	何を隠そう、私はアドラステア帝国の▼	Seré sincera amb vós: jo sóc...
495	\[ディミトリ]	\[Dimitri]
496	待て、エーデルガルト。{MQ}それなら俺も話がある。	Espera, Edelgard.{MQ}Jo també vull parlar.
497	▼	▼
498	今、ファーガス神聖王国は、{MQ}お前のように優秀な者を必要としている。	Ara, al Sacre Regne de Faerghus necessitaríem els serveis de persones tan capacitades com vós.
499	▼	▼
500	是非、俺と共に王国へ.....▼	Us ho prego, si vinguéssiu al regne amb mi...
501	\[クロード]	\[Claude]
502	そこまでだ。まったく2人とも手が早いな。{MQ}会ったその日に口説くなんてさ。	Ja n'hi ha prou. Sou un cas com un cabàs.{MQ} L'acabeu de conèixer i ja esteu així?
503	▼	▼
504	俺は大修道院に向かいながら、{MQ}しっぽりと親睦を深めたいね。	La meva intenció era aprofundir la nostra amistat de camí al monestir.
505	▼	▼

506	まずはあなたの好みでも聞こうかな。 {MQ}どの国が好きなんだ？	Però anem al gra: a quin país penses ser lleial?
507	▼	▼
508	\[ソティス]	\[Sothis]
509	こやつら……出自を異にするようじゃな。 {MQ}おぬしの好む国を答えてやるがよからう。	Mm, sembla que el teu lloc de naixement és important, però pots triar el país que vulguis.
510	▼	▼
511	《選択》	\[Elecció]
512	歴史ある大国 アドラスティア帝国	L'Imperi d'Adrèstia: un país amb molta història.
513	崇高な騎士の国 ファーガス神聖王国	El Sacre Regne de Faerghus: un país de cavallers.
514	新しい貴族の共同体 レスター諸侯同盟	L'Aliança de Leicester: una unió de nobles en expansió.
515	「歴史ある大国 アドラスティア帝国」を選択	Si tries: "L'Imperi d'Adrèstia: un país amb molta història."
516	(エーデルガルトの好感度アップ)	(puja l'afinitat amb l'Edelgard)
517	\[エーデルガルト]	\[Edelgard]
518	ふふっ、そうですね。衰えたとはいえ、 {MQ}帝国の培ってきたものは他の比ではないわ。	Bona elecció. Encara que ha perdut part de la seva antiga glòria, les altres nacions empal·lideixen en comparació.
519	▼	▼
520	「崇高な騎士の国 ファーガス神聖王国」を選択	Si tries: "El Sacre Regne de Faerghus: un país de cavallers."
521	(ディミトリの好感度アップ)	(puja l'afinitat amb en Dimitri)
522	\[ディミトリ]	\[Dimitri]
523	そうか。昔から騎士道に重きを置いてきた、 {MQ}高潔で立派な国だからな。	És clar.{MQ}És un país noble i respectable que sempre ha valorat molt la cavalleriesitat.
524	▼	▼
525	「新しい貴族の共同体 レスター諸侯同盟」を選択	Si tries: "L'Aliança de Leicester: una unió de nobles en expansió."
526	(クロードの好感度アップ)	(puja l'afinitat amb en Claude)
527	\[クロード]	\[Claude]
528	ほう、珍しいな。{MQ}俺は同盟領から来てるし、嬉しいよ。	Vaja, què estrany. Com que sóc de l'Aliança, me n'alegro.
529	▼	▼
530	《共通》	
531	\[アロイス]	\[Alois]

532	お喋りはそろそろ終わりにしてくれ。 {MQ}大修道院へ向け出発するぞ！	Prou de xerrameca! Partim cap al monestir.
533	▼	▼
534	\[クロード]	\[Claude]
535	おっと、話の続きはまた後で、だな。	Ja seguirem parlant en un altre moment.
536	▼	▼
537	\[ソティス]	\[Sothis]
538	やれやれ、慌ただしいのう、まったく。 {MQ}じゃが、あの小童ども.....三者三様よのう。	Mare meva, sí que tenen pressa! I aquests tres... cadascun és diferent.
539	▼	▼
540	《選択》(全て選択する必要有り)	\[Elecció] (fa falta triar-les les tres)
541	エーデルガルトか.....	L'Edelgard...
542	ディミトリか.....	En Dimitri...
543	クロードか.....	En Claude...
544	「エーデルガルトか.....」を選択	Quan tries: "L'Edelgard..."
545	\[ベレト]	\[Byleth]
546	(気品の高い少女だが.....▼	(És una noia molt refinada...)
547	常にこちらを値踏みするような目で {MQ}見られているように感じる。)	(però no puc evitar sentir que sempre m'està avaluant.)
548	▼	▼
549	「ディミトリか.....」を選択	Si tries "En Dimitri..."
550	\[ベレト]	\[Byleth]
551	(誠実そうな印象を受けるが.....▼	(Sembla que és sincer...)
552	明るさの中にどこか陰りのようなものを {MQ}感じる気がする。)	(però crec que sota aquesta aparença brillant s'amaguen algunes ombres)
553	▼	▼
554	「クロードか.....」を選択	Si tries: "En Claude..."
555	\[ベレト]	\[Byleth]
556	(人好きしそうな笑顔が印象的だが.....▼	(És un noi de somriure fàcil...)
557	目が笑っていない気がする。{MQ}油断できない相手かもしれない。)	(però el somriure no li arriba als ulls. Més val no subestimar-lo)
558	▼	▼
559	《共通》	(Continuació)
560	\[ソティス]	\[Sothis]
561	ふん、わしと同じ見立てじゃな。	Sí, jo també penso el mateix.
562	ふああ.....また眠くなってきたのう.....。	Uf... quina son m'està agafant...

563	▼	▼
564	おぬし、わしが.....眠っておるからと	Pot ser que dormi, però...
565。	...
566	▼	▼

Capítol 1

CH 1 BE Narració.txt		
ID	Japonés	Catalán
1	大樹の節 三つの学級	Lluna del Gran Arbre. Les Tres Cases.
2	オグマ山脈から吹き下ろす冷たい 風が弱まると、	Els freds vents de les muntanyes d'Oghma comencen a escampar-se,
3	フォドラの大地は豊かな緑を芽吹 かせ、	i els glaucs prats de Fódlan tornen a omplir-se de vida,
4	一年の始まりを告げる。	anunciant el començament d'un nou any.
5	やがてその緑が大樹へと成るよう に、	La gent celebra l'any nou i prega,
6	人々は自らの生が実り多きものと なるのを祈って	demanant que les seves vides siguin pròsperes i creixin,
7	年始を祝うのである。	tal com un brot espera créixer i convertir-se en un gran arbre.
8	遙か太古より在りし地、フォドラ。 天上より{MQ}女神の見守るといわ れるその大地は、三つの	El continent de Fódlan ha existit des de temps immemorials,{MQ}i es diu que una deessa vetlla per ell. El controlen tres grans poders:
9	勢力によって統治されていた。{MQ} 千年以上の歴史を持ち、フォドラの 南半分を{MQ}支配する、アドラステ ア帝国。	Al sud, hi ha l'Imperi d'Adrèstia, on una sola dinastia ha governat des de fa més de mil anys;
10	その帝国の北側、寒冷な大地を王と 騎士たち{MQ}が治める、ファーガス 神聖王国。	A les terres glaçades al nord de l'Imperi hi ha el Sacre Regne de Faerghus, governat per la família reial i els seus lleials cavallers.
11	そして大陸の東側で、王を戴かず有 力貴族に{MQ}よる共同体を成す、レ スター諸侯同盟領。	A l'est, hi trobem una lliga de nobles poderosos sense rei: l'Aliança de Leicester.
12	かつては戦乱の嵐が吹き荒れた大 地も、今は{MQ}三勢力の均衡により 平穏が保たれていた。	Després d'anys de guerres i inestabilitat, ara aquests tres poders viuen una era de pau i harmonia.

13	ムービー「大司教」(Cinemàtica)	(Cinemàtica)
14	\[ディミトリ]	\[Dimitri]
15では、修道院は初めてか{MQ}良ければ後で案内しよう	És el primer cop que aneu al monestir? Serà un plaer fer-vos de guia.
16	\[クロード]	\[Claude]
17	このフォドラの縮図のような場所さ、{MQ}いろんな意味でね	És com un Fódlan en miniatura, en certa manera.
18	\[エーデルガルト]	\[Edelgard]
19 もうすぐ嫌でも目に入るわ{MQ}あれが.....	Vulgueu o no, hi serem ben aviat.
20	ガルグ＝マク大修道院よ	Heus ací el monestir de Garreg Mach.
21	\[ジェラルト]	\[Jerald]
22	レア様.....	Dama Rhea...
23	\[レア]	\[Byleth]
24	時のよすがに.....	Em pregunto si...
25	手繰り寄せられたのでしょうか.....	el pas del temps és el que t'ha dut aquí.
26	元騎士団長の帰還	El retorn de l'antic capità de la cavalleria
27	\[ジェラルト]	\[Jerald]
28	ここに来るのも何年ぶりかね。	Han passat un munt d'anys des que vaig ser aquí per última vegada.
29	今更、あの人と顔を合わせたところで.....。	Haver de veure-la ara...
30	▼	▼
31	《選択》	\[Elecció]
32	あの人？	A qui?
33	来たことがある？	Ja havies estat aquí?
34	「あの人？」を選択	Si tries: "A qui?"
35	\[ジェラルト]	\[Jerald]
36	ああ。お前もさっき中庭で見たろ。	L'has vista abans al jardí, oi?
37	大司教.....レア様さ。{MQ}「来たことがある？」	Sa Santedat... la Dama Rhea.
38	を選択	Si tries: "ja havies estat aquí?"
39	\[ジェラルト]	\[Jerald]
40	ああ。お前に言ったことはなかったが、{MQ}俺は昔、ここで騎士として働いていた。	Oh. No t'ho havia dit mai, però abans havia treballat aquí de cavaller.
41	▼	▼
42	大司教.....レア様の下でな。	Sa Santedat... la Dama Rhea.
43	▼	▼

44	《選択》	\[Elecció]
45	大司教？	Sa Santedat?
46	レア様？	La Dama Rhea?
47	「大司教？」「レア様？」を選択	Qualsevol de les dues.
48	\[ジェラルト]	\[Jeralt]
49	お前も知ってのとおり、このフォドラの{MQ}住人の大半は、セイロス教の敬虔な信徒だ。	Com ja deus sacer, la majoria dels habitants de Fódlan són devots creients de les doctrines de Seiros.
50	▼	▼
51	そんな馬鹿でかい教団の最高指導者が{MQ}大司教であるレア様ってわけよ。	La persona en cap d'aquesta religió ridículament gran és Sa Santedat, la Dama Rhea.
52	▼	▼
53	\[セテス]	\[Seteth]
54	お待たせしました、ジェラルトさん。	Gràcies per la vostra paciència, Capità Jeralt.
55	大司教の補佐をしているセテスと申します。	Sóc en Seteth, el conseller de Sa Santedat.
56	▼	▼
57	\[ジェラルト]	\[Jeralt]
58	ああ、どうも。	Ah, encantat.
59	▼	▼
60	\[レア]	\[Rhea]
61	久しいですね、ジェラルト。	Quant de temps, Jeralt.
62	こうして再び{MQ}邂逅できたのも主の思し召しでしょうか。	Em pregunto si ha estat per la voluntat de la Deessa que ens tornem a trobar així.
63	▼	▼
64	\[ジェラルト]	\[Jeralt]
65	長きにわたる音信不通、お詫びします。{MQ}あれから俺もいろいろありましてね……。	Disculpeu que no us hagi dit res durant tots aquests anys. Han canviat moltes coses des d'aleshores.
66	▼	▼
67	\[レア]	\[Rhea]
68	そして、その子が生まれた……。{MQ}あなたの子供なのでしょう？	Ja ho veig, heu estat beneït amb una criatura. És la vostra filla, no?
69	▼	▼
70	\[ジェラルト]	\[Jeralt]
71	ええ……修道院を出て数年後に。	Sí... va nèixer uns anys després que deixés el monestir.

72	母親は病で死んでしまいましたがね。	Lamentablement, la seva mare va morir a causa d'una malaltia.
73	▼	▼
74	\[レア]	\[Rhea]
75	そうですか。	Em sap molt de greu.
76	活躍はアロイスから{MQ}聞いています。	L'Alois ja m'ha parlat de les teves gestes.
77	あなたの名は確か.....。	Com et dius?
78	▼	▼
79	《選択》	\[Elecció]
80	名乗る	Em dic...
81	黙っている	...
82	「名乗る」を選択	Si tries: "em dic..."
83	(レアの好感度アップ)	(puja l'afinitat amb la Rhea)
84	\[レア]	\[Rhea]
85	ベレト.....。	Byleth...
86	そう、良い名前ですね。	Quin nom tan bonic.
87	▼	▼
88	「黙っている」を選択	Quan tries: ".."
89	\[セテス]	\[Seteth]
90	君、名前くらい自分から名乗ってはどうか。	No penses dir ni el teu nom?
91	大司教に対して無礼ではないか。	Estàs insultant a Sa Santedat.
92	▼	▼
93	\[レア]	\[Rhea]
94	セテス、いいのです。.....私はレア。	Seteth, no passa res. Jo em dic Rhea.
95	セイロス聖教会の大司教を務めています。	Sóc l'arquebisbe de l'Església de Seiros.
96	▼	▼
97	あなたの名は聞いていますよ、{MQ}ベレト。	T'estic preguntant el teu nom, Byleth.
98	良い名前ですね。	Quin nom tan bonic.
99	▼	▼
100	《共通》	(Continuació)
101	\[レア]	\[Rhea]
102	士官学校の生徒たちを救ってくれたこと、{MQ}心より感謝します。	Vas salvar als estudiants de l'Acadèmia d'Oficials. T'ho agraeixo de tot cor.
103	▼	▼
104	\[ジェラルト]	\[Jeralt]

105。	...
106	▼	▼
107	\[レア]	\[Rhea]
108	ジェラルト。	Jeralt.
109	私が何を言いたいか、{MQ}あなたなら、すでにわかっていますね。	Ja saps què diré, oi?
110	▼	▼
111	\[ジェラルト]	\[Jeralt]
112	セイロス騎士団に戻れ、でしょう？	Si em tornaré a unir als Cavallers de Seiros?
113	俺は構いません。けど、こいつは.....▼	No et diria que no, però...
114	\[レア]	\[Rhea]
115	ジェラルト。	Jeralt.
116	アロイスから聞いているはずですよ。	Suposava que l'Alois ja t'ho hauria preguntat.
117	▼	▼
118	私は一度下がりますが、{MQ}この後「彼ら」から話があるでしょう。	Jo he de marxar, però ells voldran parlar amb tu.
119	▼	▼
120	しっかりと耳を傾けておいてください。	Si us plau, escolta el que et vulguin dir amb atenció.
121それでは、また明日に。	Fins demà.
122	▼	▼
123	二人の担任教師	(Els dos professors)
124	(謁見の間 昼)	(Sala d'audiències. Dia)
125	\[ジェラルト]	\[Jeralt]
126	やれやれ.....。	No m'ho puc creure.
127	またセイロス騎士団に{MQ}戻ることになった。	He acabat ficat als Cavallers de Seiros una altra vegada...
128	▼	▼
129	巻き込んでしまってすまねえが、{MQ}お前もしばらくはここで働いてくれるか。	Em sap greu haver-te ficat en tot això. Em penso que hauràs de treballar aquí també...
130	▼	▼
131	\[ベレト]	\[Byleth]
132	(働くって.....) ▼	(He de treballar aquí?)
133	《選択》	\[Elecció]
134	傭兵として？	Com a mercenari?
135	雑用係として？	Com a servent?

136	「傭兵として?」/「雑用係として?」 を選択	(Tries qualsevol de les dues)
137	\\[ジェラルト]	\\[Jeralt]
138	いや、それが教師としてだそうだ。	No, crec que volen que et dediquis a ensenyar.
139	▼	▼
140	この修道院に士官学校が併設されてる話は、{MQ}さっきのガキどもから聞いたよな?	Has sentit a aquells mocosos d'abans parlar de l'Acadèmia d'Oficials, oi?
141	▼	▼
142	で、ちょうど学級担任の教師が一人、{MQ}欠けちゃったとかで.....▼	Doncs resulta que els hi fa falta un professor.
143	アロイスの野郎、レア様に{MQ}お前のことを推薦したらしい。	I ara, "gràcies" a l'Alois, la Dama Rhea ha pensat en tu.
144	▼	▼
145	\\[マヌエラ]	\\[Manuela]
146	こんにちは~、あなたが新任の先生?	Bon dia, no seràs tu el professor nou?
147	渋くてなかなかイケてるじゃない!	Què guapo ets, no? Encara que tinguis cara de pomes agres...
148	▼	▼
149	\\[ジェラルト]	\\[Jeralt]
150	あーいや、俺じゃねえんだ。	Em... crec que t'equivoques.
151	▼	▼
152	ベレット、{MQ}後は適当にやってくれ、じゃあな。	Au, et deixo al càrrec.
153	▼	▼
154レア様には気をつけろよ。	I vés en compte amb la Dama Rhea.
155	▼	▼
156	お前を教師にする意図が読めん。 {MQ}何かを企んでるかもしれねえ。	No sé què pretèn, fent-te professora. Crec que trama alguna cosa.
157	▼	▼
158	\\[マヌエラ]	\\[Manuela]
159	まさか、あなたなの? {MQ}随分、若く見えるけど.....▼	De debò que ets tu? {MQ}No ets massa jove?
160	\\[ハンネマン]	\\[Hanneman]
161	なに、教師の資質さえあれば{MQ}年齢は関係あるまい。	L'edat no va lligada a la competència, com ja deus saber.
162	▼	▼
163	我輩はハンネマン。	Em dic Hanneman.

164	紋章学者であり、{MQ}この士官学校の教師でもある。	Investigo els emblemes i sóc professor de l'Acadèmia.
165	▼	▼
166	君は紋章を宿しているかね？{MQ}一度、我輩の部屋に来て調べたまえ。	Em pregunto si deus portar algun emblema. Si mai tens una estoneta, ho podríem mirar.
167	▼	▼
168	\[マヌエラ]	\[Manuela]
169	あたくしはマヌエラ。{MQ}教師兼、医師兼、歌姫よ。	Jo sóc la Manuela.{MQ}Sóc professora, metge, cantant... i soltera.
170	よろしくね。	És tot un plaer.
171	▼	▼
172	《選択》	\[Elecció]
173	医師.....？	Metge?
174	歌姫.....？	Cantant?
175	「医師.....？」を選択	Si tries: "Metge?"
176	\[マヌエラ]	\[Manuela]
177	ええ、講義がない時は、{MQ}たいてい医務室にいるわ。	Sí, quan no estic fent classes, em trobaràs a la infermeria.
178	▼	▼
179	うふふ。	Ja saps.
180	あたくしに会いたくなったら、{MQ}いつでもいらっしやい？	Pots venir a veure'm sempre que vulguis.
181	そしたら..... ▼	
182	「歌姫.....？」を選択	Si tries: "Cantant?"
183	(マヌエラの好感度アップ)	(puja l'afinitat amb la Manuela)
184	\[マヌエラ]	\[Manuela]
185	ここに来る前はね、歌劇団にいたの。	Abans de venir aquí, formava part d'una companyia d'òpera.
186	▼	▼
187	聞いたことないかしら？{MQ}ミッテルフランク歌劇団の美しき..... ▼	La Companyia Mittel frank, et sona? Jo era la preciosa...
188	《共通》	(Continuació)
189	\[ハンネマン]	\[Hanneman]
190	不必要な長話は後にしたまえ、マヌエラ君。	Manuela, ja n'hi ha prou de xerrameca.
191	▼	▼

192	さて、君も1つ学級を受け持つことに{MQ}なるわけだが.....▼	Bé, sembla que us haureu d'encarregar d'una de les Cases de l'Acadèmia...
193	まだどんな学級があるのか、{MQ}紹介さえされていないだろう。	Suposo que encara no us les hauran presentades en condicions.
194	▼	▼
195	\[マヌエラ]	\[Manuela]
196	そういうことなら、あたくしから{MQ}説明させてもらおうかしら。	De debò que no? No et preocupis que jo t'ho explico, reina.
197	▼	▼
198	士官学校には、3つの学級があって.....{MQ}出身国ごとに所属が分かれているの。	A l'Acadèmia d'Oficials, hi ha tres Cases. Cada casa té molts vincles amb el territori del que prové.
199	▼	▼
200	まずは、黒鷲の学級アドラクラッセね。{MQ}アドラストエア帝国出身の子たちがいて.....▼	Per començar, tenim els Àguiles Negres,{MQ}on hi ha els estudiants de l'Imperi d'Adrèstia.
201	今年の級長は、なんと、次期皇帝と噂される{MQ}皇女のエーデルガルトよ。	Al capdavant de la classe hi ha l'Edelgard, la princesa imperial i hereva del tron.
202	▼	▼
203	\[ハンネマン]	\[Hanneman]
204	次に、青獅子の学級ルーヴェンクラッセ.....{MQ}ファーガス神聖王国から来た者が所属する。	A continuació, hi ha els Lleons Blaus{MQ}, on hi ha els estudiants del Sacre Regne de Faerghus.
205	▼	▼
206	今年の級長は、王子のディミトリ。{MQ}彼も、ファーガスの次の王になるだろう。	Aquest any els presideix en Dimitri, que també serà el proper rei de Faerghus.
207	▼	▼
208	\[マヌエラ]	\[Manuela]
209	最後に、金鹿の学級ヒルシュクラッセ.....ここには{MQ}レスター諸侯同盟領の子が属しているわ。	Per acabar, tenim els Cèrvols Daurats,{MQ}que és la casa dels estudiants de l'Aliança de Leicester.
210	▼	▼
211	級長は、諸侯同盟の盟主である{MQ}リーガン公の孫、クロード。	En Claude, nét de l'Arxiduc, n'és el líder.
212	▼	▼
213	\[ハンネマン]	\[Hanneman]

214	次代の皇帝、国王、盟主が揃い踏みとは、{MQ}なかなかとんでもない年になりそうだな。	És increïble pensar que la princesa imperial, el príncep i el proper arxiduc són aquest any a l'Acadèmia.
215	▼	▼
216	\[マヌエラ]	\[Manuela]
217	ええ、本当にねえ。{MQ}厄介事だけはごめんだけれど。	Tens tota la raó. Només espero que no es fiquin en embolics.
218	▼	▼
219	\[ハンネマン]	\[Hanneman]
220	今日のところは校内でも見て回るといい。{MQ}我輩の部屋にも立ち寄ってくれたまえ。	De moment, us proposo que feu una volteta per l'Acadèmia. I quan us convingui, vingueu al meu despatx.
221	▼	▼
222	\[マヌエラ]	\[Manuela]
223	あ、そうそう。	Ah, per cert.
224	あなたが教師になることは、{MQ}級長以外にはまだ伝えていないから。	Els líders de les cases són els únics que saben que ets la nova professora.
225	▼	▼
226	生徒たちと話をしてみたらいいわ。{MQ}クセのある子が多いけれど、いい子たちよ。	Intenta parlar amb els estudiants. N'hi ha alguns de rarets, però tots son bons jans.
227	▼	▼
228	詳しい話は明日レア様からあるはずだから。{MQ}それじゃ、ま・た・ね。	La Dama Rhea ja et donarà més informació. Ens veiem, pastisset.
229	▼	▼
230	(暗転)	
231	(執務室 昼)	
232	\[セテス]	\[Seteth]
233	レア、考えを改める気はないか？{MQ}あんな若者を士官学校の教師にするなど.....▼	Rhea, t'has begut l'enteniment? Fer que una mocosa sigui professora de la nostra il·lustríssima acadèmia...
234	\[レア]	\[Rhea]
235	いいえ、もう決めたことです。	Ja he pres una decisió.
236	▼	▼
237	それに.....心配しないでください、セテス。{MQ}あの者はジェラルトの子供なのですから。	No et preocupis, Seteth.{MQ}És la filla d'en Jeralt, no és cap mocosa.
238	▼	▼

239	\\[セテス]	\\[Seteth]
240	そのジェラルトとやらも信用できない。{MQ} 21年前の大火の折に失踪した男だろう？	Ens en podem fiar gaire, d'aquest Jeralt? No és aquell que es va fugar fa 21 anys aprofitant un incendi?
241	▼	▼
242	今はフレンもいるのだ。{MQ}不安の種を増やすのは控えてもらいたい。	Et recordo que la Flayn és aquí. T'ho prego... més val no córrer riscos innecessaris.
243	▼	▼
244	\\[レア]	\\[Rhea]
245	セテス.....{MQ}彼らは、大丈夫です。	Seteth...{MQ}confio en ells. Amb això n'hauries de tenir prou.
246	▼	▼
247	それよりも、シャミアから報告があった{MQ}不審者の件が気になります。	A banda d'això, he rebut un informe de la Shamir sobre l'individu del que sospitàvem.
248	▼	▼
249	教会に悪意を持つ者が、このガルグ＝マクに{MQ}出入りしているのなら捨て置けません。	No podem permetre que algú amb intencions perniciososes vagui pel Monestir de Garreg Mach.
250	▼	▼
251	\\[セテス]	\\[Seteth]
252	ああ、その件もあったな。{MQ}引き続き調査を進めさせよう。	Aquest assumpte també és cabdal. Seguiré investigant amb pretemprietat.
253	▼	▼
254レア、今は君の言葉を信じる。{MQ}が、何か怪しげな点があったその時は.....。	Rhea, per ara em creuré les teves paraules. Però espero que res no emboiri les teves intencions.
255	▼	▼
256	ムービー「学校」(cinemàtica)	(Cinemàtica)
257	(食堂でガリア戦記を読むベレットが立ち上がり、食堂を出る)	
258	(士官学校の生徒の様子が映される)	
259	選択の刻	
260	(謁見の間 朝)	
261	\\[レア]	\\[Rhea]
262	士官学校の様子はいかがでしたか。{MQ}清廉な魂の息吹に満ちていたでしょう。	Què t'ha semblat l'acadèmia? Espero que t'hagi inspirat la vitalitat dels nostres estudiants.
263	▼	▼

264	\\[セテス]	\\[Seteth]
265	さて.....君には士官学校の3学級のうち{MQ}1つを受け持ってもらうことになる。	Us encarregareu d'una de les tres cases de l'Acadèmia.
266	▼	▼
267	君のような素性のわからぬ若者に任せるのは{MQ}反対だが、大司教たっての希望でね。	Reitero que m'oposo ferventment a què una persona tan jove ho faci, però és la voluntat de Sa Santedat.
268	▼	▼
269	\\[マヌエラ]	\\[Manuela]
270	黒鷲の学級アドラークラスセ、青獅子の学級ルーヴェンクラスセ、そして{MQ}金鹿の学級ヒルシュクラスセ。.....もう見て回ったわよね？	Els Àguiles Negres, els Lleons Blaus i els Cèrvols Daurats... espero que els hagi pogut conèixer bé.
271	▼	▼
272	\\[ハンネマン]	\\[Hanneman]
273	新任の君から選んでくれて構わんよ。	Com que sou nova, hem decidit que us deixarem triar primer.
274	残る{MQ}2つの学級を、我々がそれぞれ受け持とう。	Nosaltres ens encarregarem de les dues classes que resten.
275	▼	▼
276	\\[ベレト]	\\[Byleth]
277	(自分が受け持つのは.....) ▼	(De qui m'encarrego...?)
278	《選択》	\\[Elecció]
279	アドラステア帝国 黒鷲の学級	Imperi d'Adrèstia. Casa dels Àguiles Negres.
280	アドラステア帝国出身の生徒の学級。	La Casa dels estudiants de l'Imperi d'Adrèstia.
281	貴族が多く、そのほとんどが魔導を扱う。	Molts són nobles, i molts fan servir màgia.
282	\\[レア]	\\[Rhea]
283	エーデルガルトが級長を務める、{MQ}黒鷲の学級アドラークラスセですね。	Has triat la casa dels Àguiles Negres, liderada per l'Edelgard. És correcte?
284	▼	▼
285	ファーガス神聖王国 青獅子の学級	Sacre Regne de Faerghus. Casa dels Lleons Blaus.
286	ファーガス神聖王国出身の生徒の学級。	La Casa dels estudiants del Sacre Regne de Faerghus.

287	騎士道を重んじ、武術に長ける者が多い。	Molts són cavallers, i tenen un gran domini de les armes.
288	\[レア]	\[Rhea]
289	ディミトリが級長を務める、{MQ}青獅子の学級ルーヴェンクラッセですね。	Has triat la casa dels Lleons Blaus, liderada per en Dimitri. És correcte?
290	▼	▼
291	レスター諸侯同盟 金鹿の学級	Aliança de Leicester. Casa dels Cèrvols Daurats.
292	レスター諸侯同盟領出身の生徒の学級。	La Casa dels estudiants de l'Aliança de Leicester.
293	この地方の伝統として、弓を扱う者が多い。	Seguint la tradició de la nació, molts són arquers.
294	\[レア]	\[Rhea]
295	クロードが級長を務める、{MQ}金鹿の学級ヒルシュクラッセですね。	Has triat la casa dels Cèrvols Daurats, liderada per en Claude. És correcte?
296	▼	▼
297	B ボタンを押した場合(ここで「はい」を選択すると散策に戻る)	(Si apretes el botó B per tornar enrere)
298	もう少し考えますか？	Vols pensar-hi una mica més?
299	《選択》	\[Elecció]
300	はい	Sí
301	いいえ	No.
302	「いいえ」を選択	Si tries: "No."
303	\[レア]	\[Rhea]
304	迷っているのですね。	Veig que no ho tens gaire clar.
305	主の声に耳を傾け、慎重にお選びなさい。	Escolta la veu de la Deessa, i pren una decisió meditada.
306	▼	▼
307	「はい」を選択	Si tries: "sí"
308	\[レア]	\[Rhea]
309	心は決まりましたか。	Veig que el teu cor ja ho ha decidit.
310	彼らを真摯に導いてくれることを願います。	Reso perquè els guis amb cura i saviesa.
311	▼	▼
312	\[セテス]	\[Seteth]
313	フォドラの未来を担う有望な若者ばかりだ。	Són uns joves molt prometedors que porten el futur de Fódlan a les esquenes.

314	この荣誉ある職務を誇りとしてむ？	Espero que entengueu la gran responsabilitat que teniu.
315	▼	▼
316	(フレンが現れる)	(Apareix la Flayn)
317	\[フレン]	\[Flayn]
318	お兄様！	Germà?
319あら？	Oh!
320	ごめんなさい、お話の最中でしたの ね。	Permeteu-me que em disculpi!
321	▼	▼
322	\[セテス]	\[Seteth]
323	フレン、今は取り込み中だ。{MQ}急 ぎの用事か？	Estem ocupats, Flayn. És molt urgent?
324	▼	▼
325	\[フレン]	\[Flayn]
326	いいえ、たいしたことではありませんわ。	No, no és res important.
327	それよりも.....そちらの方は？	Però primer de tot... qui és?
328	▼	▼
329	\[セテス]	\[Seteth]
330	この者はベレト、{MQ}士官学校の新任 教師だ。	És la Byleth, la nova professora de l'Acadèmia d'Oficials.
331	▼	▼
332	\[フレン]	\[Flayn]
333	まあ、士官学校の.....！	Ah, vos sou la nova professora?
334	初めまして、ベレト先生。	És tot un plaer, professora Byleth.
335	▼	▼
336	わたくし、セテスの妹のフレンと申 します。	Jo sóc la germana petita d'en Seteth, la Flayn.
337	お見知りおきを。	És un honor.
338	▼	▼
339	\[セテス]	\[Seteth]
340	フレンの話はさておき、本題に戻ろ う。	Tornem a l'assumpte principal.
341	予め伝えておくが.....。	He de fer-vos saber una cosa.
342	▼	▼
343	近日、現時点での生徒たちの実力を 測るため{MQ}学級対抗の模擬戦を 行う予定だ。	Aviat, tindrà lloc un simulacre de batalla entre els estudiants {MQ} per comprovar a quin nivell es troben actualment.
344	▼	▼

345	同時に、君の能力も見定めさせてもらう。	També aprofitarem l'ocasió per avaluar les vostres habilitats.
346	大司教を失望させぬようにな。.....以上だ。	Espero que no decebeu a Sa Santedat. Això és tot.
347	▼	▼

Capítol 1: Presentació de la classe

CH 1-5 class introduction.txt		
ID	Japonés	Catalán
1	初めての生徒・黒鷲の学級	Presentació dels estudiants - Casa dels Àguiles Negres.
2	(黒鷲の教室 昼)	(classe dels Àguiles Negres. Dia)
3	\[カスパル]	\[Caspar]
4	なににっ！	Estàs de conya?
5	担任って、あんたなのか！？	Tu ets la nostra tutora?
6	まさか先生になるとは思わなかったぜ！	No me l'he vista venir, aquesta.
7	▼	▼
8	\[ドロテア]	\[Dorothea]
9	カスパルくん、ちょっと。	Caspar, fes el favor.
10	そんな言葉遣いでは失礼じゃない？	No creus que estàs sent un pèl maleducat?
11	▼	▼
12	\[リンハルト]	\[Linhardt]
13	そりゃそうだけどね、{MQ}こいつに敬語を期待するだけ無駄だって。	Ja saps que esperar que tingui bones maneres és perdre el temps.
14	▼	▼
15	あ、先生。{MQ}これからよろしくお願ひしますよ。	Serà un plaer estudiar sota la vostra tutel·la, professora.
16	▼	▼
17	それじゃ僕は昼寝してますので。	Ara, si m'excuseu, aniré a fer una becaïneteta.
18	▼	▼
19	\[ベルナデッタ]	\[Bernadetta]
20	ひえっ！？ い、今、あたしを見ました！？	Q-q-què!? Oh no, m'ha vist!
21	お構いなく！	Siusplau, no em mireu.
22	お構いなくお願ひします！	Feu com si no existís!
23	▼	▼
24	\[ドロテア]	\[Dorothea]

25	ごめんなさいねえ、混沌としてて。	Us demano disculpes per tot aquest sarau.
26	▼	▼
27	\[フェルディナント]	\[Ferdinand]
28	ところでどうだろう、先生。{MQ}私 たちは同年代と聞いた。	Per cert, professora, he sentit que no ens portem gaires anys.
29	▼	▼
30	今更ではあるが、学級の仲間のように {MQ}話しかけても構わないだろうか？	Espero que no t'importi que et parlem com si fossis una més de nosaltres, no?
31	▼	▼
32	学級内では、身分や年齢の差があっても、 {MQ}分け隔てなく接することを推奨されている。	A la nostra classe, tots som iguals, sense importar l'edat o l'estatus social.
33	▼	▼
34	私としては、先生もその輪の中に {MQ}入ってもらえると嬉しいのだが。	Personalment, m'encantaria poder-te incloure al nostre cercle.
35	▼	▼
36	《選択》	\[Elecció]
37	構わない	Em sembla bé.
38	「構わない」を選択	Quan tries: "Em sembla bé."
39	\[ペトラ]	\[Petra]
40	先生、腹、太い、素敵です。	Professora, tens pinta de ser morta!
41	よろしく、願います。	És un...plaer.
42	▼	▼
43	主人公が男性の時	(Quan el protagonista és un home)
44	\[ドロテア]	\[Dorothea]
45	ん？ ちょっと、ペトラちゃん。	Què? Espera, Petra.
46	それを言うなら太っ腹でしょ？	Deus voler dir "de ser forta!", oi?
47	▼	▼
48	こんなに細身で素敵な体形の人に、 {MQ}腹が太いなんて言っちゃダメよ。	No li pots dir a una persona amb aquests músculs que sembla que està morta!
49	▼	▼
50	主人公が女性の時	(Quan la protagonista és una dona)
51	\[ドロテア]	\[Dorothea]
52	ん？ ちょっと、ペトラちゃん。	Què? Espera, Petra.
53	それを言うなら太っ腹でしょ？	Deus voler dir "de ser forta!", oi?
54	▼	▼

55	女性に向かって、腹が太い、は禁句よ。{MQ}もちろん先生はすらりとして素敵だけど。	No li pots dir a una dona que té pinta de morta. La professora sembla molt forta.
56	▼	▼
57	《共通》	
58	\[ペトラ]	\[Petra]
59	申し訳ない、です。	Disculpeu-me.
60	言葉、難しい、間違いある、あります。	No domino encara l'idioma gaire bé.
61	▼	▼
62	\[エーデルガルト]	\[Edelgard]
63	もちろん私に対しても、{MQ}普通に接してくれて構わない。	Professora, vull que sapigueu que desitjo que em tracteu com als altres.
64	▼	▼
65	皇女といえど、学校にいる間は、{MQ}生徒の一人に過ぎないもの。	Pot ser que sigui la princesa imperial, però aquí soc només una estudiant.
66	▼	▼
67	期待しているわ。	Vull que sapigueu que espero moltes coses de vós.
68	この黒鷲の学級アドラークラッセを、{MQ}しっかりと指導してくれることをね。	Sé que guiareu els Àguiles Negres amb saviesa.
69	\[カスパル]	\[Caspar]
70	そうと決まれば、歓迎訓練だーっ！	Prou de xerrameca, fem un entrenament de benvinguda!
71	な、先生、とりあえず腕を見せてくれよ！	Vull veure de quina pasta està feta la profe!
72	▼	▼
73	\[ペトラ]	\[Petra]
74	腕、見せる、ですか？{MQ}何のため、鎧、外させます？	Pasta? Feta? Per què hem de fer pasta?
75	▼	▼
76	\[カスパル]	\[Caspar]
77	だあーっ、違うぜ。	No, no vol dir això.
78	腕つつたら剣の腕に決まってるだろ！	És una expressió per parlar de la vàlua d'algú.
79	▼	▼
80	\[ベルナデッタ]	\[Bernadetta]
81	訓練なんて、ごめんです！{MQ}座学でお願いしますううう！	No vull entrenar... quedem-nos a classe, si us plau...

82	▼	▼
83	\[ドロテア]	\[Dorothea]
84	親睦を深めるために、まずはお茶の時間に{MQ}しません？	Què us sembla si ens relaxem tots una mica i ens prenem un te?
85	それがいいわよねえ、先生。	Què en penseu, professora?
86	▼	▼
87	\[リンハルト]	\[Linhardt]
88すやすや。	Zzz...
89	▼	▼
90	\[フェルディナント]	\[Ferdinand]
91	君たち、仲間として接すると言っても{MQ}限度というものがあるだろう！	Sé que havíem dit que tots érem iguals, però tot té un límit.
92	▼	▼
93	誇り高き貴族の、そして帝国を代表する{MQ}黒鷲の学級アドラークラッセの一員としての責務をだね.....▼	Com a representants de la classe dels Àguiles Negres i de la noblesa imperial, ens hem de comportar!
94	\[ヒューベルト]	\[Hubert]
95	ククク.....この騒ぎを静めるのが、{MQ}最初の仕事のようにすな、先生。	Muahaha... sembla que primer t'hauràs d'encarregar de posar ordre, professora.
96	▼	▼
97	\[エーデルガルト]	\[Edelgard]
98普段は、もう少しだけ{MQ}まともだと思うから。	Buf, us prometo que de normal no són així.
99	▼	▼
100	よろしく頼むわね、師せんせい。	Benvinguda, professora.
101	▼	▼

Conversa de suport Manuela-Hanneman

Manuela Hanneman C Support.txt PRECAUCIÓN: no cambie el id. de segmento ni el texto de origen MQ971210 d2fdb1d3-f118-424f-acd0-f7419f6a7b81		
ID	Japonés	Catalán
1	支援 C	Support C
2	\[マヌエラ]	\[Manuela]
3	はあ.....。	Buf...
4	▼	▼
5	\[ハンネマン]	\[Hanneman]

6	マヌエラ君.....出会い頭に人の顔を見て{MQ}ため息とは、無礼ではないかね？	Manuela... no creus que és de mala educació{MQ}esbufegar sempre que em veus la cara?
7	▼	▼
8	\[マヌエラ]	\[Manuela]
9	あら、ハンネマン。	Vaja, Hanneman.
10	冗談はヒゲだけにしてくれるかしら。	No creus que és de mala educació passejar-te amb aquesta barba?
11	▼	▼
12	あなたを見て、ため息をついたわけじゃ{MQ}ないわよ。	No he esbufegat quan t'he vist a tu.
13	顔に似合わず自意識過剰ねえ。	Però aquesta barba... fes-t'ho mirar.
14	▼	▼
15	\[ハンネマン]	\[Hanneman]
16	やれやれ。	Vaja, vaja.
17	君が朝から機嫌が悪そうなのは{MQ}察していたが、その態度はいかがなものか。	Sé que sempre estàs de mal humor pel mai, però què diantres et passa avui?
18	▼	▼
19	機嫌の悪さを隠そうともせず、{MQ}些細なことにも噛みついてくる。	Ni et molestes a amagar el teu mal geni, i m'ataques amb coses trivials.
20	▼	▼
21	若者たちの模範たるべき者がこの有様とは、{MQ}いやはや嘆かわしい。	No ets un bon exemple per als nostres estudiants.
22	▼	▼
23	\[マヌエラ]	\[Manuela]
24	ああ、はいはい。ご高説どうも。{MQ}流石、元貴族様は言うことが違うわねえ。	Sí, sí... el que tu diguis. De debò, als aristòcrates us encanta alligonar-nos. O hauria de dir als "antics aristòcrates"?
25	▼	▼
26	\[ハンネマン]	\[Hanneman]
27	元貴族だとか、そういう話はしていない。{MQ}我輩は一人の大人として..... ▼	Aquí ningú no ha parlat d'aristocràcia. Com a adulta, hauries de saber...
28	\[マヌエラ]	\[Manuela]
29	なあに、まだ小言を続けるつもりなの？{MQ}熱を上げるのは紋章だけにしてくれない？	Ah, que encara m'estàs parlant? Per què no te'n vas a estudiar emblemes una estoneta i em deixes en pau?
30	▼	▼
31	\[ハンネマン]	\[Hanneman]

32	はあ.....君という人は。	Ets un personatge.
33	我輩は親切心から話しているというのに。	Et dic aquestes coses amb la millor intenció.
34	▼	▼
35	\[マヌエラ]	\[Manuela]
36	あら、ため息？	Ep, t'acabo de sentir esbufegar?
37	人様の顔を見て{MQ}ため息をつくの は、無礼じゃなかったの？	No saps que és de mala educació esbufegar sempre que veus la cara a algú?
38	▼	▼
39	\[ハンネマン]	\[Hanneman]
40	くっ、揚げ足を.....ええい！	Ets un calvari.
41	まったく君は、どうしてそうなのかね？	Què se suposa que he de fer amb tu?
42	▼	▼
43	他人の悪意には敏感なくせに、{MQ}自分の感情には無頓着すぎる！	Et molesta molt el que et diuen els altres, però tu tampoc saps controlar-te!
44	▼	▼
45	折角の気配りの良さが台無しだ！	No pots ser així amb els altres.
46	もう少し自分にも気を配ったらどうかね。	Per què no ets capaç de controlar el que sents?
47	▼	▼
48	\[マヌエラ]	\[Manuela]
49	あら、言ってくれるじゃない。{MQ}だったら、ハンネマンはどうなの？	I a tu què t'importa? A més a més, mira't al mirall.
50	▼	▼
51	あなた、自分が几帳面だからって、 {MQ}それを他人にまで押し付けないでくれる？	Per molt que tu siguis tan meticulós i refinat, no pots anar-ho imposant als altres!
52	▼	▼
53	誰もがあなたみたいにはなれないの。 {MQ}余計な干渉は控えてほしいものね。	No tothom pot ser com tu, a veure si ho entens d'una vegada.
54	▼	▼
55	\[ハンネマン]	\[Hanneman]
56	むむむ。	Mmm...
57	今日という今日は我慢がならん。	Avui estàs insuportable.
58	マヌエラ君、我輩がその性根を.....▼	Manuela, amb aquest caràcter...
59	\[マヌエラ]	\[Manuela]
60	上等よ！	Molt bé!

61	あたくしの性根、{MQ} どうにかできる ならしてご覧なさい！	I què, del meu caràcter? Au, endavant, intenta canviar-me!
62	▼	▼
63	\[ハンネマン]	\[Hanneman]
64！	...
65	▼	▼
66	\[マヌエラ]	\[Manuela]
67	ほら、何もできないじゃない！	Veus? No pots fer-hi res.
68	馬鹿みたい！	Burro...
69	▼	▼
70	\[ハンネマン]	\[Hanneman]
71	むっ.....くくっ.....。	No hi ha qui t'aguanti!
72	▼	▼

Relíquies heroiques

RELÍQUIES HEROIQUES.txt		
PRECAUCIÓN: no cambie el id. de segmento ni el texto de origen MQ971210 c79efb56-3a7f-4c83-9706-a6c8e57db053		
ID	Japonés	Catalán
1	武器	Armes
2	英雄の遺産	Relíquies heroiques
3	打ち砕くもの	Aixafador
4	アイギスの盾	Escut d'Aegis
5	ルーン	Lúin
6	アラドヴァル	Areabhair
7	テュルソスの杖	Llança de Tirs
8	フライクーゲル	Freikugel
9	ドロームの鎖環	Cadenes de Dromi
10	破裂の槍	Llança de la Perdició
11	ブルトガング	Riu de sang
12	雷霆	Fulgor
13	フェイルノート	Que-no-fall
14	ヴァジュラ	Vashra
15	ラファイルの宝珠	Orb de Rafail
16	天帝の剣	Espasa del Creador
17	神聖武器	Armes sagrades
18	モラルタの剣・ベガルタの剣	Espasa de Moraltha / Espasa de Begaltha
19	カドゥケウスの杖	Caduceu
20	ウコンバサラの斧	Ukonvasara
21	尽きざるもの	Inexhaurible
22	タスラムの弓	Arc de Tathlum
23	アッサルの槍	Llança d'Assail

24	オハンの盾	Escut d'Ochain
25	アガルタ武器・その他	Armes d'Agartha
26	アサメイの剣	Athame
27	サリエルの大鎌	Dalla de Sariel
28	アスクレピオス	Asclepius
29	アイムール	Aymur
30	メリクル	Mercuri
31	グラディウス	Gladius
32	オートクレール	Hauteclere
33	パルティア	Parthia
34	倭刀	Wo Dao
35	魔法	Màgia
36	アグネアの矢	Fletxa d'Agnea
37	バンシー	Banshee
38	ハデス	Hades
39	アブラクサス	Abraxas

Classes

CLASSES.txt		
PRECAUCIÓN: no cambie el id. de segmento ni el texto de origen		
MQ971210 3bb15085-5f95-45e8-a50f-94a5414b618e		
ID	Japonés	Catalán
1	初期職	Classes bàsiques
2	平民	Plebeu
3	貴族	Noble
4	初級職	Classes inicials
5	剣士	Espadaxí
6	兵士	Soldat
7	戦士	Lluitador
8	修道士	Monjo
9	中級職	Classes intermèdies
10	ロード	Lord
11	傭兵	Mercenari
12	盗賊	Lladre
13	アーマーナイト	Cavaller pesat
14	ソーシャルナイト	Cavaller
15	ブリガンド	Bandit
16	アーチャー	Arquer
17	拳闘士	Púgil
18	メイジ	Mag
19	ダークメイジ	Mag fosc
20	プリースト	Clergue

21	ペガサスナイト	Cavaller alat
22	上級職	Classes superiors
23	勇者	Heroi
24	ソードマスター	Mestre espadatxí
25	アサシン	Assassí
26	フォートレス	Cavaller blindat
27	パラディン	Paladí
28	ドラゴンナイト	Genet del drac
29	ウォーリアー	Guerrer
30	スナイパー	Tirador
31	グラップラー	Gladiador
32	ウォーロック	Bruixot
33	ダークビショップ	Acòlit
34	ビショップ	Obisp
35	最上級職	Classes supremes
36	ファルコンナイト	Valquíria
37	ドラゴンマスター	Domador de dracs
38	エピタフ	Samurai
39	グレートナイト	Gran cavaller
40	ボウナイト	Cavaller arquer
41	ダークナイト	Cavaller fosc
42	ホーリーナイト	Cavaller sagrat
43	グレモリィ	Gremory
44	ウォーマスター	Senyor de la guerra
45	特殊職	Classes especials
46	踊り子	Ballarí
47	ニルヴァーナ	Profeta
48	アーマーロード	Lord blindat
49	カイゼリン	Emperadriu
50	ハイロード	Alt Lord
51	マスターロード	Lord suprem
52	ドラゴンロード	Senyor dels dracs
53	バルバロッサ	Barbarossa
54	死神騎士	Cavaller de la Mort

Tutorial

Tutorial.txt		
PRECAUCIÓN: no cambie el id. de segmento ni el texto de origen MQ971210 ded48003-1f90-45f8-b55e-f2c09da9cbd9		
ID	Japonés	Catalán
1	移動	Desplaçament

2	ユニットを選択し、敵に隣接するように移動させてください。	Selecciona una unitat i posa-la al costat de l'enemic.
3	敵に隣接すると、コマンドが空きます。	Quan hi sigui, apareixerà un menú amb ordres.
4	「攻撃」を選択し、武器を決めて攻撃しましょう。	Tria "atacar" i selecciona l'arma que vulguis fer servir.
5	B 閉じる	B Tanca
6	武器の耐久	Durabilitat de les armes
7	武器は、使い続けて耐久が0になると壊れます。	Quan s'esgoti el nombre d'usos d'una arma, es trencarà.
8	「壊れた武器」で戦うと威力や命中が低下し、敵の追撃を非常に受けやすくなります。	Es pot seguir lluitant amb una arma trencada, però se'n reduiran la capacitat de colpejar i el dany que infligeixen. A més a més, els enemics podran fer cops dobles més fàcilment.
9	戦闘中は修理できないので、注意して戦いましょう。	Recorda que no es poden arreglar les armes durant una batalla.
10	フェイズの交代	Canvi de fase
11	自軍が全員行動するとプレイヤーフェイズが終了し、敵軍が行動するエネミーフェイズになります。	Quan totes les teves unitats hagin completat les seves accions, el teu torn s'acabarà i començarà el de l'enemic.
12	システムメニューで「終了」を選択した場合も、エネミーフェイズになります。	Si vols acabar el teu torn abans, obre el menú del sistema i selecciona "finalitzar torn".
13	システムメニューで「終了」を選択した場合も、エネミーフェイズになります。	Si vols acabar el teu torn abans, obre el menú del sistema i selecciona "finalitzar torn".
14	地形効果	Efectes del terreny
15	有利な地形にユニットを他動させ、敵との戦闘にそなえましょう。	Situa les teves unitats en terrenys que els siguin favorables.
16	能力	
17	キャラクター名 {MQ} 力 {MQ} 魔力 {MQ} 技 {MQ} 速さ {MQ} 幸運 {MQ} 守備 {MQ} 魔防 {MQ} 魅力 {MQ} 移動	
18	紋章の力	El poder dels emblemes
19	紋章を宿したユニットは、戦闘中、文書の種類に応じた様々な能力を発揮します。	Les unitats que poseeixen un emblema poden fer-ne servir el poder per utilitzar habilitats especials durant la batalla.

20	効果はユニットの詳細情報で紋章にカーソルを合わせると確認できます。	Pots saber més informació sobre aquestes habilitats especials si poses el cursor sobre l'emblema.
21	おまかせ	Mode automàtic
22	システムメニューの「おまかせ」を選択すると、戦闘が自動的に進みます。	Si tries l'opció "mode automàtic" del menú de batalla, la batalla prosseguirà automàticament.
23	次のターンまでユニットは操作できません。	La unitat no es podrà fer servir fins al proper torn.
24	ZL ボタンを押すと、途中で解除できます。	Pots cancel·lar-ho en qualsevol moment si prems ZL.
25	危険範囲	Zona de perill
26	危険範囲{MQ}全体危険範囲	Zona de perill / Zona de perill total
27	的にカーソルを合わせると、その敵の攻撃範囲である「危険範囲」が表示されます。	Si poses el cursor sobre un enemic, podràs veure l'àrea en què aquest enemic pot atacar, la "zona de perill".
28	A ボタンを押すと、選択した敵の「危険範囲」を表示したままにできます。	Si prems A, la zona de perill d'aquest enemic en concret es seguirà mostrant.
29	ZR ボタンでは、全摘ユニットの「危険範囲」をまとめて表示できます。	Si prems ZR, es mostrarà la zona de perill de tots els enemics.
30	もう一度押すと、表示は解除されます。	Si el prems de nou, desapareixerà.
31	増援	Reforços
32	砦や階段などから敵の増援が現れることがあります。	Els reforços enemics poden aparèixer en forts o per les escales.
33	支援	Suport
34	特定のユニットの間には「支援」が存在します。	Hi ha "suport" entre certes unitats.
35	支援にはレベルがあり、高いほど戦闘中に良い効果を得られます。	Hi ha diversos nivells de suport. Com més alt sigui el suport, lluitaran millor a les batalles.
36	支援レベルは支援値に応じて上昇します。	El nivell de suport creix segons els punts de suport.
37	支援値は、戦闘やイベント、修道院での行動など様々な条件でアップしていきます。	Els punts de suport augmentaran en esdeveniments, batalles o accions al monastir.

38	支援値が一定に達するごとに支援会話が発生し、支援レベルが上昇します。	Quan hi hagi suficients punts de suport, tindrà lloc una conversa de suport i el nivell de suport augmentarà.
39	会話	Converses
40	戦闘中、特定のユニットを隣接されると、「会話」コマンドが出現することがあります。	Durant la batalla, certes unitats poden mantenir converses si selecciones "conversa" al menú de batalla.
41	会話をしたユニット同士の支援値がアップします。	Pujaran els punts de suport de les unitats que tinguin converses.
42	ユニット選択時にフキダシが表示されます。	Podràs veure una bafarada quan seleccionis la unitat.
43	持ち物交換	Intercanvi d'objectes
44	自軍ユニットに隣接し、「物交換」を選択すると、持ち物を交換できます。	Pots intercanviar objectes amb unitats que siguin al costat si selecciones "intercanvi"
45	ベレスに隣接すると、「輸送隊」コマンドを選択し、輸送隊と持ち物を交換できます。	Si ets al costat de Byleth, pots seleccionar l'opció "carro" per intercanviar objectes amb el carro.
46	ベレスはいつでも輸送隊と交換できます。	Byleth sempre pot intercanviar objectes amb el carro.
47	回復	Curació
48	HP は魔法やアイテムを使用して回復できます。	Pots recuperar PV utilitzant màgia o objectes.
49	魔法はユニットコマンドの「回復」から、傷薬などのアイテムは「持ち物」から使用します。	Per fer-ho amb màgia, selecciona l'opció "curació"; i per fer-ho amb objectes, selecciona "objectes".
50	「回復床」や「砦」など、HP 回復の効果がある地形にいれば、ターン開始時に HP が回復します。	Si ets en un terreny que té l'efecte de restaurar PV (com ara les rajoles de curació o els forts), es restauraran els PV al principi del torn.
51	ユニットのロスト	Pèrdua d'unitats
52	HP が 0 になると、戦闘不能になります。	Quan els PV baixin a 0, la unitat quedarà incapacitada.
53	戦闘不能になったユニットは、もう二度と戦うことはできません。	Les unitats que hagin quedat incapacitades ja no podran tornar a lluitar.
54	(カジュアルでは復活します)	(en el mode casual, reviuran)
55	ベレスの HP が 0 になるとゲームオーバーとなります。	Quan els PV de Byleth baixin a 0, s'haurà acabat el joc.

56	(カジュアルでは敗北条件のときのみゲームオーバーとなります)	(en el mode casual, el joc només s'acaba en cas de derrota completa)
57	騎馬や飛行	Unitats muntades i voladores
58	移動タイプが「騎馬」「飛行」のユニットは、兵類スキル「再移動」を習得しています。	Les unitats muntades i voladores tenen l'habilitat "doble moviment".
59	「再移動」は行動後に移動力が残っていると、その分だけ移動できるスキルです。	"Doble moviment" els hi permet esgotar el desplaçament que els hi quedi després de fer l'acció.
60	また、未行動の「騎馬」「飛行」ユニットは、いつでも「降りる」コマンドを実行できます。	A més a més, poden fer servir l'opció "descavalcar" en qualsevol moment.
61	「降りる」と、「歩行」「重装」など兵種に応じた移動タイプになり、「乗る」で元に戻れます。	Quan desmunten, el seu moviment passa a ser corresponent al del seu tipus de soldat (ex. "caminar" o "equipament pesat"), i poden "calvalcar" de nou quan vulguin.
62	有効	Doble dany
63	「有効」効果を持つ戦技で対象となる移動タイプのユニットを攻撃すると、武器の威力が2倍になったダメージを与えます。	Algunes tècniques de combat són molt eficaces contra unitats amb cert tipus de moviment. En aquests casos, l'arma farà el doble de dany.
64	特効	Triple dany
65	「特効」効果を持つ武器や魔法で対象となる移動タイプのユニットを攻撃すると、武器の威力が3倍になったダメージを与えます。	Si l'arma o la màgia de la teva unitat és eficaç contra el tipus de moviment de la unitat a qui atakes, infligirà el triple de dany.
66	戦闘予測	Pronòstic del combat
67	敵に攻撃する直前に、戦闘予測が表示されます。	Abans d'atacar a un enemic, podràs veure un pronòstic de com anirà el combat.
68	攻撃するユニットの攻速が相手より4以上高いと、「追撃」が発生して2回攻撃できるため、表示される威力も「x2」になります。	Si la velocitat d'atac (VA) de la unitat que ataca supera en 4 punts o més la de la unitat que defèn, l'atacant colpejarà dues vegades (per indicar-ho, veuràs un x2 al costat del valor del dany previst).
69	弓での戦闘	Combat amb arcs
70	武器種「弓」は射程が長い武器です。	Els arcs et permeten atacar a llarga distància.
71	攻撃する相手が遠いほど命中が低下します。	Com més lluny sigui l'enemic, més difícil és encertar.

72	また、ペガサスナイトやドラゴンナイトなど飛行ユニットに対して「特効」効果があります	Són molt eficaços contra les unitats voladores, com ara els cavallers alats o els genets del drac.
73	戦闘	Combat
74	ユニットにカーソルを合わせ、A ボタンで選択します。	Posa el cursor sobre una unitat i selecciona-la prement A.
75	攻撃範囲（赤いマス）にいる敵を選択して A ボタンで決定すると、ユニットが攻撃します。	Selecciona qualsevol enemic que sigui a la zona de perill (àrea vermella) i prem A de nou perquè s'executi l'atac.
76	ユニットコマンド	Ordres
77	移動後は、ユニットコマンドを選択します。	Després de moure una unitat, apareixerà el menú d'ordres.
78	「待機」で行動を終了します。	Si vols acabar les accions d'una unitat, selecciona "esperar".
79	B ボタンでキャンセルします。	Si vols desfer el moviment, prem B.
80	移動	Desplaçament
81	ユニットにカーソルを合わせ、A ボタンで選択します。	Posa el cursor sobre una unitat i selecciona-la prement A.
82	移動先を青いマスから選択して A ボタンで決定すると、ユニットが移動します。	Tria un destí dins dels quadres blaus i prem A per desplaçar la unitat.
83	連携攻撃	Atac coordinat
84	味方の攻撃範囲にいる敵を攻撃すると、連携攻撃になります。	Si una de les teves unitats ataca a un enemic que està a l'abast d'un altre membre del teu exèrcit, faran un atac coordinat.
85	連携攻撃は、通常より命中と回避が上昇します。	En els atacs coordinats, els valors per esquivar (Esq) i colpejar (Col) augmenten.
86	また、特定のユニット同士が行う連携攻撃では威力も上昇します。	A més a més, si hi intervenen certes unitats, el dany serà més alt.
87	強力な敵を相手にする時には、連携攻撃を活用しましょう。	Fer servir atacs coordinats és clau per derrotar a enemics poderosos.
88	また、連携攻撃を行ったユニット同士は、支援値がアップします。	Els atacs coordinats també ajuden a incrementar el nivell de suport entre les unitats que els fan.

Fitxa personatge

Fitxa personatge.txt		
PRECAUCIÓN: no cambie el id. de segmento ni el texto de origen MQ971210 4bed68df-641c-4160-8c87-9958ef8684c2		
ID	Japonés	Catalán
1	エーデルガルト	Edelgard
2	アドラステア帝国	Imperi d'Adrèstia
3	Lv. 1 EXP あと 100	Nv. 1 EXP fins a 100
4	HP 29 / 29 MOV 4	PV 29/29 MOV 4
5	遺族	Noble
6	攻撃	Ata (atac)
7	命中	Cop (cop)
8	必殺	Crít (crític)
9	攻速	VA (velocitat d'atac)
10	防御	Con (constitució)
11	耐魔	Rsl (resiliència)
12	回避	Eva (evasió)
13	射程	Aba (abast)
14	能力	Atributs
15	力	For (força)
16	幸運	Sor (sort)
17	魔力	Màg (màgia)
18	守備	Def (defensa)
19	技	Des (destresa)
20	魔防	Res (resistència)
21	速さ	Vel (velocitat)
22	魅力	Car (carisma)

Menú principal

Menú pantalla inicial.txt		
PRECAUCIÓN: no cambie el id. de segmento ni el texto de origen MQ971210 34c43563-5a68-4788-b0de-c897ac490ac6		
ID	Japonés	Catalán
1	続きから始める	Continua
2	最初から始める	Partida nova
3	エクストラ	Contingut extra
4	サウンド鑑賞	Galeria de música
5	サウンド鑑賞します	Escolta la música del joc
6	ムービー鑑賞	Galeria de cinemàtiques
7	ムービー鑑賞します	Torna a veure les cinemàtiques del joc
8	イベント鑑賞	Galeria d'esdeveniments

9	イベント鑑賞します。	Torna a veure els esdeveniments del joc
10	支援会話鑑賞	Galeria de converses de suport
11	支援会話鑑賞します。	Torna a veure les converses de suport entre els personatges
12	音声切り替え	Idioma de les veus
13	音声の言語を切り替えます	Canvia l'idioma de les veus
14	データ全消去	Esborrar dades
15	すべてのデータ消去します。	Esborra totes les dades guardades
16	追加コンテンツ	Contingut descarregable (DLC)
17	サイドストーリー	Història secundària
18	データコピー	Copia
19	データ消去	Esborra
20	ノーマル	Normal
21	初心者・中級者の方に	Per a principiants
22	ハード	Difícil
23	上級者の方に	Per a experts
24	ルナティック	Extrem
25	最難関の求める方に	Per a qui busca un repte
26	カジュアル	Novell
27	失った仲間は戦闘終了時に復活を手軽なモード	Les unitat que han mort durant la batalla reviuen
28	クラシック	Clàssic
29	失った仲間は戻らないじっくり考えるモード	Les unitats que han mort no reviuen
30	ネットワークに接続してプレイしますか。	Vols connectar-te a la xarxa?
31	スキップしますか。	Ho vols saltar?
32	はい	Sí
33	いいえ	No
34	Z L ログ	ZL Registre
35	X 自動送り切替	X avança auto.
36	あなたの姿をおしえてください。	Tria la teva aparença.
37	この姿でよろしですか。	Aquesta aparença és correcta?
38	ベレスでよろしですか。	"Byleth" és correcte?
39	\[Player's name] よろしですか	\[Nom del jugador] és correcte?
40	誕生日を入力してください。	Introdueix el teu aniversari.