



ULPGC
Universidad de
Las Palmas de
Gran Canaria

Facultad de
Traducción e Interpretación



Trabajo de Fin de Grado

GRADO EN TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN INGLÉS-FRANCÉS

ANÁLISIS DE LA LOCALIZACIÓN AL INGLÉS Y ESPAÑOL DE FINAL FANTASY VII

Alumno: Kristofer Marrero Santana

Tutora: María Jesús Rodríguez Medina

Curso: 2022-2023

Resumen

En este trabajo, llevamos a cabo un análisis traductológico del videojuego *Final Fantasy VII*, publicado por SquareSoft en 1997, concretamente, de los errores de traducción que surgen de su localización del japonés al inglés y al español, con el objetivo de evaluar su calidad y determinar las circunstancias que ocasionaron que esta localización se lanzase al mercado en un estado de baja aceptabilidad en cuanto a estándares de traducción.

Palabras clave: localización de videojuegos, errores de traducción, inglés, español, japonés

Abstract

Our main aim is to analyse the translation of *Final Fantasy VII*, a videogame launched by SquareSoft in 1997. We pay special attention to the translation errors found in its localization from Japanese to English and Spanish. Thus, its translation quality will be evaluated, together with the circumstances that caused this localization to be released to the market in a state of poor acceptability as far as translation standards are concerned.

Keywords: videogame localization, translation errors, English, Spanish, Japanese

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	1
2. MARCO TEÓRICO.....	2
2.1. LA LOCALIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS.....	2
2.1.1. Definición de localización.....	2
2.1.2. Historia de la localización de videojuegos.....	4
2.1.3. Características de la localización de videojuegos.....	7
2.1.3.1. <i>Interacción.....</i>	9
2.1.3.2. <i>Fragmentación de textos.....</i>	9
2.1.3.3. <i>Traducción de variables.....</i>	10
2.1.3.4. <i>Comandos de voz y gestos.....</i>	10
2.1.4. Fases del proceso de localización.....	10
2.1.4.1. <i>Separación del código fuente y codificación.....</i>	11
2.1.4.2. <i>Contextualización y validación cultural.....</i>	12
2.1.4.3. <i>Pseudolocalización y kit de localización.....</i>	12
2.1.4.4. <i>Traducción.....</i>	13
2.1.4.5. <i>Revisión.....</i>	13
2.1.4.6. <i>Implementación de recursos.....</i>	13
2.1.4.7. <i>Control de calidad y reunión «post mortem».....</i>	15
2.1.5. Dificultades en la localización de videojuegos.....	14
2.1.5.1. <i>Dificultad según el género.....</i>	14
2.1.5.2. <i>Dificultad según el contexto.....</i>	15
2.1.5.3. <i>Dificultades lingüísticas y culturales.....</i>	15
2.1.5.4. <i>Dificultades técnicas y gráficas.....</i>	15
2.2. LA TRADUCCIÓN DE LAS REFERENCIAS CULTURALES.....	16
2.2.1. Definición del concepto de referencia cultural.....	16
2.2.2. Estrategias o técnicas de traducción.....	19
3. METODOLOGÍA Y ANÁLISIS DEL CORPUS.....	20
3.1. CONTEXTUALIZACIÓN DEL CORPUS.....	20
3.2. METODOLOGÍA.....	22
3.3. ANÁLISIS DEL CORPUS.....	23
3.3.1. Plano ortotipográfico.....	23
3.3.2. Plano morfosintáctico.....	24
3.3.3. Plano léxico-semántico.....	25
3.3.4. Plano semiótico.....	32
3.4. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS.....	33
4. CONCLUSIONES.....	36
5. BIBLIOGRAFÍA.....	38
6. ANEXO.....	40

1. INTRODUCCIÓN

El motivo por el que hemos optado por realizar este análisis de *Final Fantasy VII* es el hecho de que fue uno de los primeros videojuegos de su género en localizarse a nuestra lengua. Este hecho puso de relieve la importancia y la necesidad de traer más títulos al mercado español, no solo por la exitosa recepción que tuvo por parte de los consumidores, sino también por la cuestionable calidad de su localización, cuestión que se pretende estudiar en este TFG.

Incluso dos décadas después de su lanzamiento, la localización de videojuegos para España sigue produciendo algunos casos similares a este y poco se ha hecho para solucionarlo, por lo que el objetivo de este trabajo es realizar un análisis contrastivo entre las versiones japonesa, inglesa y española del videojuego para determinar las causas que pudieron llevar a que se lanzase en ese estado y, de este modo, comprender qué deberíamos evitar para que las localizaciones futuras sean de mayor calidad. Para ello, hemos recopilado una serie de casos de errores de traducción a partir de una revisión del texto del videojuego en las tres lenguas, teniendo en cuenta que el TO se localizó directamente al inglés y, a partir de este, se derivó el resto de localizaciones a otras lenguas.

En cuanto a la estructura, este TFG se compone de una parte teórica y otra práctica. La primera parte consta del marco teórico, a su vez dividido en dos apartados: el primero trata la definición, la historia y otros aspectos relativos a la localización de videojuegos, mientras que el segundo habla brevemente sobre las referencias culturales y las estrategias que pueden seguirse para su traducción. Seguidamente, exponemos la contextualización de nuestro corpus, la metodología utilizada y el análisis donde comentamos algunos de los casos más llamativos detectados, así como un análisis cuantitativo donde detallamos los motivos de los porcentajes resultantes. Por último, especificamos las conclusiones a las que hemos llegado sobre la calidad de la localización y, finalmente, adjuntamos la bibliografía citada y el anexo, donde se recogen todas las fichas de los casos analizados.

2. MARCO TEÓRICO

2.1. LA LOCALIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS

2.1.1. Definición de localización

Es necesario definir y entender el concepto de localización antes de adentrarnos en esta especialidad dentro de la industria de los videojuegos. De acuerdo con Esselink (2000:1), la localización consiste generalmente en la traducción y adaptación de *software* (aplicaciones de ordenador, páginas web), así como cualquier otro material relacionado con el producto. Además, aclara que el término en sí procede del inglés *locale*, literalmente «local», que hoy se utiliza principalmente para referirse a un conjunto de lengua, región y codificación de caracteres. Por ejemplo, la configuración regional de España no es la misma que la del Reino Unido, puesto que en estas regiones se hablan lenguas diferentes con caracteres codificados de forma distinta. El autor afirma (2000:1), por otro lado, que la localización se ha convertido en mucho más que una simple adaptación de esta configuración local, debido a que existen otros procesos implicados en un proyecto de localización como pueden ser la búsqueda terminológica, la edición y corrección de textos, el diseño de página, etc.

Por esta razón la localización no puede considerarse un sinónimo de «traducción» al ser esta una de las fases del proceso y, por consiguiente, el traductor no podrá denominarse a sí mismo «localizador», porque su trabajo abarca solo una parte de todas las habilidades y conocimientos que se necesitan en un proyecto de localización. A partir de esta información, Muñoz Sánchez (2017:12) afirma que la localización consiste en un proceso de adaptación lingüística y cultural del contenido del *software* para que los usuarios de otras regiones puedan disfrutar de la misma experiencia que se concibió para la región original.

Por su parte, Pym (2016:191) también plantea que estos procesos van más allá de las capacidades propias de un traductor. Por ejemplo, se puede necesitar la experiencia técnica de ingenieros de producto, técnicos en telecomunicaciones, terminólogos, expertos en mercadotecnia o incluso abogados, por lo que el conjunto de estas tareas realizadas por equipos es lo que realmente se denomina localización. Desde su punto de vista (2016:192), la localización se diferencia de otros tipos de traducción al relacionarse con un producto en lugar de un simple texto. Es por ello por lo que la localización se adentra más en el márketing que en la lingüística y la relaciona con dos nuevos conceptos, internacionalización y globalización, que se definirán en los siguientes epígrafes.

2.1.1.1. Internacionalización

Para facilitar la traducción de un producto que contendría una gran cantidad de diferencias culturales, se recurre al proceso de internacionalización. Mediante este proceso se crea una versión general del producto que pueda localizarse simultáneamente a cada una de las lenguas meta de forma más sencilla (Pym 2016:193-194). Vázquez Rodríguez (2018:40) comenta en su tesis que la generalización del producto no significa que los elementos culturales deban eliminarse, sino que el traductor debe ser el encargado de solventar estas cuestiones culturales; por ejemplo, adaptar el texto a la escritura árabe forma parte de la internacionalización, pero la problemática cultural que derive del texto la resolverá el traductor.

2.1.1.2. Globalización

Debido a que las versiones consecuentes, es decir, las que se derivan a partir de un mismo TO, se realizan al mismo tiempo que se desarrolla el producto original, se hace necesaria una «globalización», que en este contexto se entiende como una serie de procesos comerciales en los que las diferentes versiones del producto y las campañas de márketing se lanzan en todo el mundo al mismo tiempo (Pym 2016:194-195). Jiménez Crespo (2013:25) agrega que se trata de un proceso nacido de la necesidad de adaptar los negocios a las exigencias de la localización y que, además, ocurre antes, durante, e incluso después de la internacionalización porque se enfoca en crear mecanismos de interacción entre lenguas como puede ser la atención al cliente.

Por el contrario, Miguel Bernal (2006:31) opina que la localización incluye demasiados procesos que no guardan relación con la lingüística para poder utilizarse en estudios traductológicos. A pesar de ello, considera que la localización implica un giro en el proceso tradicional de traducción, ya que no se trata de productos cuya cultura original tenga que mantenerse, sino que, en su lugar, la cultura meta es el objetivo principal. Así pues, afirma que la localización es el proceso de adaptar un producto lingüística y culturalmente, además de técnica y legalmente, al país y la lengua meta (Bernal 2006:31).

2.1.2. Historia de la localización de videojuegos

Según relata Pym (2016:190), la localización se originó a inicios de la década de los 80, cuando compañías de *software* como Microsoft decidieron traducir sus sistemas para otros mercados. La traducción no suponía un gran reto, dado que estos sistemas eran sencillos y los mercados a los que se dirigían aún no habían crecido lo suficiente. No obstante, de acuerdo con Esselink (2000:5), el aumento de la complejidad y el tamaño de los proyectos llevaría a estas compañías a contratar nuevos servicios de localización externos como INK o IDOC (conocidas hoy como Lionbridge y Bowne), vendedoras de servicios multilingües. Una década más tarde, añade, debido a la repentina necesidad de revisar varias versiones de un producto en lugar de una única versión en inglés, cada vez fueron más las empresas que tomaron el nuevo modelo de localización externa, por lo que la industria de la localización comenzó a consolidarse.

En 1990, una serie de compañías de localización de *software* se unirían para crear la ya extinta LISA (*Localization Industry Standard Association*), asociación cuyo objetivo fue impulsar la industria de la localización e internacionalización y proporcionar servicios que permitan a las compañías compartir información sobre el desarrollo de los procesos, las herramientas, la tecnología y los modelos de negocio relacionados con la industria (Esselink 2000:9). A pesar de su desaparición, la asociación dejó definiciones y modelos de trabajo que se siguen empleando hoy en equipos de localización y aplicaciones de traducción (Velázquez Rodríguez 2018:159).

Como señalan los datos de Lommel (2007:9), en 1998 más del 68% de los ingresos de Microsoft procedían de mercados exteriores y alcanzaban la cifra de 5000 millones de dólares. Por esta razón, las estrategias de localización pasaron a ser un punto clave para poder mantener una posición de líder mundial en la industria. A comienzos del siglo XXI, el 80% del *software* se localizaba desde el inglés, puesto que la mayoría de los productos se desarrollaban en Estados Unidos y se calculaba que el gasto anual en la industria de la localización se encontraba entre 5000 y 15 000 millones de dólares (Esselink 2000:4, Lommel 2007:8-9).

En el caso de los videojuegos, Muñoz Sánchez (2017:13) comenta que los que se empleaban para máquinas recreativas y consolas ya se localizaban en las décadas de los 70 y 80, aunque solamente al inglés y al japonés, pues Estados Unidos y Japón eran en aquellos tiempos los países líderes en desarrollo de videojuegos, mientras que en cualquier otro país se consumía la versión inglesa. Por desgracia, incluso en el escaso texto de los productos de esta época, se encontraban errores de traducción o traducciones muy pobres probablemente, según el autor, por desconocimiento de lo que la localización suponía.

De acuerdo con Mangiron (2012:4), solo una fracción de los videojuegos en japonés se exportaban al mercado extranjero cuando estos se volvían populares como es el caso del conocido videojuego de máquinas recreativas *Space Invaders* (Taito 1978), que realmente no necesitaba una localización, debido a la mínima cantidad de texto que ya estaba escrito en inglés. No obstante, dos años más tarde se lanzaría otro videojuego célebre, *Pac-Man* (Namco 1980), que Bernal (2015:188-189) considera el primer videojuego con localización. En aquellos tiempos, explica, la programación de un videojuego solo podía llevarse a cabo en inglés, a causa de la falta de un sistema de caracteres que funcionara con otros idiomas como el japonés, la lengua de los desarrolladores de *Pac-Man*. Por este motivo, el título de la versión japonesa aparece romanizado como *Puck-man*, que cambió a *Pac-Man* en la versión estadounidense para evitar confusiones con la palabra malsonante en el público meta. Finalmente, la creación del sistema *Unicode* en 1991 permitiría lanzar productos en diferentes lenguas y sus respectivos caracteres.

Por su parte, la localización de videojuegos al español vería sus inicios durante la década de los 80, cuando el primer videojuego que incluía voces, *Berzerk*, desarrollado por Stern Electronics en 1980, también sería a su vez el primer videojuego localizado al español al incluir un doblaje completo en esta lengua (Pérez Fernández 2010:87).

Durante esta década y la siguiente, se localizaron al español videojuegos con una gran cantidad de texto como *Maniac Mansion* (Lucasfilm Games 1987) o *Illusion of Time* (Quintet 1995), así como videojuegos con un doblaje extenso como *The Black Gate* (Origin Systems 1992), cuyo guión supera las 100 000 palabras. Esto demostraba que la localización era una apuesta importante, a pesar de que, al igual que las versiones localizadas al inglés, las traducciones al español también contenían una cantidad destacable de errores (Muñoz Sánchez 2017:14).

En 1997, Squaresoft (conocida en el presente como Square Enix) lanza uno de los videojuegos cuya localización ha sido desde siempre una de las más notorias para los consumidores españoles, *Final Fantasy VII*, que comentaremos más profundamente en un epígrafe posterior por ser el corpus de este trabajo.

En el siglo XXI, gracias a la globalización y al aumento de usuarios de diferentes nacionalidades y lenguas en internet, es mayor el interés en productos que no se encuentran en la lengua materna de estos usuarios, por lo que la localización se ha convertido en la clave para que los videojuegos tengan éxito a gran escala y en diferentes mercados (Pérez Fernández 2010:147). Asimismo, otra prueba de la importancia y el crecimiento continuo de la localización en la industria del entretenimiento actual son los ingresos totales de la industria del videojuego, que superaban los 300 000 millones de dólares en 2015; dos tercios de esta cifra procedían de versiones localizadas (Bernal 2015:25-26). Entre estas versiones se incluye el español, que se sitúa entre los cinco idiomas hacia los que más se localiza en el mundo, con una ocupación del 8,7% del mercado internacional en 2020, de acuerdo con un análisis de *LocalizeDirect*. En 2021, el mercado español del videojuego se encontraba entre los diez mercados principales del mundo con un ingreso de 2330 millones de dólares según *Statistica*.

2.1.3. Características de la localización de videojuegos

Si bien los videojuegos son esencialmente una forma de *software*, poseen suficientes características como para necesitar una localización diferente, además de otras fases únicas dentro del proceso. De acuerdo con Pérez Fernández (2010:152), los videojuegos comparten algunos aspectos técnicos con otros tipos de *software* «como la codificación de caracteres, el uso de variables o frecuentes restricciones de caracteres por cuestiones de espacio». No obstante, contienen una naturaleza audiovisual que los convierte en un producto multimedia a diferencia de otros tipos de *software*. La característica más destacable es el contenido argumental, que se encuentra al mismo nivel que la trama de otros medios como los libros y las películas, por lo que existe una variedad casi infinita de géneros, temáticas y tipología textual que afectan a la complejidad del contenido. Además, el propio contenido de un videojuego puede estar compuesto de diferentes materiales multimedia con una temática variada que requerirán una documentación exhaustiva por parte del traductor (Scholand 2002:7).

Por otro lado, su naturaleza audiovisual se refleja en la existencia de un guion que necesita un doblaje o subtítulo y un alto nivel de interactividad superior al de, por ejemplo, una película, que los desarrolladores deben cuidar junto a la traducción para mantener la inmersión de los consumidores. Esta inmersión se puede ver afectada si no se le da un uso adecuado e idiomático a la lengua: un texto lleno de errores de ortografía y gramática o que transmita el sentido de forma errónea tendrá un impacto significativo no solo en la inmersión del jugador, sino también en las ventas del producto (Mangiron 2012:3-4).

Al contrario que otros tipos de *software* que se limitan a ser neutros, puesto que su función es principalmente informativa, con descripciones y advertencias para los consumidores; esta neutralidad no se encuentra en los videojuegos, donde la presencia de personajes otorga una gran libertad a la hora de incluir registros e idiolectos propios de la lengua y la cultura meta (Pérez Fernández 2010:152).

A su vez, el material que pasará por el proceso de localización es mucho mayor que el de un simple programa de ordenador. De acuerdo con Bernal (2015:130), estos materiales son los siguientes:

1. El propio videojuego, conformado por distintos textos que están codificados en un formato que varía según su uso. Aquí se incluyen los documentos relacionados con la caja y el manual (en formato de *Word*), los programas de instalación (.xml), archivos «léeme» y licencias de usuario final (.txt), subtítulos (.xml), archivos de audio (.mp3, .wav o un formato privado), y de vídeo (.avi, .mov, .mp4 o un formato privado).
2. El sitio web oficial del videojuego, en formato HTML o javascript.
3. Artículos promocionales y otros materiales de márketing que pueden distribuirse en formato de papel o electrónico como anuncios de televisión, carteles interactivos y revistas de videojuegos.
4. Parches de juego, pequeños programas descargables que arreglan problemas que no pudieron resolverse antes del lanzamiento.

El autor afirma (2015:131) que una cantidad tan extensa de material que debe lanzarse en varias lenguas al mismo tiempo necesita una cuidadosa planificación de antemano para no olvidar nada durante el proceso de localización y mantener una terminología y un estilo en el videojuego de forma consistente.

Como ya se explicó en el primer apartado, la localización es un proceso de adaptación lingüística y cultural; por consiguiente, las referencias culturales son muy habituales en los videojuegos. Estas referencias culturales, explica Mangiron (2012:3), debe tenerlas en cuenta el traductor, cuyo objetivo en el proceso de localización es asegurarse de que la experiencia del consumidor meta sea lo más parecida posible a la destinada al público de la lengua y la cultura originales. Para cumplir con esto, el traductor a menudo es libre de eliminar, modificar, adaptar e incluso añadir referencias culturales presentes en cualquier elemento del videojuego (texto, material artístico, sonido, etc.). Por esta razón, la creatividad es un factor muy importante en la fase de traducción, un proceso creativo bautizado como «transcreación» por Mangiron y O'Hagan (2006:11). De todo ello daremos cuenta en epígrafes posteriores.

Incluso si las características presentadas hasta este punto permiten diferenciar la localización de videojuegos de otros tipos de traducción, Bernal (2015:166-180) presenta los siguientes cuatro factores exclusivos que la separan por completo de otros tipos:

2.1.3.1. Interacción

Los videojuegos destacan principalmente por su capacidad para sumergir al consumidor en una realidad virtual con la que pueden interactuar. En la localización, esta interacción es imprescindible a la hora de dirigirse al jugador, no solo como partícipe de una historia, sino como cliente de una empresa y propietario legal de una copia del videojuego. De esta forma, se crea una relación entre el producto y los jugadores que no existe en otros ámbitos de la traducción. Además, en aquellos géneros donde las decisiones del jugador afectan al desarrollo de la historia, la interacción se basa en que el jugador sienta que los cambios son coherentes según sus elecciones y que las respuestas de los personajes resultan naturales en su cultura.

2.1.3.2. Fragmentación de los textos

Al contrario que los textos escritos presentes en la mayoría de tipos de traducción que siguen una cadena continua de palabras, el *software* y otros textos multimedia no reflejan esta linealidad. Es muy común encontrarse con fragmentos de texto separados y aislados de su contexto en un encargo de localización, por lo que se convierte en una dificultad para los traductores. De hecho, los textos se extraen y entregan de esta manera debido a la extensa cantidad de elementos de programación que no deben traducirse y pueden generar confusión. Evidentemente, esto no quiere decir que los videojuegos presenten la información de forma caótica, sino que la ausencia de contexto en estos fragmentos es un reto durante el proceso de localización.

2.1.3.3. Traducción de variables

En programación, una variable es la representación de un valor o significado desconocido que se puede especificar y varía de forma definida. En la práctica de la localización, las variables se utilizan para representar aspectos lingüísticos como el género y el número, así como palabras que cambian según el contexto. De este modo, es posible concordar el género de los sustantivos y adjetivos con el género escogido por el jugador o mostrar una palabra en singular o plural según la cantidad. A pesar de su utilidad, las variables presentan una dificultad que se tratará en un epígrafe posterior.

2.1.3.4. Comandos de voz y gestos

Uno de los avances más actuales en la industria del videojuego es el reconocimiento de voz y gestos, que permite al jugador interactuar mientras habla y mueve su cuerpo. Durante el proceso de localización se tienen en cuenta aspectos como los acentos de cada lengua y el tono de las distintas voces de sus hablantes. Asimismo, se tiene mucho cuidado con los gestos que puedan resultar groseros o de mal gusto en algunas culturas meta.

2.1.4. Fases del proceso de localización

Loureiro Pernas (2007:1), directora de localización de Pink Noise, explica su experiencia durante el proceso de localización de la siguiente forma: cuando se recibe un nuevo encargo todo el equipo de localización debe reunirse para analizar el tipo de videojuego que se va a localizar y determinar el reparto de tareas, recursos humanos y técnicos, balance económico y plazos. En función de esto se escogerá, por ejemplo, al traductor más adecuado para una parte específica del videojuego.

Antes de iniciar la fase de traducción, añade (2007:2), es indispensable llevar a cabo una búsqueda exhaustiva de documentación y terminología, puesto que una gran parte de los encargos son productos muy técnicos con conceptos y descripciones especializadas. Además, al contrario que en otros tipos de encargos, las fases de traducción y doblaje se llevan a cabo al mismo tiempo. Esto se debe a que el traductor necesita saber si un texto se empleará en el doblaje o subtitulado, ya que cada uno se rige por distintas convenciones que deberán respetarse.

Por su parte, el doblaje se dividirá en tres tipos según el contexto (Loureiro Pernas 2007:5):

La sincronía labial se utiliza para las películas que introducen el juego, cada minijuego, nivel, misión... La restricción de tiempo (el audio español debe coincidir en tiempo con el audio original) se utiliza para las frases que contienen diálogo, pero en las que los personajes no aparecen en pantalla, o no con suficiente nitidez para que el jugador pueda identificar un movimiento de labios. Por último, la grabación sin restricción de tiempos queda relegada a aquellas frases que se oirán a lo largo del juego como gritos, instrucciones del tutorial o comentarios de ánimo de los personajes, entre otros.

Una vez finalizadas las fases de traducción y doblaje, se prosigue con la fase de revisión, donde el corrector se encarga de realizar un control de calidad de todo el texto y se enviará el trabajo al cliente para que este lo implemente en el videojuego. De acuerdo con Pernas (2007:5), el cliente devolverá una versión *beta* (previa al lanzamiento) al equipo de localización para dar paso a la última fase, la de *testing*, un control de calidad mucho más completo que constituye la última fase antes del lanzamiento. Aquí, el equipo de localización podrá observar por primera vez el resultado de su trabajo dentro del videojuego en su contexto correspondiente, lo que permite detectar cualquier tipo de error que pueda llevar a una segunda revisión. Con el visto bueno del cliente, el encargo del equipo de localización se da por finalizado (Loureiro Pernas 2007:6).

Desde un punto de vista más técnico, Muñoz Sánchez (2017:17-55) clasifica las frases dentro del proceso de la siguiente manera:

2.1.4.1. Separación del código fuente y codificación

Antes de que el equipo de localización comience a trabajar, el cliente debe separar las cadenas de texto (*strings*) del código fuente para evitar que se traduzcan las partes relacionadas con la programación interna del videojuego, excepto las variables, por las razones expuestas anteriormente. En algunos casos existen textos *hard-coded*, que forman parte del código fuente directamente y traducirlos supone una mayor dificultad (Muñoz Sánchez 2017:18-19).

Además de la preparación de las cadenas de texto, la selección de fuentes de caracteres para todas las lenguas a las que se va a traducir es imperativa, no solo para representar los distintos sistemas de escritura, sino también para asegurarse de que la forma y el tamaño son correctos. Para mostrar estas fuentes en pantalla, se utiliza un sistema de codificación para el que, en la mayoría de encargos, se recurre a la versión UTF-8 de *Unicode*, que admite más de 130 000 caracteres (Muñoz Sánchez 2017:19-27).

2.1.4.2. Contextualización y validación cultural

Traducir las cadenas de texto resulta complejo sin su debido contexto; por esta razón, el cliente debe añadir información que permita a los traductores contextualizar mejor el texto; por ejemplo, el género de un personaje, imágenes descriptivas, explicaciones de las escenas, etc. Parte de esta contextualización también incluye las pautas de subtítulo, que no se suelen respetar en la mayoría de encargos, y una nomenclatura clara de los archivos de audio, que ayudará a organizar mejor el doblaje. Por otro lado, se lleva a cabo una validación de las referencias culturales que puedan resultar ofensivas en otras culturas meta como pueden ser las referencias religiosas y políticas, los gestos o los símbolos (Muñoz Sánchez 2017:28-31).

2.1.4.3. Pseudolocalización y kit de localización

Debido a la imposibilidad de conocer al cien por cien todas las dificultades que surgirán a lo largo del proceso de localización, Muñoz Sánchez (2017:32) propone a los gestores de encargos una «pseudolocalización», una prueba con solo una parte del texto traducida que rellena el resto con caracteres al azar para comprobar que las fuentes se muestran correctamente y encajan en la interfaz.

Finalmente, el cliente crea el «kit de localización». En él se incluyen las cadenas de textos, que el gestor organizará según sea conveniente; documentación de referencia como glosarios, memorias de traducción, imágenes, descripciones, guiones y guías de estilo, e instrucciones de trabajo junto con la fecha de entrega. A veces, es posible que el cliente incluya una *query sheet* (hoja de preguntas), donde los miembros del equipo pueden preguntar directamente al cliente las dudas relacionadas con el encargo (Muñoz Sánchez 2017:33-36).

2.1.4.4. Traducción

La fase de traducción comienza mucho antes de que finalice el desarrollo del videojuego para poder sincronizarla con su lanzamiento simultáneo. Durante esta fase, se hará uso del kit de localización y el equipo actualizará los glosarios del kit a medida que se traduce. El gestor se encargará de decidir si se enviará toda la traducción en una versión o si se enviará en partes; además, está en su deber prever los cambios, costes y descartes de contenido. Si la lengua original es el japonés, normalmente se realiza una traducción al inglés y esta se utiliza como «pivote» para el resto de lenguas, principalmente, debido al elevado coste de las traducciones directas y la escasez de traductores que puedan realizarlas (Muñoz Sánchez 2017:36-42). En cuanto a la velocidad y la carga de trabajo de esta fase, Muñoz Sánchez (2017:43-44) recomienda que el equipo traduzca una media de 2500 palabras/día con el menor número de traductores posible, puesto que un grupo numeroso tendría problemas para mantener el estilo.

2.1.4.5. Revisión

El autor sugiere (2017:45-46) que es mejor iniciar esta fase antes de alcanzar el 100% y que los traductores confirmen sus traducciones finales antes de que el revisor las compruebe. Existen diferentes formas de revisar la traducción como pueden ser las siguientes: revisión profunda (*editing*) si se repasa la versión original al mismo tiempo; revisión monolingüe (*proofreading*) si es únicamente un repaso de la traducción; autorrevisión si la realiza el traductor antes de enviarla al revisor, y revisión cruzada si los traductores repasan las traducciones de sus compañeros de equipo (Muñoz Sánchez 2017:46-48).

2.1.4.6. Implementación de recursos

Mientras que las cadenas de texto pueden entregarse fácilmente al cliente gracias a herramientas especiales, los recursos gráficos necesitan a un diseñador gráfico que los modifique directamente y los recursos multimedia requieren un mayor control de calidad para asegurarse de que todo se ve y se escucha correctamente (Muñoz Sánchez 2017:51-53).

2.1.4.7. Control de calidad y reunión «post mortem»

Una vez que el equipo disponga de su versión localizada, podrá realizar el control de calidad, también conocido como verificación lingüística, *testing* o testeo. En esta fase, los *testers* (responsables del control de calidad) buscarán errores en los textos, los gráficos y el audio del videojuego que transmitirán en un informe de *bugs* (fallos). Después del control de calidad y la entrega al cliente, los principales miembros del equipo de localización celebran una reunión *post mortem* donde se determinarán los puntos más fuertes y los más débiles del encargo en vista a localizaciones futuras (Muñoz Sánchez 2017:53-55).

2.1.5. Dificultades en la localización de videojuegos

La localización de videojuegos presenta innumerables dificultades, al igual que muchas otras especialidades de la traducción:

2.1.5.1. Dificultad según el género

Como ocurre con la literatura y el cine, los videojuegos pueden clasificarse en distintos géneros, cada uno con sus propias convenciones. El traductor Michael Scholand (2002:2-4) clasifica los géneros de la siguiente manera: aventuras conversacionales, aventuras gráficas, juegos de rol, acción, juegos de reacción y destreza, puzzles y juegos de lógica, simuladores de vuelo, carreras, economía, ecología, deporte y estrategia, informativos, educativos, *flipper*, video y música interactivos y juegos obscenos. De esta forma el autor muestra más o menos las diferencias principales entre géneros (2002:4), por ejemplo, las aventuras gráficas y los juegos de rol contienen una mayor cantidad de texto, una historia más narrativa y elaborada y un extenso abanico de referencias reales y fantásticas que los hacen más difíciles de localizar que los géneros de acción y simulación, que contienen menos texto y una trama mucho más simple.

Sin embargo, esta clasificación solo puede aplicarse en un contexto de hace 20 años, puesto que los géneros de videojuego han evolucionado hasta el punto que se definen de forma completamente diferente y forman combinaciones casi infinitas. Yuhang Jiang y Lukun Zheng (2020:12) ofrecen la siguiente clasificación basada en una base de datos más actual, teniendo en cuenta que estos géneros pueden combinarse en numerosas posibilidades: aventura, *arcade*, lucha, independiente, música, *pinball*, plataformas, puzzles, preguntas, carreras, rol, disparos, simulador, deporte, estrategia.

2.1.5.2. Dificultad según el contexto

Conocer el contexto es de suma importancia para un traductor a la hora de tomar decisiones. Por esta razón, puede haber complicaciones si el equipo de localización no tiene acceso al material en la lengua original o no puede familiarizarse con él el tiempo suficiente (Finegan 2007:60). Para remediar esto, las compañías con equipos de localización internos ofrecen un acceso directo al videojuego, incluso si sigue en desarrollo, para que el equipo se familiarice con el contexto antes de comenzar la localización. En el caso de las compañías que recurren a servicios externos, el problema es difícil de resolver, ya que la mayoría envía a los equipos cadenas de texto sin contexto alguno (Mangiron 2012:8), aunque cada día son más las compañías que se vuelven conscientes de este problema y deciden enviar una copia del videojuego en desarrollo al equipo (O'Hagan y Mangiron 2012:121).

2.1.5.3. Dificultades lingüísticas y culturales

Las dificultades lingüísticas siempre están presentes en todos los ámbitos de la traducción; en el caso de la localización de videojuegos, los elementos que varían en gran medida entre lenguas a menudo suponen dificultades. Entre estos se incluyen interjecciones, onomatopeyas, falsos amigos, estructuras gramaticales, normas de puntuación y ortografía, registros, etc. (Pérez Fernández 2010:165-172). En este capítulo, dedicaremos un apartado a una de las dificultades más frecuentes, la traducción de los referentes culturales, y otro a las estrategias o técnicas generales de traducción para lidiar con los distintos problemas de traducción a los que se enfrentan los profesionales de este sector.

2.1.5.4. Dificultades técnicas y gráficas

Al tener una parte de *software*, los videojuegos no están exentos de las dificultades técnicas y gráficas que presenta. Pérez Fernández (2010:208-214) habla de las siguientes dificultades:

1. Codificación de caracteres para cada lengua meta, para la que se creó el sistema *Unicode*, explicado en un epígrafe anterior.

2. Elementos gráficos, textos que aparecen en forma de imagen que no solo tendrán que traducirse, sino que también deben adaptarse al gráfico original respetando el tamaño y la longitud. Para ello se utilizan programas de edición de gráficos como GIMP (Muñoz Sánchez 2017:51).
3. Límites de la longitud de los textos. En la mayor parte de los casos, los traductores se encuentran con el problema de que los límites son demasiado cortos para introducir el texto que desean y no es posible aumentar el espacio, por lo que no tienen más remedio que recurrir a métodos de abreviación que pueden confundir a los usuarios. Por ejemplo, «guar. parti.» en lugar de «guardar partida». Para prever situaciones en las ni siquiera es posible abreviar, se suele sustituir el texto por un símbolo como una flecha para indicar «atrás».
4. Variables, caracteres precedidos del símbolo % que sustituyen el texto que se mostrará al jugador. El traductor debe conocer a qué información se refieren las variables para evitar confusiones en el futuro. Esta información está relacionada con opciones escogidas por el jugador, texto introducido o el resultado de cálculos matemáticos; por consiguiente, puede generar problemas de concordancia. Por ejemplo, «%s obtained!» no puede traducirse como «¡%s conseguido!», pues no hay forma de saber si el género de la variable es masculino o femenino, una alternativa más conveniente sería cambiar la estructura en español: «¡Has conseguido %s!».

2.2. LA TRADUCCIÓN DE LAS REFERENCIAS CULTURALES

2.2.1. Definición del concepto de referencia cultural

La lengua y la cultura están conectadas, por lo que la cultura original siempre se verá reflejada en un videojuego en forma de referencias culturales. Dado que existen numerosos estudios al respecto y como no es el tema central de este trabajo, el concepto se explicará brevemente en este apartado.

Ya a mediados del siglo XX, autores como Nida y Newmark tenían en cuenta los problemas que podría conllevar la traducción de elementos con peso cultural. No obstante, esto no comenzó a estudiarse en profundidad hasta finales del mismo siglo, momento en el que autores como Leppihalme (1997:3-4) llamaba «alusiones» a estas referencias, pues las palabras que la conforman tienen un significado implícito que los lectores solo puede

comprender mediante ciertos conocimientos culturales previos. Mucho se ha publicado desde entonces y el concepto aún sigue siendo objeto de estudios traductológicos; de hecho, de acuerdo con Mayoral (1997:15), se denominó «referencia cultural» en español no como resultado de anteriores definiciones, sino como una necesidad paralela en trabajos de investigación traductológica de nuestro país.

En este sentido, hay que añadir que las referencias culturales suponen una gran dificultad de traducción, pues hay que recurrir a distintas estrategias para transferirlas al TM y, en ocasiones, es complejo dar con la solución adecuada. A su vez, el concepto de referencia cultural se cruza con el de «culturema», otro término más moderno que se refiere a aquellos elementos con valor cultural que presentan dificultades de traducción al trasladarse a otra cultura en contextos concretos, es decir, una expresión no puede considerarse una referencia cultural en todas las situaciones en las que aparece (Molina Martínez 2001:89-91).

Autores como Pedersen (2011:2-3) consideran que la dificultad procede exclusivamente de lo extralingüístico, es decir, referencias a elementos culturales que se encuentran fuera de la lengua como personas, lugares, costumbres, instituciones, gastronomía, etc. Esto se debe a que conocer la lengua no implica conocer la cultura; en su lugar, partes de la cultura se ven reflejadas en la lengua (Newmark 1988:95).

En cuanto a su clasificación, ya desde mediados del siglo XX existen propuestas de autores como Nida (1945:196-203), que propone cinco categorías de elementos «etnológicos y lingüísticos» que pueden causar problemas de traducción:

- Ecológicas
 - Estaciones, topografía.
- Materiales
 - Técnicas de agricultura, estructuras, concepción del espacio.
- Sociales
 - Roles familiares, estratos y prácticas sociales.
- Religiosas
 - Terminología religiosa, tabús, mitología.

- Lingüísticas
 - Fonología, morfología, sintaxis, léxico.

Más adelante, Newmark (1988:95) se apoya en la clasificación de Nida para crear una más precisa con lo que él denomina «palabras culturales»:

- Ecológicas
 - Flora, fauna, vientos, llanura, colinas.
- Materiales (artefactos)
 - Comida, ropa, casas y ciudades, transporte.
- Sociales
 - Trabajo y ocio.
- De organizaciones, costumbres, actividades, procedimientos, conceptos.
 - Política, administración, religión, arte.
- De gestos y hábitos.

Una clasificación de referencias culturales más moderna es la de Molina Martínez (2001:91-98), que se basa en las de Nida y Newmark, con el objetivo de abarcar más conceptos culturales en un número menor de categorías:

- Medio natural
 - Flora, fauna, fenómenos atmosféricos, climas, vientos, paisajes (naturales y creados), topónimos.
- Patrimonio cultural
 - Personajes (reales o ficticios), hechos históricos, conocimiento religioso, festividades, creencias populares, folklore, obras y monumentos emblemáticos, lugares conocidos, nombres propios, utensilios, objetos, instrumentos musicales, técnicas empleadas en la explotación de la tierra, de la pesca, cuestiones relacionadas con el urbanismo, estrategias militares, medios de transporte, etc.

- Cultura social
 - Convenciones y hábitos sociales: el tratamiento y la cortesía, el modo de comer, de vestir, de hablar; costumbres, valores morales, saludos gestos, la distancia física que mantienen los interlocutores, etc.
 - Organización social: sistemas políticos, legales, educativos, organizaciones, oficios y profesiones, monedas, calendarios, eras, medidas, etc.
- Cultura lingüística
 - Transliteraciones, refranes, frases hechas, metáforas generalizadas, asociaciones simbólicas, interjecciones, blasfemias, insultos, etc.

2.2.2. Estrategias o técnicas de traducción

Las estrategias para resolver este problema en otros tipos de traducción son diferentes a las de la localización de videojuegos, debido a que crear la misma experiencia para el público meta es una prioridad por encima de la fidelidad textual con la versión original (Mangiron y O'Hagan 2006:11).

Por este motivo, Mangiron y O'Hagan (2006:15) acuñan en su artículo el concepto de «transcreación» como una serie de técnicas por las que puede optar el traductor para crear una experiencia acomodada a la cultura meta. Estas estrategias son las siguientes:

1. Cambio de nombres propios y términos. Los nombres que reciben los elementos de un videojuego (objetos, armas, habilidades, etc.) representan una terminología clave que debe traducirse con la creatividad, el límite de caracteres y su posible uso en futuras entregas en mente. En el caso de los nombres propios, lo normal es cambiarlos si estos conllevan algún tipo de problema de entendimiento en el público meta, siempre y cuando los desarrolladores estén de acuerdo.
2. Contextualización mediante adición. En ocasiones, la traducción de la información en la lengua original no es suficiente para comprender el contexto en la lengua meta o se trata un contexto único de la cultura origen. Por este motivo, se recurre a la adición para asegurarse de que el público meta entienda el contexto o que este sea propio de la cultura meta.

3. Recreación de juegos de palabras. El humor es un elemento común en los videojuegos y aparece mayormente en forma de juegos de palabras, que a menudo no pueden traducirse literalmente, por lo que deben adaptarse a la lengua y cultura metas.
4. Adaptación regional. Dado que el objetivo principal es crear una experiencia que haga parecer que el público meta es el original, los traductores tienen libertad para utilizar referencias a la cultura meta, así como variedades lingüísticas, refranes y expresiones idiomáticas que no se encuentran en el texto original.

3. METODOLOGÍA Y ANÁLISIS DEL CORPUS

3.1. CONTEXTUALIZACIÓN DEL CORPUS¹

El corpus de este trabajo lo conforman la versión original, así como su localización al inglés y español, de *Final Fantasy VII*, un videojuego japonés lanzado por la compañía SquareSoft (Square Enix desde 2003) en 1997 para la consola *Playstation*, el 31 de enero en Japón, el 7 de septiembre en Norteamérica y el 14 de noviembre en Europa. Se trata de la séptima entrega de la franquicia de videojuegos de rol y fantasía *Final Fantasy*, aunque realmente fue la cuarta entrega en Estados Unidos y la primera en Europa y, por consiguiente, en España. Hasta aquel momento, la franquicia era exclusiva de Japón y Norteamérica; por este motivo, esta entrega es también la primera con una localización al español y a otras lenguas, derivada directamente de la localización al inglés, una de las cuestiones principales de la crítica hacia este videojuego.

Durante su lanzamiento, rompió récords de ventas y consiguió llevar el género de videojuego de rol (RPG, por sus siglas en inglés) a una Europa que lo desconocía casi por completo. Con 14 millones de copias vendidas hasta el año 2022, se convirtió en la entrega más conocida de toda la franquicia y en un motivo por el que continuar lanzando las siguientes entregas en el resto del mundo junto a sus localizaciones.

¹ Todo el contenido de este epígrafe se ha extraído de las fuentes siguientes:
https://www.hd.square-enix.com/eng/ir/library/pdf/ar_2022en.pdf
<https://www.imdb.com/title/tt0208155/>
<https://www.imdb.com/title/tt0208155/releaseinfo>

El argumento de este videojuego tiene lugar en un mundo de ciencia ficción industrializado, donde una compañía de energía conocida como Shinra obtiene su combustible directamente de la energía vital del planeta, llamada *mako*, y utiliza su poder tecnológico para gobernar el mundo. El protagonista principal, Cloud Strife, es un antiguo miembro del cuerpo militar de Shinra que se une a un grupo de rebeldes denominado «AVALANCHA» para detener las actividades destructivas del planeta. A lo largo de la historia, descubren que Sefirot, otro antiguo miembro del cuerpo militar que fue sometido a experimentos, ha perdido la cordura por completo y tiene la intención de destruir el planeta como venganza por todo lo que sufrió en su momento. El grupo protagonista decide adentrarse en un viaje para detener a Sefirot y salvar el planeta.

Los personajes principales son los siguientes:

- Cloud Strife, el protagonista, un chico muy frío y reservado que se vuelve más empático a medida que se relaciona con el resto de personajes.
- Tifa Lockhart, la amiga de la infancia de Cloud, mujer luchadora que siempre apoya a Cloud en los momentos más difíciles.
- Aeris Gainsborough, vendedora de flores amable con un pasado misterioso e importante para salvar el mundo; por este motivo, Sefirot acabará con su vida a mitad de la trama.
- Barret Wallace, el líder de «AVALANCHA», áspero y franco, detesta a Shinra por haber destruido su pueblo natal y le entusiasma ayudar al planeta.
- Red XIII, miembro de una especie de felinos que es capaz de comunicarse.
- Cait Sith, gato robot que lee la fortuna controlado a distancia por un alto cargo de Shinra.
- Cid Highwind, hombre mayor y malhablado que se une a los protagonistas cerca del final para ayudarles a viajar con su nave voladora.
- Sefirot, el antagonista principal. Se trata de un hombre calculador y poderoso que una vez fue soldado al igual que el protagonista.

A lo largo de la historia, se tratan diversos temas como el ecologismo, el impacto de la industrialización en el planeta, al que se le concede especial énfasis, y la necesidad de proteger el medioambiente de esta explotación; otro aspecto relevante es la identidad: muchos personajes luchan contra su propia identidad como es el caso de Cloud, que tiene dificultad para entender su pasado y quién es en realidad. También se trata la corrupción; el videojuego muestra cómo el poder lleva a la corrupción que conduce a Shinra a aprovecharse de los recursos del planeta y a Sefirot a destruir el mundo. Por otro lado, se abordan cuestiones como la pérdida: varios personajes pierden a sus seres queridos y deben afrontar el pesar. También se lidia con asuntos más delicados como la vida, pues la corriente vital del planeta representa el ciclo de la vida y la muerte. En definitiva, el videojuego aborda la rebelión representando a un grupo que se subleva contra una compañía poderosa y opresiva y deja clara la importancia de hacer frente a las injusticias y luchar por el bien.

3.2. METODOLOGÍA

Resulta necesario aclarar que, en este género de videojuegos, la mayor parte del texto aparece en forma de diálogos, descripciones y narraciones dentro de recuadros en pantalla. Debido a que se incluye contenido opcional ajeno a la trama principal que el jugador puede decidir ver, nos hemos limitado a recopilar los fragmentos del texto que todos los jugadores verán de forma obligatoria. Los fragmentos de texto seleccionados para el análisis abarcan diferentes partes de la trama, aproximadamente 10 horas de las 20 de duración promedio que un jugador suele tomar para acabar el videojuego, y todos se han extraído de tres copias originales lanzadas en 1997 en japonés, inglés y español respectivamente.

Para ello, se ha utilizado *Makou Reactor*, un *software* dedicado a la extracción de archivos para este título. El objetivo de este trabajo no es ofrecer un análisis exhaustivo de todo el contenido textual del videojuego, sino de aquellos casos más destacados de errores de traducción para poder valorar la calidad de la localización. Para llevar a cabo el análisis, utilizaremos la siguiente clasificación de errores que hemos elaborado atendiendo a las características tan especiales de la fuente:

1. PLANO ORTOTIPOGRÁFICO: faltas de ortografía y otros errores de ortotipográficos.
2. PLANO MORFOSINTÁCTICO: calcos morfosintácticos
3. PLANO LÉXICO-SEMÁNTICO:
 - errores terminológicos
 - calcos léxicos
 - referencias culturales mal traducidas
 - contrasentidos
 - traducción literal
 - ampliación injustificada
 - omisión
4. PLANO SEMIÓTICO: errores de variable (cf. 2.1.3.3)

Además, cada caso analizado se presentará en una ficha en el anexo, a excepción de las faltas de ortografía y ortotipografía y los errores de estilo, puesto que el número de casos era tan alto que los hemos contabilizado aparte y no en fichas. El modelo de ficha contiene las siguientes secciones: número, contexto donde aparece el error de traducción en la pantalla, tipo de caso, descripción del contexto, el fragmento del TO japonés, junto a una traducción literal explicativa; el fragmento de texto de la localización al inglés, el fragmento de texto de la localización al español, y una propuesta de mejora para la localización al español.

3.3. ANÁLISIS DEL CORPUS

En este apartado, por cuestiones de espacio, procederemos a comentar solo algunos de los ejemplos más llamativos de cada plano:

3.3.1. Plano ortotipográfico

En cuanto a las faltas de ortotipografía, los fragmentos analizados presentan una cantidad elevada (cf. 3.4). La mayor parte de estas faltas incluyen el uso excesivo de puntos suspensivos al comienzo de las oraciones cuando lo recomendable sería emplear corchetes. Además, muchos otros fragmentos, en calco claro del inglés, carecen de signos de interrogación y exclamación de apertura, lo que no deja claro el comienzo de las preguntas y exclamaciones en muchos casos, creando anfibologías.

De igual forma, algunos fragmentos resultan confusos debido a la omisión de puntos finales y comas que llegan a conectar oraciones accidentalmente. Asimismo, algunas palabras al inicio de las oraciones están escritas con minúscula inicial. En general, mucha puntuación no está colocada adecuadamente, ya sea por dejar demasiado espacio o no añadirlo.

Por su parte, las faltas de ortografía incluyen principalmente la escritura errónea de palabras y la ausencia de tildes o su mala colocación, lo que afecta negativamente a la comprensión del texto en múltiples ocasiones. En casos como *ahé*, *allé*, *quizé* o *ocasiín* es posible deducir que, durante el desarrollo, algún error relacionado con la inserción de caracteres acentuados causara estas faltas de ortografía, ya que el traductor no es el encargado de introducir estos caracteres en la codificación del videojuego para que aparezcan correctamente, por lo que estaría fuera de su alcance.

Igualmente, otro caso que llama la atención es el uso de corchetes y colores para indicar las opciones de los menús. Se trata de una convención propia del japonés que han heredado las traducciones a otras culturas en las que simplemente el color debería ser suficiente para destacar estas partes del texto.

3.3.2. Plano morfosintáctico

Número de ficha	15
Contexto	Jesse coloca un explosivo y pide que todos se alejen de la explosión.
Caso	Calco morfosintáctico
Japonés	ジェシー 「出来た！下がって」。 (Lit. <i>¡Listo! Retroceded.</i>)
Inglés	<i>Jesse: OK! Now everyone get back.</i>
Español	<i>Jesse: ¡De acuerdo! Ahora todos a volver.</i>
Propuesta	«Jesse: ¡De acuerdo! Retroceded todos ».

Ahora todos a volver es un calco directo de la estructura del inglés. Una estructura más natural en español sería *ahora volved todos*, aunque una traducción más similar a la versión original como *retroceded todos* es otra opción factible.

Número de ficha	67
Contexto	Cloud, que está bajo el control de Sefirot, advierte a todos los presentes que no podrán controlar lo que está por ocurrir.
Caso	Calco morfosintáctico
Japonés	クラウド ここはあんたたちの手には負えない。 (Lit. Esta situación se os irá de las manos.)
Inglés	<i>Cloud: This place is going to get rough.</i>
Español	<i>Cloud: Este lugar se va a poner difícil.</i>
Propuesta	«Cloud: La situación va a complicarse».

En este caso la traducción al inglés utiliza una estructura del tipo *sujeto + verbo + adjetivo* que la traducción al español calca y resulta en una estructura poco propia del español que suean a español de traducción. Para evitar esto, una alternativa más adecuada sería recurrir a la transposición categorial e incluir el sentido del adjetivo en el verbo, por ejemplo, con *complicarse*.

3.3.3. Plano léxico-semántico

Número de ficha	45
Contexto	Los protagonistas huyen de Midgar y descansan en una posada de un pueblo cercano.
Caso	Error terminológico
Japonés	クラウドさまですね。お連れさまが2階でお待ちです。(Lit. <i>Es usted Cloud, ¿no? Sus compañeros le esperan en el segundo piso.</i>)
Inglés	<i>Mr. Cloud? Your party is waiting for you on the 2nd floor.</i>
Español	¿Sr. Cloud? Su fiesta le espera en el piso 2.
Propuesta	«¿Sr. Cloud? Su grupo le espera en el segundo piso».

En los videojuegos de rol, el término *party* se utiliza comúnmente en inglés para referirse al grupo de personajes controlados por el jugador. En español, el término *grupo* o *equipo* se emplea para describir esta misma idea y no, literalmente, *fiesta* como en este caso.

Número de ficha	90
Contexto	Estadística referente a los puntos de salud de un personaje que puede observarse en los diferentes menús.
Caso	Error terminológico
Japonés	<i>HP (Hit Points)</i>
Inglés	<i>HP</i>
Español	<i>PG (Puntos de golpe)</i>
Propuesta	«PS»

Puntos de golpe puede considerarse un calco del inglés. Al igual que en el caso anterior, el español tiene su propia terminología, por ejemplo, *PS (Puntos de Salud)* o *PV (Puntos de Vida)*.

Número de ficha	80
Contexto	Cloud se plantea lo que ocurrirá si no logran vencer a Sefirot.
Caso	Calco léxico
Japonés	クラウド 俺たちがセフィロスを倒せない.....それは.....俺たちが死ぬということだ。メテオで死んでしまう人たちより何日か先に、だ。(Lit. <i>Si no derrotamos a Sefirot... entonces... significa que moriremos. Será antes que el día en el que todos mueran a causa de Meteorito.</i>)
Inglés	Cloud: <i>If we can't beat Sephiroth... It's as good as death for us. We'll just go a few days sooner than the rest who'll die from Meteor.</i>
Español	Cloud: <i>Si no vencemos a Sefirot... Nos es tan bueno como la muerte. Moriremos unos días antes que el resto de los que mueran a causa de Meteorito.</i>
Propuesta	«Cloud: Si no vencemos a Sefirot... Será tan malo como la muerte. Moriremos unos días antes que el resto de los que mueran a causa de Meteorito».

Aunque en este caso es ligeramente posible comprender el sentido original, *to be as good as* es una expresión que se ha calcado en español cuando existen mejores opciones como la expresión *ser tan malo como*.

Número de ficha	79
Contexto	Hojo revela que él es el padre de Sefirot.
Caso	Calco léxico
Japonés	宝条 セフィロスのやつ私が父親だと知ったらどう思うかな。あいつは私のことを見下していたからな。 (Lit. <i>¿Qué pensará Sefirot cuando sepa que yo soy su padre? Siempre menospreciándome.</i>)
Inglés	<i>Hojo: What will Sephiroth think when he finds out I'm his father? Always looking down on me like that.</i>
Español	<i>Hojo: ¿Qué pensará Sefirot cuando descubra que soy su padre? Siempre mirándome desde arriba de esa manera.</i>
Propuesta	«Hojo: ¿Qué pensará Sefirot cuando descubra que soy su padre? Siempre mirándome por encima del hombro de esa manera».

En este caso también se puede llegar a comprender el sentido original a pesar del calco de la expresión *to look down on*, pero sería preferible utilizar alternativas propias del español como *menospreciar* o *mirar por encima del hombro*.

Número de ficha	87
Contexto	El nombre de una de las armas del videojuego.
Caso	Referencia cultural mal traducida
Japonés	天の叢雲 (Lit. <i>Ame no Murakumo, nubes del paraíso.</i>)
Inglés	<i>Heaven's Cloud</i>
Español	<i>Nubecielo</i>
Propuesta	«Murakumo»

Aquí encontramos un ejemplo de transcreación que, por desgracia, no es aceptable en este contexto. *Ame no Murakumo* o, simplemente, *Murakumo* es como se conoce a la catana que forma parte de los tres tesoros nacionales de Japón. Se trata de una referencia cultural de gran relevancia en la cultura japonesa que va mucho más allá de su significado literal. Por este motivo, intentar adaptar su nombre resultaría en una contradicción con lo que puede observar el jugador.

Número de ficha	98
Contexto	El nombre de uno de los seres que los personajes pueden invocar.
Caso	Referencia cultural mal traducida
Japonés	テュポーン (Lit. Tifón)
Inglés	<i>Typhoon</i>
Español	<i>Typhoon</i>
Propuesta	Tifón

En esta otra referencia cultural, el error es la adaptación del nombre a la ortografía española. Este nombre pertenece a la criatura de la mitología griega *Typhôn*, que se escribe *Tifón* en español y *Typhoon* en inglés.

Número de ficha	41
Contexto	El presidente de Shinra explica que los reactores no se necesitarán si encuentran la tierra fértil que solo conocen los Ancianos.
Caso	Contrasentido
Japonés	プレジデント神羅 そのとおり。そこでは金喰い虫の魔晄炉など必要ないのだ。(Lit. <i>En efecto. Por eso no necesitamos un reactor costoso como ese.</i>)
Inglés	<i>President Shinra: Exactly. That is why our money sucking Mako Reactor is necessary.</i>
Español	<i>Presidente Shinra: Precisamente. Por eso saqueamos el dinero. El reactor de Mako es necesario.</i>
Propuesta	«Presidente Shinra: Precisamente. Por eso no es necesario un reactor de Mako tan costoso ».

Como se explicó anteriormente, el límite de espacio para escribir el texto puede generar confusión y afectar negativamente el sentido de una traducción. En este caso, la traducción al español se ve afectada por un salto de línea entre *sucking* y *Mako* por lo que confunde la primera parte de la oración como una independiente y el sentido original se pierde.

Número de ficha	23
Contexto	Tifa le explica a Cloud por qué Barret y él suelen discutir.
Caso	Contrasentido
Japonés	ティファ バレットはあんな人だしクラウドは子供のころからケンカばかりしてたしね。(Lit. <i>Barret es ese tipo de persona y tú, Cloud, te has peleado desde que eras un niño.</i>)
Inglés	<i>Tifa: He's always pushing people around, and you've always been in fights ever since you were little.</i>
Español	<i>Tifa: Siempre está metiéndose con los que le rodean y siempre habéis tenido peleas desde que erais pequeños.</i>
Propuesta	«Tifa: Él siempre está metiéndose con los que le rodean y tú siempre has tenido peleas desde que eras pequeño ».

En este caso la ambigüedad del pronombre *you* da lugar a un error que no se ajusta adecuadamente al contexto en el que se utiliza, ya que se refiere a un único personaje y no a varios como parece desprenderse del TM. Lo que ocasiona esta ambigüedad es la omisión en la traducción al inglés de los nombres de los personajes a los que se hace referencia en la versión original, un desliz que se mantiene en la traducción al español.

Número de ficha	26
Contexto	Antes de irse, el presidente de Shinra acorrala a los protagonistas con un robot de combate llamado <i>Airbuster</i> .
Caso	Traducción literal
Japonés	プレジデント神羅 我が社の兵器開発部が試作した機動兵『エアバスター』だ。(Lit. <i>Este es 'Airbuster', un soldado autómatas desarrollado por el Departamento de Desarrollo de Armas de mi empresa</i>)
Inglés	<i>President Shinra: Meet 'Airbuster', a techno-soldier. Our Weapon Development Department created him.</i>
Español	<i>Presidente Shinra: Mira a 'Rompe-aire', el soldado del tecno. Fue creado por nuestro departamento de Desarrollo de armas.</i>
Propuesta	«Presidente Shinra: Os presento a Airbuster, un soldado autómatas . Fue creado por nuestro Departamento de Desarrollo de Armas».

En este caso nos encontramos con un nombre propio y una descripción que se han traducido literalmente: *Airbuster* es un nombre que debe mantenerse igual en todas las traducciones, *rompe-aire* ni siquiera es una definición correcta del robot, y la descripción hace referencia a que se trata de un robot con funciones de soldado, sin relación alguna con el género de música tecno.

Número de ficha	74
Contexto	Barret elogia la fuerza de Tifa ante las adversidades.
Caso	Traducción literal
Japonés	バレット しかし、おまえにゃ負けたよ。たいした女だぜ、まったく。(Lit. <i>Pero perdí contra tí. Eres una mujer impresionante, de verdad.</i>)
Inglés	<i>Barret: But I can't win against you. You're some kinda lady.</i>
Español	<i>Barret: Pero, no te puedo vencer. Eres una especie de mujer.</i>
Propuesta	«Barret: Pero no te puedo vencer. Eres una mujer realmente impresionante. ».

La traducción al español de este caso traduce *kinda (kind of) lady* literalmente cuando se trata de una expresión con el sentido de *mujer impresionante*. No solo es literal, sino que el tono de la traducción también puede resultar ofensivo.

Número de ficha	6
Contexto	Wedge se separa del grupo para proteger la ruta de escape.
Caso	Ampliación injustificada
Japonés	ウェッジ 俺は脱出口を確保しておくっす！(Lit. <i>¡Voy a asegurar la ruta de escape!</i>)
Inglés	<i>Wedge: I'll secure the escape passage. Concentrate on the mission, Cloud.</i>
Español	<i>Wedge: Aseguraré la ruta de escape. Concéntrate en la misión, Cloud.</i>
Propuesta	«Wedge: Aseguraré la ruta de escape.».

Las traducciones al inglés y español de este caso incluyen una ampliación que resulta redundante en este contexto y no tiene un motivo justificable, puesto que el personaje, Cloud, ya está concentrado en la misión.

Número de ficha	73
Contexto	Los protagonistas logran encontrar a Cloud, que está en coma, y Tifa decide quedarse a su lado.
Caso	Ampliación injustificada
Japonés	あら、こんにちわ。彼女、いつも彼につきっきりよ。よっぽど大切な人なのね。(Lit. <i>Ah, hola. Ella siempre está a su lado. Debe ser alguien muy especial.</i>)
Inglés	<i>Oh, hello. She always stays right by his side. She must really love him.</i>
Español	<i>Anda, hola. Siempre está al lado de su marido. Le debe querer mucho.</i>
Propuesta	« <i>Anda, hola. Siempre está a su lado. Le debe querer mucho.</i> ».

En este caso, la traducción al español añade información que no se da en la versión original y es errónea, además. El personaje no es su marido ni se explica nada similar en otras partes de la trama. El error posiblemente se produjo por desconocer a qué personajes se refiere el contexto.

Número de ficha	29
Contexto	Aeris le explica a Cloud por qué hay flores en el lugar donde se encuentran.
Caso	Omisión
Japonés	ミッドガルって草や花、あまり育たないでしょ？でも、ここだけ花、さくの。(Lit. <i>En Midgar no crecen ni hierba ni flores, ¿no? Pero aquí sí crecen las flores.</i>)
Inglés	<i>They say you can't grow grass and flowers in Midgar. But for some reason, the flowers have no trouble blooming here.</i>
Español	<i>Dicen que en Midgar no crecen ni la hierba ni las flores, pero por algún motivo, las flores sí.</i>
Propuesta	« <i>Dicen que en Midgar no crecen ni la hierba ni las flores, pero por algún motivo, las flores sí crecen aquí.</i> ».

La traducción al español omite la preposición *here*, por lo que la oración acaba por negar lo que afirma la primera, ya que la preposición es el elemento principal que indica la excepción. El límite de caracteres puede haber llevado al traductor a resumir la afirmación en un simple *sí*.

Número de ficha	43
Contexto	Barret repasa lo que han aprendido sobre el origen de Aeris y los Ancianos.
Caso	Omisión
Japonés	バレット エアリスは古代種で古代種の本名の呼び名はセトラ。(Lit. <i>Aeris es una Anciana y el nombre verdadero de los Ancianos es Cetra.</i>)
Inglés	<i>Barret: Aeris is an Ancient and the real name of the Ancients is Cetra.</i>
Español	<i>Barret: Aeris es una Anciana y su nombre verdadero es Cetra.</i>
Propuesta	«Barret: Aeris es una Anciana y Cetra es el nombre verdadero de los Ancianos».

En este otro caso la omisión de *of the Ancients* conduce a un sentido erróneo. Es posible que el traductor realmente intentase utilizar el determinante *su* para referirse a estos debido a la falta de espacio.

3.3.4. Plano semiótico

Número de ficha	66
Contexto	En esta sección, el jugador debe controlar a Cloud sobre una tabla de nieve. Este es el tutorial que aparece.
Caso	Error de variable
Japonés	{SQUARE}ボタン ブレーキ {CROSS}ボタン ジャンプ (Lit. <i>Botón {SQUARE} Frenar</i> <i>Botón {CROSS} Saltar</i>)
Inglés	{SQUARE} button Brake {CROSS} button Jump
Español	{SQUARE} botón Frenar {CROSS} botón Saltar
Propuesta	«Botón {SQUARE} Frenar Botón {CROSS} Saltar»

Este es el único error encontrado en relación con las variables dentro del texto. Como se puede observar, las variables se distinguen por aparecer entre llaves. Estas no son texto como tal, sino que tienen la función de indicar que, en esa posición, se debe colocar el icono de un botón específico que verá el jugador. Sin embargo, en la traducción al español, *botón* debería situarse detrás para leerse correctamente: *botón cuadrado*, *botón equis*, etc.

Por último, antes de acabar el análisis, es importante realizar un comentario final a propósito de la censura. Al comparar la versión original con las traducciones, se ha observado una gran cantidad de expresiones ofensivas que no solo son inexistentes en la versión original, sino que aparecen censuradas, en su mayoría, con una serie caracteres similares a la del siguiente ejemplo: *¿Quién es ese pedazo de ^%\$#&\$?*. Existe la posibilidad de que esta decisión forme parte de un intento por parte del equipo de localización de adaptar el texto a un público más occidental que, en aquella época, estuviese acostumbrado a ver este tipo de expresiones en los diálogos.

3.4. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

En total, recopilamos 200 casos, distribuidos de la siguiente manera:

Plano	Tipo de caso	N.º de casos	Porcentaje total
Plano ortotipográfico	Faltas de ortografía	12	6%
	Errores de comas	11	5,5%
	Errores de puntos suspensivos	23	11,5%
	Errores de mayúscula/minúscula	26	13%
	Otros	28	14%
Plano morfosintáctico	Calcos morfosintácticos	8	4%
Plano léxico-semántico	Errores terminológicos	11	5,5%
	Calcos léxicos	2	1%
	Referencias culturales mal traducidas	3	1,5%
	Contrasentidos	52	26%
	Traducciones literales	15	7,5%
	Ampliaciones injustificadas	2	1%
	Omisiones	6	3%
Plano semiótico	Error de variable	1	0,5%

Tabla 1. Datos de casos detectados en cada plano y por tipo de error

Dentro del plano ortotipográfico, los tipos de caso más comunes que se pueden observar son los errores de puntos suspensivos, los errores de mayúsculas/minúsculas y *otros*, que recoge el resto de casos como los signos de exclamación/interrogación y los puntos finales (38,5%). Uno de los motivos de este dato tan elevado puede ser la falta de habilidad del traductor para prestar atención a los detalles y seguir las convenciones ortotipográficas de la LM, algo que sería difícil de detectar si las herramientas de corrección estaban limitadas o no se utilizaron en absoluto. Asimismo, el propio medio también puede ser el causante, puesto que el traductor no se encarga de introducir los caracteres para la puntuación española en la codificación del *software*: pudo haber un error en el *software* a la hora de interpretar esta puntuación y simplemente se omitió al importar el TM. Esto último, sin embargo, no explicaría por qué hay fragmentos que no comienzan en minúscula o mayúscula, por lo que podemos entender que el TO que recibió el traductor no estaba bien dividido, o pudiera haberse dividido de forma indebida después de la entrega, separando así oraciones y puntuación que deberían estar juntas en un mismo fragmento. En cuanto a los casos menos frecuentes de este plano, los errores de coma y las faltas de ortografía (11,5%), es más probable que las palabras mal escritas sí sean simples deslices del traductor, debido a que ni siquiera superan los 5 casos, mientras que los errores relacionados con las comas y las tildes se deban al problema de codificación que se explicó anteriormente. De igual forma, parte de estos errores se puede atribuir a la traducción automática, que es propensa a mantener la puntuación tal y como aparece en el TO y centrarse solo en la traducción de palabras.

Dentro del plano morfosintáctico, los casos no son muy elevados (8%), pero siguen siendo más numerosos que otros tipos. Los calcos morfosintácticos difícilmente podrían ser un producto del medio, pues solo una persona o un traductor automático puede detectar y distinguir estructuras en un fragmento de texto; no existe forma de que el propio funcionamiento del *software* afecte a esto. Por lo tanto, podemos decir casi con total seguridad que se trata de errores ocasionados por un traductor con dificultades para diferenciar estructuras, o a la traducción automática.

Dentro del plano léxico-semántico, nos encontramos con el tipo de caso más común, los contrasentidos (26%). Fácilmente, es posible que estos errores los causara una persona encargada de traducir que no tuviera conocimientos para ello y, por consiguiente, que tuviera dificultades para comprender y expresar el sentido adecuado entre las dos lenguas. Sin embargo, el traductor también podría haber estado perfectamente capacitado y, simplemente, no tuvo a su disposición el material necesario para entender el contexto. Si el traductor no recibió ninguna forma de apoyo contextual y tuvo que trabajar solo con el TO, entonces la mayor parte de los contrasentidos podrían proceder de deducciones del sentido sin un contexto en el que fundamentarse.

En esta línea, los otros dos tipos de casos más comunes en este plano, los errores terminológicos y las traducciones literales (13%), pueden haberse cometido también, por un lado, por la falta de documentación relacionada con toda la terminología que puede encontrarse en el texto y, por otro lado, por la incapacidad de conocer el contexto. Si nos fijamos en varios de los casos de estos tipos recogidos en el análisis, podemos observar que muchas traducciones literales podrían haberse solucionado con solo poder mirar lo que ocurriría en pantalla, así que la mayoría de errores terminológicos no constituirían un problema con una ficha de terminología básica de videojuegos a mano. Dicho esto, el único otro tipo con una cifra significativa son las omisiones (3%), de las que el medio resulta ser el causante de forma bastante evidente, pues hemos comprobado que, en estos fragmentos, el límite de caracteres no permitiría escribir toda la traducción y, por lo tanto, el traductor no tendría otro remedio que recurrir a la omisión o al resumen.

El resto de tipos de casos en este plano es muy escaso (5%). En primer lugar, las tres únicas referencias culturales mal traducidas vuelven a indicar que el traductor no tuvo la documentación necesaria para poder enfrentarse a estas dificultades, aunque parece que realmente tenía el conocimiento suficiente, puesto que el resto de fragmentos con referencias están bien adaptados. En segundo lugar, los dos calcos léxicos que hemos encontrado pueden considerarse como simples deslices del traductor, pues no imposibilitan la comprensión del sentido original. Por último, las dos ampliaciones injustificadas parecen ser compensaciones que acabaron por expresar un falso sentido al no encajar con el contexto que el traductor seguramente desconocía.

Finalmente, en cuanto al campo semiótico, con un solo caso de error de variable, es el tipo menos frecuente (0,5%). El número de fragmentos que contienen variables en todo el videojuego es muy bajo, por lo que es lógico que este tipo sea el de menor frecuencia. Como ya se comentó en su ficha correspondiente, las variables se distinguen por estar entre llaves; esto nos conduce a dos motivos posibles: el traductor no reconoció las variables que indicaban dónde debían colocarse los iconos y las ignoró o se utilizó la traducción automática, que seguramente no estaba capacitada para trabajar con variables. La segunda opción es más probable, ya que el resto de fragmentos con variables están traducidos correctamente.

4. CONCLUSIONES

Tras el análisis de la localización de *Final Fantasy VII*, hemos podido llegar a conclusiones relativas a su grado de aceptabilidad tal como nos propusimos. Por un lado, hemos observado que existe una cantidad considerable de fragmentos que presentan errores, lo que confirma que, efectivamente, la localización era de una calidad baja cuando se lanzó el videojuego. Por otro lado, la presencia frecuente de otros fragmentos que sí están traducidos adecuadamente demuestra que la calidad iba a ser mucho mayor al menos durante el inicio del proceso de localización, pero el equipo de localización tuvo que recurrir a otros métodos a causa de algún tipo de restricción, probablemente económica o de medios materiales.

Según los resultados estadísticos de nuestro análisis, los errores más destacados se encuentran dentro del plano semántico (45,5%), con una mayoría significativa de contrasentidos (26%), y dentro del plano ortotipográfico (50%). Si tenemos en cuenta que el traductor ha demostrado ser perfectamente capaz de realizar traducciones adecuadas en el resto del texto analizado, la inmensa cantidad de contrasentidos, junto a otros casos comunes como los errores terminológicos y las traducciones literales, no pueden atribuirse probablemente a la competencia del traductor, sino a la falta de contexto y fuentes terminológicas para este, además de otras cuestiones como el límite de caracteres con el que tuvo que lidiar. Asimismo, resulta lógico que en este tipo de medio surjan errores de ortotipografía, pues el *software* puede tener dificultades para reconocer y situar la puntuación propia de otras lenguas. La traducción automática también podría quizá acarrear todos estos tipos de problemas, lo que la convierte en otro motivo más para

confirmar que el equipo de localización debería realizar una labor posterior de revisión y edición fuerte.

En definitiva, si bien hemos visto que los casos menos comunes sí que pueden ser descuidos del traductor, el número de estos errores no es tan significativo ni tendría el peso suficiente para afirmar que el trabajo del traductor ha afectado, de forma determinante, a la calidad de esta localización. Por lo tanto, podemos confirmar que la organización y el propio medio de este encargo de localización son los responsables de que el TM acabase por ser de baja calidad. Aun así, es difícil determinar en qué condiciones trabajaba el traductor o qué tipo de restricciones provocaron que el equipo de localización no le proporcionara el material necesario, por lo que sería de interés realizar futuras investigaciones en esta línea. Somos conscientes de que, en aquella época, los procesos de localización aún estaban evolucionando y que la empresa no tenía una gran experiencia con la localización de sus productos, así que podemos concluir que es muy probable que el propio desconocimiento del equipo y su falta de comunicación con el traductor fueran los principales desencadenantes de todos estos problemas. Además, a veces, por la presión del tiempo, ocurre que se termina asignando la traducción a más personas de menor competencia o se recurre a la traducción automática sin una buena revisión final; en estos casos, las restricciones de tiempo provocan decisiones empresariales apresuradas que perjudican todavía más el resultado final de la localización.

Finalmente, hemos de destacar que, tras detectarse en su momento la baja calidad de la localización de *Final Fantasy VII*, cuyas causas hemos estudiado y expuesto en este TFG, la propia Square creó una nueva división de localización interna para certificar que todos sus productos futuros recibieran una localización adecuada para el consumidor. Sin embargo, en el presente, continúan existiendo cientos de videojuegos cuya localización acaba en un estado similar al que hemos visto en esta obra. Es por esto por lo que queremos finalizar aclarando que nuestro análisis no pretende señalar ningún nombre comercial concreto, ni equipo o traductor alguno, sino que se tome conciencia de la relevancia y necesidad de lograr localizaciones de alta calidad en el mercado español, por lo que proponemos que se lleve a cabo más investigación centrada en analizar el campo de la localización de videojuegos en España, además de plantear mejoras para evitar que sigan apareciendo casos como el de nuestro análisis, con lo que ello conlleva.

5. BIBLIOGRAFÍA

Bernal Merino, Miguel Ángel. 2006. «On the Translation of Video Games». *The Journal of Specialised Translation* 6, 22-36. Documento de Internet consultado el 31 de octubre de 2022 en https://jostrans.org/issue06/art_bernal.pdf.

Bernal Merino, Miguel Ángel. 2015. *Translation and Localisation in Video Games: Making Entertainment Software Global*. Nueva York: Routledge.

Esselink, Bert. 2000. *Practical Guide to Localization*. Ámsterdam: John Benjamins.

Finegan, Pearse. 2007. «Games: quality, localization and the world market». *Multilingual* 17:8, 56-51. Documento de Internet consultado el 31 de octubre de 2022 en <https://multilingual.com/pdf-issues/2006-12.pdf>.

Jiang, Yuhang y Zheng, Lukun. 2020. *Deep learning for video game genre classification*. Western Kentucky University. Documento de Internet consultado el 15 de diciembre de 2022 en <https://arxiv.org/abs/2011.12143>.

Jiménez Crespo, Miguel Ángel. 2013. *Translation and Web Localization*. Nueva York: Routledge.

Leppihalme, Ritva. 1997. *Culture Bumps: An Empirical Approach to the Translation of Allusions*. Clevedon: Multilingual Matters.

Lommel, Arle. 2007. *The Globalization Industry Primer*. Romainmôtier: LISA. Documento de Internet consultado el 19 de noviembre de 2022 en <http://bitly.ws/wTcc>.

Loureiro Pernas, María. 2007. «Paseo por la localización de un videojuego». *Revista Tradumàtica* 5, 1-6. Documento de Internet consultado el 30 de octubre de 2022 en <https://raco.cat/index.php/Tradumatica/article/view/75762/96192>.

Mangiron, Carmen. 2012. *The Localisation of Japanese Video Games: Striking the Right Balance*. Universitat Autònoma de Barcelona. Documento de Internet consultado el 29 de octubre de 2022 en <http://bitly.ws/vYNP>.

Mangiron, Carmen y O'Hagan, Minako. 2006. «Game localisation: unleashing imagination with 'restricted' translation». *The Journal of Specialised Translation* 6, 10-21. Documento de Internet consultado el 29 de octubre de 2022 en https://jostrans.org/issue06/art_ohagan.pdf.

Mayoral Asensio, Roberto. 1999. «La traducción de las referencias culturales». *Sendebarr: Revista de la Facultat de Traducció e Interpretació* 10, 67-88. Documento de Internet consultado el 1 de enero de 2023 en https://www.ugr.es/~rasensio/docs/Referencias_culturales.pdf.

Molina Martínez, Lucía. 2001. *Análisis descriptivo de la traducción de los culturemas árabe-español*. Universitat Autònoma de Barcelona. Documento de Internet consultado el 27 de enero de 2023 en <http://hdl.handle.net/10803/5263>.

- Muñoz Sánchez, Pablo. 2017. *Localización de videojuegos*. Madrid: Síntesis.
- Newmark, Peter. 1988. *A Textbook of Translation*. Nueva York: Prentice Hall. Documento de Internet consultado el 9 de febrero de 2023 en <http://bitly.ws/zYt5>.
- Nida, Eugene. 1945. «Linguistics and Ethnology in Translation-Problems». *WORD* 1-2, 194-208. Documento de Internet consultado el 9 de febrero de 2023 en <https://doi.org/10.1080/00437956.1945.11659254>.
- O'Hagan, Minako y Mangiron, Carmen. 2013. *Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry*. Ámsterdam: John Benjamins.
- Pedersen, Jan. 2011. *Subtitling Norms for Television*. Ámsterdam: John Benjamins. Documento de Internet consultado el 1 de enero de 2023 en https://jvinfo.nu/LMEDIA/Advanced_Translation_on_Subtitling.pdf.
- Pérez Fernández, Lucila María. 2010. *La localización de videojuegos (inglés-español): aspectos técnicos, metodológicos y profesionales*. Universidad de Málaga. Documento de Internet consultado el 23 de octubre de 2022 en <http://bitly.ws/vIxd>
- Pym, Anthony. 2016. *Teorías contemporáneas de la traducción. Materiales para un curso universitario*. Tarragona: Intercultural Studies Group. Documento de Internet consultado el 7 de noviembre de 2022 en <http://bitly.ws/wnDy>.
- Scholand, Michael. 2002. «Localización de videojuegos». *Revista Tradumàtica* 1, 1-9. Documento de Internet consultado el 31 de octubre de 2022 en <https://raco.cat/index.php/Tradumatica/article/view/29121/28956>.
- Velázquez Rodríguez, Arturo. 2018. *El error de traducción en la localización de videojuegos. Estudio descriptivo y comparativo entre videojuegos indie y no indie*. Universidad de Valencia. Documento de Internet consultado el 7 de noviembre de 2022 en <http://bitly.ws/wo8p>.

Enlaces

- <https://www.localizedirect.com/posts/which-languages>
- <https://es.statista.com/estadisticas/601286>
- https://www.hd.square-enix.com/eng/ir/library/pdf/ar_2022en.pdf
- <https://www.imdb.com/title/tt0208155/>
- <https://www.imdb.com/title/tt0208155/releaseinfo>

6. ANEXO

Número de ficha	1
Contexto	El nombre de un lugar en la que se encuentra el jugador.
Caso	Omisión
Japonés	1番街駅ホーム (Lit. <i>Plataforma del sector 1</i>)
Inglés	<i>Platform</i>
Español	<i>Plataforma</i>
Propuesta	«Plataforma del sector 1»
Observaciones	Es posible que la omisión se deba a un límite de caracteres que para los recuadros que muestran el nombre de una zona.

Número de ficha	2
Contexto	El jugador consigue un objeto.
Caso	Calco morfosintáctico
Japonés	『ポーション』を手にいれた！。(Lit. <i>¡Has recogido una 'poción'</i>)
Inglés	<i>Received "Potion"!</i>
Español	<i>¡"Poción" recibida!</i>
Propuesta	«¡Has conseguido una "poción"!»
Observaciones	Este fragmento con este mismo caso se repite en la mayor parte de los momentos en los que el jugador encuentra un objeto

Número de ficha	3
Contexto	El jugador consigue un objeto.
Caso	Error terminológico
Japonés	『フェニックスの尾』を手にいれた！。(Lit. <i>¡Has recogido una 'cola de fénix'</i>)
Inglés	<i>Received "Phoenix Down"!</i>
Español	<i>¡"Plumaje Fénix" recibido!</i>
Propuesta	«¡Has conseguido una "cola de fénix"!»
Observaciones	La terminología es incorrecta en la traducción al español, el nombre oficial de este objeto en la saga es <i>cola de fénix</i> .

Número de ficha	4
Contexto	A Biggs le impresiona que Cloud, un exmiembro de SOLDADO, esté en AVALANCHA, un grupo que lucha en contra de Shinra.
Caso	Omisión
Japonés	ビッグス さすが、ソルジャー！でもよ、反神羅（しんら）グループ【アバランチ】にソルジャーが参加するなんてスゲエよな！（Lit. Como era de esperar, ¡eres un SOLDADO! Pero es increíble que un SOLDADO esté en un grupo anti-Shinra como AVALANCHA.)
Inglés	Biggs Wow! You used to be in SOLDIER all right! ...Not everyday ya find one in a group like AVALANCHE.
Español	Biggs: ¡Ey! ¡Tú eras uno de los miembros de SOLDADO, ¿no? ...No todos los días te encuentras con uno de ellos en un grupo como AVALANCHA.
Propuesta	«Biggs ¡Ey! ¡Tú eras uno de los miembros de SOLDADO, ¿no? ...No todos los días te encuentras con uno de ellos en un grupo anti-Shinra como AVALANCHA.»
Observaciones	En ambas traducciones se omite información sobre el objetivo del grupo, por lo que no le queda claro al jugador.

Número de ficha	5
Contexto	Biggs aún no conoce el nombre de Cloud, por lo que se lo pregunta.
Caso	Omisión
Japonés	ビッグス まだ名前聞いてなかったよな。教えてくれ。 (Lit. Todavía no he preguntado por tu nombre. Dímelo.)
Inglés	Biggs Didn't catch your name...
Español	Biggs No me enteré del nombre...
Propuesta	«No me enteré de tu nombre. Dímelo.»
Observaciones	En ambas traducciones se omite el imperativo, además, en español desaparece el determinante posesivo, por lo que no aclara a qué nombre se refiere.

Número de ficha	6
Contexto	Wedge se separa del grupo para proteger la ruta de escape.
Caso	Ampliación injustificada
Japonés	ウェッジ 俺は脱出口を確保しておくっす！(Lit. ¡Voy a asegurar la ruta de escape!)
Inglés	Wedge <i>I'll secure the escape passage. Concentrate on the mission, Cloud.</i>
Español	Wedge <i>Aseguraré la ruta de escape. Concéntrate en la misión, Cloud.</i>
Propuesta	«Wedge <i>Aseguraré la ruta de escape.</i> ».
Observaciones	La traducción al inglés incluye una ampliación, que deriva en la traducción al español, para la que el contexto no da un motivo justificable.

Número de ficha	7
Contexto	Barret le pregunta a Cloud si nunca ha estado en un reactor de <i>mako</i> .
Caso	Contrasentido
Japonés	バレットおい。おまえ魔晄炉（まこうろ）は初めてじゃないんだろ？。(Lit. ...Oye. ¿No es tu primera vez en un reactor de <i>mako</i> ?)
Inglés	Barret <i>Yo! This your first time in a reactor?</i>
Español	Barret <i>¡Tío! ¿Es la primera vez que te enfrentas con un reactor?</i>
Propuesta	«Barret <i>¡Tío! ¿Es la primera vez que estás en un reactor?»</i>
Observaciones	El uso de <i>enfrentarse con</i> no tiene sentido en este contexto, ya que la pregunta se refiere a la experiencia de haber estado en el reactor y este es un elemento inerte con el que uno no puede enfrentarse.

Número de ficha	8
Contexto	Barret explica qué es la energía <i>mako</i> .
Caso	Calco morfosintáctico
Japonés	バレット この星は魔晄（まこう）エネルギーに満ちている。住民はその魔晄エネルギーを使って日々生活している。(Lit. <i>Este planeta está lleno de energía mako. Los habitantes viven su día a día utilizando dicha energía.</i>)
Inglés	Barret <i>The planet's full of Mako energy. People here use it every day.</i>
Español	Barret <i>El planeta rebosa de energía Mako. La gente la utiliza diariamente aquí.</i>
Propuesta	«Barret <i>El planeta rebosa de energía Mako. La gente que vive aquí la utiliza diariamente.</i> ».
Observaciones	La traducción en español calca la preposición <i>here</i> en una posición de la oración que resulta poco natural.

Número de ficha	9
Contexto	Barret obliga a Cloud a ir junto a él.
Caso	Contrasentido
Japonés	バレット よし、ここからはオレといっしょに行動してもらおうぜ。(Lit. <i>Está bien, de ahora en adelante vendrás conmigo.</i>)
Inglés	<i>Barret</i> <i>That's it! You're comin' with me from now on.</i>
Español	<i>Barret</i> <i>¡Se acabó! De ahora en adelante venís conmigo.</i>
Propuesta	« <i>Barret</i> <i>¡Se acabó! De ahora en adelante vendrás conmigo.</i> ».
Observaciones	En este contexto, Barret solo se refiere a Cloud, por lo que la segunda persona del plural es un contrasentido.

Número de ficha	10
Contexto	Biggs se entristece por el sacrificio de otros compañeros.
Caso	Calco morfosintáctico
Japonés	ビッグス この暗号を入手するために何人の仲間が犠牲になったことか……。 (Lit. <i>Cuántos compañeros se habrán sacrificado para obtener esta clave...</i>)
Inglés	<i>Biggs</i> <i>Think how many of our people risked their lives, just for this code...</i>
Español	<i>Biggs</i> <i>Y pensar que cuantos de los nuestros arriesgaron sus vidas tan sólo por esta clave...</i>
Propuesta	« <i>Biggs</i> <i>A saber cuántos compañeros se habrán sacrificado para obtener esta clave...</i> »
Observaciones	Debido a un calco morfosintáctico de la traducción al inglés, la traducción al español expresa ironía, que es justo lo contrario a la tristeza que se quiere expresar en el fragmento original.

Número de ficha	11
Contexto	Cloud quiere terminar su trabajo antes de que el cuerpo de seguridad aparezca.
Caso	Contrasentido
Japonés	クラウド 俺が考えてるのは、さっさと仕事を終わらせたかったことだけだ。警備兵やガードロボットが来ないうちにな。 (Lit. <i>Lo único que pienso es que quiero terminar este trabajo rápidamente mientras no vengan los guardas de seguridad y los robots guardianes</i>)
Inglés	Cloud <i>The only thing I care about is finishin' this job before security and the Roboguards come.</i>
Español	Cloud <i>Lo único que me preocupa es terminar este trabajo antes de que seguridad y los guardianes de robot vengan.</i>
Propuesta	«Lo único que me preocupa es terminar este trabajo antes de que vengan los guardas y robots de seguridad».
Observaciones	<i>Roboguards</i> es una creación de la traducción al inglés que ha provocado una confusión al traducirse al español.

Número de ficha	12
Contexto	Jesse sufre un accidente y la pierna se le queda atascada entre escombros.
Caso	Calco morfosintáctico
Japonés	ジェシー うかつ！！ 足がはさまって……。 (Lit. <i>¡Qué descuido! La pierna está encajada...</i>)
Inglés	Jesse <i>My leg got stuck.</i>
Español	Jesse <i>Mi pierna quedó atrapada.</i>
Propuesta	«Jesse Se me atascó la pierna».
Observaciones	La traducción al español calca una estructura inglesa que resulta poco natural. Usar el determinante posesivo con una parte del cuerpo tampoco es propio del español.

Número de ficha	13
Contexto	Cloud acepta disgustado la proposición de Barret.
Caso	Contrasentido
Japonés	クラウド好きにしてくれ。 (Lit. <i>...Haz lo que te plazca.</i>)
Inglés	Cloud <i>Fine, be my guest.</i>
Español	Cloud <i>Bien, que te aproveche.</i>
Propuesta	«Está bien, como tú quieras».
Observaciones	La expresión <i>que te aproveche</i> no transmite el sentido original.

Número de ficha	14
Contexto	Este nombre aparece al interactuar con un punto de guardado en el videojuego.
Caso	Contrasentido
Japonés	【セーブポイント】 (Lit. <i>Punto de guardado</i>)
Inglés	<i>[Save Point]</i>
Español	<i>(Guardar Punto)</i>
Propuesta	«Punto de guardado»
Observaciones	La traducción al español trata al sustantivo <i>point</i> como objeto directo del verbo <i>save</i> , que, en realidad, es el modificador de <i>point</i> .

Número de ficha	15
Contexto	Jesse coloca un explosivo y pide que todos se alejen de la explosión.
Caso	Calco morfosintáctico
Japonés	ジェシー 「出来た！下がって」。 (Lit. <i>¡Listo! Retroceded.</i>)
Inglés	<i>Jesse</i> <i>OK! Now everyone get back.</i>
Español	<i>Jesse</i> <i>¡De acuerdo! Ahora todos a volver.</i>
Propuesta	«¡De acuerdo! Retroceded todos».
Observaciones	Aunque no imposibilita del todo la comprensión del sentido original, se trata de un calco de una estructura que no es natural en español, sobre todo por la expresión <i>a volver</i> .

Número de ficha	16
Contexto	Barret pide que el grupo se separe y se vuelva a reunir en cierto punto.
Caso	Contrasentido
Japonés	バレット ランデブー地点は8番街ステーション！各自単独行動、列車に乗りこむんだ！。 (Lit. <i>¡El punto de encuentro es en la estación del sector 8! ¡Que cada uno vaya solo y suba al tren!</i>)
Inglés	<i>Barret</i> <i>Rendezvous at Sector 8 station! Split up and get on the train!</i>
Español	<i>Barret</i> <i>¡Cita en la estación del sector 8! ¡Separaos y montad en el tren!</i>
Propuesta	«¡El punto de encuentro es en la estación del sector 8! ¡Separaos y montad en el tren!»
Observaciones	<i>Cita</i> es un equivalente demasiado formal para el contexto en el que ocurre este fragmento.

Número de ficha	17
Contexto	Este es un fragmento de un cartel colocado por AVALANCHA para concienciar a los ciudadanos.
Caso	Contrasentido
Japonés	神羅にだまされるな！魔晄エネルギーは永遠ではない！魔晄は星の命！いつか終わりがやってくる！（Lit. ¡Que Shinra no te engañe! ¡La energía mako no es infinita! ¡El mako es la vida del planeta ¡En algún momento se acabará!)
Inglés	<i>Don't be fooled by Shinra! Mako energy doesn't last forever! Mako is the planet's lifesource! The end is in sight!</i>
Español	<i>No te dejes marear por los Shinra ¡La energía de Mako no dura para siempre! ¡Mako es la fuente de vida del planeta! ¡El final está a la vista!</i>
Propuesta	«¡Que Shinra no te engañe! ¡La energía mako no dura para siempre! ¡El mako es la fuente de vida del planeta! ¡El final está a la vista!»
Observaciones	El verbo <i>marear</i> no expresa el sentido original, además, Shinra es el nombre de una empresa, por lo que la expresión <i>los Shinra</i> es incorrecta.

Número de ficha	18
Contexto	Cloud huye de un soldado que intenta detenerle.
Caso	Contrasentido
Japonés	兵士 おい！ そこの男！！。(Lit. ¡Eh! ¡El hombre de ahí!)
Inglés	<i>Soldier Hey! You there!!</i>
Español	<i>Soldado ¡Eh! ¡Vosotros!</i>
Propuesta	«¡Eh! ¡Tú!»
Observaciones	La ambigüedad del pronombre <i>you</i> resulta en un error que no encaja con el contexto, pues solo se refiere a una persona.

Número de ficha	19
Contexto	Un soldado pide al resto de su equipo que detenga a Cloud.
Caso	Contrasentido
Japonés	兵士 たわごとを.....よし捕らえろ！！。 (Lit. Suficiente cháchara... Está bien, ¡atrapadlo!)
Inglés	<i>Soldier Enough babbling..... Grab him!!</i>
Español	<i>Soldado Basta de murmurar..... ¡Agárralo!</i>
Propuesta	«Soldado Basta de murmurar... ¡Atrapadlo!»
Observaciones	La falta de contexto provoca un error en la persona del verbo, el sujeto es plural.

Número de ficha	20
Contexto	Descripción que se le da a un tren en el que Cloud escapa.
Caso	Contrasentido
Japonés	ミッドガル発最終列車 (Lit. <i>Último tren que sale en Midgar</i>)
Inglés	<i>Last Train from Midgar</i>
Español	<i>Último Tren a Midgar</i>
Propuesta	«Último tren del día»
Observaciones	El tren no viene ni va a Midgar, sino que se desplaza dentro de la ciudad, por lo que ambas traducciones contradicen el sentido original.

Número de ficha	21
Contexto	Biggs pregunta sobre Cloud.
Caso	Contrasentido
Japonés	ビッグス なあ、クラウドってさ... 最後まで、おれたち... アバランチのために戦ってくれるのか? (Lit. <i>Oye, ¿Cloud... luchará hasta el final por nosotros, AVALANCHA?</i>)
Inglés	<i>Biggs</i> <i>Say, do you think Cloud's..... Going to fight to the end for AVALANCHE!?</i>
Español	<i>Biggs</i> <i>Dime, crees que Cloud..... ¿Voy a luchar hasta el final por Avalancha?!</i>
Propuesta	«Biggs Dime, ¿crees que Cloud... va a luchar hasta el final por AVALANCHA?»
Observaciones	Este fragmento está dividido en dos recuadros, al comenzar el segundo con <i>going to fight</i> , hubo una confusión con el sujeto, que en este caso es Cloud.

Número de ficha	22
Contexto	Wedge se critica a sí mismo.
Caso	Contrasentido
Japonés	ウェッジ 俺、いままでずっと人生ワキ役って感じで生きてきたっすよ。(Lit. <i>Durante toda mi vida he sentido que soy un secundón.</i>)
Inglés	<i>Wedge</i> <i>All my life, I felt like nothin' but a sidekick.</i>
Español	<i>Wedge</i> <i>Toda mi vida he pensado que no había nada como un compañero.</i>
Propuesta	«Wedge Durante toda mi vida he pensado que solo soy un secundón».
Observaciones	El sentido que transmiten las expresiones <i>to feel like nothing but</i> y <i>sidekick</i> al traducirse al español no es el correcto.

Número de ficha	23
Contexto	Tifa le explica a Cloud por qué Barret y él suelen discutir.
Caso	Contrasentido
Japonés	ティファ バレットはあんな人だしクラウドは子供のころからケンカばかりしてたしね。(Lit. <i>Barret es ese tipo de persona y tú, Cloud, te has peleado desde que eras un niño.</i>)
Inglés	<i>Tifa</i> <i>He's always pushing people around, and you've always been in fights ever since you were little.</i>
Español	<i>Tifa</i> <i>Siempre está metiéndose con los que le rodean y siempre habéis tenido peleas desde que erais pequeños.</i>
Propuesta	«Tifa Él siempre está metiéndose con los que le rodean y tú siempre has tenido peleas desde que eras pequeño».
Observaciones	La ambigüedad del pronombre <i>you</i> resulta en un error que no encaja con el contexto, pues solo se refiere a una persona. La elipsis de los nombres empeora esta ambigüedad.

Número de ficha	24
Contexto	Barret reprende a Cloud.
Caso	Traducción Literal
Japonés	バレット 自分が元ソルジャーだからってえらそうに言うんじゃないやねえよ！。(Lit. <i>No digas que eres genial por haber estado en SOLDADO</i>)
Inglés	<i>Barret</i> <i>Don't go thinkin' you so bad jes cuz you was in SOLDIER.</i>
Español	<i>Barret</i> <i>No pienses que eres malo sólo porque estuviste en SOLDADO.</i>
Propuesta	«Barret No pienses que eres genial solo porque estuviste en SOLDADO».
Observaciones	Se contradice el sentido original al traducir literalmente <i>bad</i> desde la versión inglesa.

Número de ficha	25
Contexto	Los personajes se encuentran con el presidente de Shinra antes de que este se marche rápidamente.
Caso	Error terminológico
Japonés	プレジデント神羅 わしは多忙な身なのでな。もう、失礼させてもらうか。今日は、会食の予定があるもので。(Lit. <i>Soy alguien muy ocupado. Bueno, si me disculpan, hoy tengo una cena planeada.</i>)
Inglés	<i>President Shinra</i> <i>I'm a very busy man, so if you'll excuse me... I have a dinner I must attend.</i>
Español	<i>Presidente Shinra</i> <i>Soy un hombre sumamente ocupado, así pues si me disculpáis... hay una cena a la que debo atender.</i>
Propuesta	«Presidente Shinra Soy un hombre sumamente ocupado, así pues, si me disculpáis... hay una cena a la que debo asistir».
Observaciones	<i>Attend</i> es un falso amigo, su sentido es <i>asistir</i> o <i>comparecer</i> .

Número de ficha	26
Contexto	Antes de irse, el presidente de Shinra acorrala a los protagonistas con un robot de combate llamado 'Airbuster'.
Caso	Traducción Literal
Japonés	プレジデント神羅 我が社の兵器開発部が試作した機動兵『エアバスター』だ。(Lit. <i>Este es 'Airbuster', un soldado automática desarrollado por el Departamento de Desarrollo de Armas de mi empresa</i>)
Inglés	<i>President Shinra</i> <i>Meet 'Airbuster', a techno-soldier. Our Weapon Development Department created him.</i>
Español	<i>Presidente Shinra</i> <i>Mira a 'Rompe-aire', el soldado del tecno. Fue creado por nuestro departamento de Desarrollo de armas.</i>
Propuesta	«Presidente Shinra Os presento a 'Airbuster', un soldado automática. Fue creado por nuestro Departamento de Desarrollo de Armas».
Observaciones	<i>Airbuster</i> es un nombre que debe mantenerse igual en todas las traducciones, <i>rompe-aire</i> ni siquiera lo define correctamente, la descripción hace referencia a que se trata de un robot con funciones de soldado, sin relación alguna con el género de música tecno.

Número de ficha	27
Contexto	Cloud está a punto de caerse de un puente pero Barret y Tifa deben dejarlo y huir por su parte.
Caso	Contrasentido
Japonés	クラウド 自分の心配でもしてろ！俺はいいからティファを！ (Lit. ¡Preocupaos por vosotros mismos! Yo estoy bien, ¡así que cuida de Tifa!)
Inglés	Cloud You worry about yourselves! I'm all right, but take care of Tifa!
Español	Cloud ¡Ocupaos de vosotros mismos! Yo estoy bien, ¡pero cuidad de Tifa!
Propuesta	«Cloud ¡Ocupaos de vosotros mismos! Yo estoy bien, ¡pero cuida de Tifa!»
Observaciones	Cada verbo tiene un sujeto diferente, el sujeto del primero son ambos personajes, mientras que el segundo tiene a uno como sujeto y a otro como objeto. La traducción al español confunde los sujetos.

Número de ficha	28
Contexto	Cloud se despierta luego de una gran caída y se encuentra con Aeris por segunda vez.
Caso	Calco morfosintáctico
Japonés	あの時は.....ヒザすりむいただけですんだけど.....。 (Lit. <i>Aquella vez, solo te habías rasgado las rodillas...</i>)
Inglés	<i>Back then... You could get by with just skinned knees.....</i>
Español	<i>Entonces atrás..... Podrías pasar con las rodillas despellejadas.....</i>
Propuesta	« <i>Aquella vez... Pudiste apañártelas solo con las rodillas rasgadas...</i> »
Observaciones	Posiblemente al no tener en cuenta el contexto, se ha perdido una clara referencia a un momento anterior.

Número de ficha	29
Contexto	Aeris le explica a Cloud por qué hay flores en el lugar donde se encuentran.
Caso	Omisión
Japonés	ミッドガルって草や花、あまり育たないでしょ？でも、ここだけ花、さくの。(Lit. <i>En Midgar no crecen ni hierba ni flores, ¿no? Pero aquí sí crecen las flores.</i>)
Inglés	<i>They say you can't grow grass and flowers in Midgar. But for some reason, the flowers have no trouble blooming here.</i>
Español	<i>Dicen que en Midgar no crecen ni la hierba ni las flores, pero por algún motivo, las flores sí.</i>
Propuesta	«Dicen que en Midgar no crecen ni la hierba ni las flores, pero por algún motivo, las flores sí crecen aquí.»
Observaciones	La traducción al español omite <i>flowers have no trouble blooming here</i> , por lo que contradice justo lo dicho en la oración anterior.

Número de ficha	30
Contexto	Aeris le recuerda a Cloud que ya se habían visto antes.
Caso	Contrasentido
Japonésまた、会えたね。(Lit. ... <i>Otra vez nos encontramos.</i>)
Inglés	... <i>So, we meet up again.</i>
Español	... <i>Pues ya nos veremos.</i>
Propuesta	«...Así que nos volvemos a ver».
Observaciones	Por algún motivo, el tiempo original se ha interpretado como un futuro en la traducción al español.

Número de ficha	31
Contexto	Reno, un miembro de los Turcos (agentes secretos de Shinra), acorrala a Cloud y Aeris con su equipo.
Caso	Traducción Literal
Japonés	レノさん！やっちまいますか？(Lit. ¡ <i>Reno! ¿Lo matamos?</i>)
Inglés	<i>Reno! Want him taken out?</i>
Español	¡ <i>Reno! ¿Lo quieres fuera?</i>
Propuesta	«¡ <i>Reno! ¿Quieres que lo matemos?</i> »
Observaciones	La versión española es una traducción literal de la expresión <i>take out</i> que contradice el sentido original.

Número de ficha	32
Contexto	Cloud, junto a Aeris, escapa de Reno, que conoce que Aeris es la última de la raza de los Antiguos.
Caso	Contrasentido
Japonés	レノ 古代種が逃げるぞ！撃て、撃て！バあ、撃つな！ (Lit. ¡ <i>La Anciana se escapa! ¡Disparad, disparad! ¡Que disparéis!</i>)
Inglés	<i>Reno</i> <i>The Ancient is getting away! Attack! Attack! Attack!</i>
Español	<i>Reno</i> ¡ <i>Los Ancianos se escapan! ¡Atacad, atacad, atacad!</i>
Propuesta	«¡ <i>La Anciana se escapa! ¡Atacad, atacad, atacad!</i> »
Observaciones	La traducción al español confunde el número del sujeto, quizás debido a la ambigüedad del artículo <i>the</i> , sin embargo, el verbo <i>is</i> debería despejar este tipo de dudas.

Número de ficha	33
Contexto	Tifa advierte que el pilar que sostiene uno de los sectores de la ciudad va a caer.
Caso	Calco morfosintáctico
Japonés	ティファ ここは危険です！みんな早く柱からはなれて！ (Lit. ¡Este lugar es peligroso! ¡Que todos se alejen rápido del pilar!)
Inglés	Tifa <i>It's dangerous here! Everyone get away from the pillar, quickly!</i>
Español	Tifa ¡Aquí es peligroso! ¡Todo el mundo fuera del pilar, ¡rápido!
Propuesta	«Tifa ¡Este sitio es peligroso! ¡Todo el mundo fuera del pilar, ¡rápido!»
Observaciones	La estructura escogida no es natural en español porque la preposición <i>aquí</i> no se utiliza en este tipo de contexto, sino más bien <i>este lugar</i> .

Número de ficha	34
Contexto	Tifa pregunta a Barret si cree que las acciones de AVALANCHA llevaron a la destrucción mortal que causó la caída de la placa.
Caso	Contrasentido
Japonés	ティファ 私たちのせい？アバランチがいたから？関係ない人たちまで。(Lit. ¿Nuestra culpa? ¿Afectó a gente inocente porque estaba AVALANCHA?)
Inglés	Tifa <i>...are you saying it's our fault? Because AVALANCHE was here? Innocent people lost their lives because of us?</i>
Español	Tifa <i>...¿estás diciendo que es nuestra culpa? ¿Por qué AVALANCHA estaba aquí? ¿Gente inocente perdió la vida debido a nosotros?</i>
Propuesta	«¿Estás diciendo que es nuestra culpa? ¿Porque AVALANCHA estaba aquí? ¿Gente inocente perdió la vida debido a nosotros?»
Observaciones	Este contrasentido puede proceder de una confusión entre <i>because</i> and <i>why</i> o, simplemente, el traductor no conocía la distinción entre <i>porque</i> y <i>por qué</i> .

Número de ficha	35
Contexto	Cloud se siente molesto cuando Barret suelta una carcajada de la nada.
Caso	Traducción Literal
Japonés	クラウド なんだよ、気持ち悪いな。(Lit. ¿Qué dices? Me desagradas.)
Inglés	Cloud <i>Knock it off. You're giving me the creeps.</i>
Español	Cloud <i>Hazlo caer. Me estás poniendo la piel de gallina.</i>
Propuesta	«Basta. Me estás poniendo la piel de gallina.»
Observaciones	<i>Knock off</i> tiene el sentido de <i>parar</i> en este fragmento, la traducción al español es literal.

Número de ficha	36
Contexto	Mientras los protagonistas suben por unas escaleras casi interminables de la sede de Shinra, Tifa anima a Barret, que está furioso por tener que subir tantos escalones.
Caso	Traducción Literal
Japonés	ティファ ホラ、バレット しっかりしなさい! (Lit. <i>Venga, Barret. ¡Cálmate!</i>)
Inglés	<i>Tifa</i> <i>C'mon, Barret. Pull it together!</i>
Español	<i>Tifa</i> <i>Venga, Barret. ¡Júntalos!</i>
Propuesta	«Venga, Barret. ¡Contrólate!»
Observaciones	<i>Pull it together</i> es una expresión que significa <i>calmarse, tranquilizarse o controlarse</i> . La traducción al español es literal.

Número de ficha	37
Contexto	Un empleado de Shinra calcula los daños causados por la destrucción de uno de los sectores de la ciudad.
Caso	Contrasentido
Japonés	すでに稼働していた工場部分と現在までの投資額を考えると我が社の損害は 100億ギル はくだらないかと.....。(Lit. <i>Si tenemos en cuenta las fábricas que ya estaban activas y lo invertido hasta hoy, los daños de nuestra empresa alcanzan los diez mil millones de guiles...</i>)
Inglés	<i>Considering those factories we already set up and all the investments, the damage is estimated at approximately 10 Billion gil...</i>
Español	<i>Considerando que las fábricas ya se hallaban terminadas y el total de las inversiones, se calcula que el daño asciende aproximadamente a 10 billones de gil...</i>
Propuesta	«Considerando las fábricas que ya estaban terminadas y el total de las inversiones, se calcula que el daño asciende aproximadamente a 10 mil millones de guiles...»
Observaciones	El <i>billion</i> anglosajón no equivale al billón español, sino a mil millones. En japonés 億 representa los cien millones, por lo que 100 億 equivale a 10 mil millones.

Número de ficha	38
Contexto	Los protagonistas interrumpen al científico Hojo, que tiene atrapados a Aeris y Red XIII.
Caso	Contrasentido
Japonés	宝条部外者だな。(Lit. ... <i>Sois personas ajenas.</i>)
Inglés	<i>Hojo</i> <i>Outsiders...</i>
Español	<i>Hojo</i> <i>Marginados...</i>
Propuesta	«Hojo Intrusos...»
Observaciones	El sentido de <i>outsiders</i> no se ha traducido correctamente, en este contexto, se refiere a personas que no deberían estar en un lugar.

Número de ficha	39
Contexto	Después de liberar a Red XIII, este se ofrece a luchar junto a los protagonistas contra uno de los experimentos de Hojo.
Caso	Contrasentido
Japonés	あいつは少々手強い。私の力を貸してやる。 (Lit. <i>Es bastante fuerte.</i>)
Inglés	<i>He's rather strong. I'll help you all out.</i>
Español	<i>Es bastante sólido. Os ayudaré.</i>
Propuesta	«Es bastante sólido. Os ayudaré.»
Observaciones	Se trata de un simple contrasentido causado por una mala comprensión del adjetivo <i>strong</i> en este contexto.

Número de ficha	40
Contexto	Red XIII responde después de que Barret pregunte qué clase de criatura es.
Caso	Contrasentido
Japonés	レッド XIII 興味深い問いだ。しかし、その問いは答え難いな。私は見てのとおり、 こういう存在だ」。(Lit. <i>Es una pregunta muy interesante. Pero es difícil de responder. Lo que soy es lo que ves.</i>)
Inglés	<i>Red XIII</i> <i>An informed question. But difficult to answer. I am what you see.</i>
Español	<i>Red XIII</i> <i>Una pregunta justificada. Pero, difícil de contestar. Yo soy lo que puedes ver.</i>
Propuesta	Red XIII Una pregunta interesante. Pero difícil de contestar. Yo soy lo que puedes ver.»
Observaciones	El sentido original hace referencia al interés del que es digna la pregunta.

Número de ficha	41
Contexto	El presidente de Shinra explica que los reactores no se necesitarán si encuentran la tierra fértil que solo conocen los Ancianos.
Caso	Contrasentido
Japonés	プレジデント神羅 そのとおり。そこでは金喰い虫の魔晄炉など必要ないのだ。(Lit. <i>En efecto. Por eso no necesitamos un reactor costoso como ese.</i>)
Inglés	<i>President Shinra</i> <i>Exactly. That is why our money sucking Mako Reactor is necessary.</i>
Español	<i>Presidente Shinra</i> <i>Precisamente. Por eso saqueamos el dinero. El reactor de Mako es necesario.</i>
Propuesta	«Presidente Shinra Precisamente. Por eso no es necesario un reactor de Mako tan costoso».
Observaciones	Debido a que hay un salto de línea a mediados de este fragmento, la traducción al español confunde la primera parte de la oración como una oración independiente.

Número de ficha	42
Contexto	El presidente de Shinra explica que los reactores no serán necesarios si encuentran la tierra fértil que solo conocen los Ancianos.
Caso	Contrasentido
Japonés	プレジデント神羅 そのとおり。そこでは金喰い虫の魔晄炉など必要ないのだ。(Lit. <i>En efecto. Por eso no necesitamos un reactor costoso como ese.</i>)
Inglés	<i>President Shinra</i> <i>Exactly. That is why our money sucking Mako Reactor is necessary.</i>
Español	<i>Presidente Shinra</i> <i>Precisamente. Por eso saqueamos el dinero. El reactor de Mako es necesario.</i>
Propuesta	«Presidente Shinra Precisamente. Por eso no es necesario un reactor de Mako tan costoso».
Observaciones	El sentido original está invertido en ambas traducciones.

Número de ficha	43
Contexto	Barret repasa lo que han aprendido sobre el origen de Aeris y los Ancianos.
Caso	Omisión.
Japonés	バレット エアリスは古代種で古代種の本当の呼び名はセトラ。 (Lit. <i>Aeris es una Anciana y el nombre verdadero de los Ancianos es Cetra.</i>)
Inglés	<i>Barret</i> <i>Aeris is an Ancient and the real name of the Ancients is Cetra.</i>
Español	<i>Barret</i> <i>Aeris es una Anciana y su nombre verdadero es Cetra.</i>
Propuesta	«Barret Aeris es una Anciana y Cetra es el nombre verdadero de los Ancianos».
Observaciones	En la traducción al español se omite <i>of the Ancients</i> .

Número de ficha	44
Contexto	Aeris expone lo que conoce sobre la raza de los Cetra.
Caso	Contrasentido
Japonés	エアリス セトラの民、星より生まれ、星と語り、星を開く。 (Lit. <i>Los Cetra nacieron del planeta, hablan con el planeta y abren el planeta.</i>)
Inglés	<i>Aeris</i> <i>The Cetra were born from the Planet, speak with the Planet, and unlock the Planet.</i>
Español	<i>Aeris</i> <i>Los Cetra nacieron del Planeta. Habla con el Planeta y averigüalo.</i>
Propuesta	«Aeris Los Cetra nacieron del planeta, hablan con éste y desbloquean su poder».
Observaciones	Además de contradecir el sentido original, la traducción al español interpreta erróneamente los verbos como un imperativo.

Número de ficha	45
Contexto	Los protagonistas huyen de Midgar y descansan en una posada de un pueblo cercano.
Caso	Error terminológico
Japonés	クラウドさまですね。お連れさまが2階でお待ちです。(Lit. <i>Es usted Cloud, ¿no? Sus compañeros le esperan en el segundo piso.</i>)
Inglés	<i>Mr. Cloud?</i> <i>Your party is waiting for you on the 2nd floor.</i>
Español	¿Sr. Cloud? Su fiesta le espera en el piso 2.
Propuesta	«¿Sr. Cloud? Su grupo le espera en el segundo piso».
Observaciones	El término <i>party</i> se utiliza en este género de videojuegos para referirse al grupo de personajes que controla el jugador. En español se suele utilizar <i>grupo</i> .

Número de ficha	46
Contexto	En un recuerdo del pasado como miembros de SOLDADO, Sefirot considera que Cloud tiene una actitud infantil.
Caso	Contrasentido
Japonés	セフィロス子供か、おまえは。(Lit. <i>¿Acaso eres un niño?</i>)
Inglés	<i>Sephiroth</i> <i>...just like a kid.</i>
Español	<i>Sefirot</i> <i>...míralo, como si fuera una niña.</i>
Propuesta	«Sefirot ...míralo, como si fuera una niña».
Observaciones	La traducción al español confunde el género de <i>kid</i> posiblemente por falta de contexto.

Número de ficha	47
Contexto	Barret recuerda haber visto una criatura horrible en el edificio Shinra relacionada con Sefirot.
Caso	Contrasentido
Japonés	バレット ジェノバ.....覚えてるぞ！神羅ビルにいた首ナシのバケモノだな！（Lit. ¡Recuerdo a Jénova! ¡Es el monstruo sin cabeza que estaba en el edificio de Shinra!）
Inglés	Barret I remember Jenova. That's that damn headless spook livin' in the Shinra building.
Español	Barret Recuerdo a Jénova. Es esa agente secreto sin cabeza que vive en el edificio de los Shinra.
Propuesta	«Barret Recuerdo a Jénova. Es ese maldito monstruo sin cabeza que estaba en el edificio de Shinra.»
Observaciones	<i>Spook</i> puede significar <i>espía</i> , motivo por el que seguramente se haya traducido como <i>agente secreto</i> ; no obstante, en este contexto se refiere a una criatura espantosa.

Número de ficha	48
Contexto	Durante su viaje, los protagonistas se encuentran con una chica que enseña trucos a un delfín.
Caso	Traducción Literal
Japonés	すごいでしょ！このホイッスルを吹くとイルカさんがジャンプしてくれるの。（Lit. ¡Es genial! Cuando toco este silbato, el Sr. Delfín salta hacia mí.）
Inglés	Pretty cool , huh? When I blow this whistle, Mr. Dolphin jumps for me.
Español	Qué frío , ¿eh? Cuando silbo así, el Sr. Delfín salta hacia mí.
Propuesta	«Qué guay, ¿eh? Cuando silbo así, el Sr. Delfín salta hacia mí.»
Observaciones	El adjetivo <i>cool</i> puede entenderse literalmente como <i>frío</i> , pero en este contexto es una expresión con el sentido de <i>guay</i> o <i>genial</i> .

Número de ficha	49
Contexto	La chica del delfín se ahoga y su abuelo le pide a Cloud que realice una reanimación cardiopulmonar.
Caso	Contrasentido
Japonés	若いの、人工呼吸じゃ！！（Lit. ¡Joven, CPR! ）
Inglés	Young man, CPR, now!
Español	¡ Muchacho, ahora eres un CPR!
Propuesta	«¡Muchacho, RCP, ahora!»
Observaciones	Aparte de expresar un sentido incorrecto, las siglas <i>CR'</i> (<i>cardiopulmonary resuscitation</i>) no se tradujeron a su equivalente español <i>RCP</i> (reanimación cardiopulmonar).

Número de ficha	50
Contexto	Barret explica que su ciudad natal quedó enterrada después la explosión de un reactor.
Caso	Contrasentido
Japonés	バレット このあたりにオレの故郷があった。今はもうない。砂の下に埋もれちまったらしい。.....たった4年で。 (Lit. <i>Mi ciudad natal estaba por aquí. Ya no está. He oído que quedó enterrada... en sólo cuatro años.</i>)
Inglés	<i>Barret</i> <i>My hometown used to be around here. It ain't here no more. Heard it got buried... in just 4 years.</i>
Español	<i>Barret</i> <i>Mi ciudad natal estaba por aquí. Ya no está aquí. He oído que la enterró... en sólo cuatro años.</i>
Propuesta	«Barret Mi ciudad natal estaba por aquí. Ya no está. He oído que quedó enterrada... en sólo cuatro años».
Observaciones	La traducción al español confunde el sujeto, ya que nadie enterró la ciudad, sino que quedó enterrada.

Número de ficha	51
Contexto	Cait Sith aparece y le lee el futuro a los protagonistas. El significado de su predicción le genera dudas, por lo que se une al grupo.
Caso	Traducción Literal
Japonés	ケット・シー 占い屋ケット・シーとしてはこんな占い不本意なんです。(Lit. <i>Como Cait Sith, el vidente, esta predicción me genera dudas.</i>)
Inglés	<i>Cait Sith</i> <i>As a fortune teller, I can't help but think about this.</i>
Español	<i>Cait Sith</i> <i>Como lector de buenaventura, no puedo hacer otra cosa más que pensar en esto.</i>
Propuesta	«Cait Sith Como vidente, no puedo hacer otra cosa más que pensar en esto».
Observaciones	La traducción al español de <i>fortune teller</i> es demasiado literal.

Número de ficha	52
Contexto	Barret propone un descanso al resto del grupo.
Caso	Traducción Literal
Japonés	バレット ちょうどいい。オレたちもここらで小休止といこうぜ」。 (Lit. Justo a tiempo . <i>Vayamos a descansar por aquí.</i>)
Inglés	Barret Good timin'! . <i>Let's take a breather.</i>
Español	Barret Buen cronometraje. <i>Vamos a descansar.</i>
Propuesta	«Barret Justo a tiempo. Vamos a descansar».
Observaciones	<i>Good timing</i> es una expresión que puede entenderse como <i>justo a tiempo</i> o <i>a buena hora</i> . La traducción al español es literal y contradice el sentido.

Número de ficha	53
Contexto	Los protagonistas acuden a Bugenhagen, un sabio que tiene conocimientos sobre la corriente vital del planeta.
Caso	Contrasentido
Japonés	ブーゲンハーゲン 人間は.....いつか死ぬ。死んだらどうなる？ (Lit. Los humanos mueren en algún momento . <i>¿Qué ocurre cuando mueren?</i>)
Inglés	Bugenhagen Eventually... <i>all humans die. What happens to them after they die?</i>
Español	Bugenhagen Al fin y al cabo, <i>...todos los humanos mueren. ¿Qué ocurre con ellos después de la muerte?</i>
Propuesta	«Bugenhagen Con el tiempo... todos los humanos mueren. ¿Qué ocurre con ellos después de la muerte?»
Observaciones	El sentido de <i>al fin y al cabo</i> no es el más acertado, pues <i>eventually</i> se refiere al paso del tiempo más que a una conclusión.

Número de ficha	54
Contexto	El grupo llega a Nibelheim, una ciudad que no parece haberse quemado, al contrario de lo que decían los rumores.
Caso	Contrasentido
Japonés	レッド XIII ここがニブルヘイム？燃えて全滅って聞いてたけど。 (Lit. ¿Es esto Nibelheim? He oído que se quemó por completo.)
Inglés	<i>Red XIII</i> <i>This is Nibelheim? I heard it burnt down.</i>
Español	<i>Red XIII</i> <i>¿Esto es Nibelheim? Yo la quemé.</i>
Propuesta	«Red XIII ¿Esto es Nibelheim? He oído que se quemó por completo.»
Observaciones	El sentido se contradice en la traducción al español, posiblemente por omitir el verbo <i>heard</i> o confundirlo con <i>had</i> .

Número de ficha	55
Contexto	Los protagonistas conocen a Cid dentro de un cohete abandonado.
Caso	Contrasentido
Japonés	シド ところがあのノロマのシエラのせいで打ち上げはおじゃん。それがケチのつきはじめよ。(Lit. <i>Pero por culpa de esa estúpida de Shera, el lanzamiento fracasó. Por eso se volvieron tacaños.</i>)
Inglés	<i>Cid</i> <i>But, because of that dumb-ass Shera, the launch got messed up. That's why they became so anal!</i>
Español	<i>Cid</i> <i>Pero debido a esa estúpida de Shera, el lanzamiento se malogró. ¡Por eso se volvieron tan banales!</i>
Propuesta	«Cid Pero debido a esa estúpida de Shera, el lanzamiento se malogró. ¡Por eso se volvieron tan tacaños!»
Observaciones	Es posible que la traducción al español acabase de dicha forma por confundir <i>anal</i> , que en este contexto significa <i>quisquilloso</i> , con <i>banal</i> .

Número de ficha	56
Contexto	Cid está siempre de mal humor porque su mujer acabó con su sueño de viajar al espacio.
Caso	Contrasentido
Japonés	シド あ〜っ！ハラが立ってきた。(Lit. ¡Argh! ¡Estoy harto!)
Inglés	<i>Cid</i> <i>Arggggggh! DAMN, I'm pissed!</i>
Español	<i>Cid</i> <i>¡Arggggggh! ¡MALDICIÓN, estoy borracho!</i>
Propuesta	«Cid ¡Arggggggh! ¡Maldición, estoy cabreado!»
Observaciones	<i>Pissed</i> puede significar <i>borracho</i> , pero no en este contexto, ya que el personaje no bebe alcohol en ningún momento.

Número de ficha	57
Contexto	Rufus, el nuevo presidente de Shinra, reprocha a Cid por su enfado hacia la empresa.
Caso	Traducción Literal
Japonés	ルーファウス おやおや..... いままで、君が空を飛べたのは神羅カンパニーのおかげだ。それを忘れないでくれたまえ。 (Lit. <i>Vaya, vaya... Hasta ahora pudiste volar por el cielo gracias a Shinra. No lo olvides.</i>)
Inglés	<i>Rufus</i> <i>Oh my... You seem to forget it was because of Shinra, Inc. that you were able to fly in the first place.</i>
Español	<i>Rufus</i> <i>Oh mi... Pareces olvidar que gracias a Shinra S.A., pudiste volar al principio.</i>
Propuesta	«Rufus Vaya... Pareces olvidar que gracias a Shinra S.A., pudiste volar al principio».
Observaciones	<i>Oh my</i> es una expresión con el mismo sentido que <i>vaya</i> o <i>cielos</i> . Es posible que la traducción literal se deba a que el posesivo aparenta referirse a algún sustantivo omitido.

Número de ficha	58
Contexto	Los protagonistas se encuentran con el Tseng, el líder de los Turcos, que está herido en el suelo después de que Sefirot lo engañase.
Caso	Contrasentido
Japonés	ツオン くっ……やられたな。(Lit. Uj... <i>Me han engañado.</i>)
Inglés	<i>Tseng</i> <i>Uh... I've been had.</i>
Español	<i>Tseng</i> <i>Eh... Me has conocido.</i>
Propuesta	«Tseng Uj... Me han engañado.»
Observaciones	<i>Me has conocido</i> no se acerca de ninguna forma al sentido original, es posible que el traductor ignorase la expresión e intentase escribir algo distinto basándose en el contexto.

Número de ficha	59
Contexto	Cloud, que se encuentra con el resto de su grupo en un templo de los Ancianos, averigua que Sefirot también está dentro del templo y decide acabar con él de una vez por todas.
Caso	Traducción Literal
Japonés	クラウド あいつが何を考えようところで終わりだ俺が倒す! (Lit. <i>No importa lo que piense, se acaba aquí. ¡Le derrotaré!</i>)
Inglés	<i>Cloud</i> <i>No matter what he thinks, it's going to end here. I'm taking him out.</i>
Español	<i>Cloud</i> <i>Da igual lo que piense, va a acabar aquí. ¡Le voy a hacer salir!</i>
Propuesta	«Cloud Da igual lo que piense, va a acabar aquí. ¡Le venceré!»
Observaciones	La versión española es una traducción literal de la expresión <i>take out</i> que contradice el sentido original.

Número de ficha	60
Contexto	Sefirot aparece ante Cloud después de que este le llame.
Caso	Contrasentido
Japonés	セフィロス つめたいな。私はいつでもおまえのそばにいる。 (Lit. <i>Eres frío. Siempre estoy a tu lado.</i>)
Inglés	<i>Sephiroth</i> <i>So cold. I am always by your side.</i>
Español	<i>Sefirot</i> <i>Tan fría. Yo siempre estoy a tu lado.</i>
Propuesta	«Sefirot Tan frío. Yo siempre estoy a tu lado».
Observaciones	El adjetivo hace referencia a Cloud, por lo que el género no concuerda en la traducción al español.

Número de ficha	61
Contexto	Sefirot considera que el templo de los Ancianos es una fuente de sabiduría.
Caso	Traducción Literal
Japonés	セフィロス 知の宝庫..... (Lit. <i>Un tesoro de sabiduría...</i>)
Inglés	<i>Sephiroth</i> <i>A treasure house of knowledge...</i>
Español	<i>Sefirot</i> <i>La casa del tesoro de la sabiduría...</i>
Propuesta	«Sefirot Un tesoro de sabiduría...»
Observaciones	La traducción al español es literal. La expresión <i>treasure house</i> simplemente puede dejarse como ‘tesoro’ al igual que la versión original.

Número de ficha	62
Contexto	Para conseguir el tesoro que necesitan los protagonistas, Cait Sith decide sacrificarse y dejar que la trampa del templo lo aplaste.
Caso	Contrasentido
Japonés	ケット・シー この作りモンの身体。星の未来のために使わせてもらいましょ。(Lit. <i>Mi cuerpo artificial. Déjame usarlo por el futuro del planeta.</i>)
Inglés	<i>Cait Sith</i> <i>You can use my stuffed body for the future of the Planet.</i>
Español	<i>Cait Sith</i> <i>Puedes usar mi cuerpo embalsamado para el futuro del Planeta.</i>
Propuesta	«Cait Sith Puedes usar mi cuerpo de peluche por el futuro del Planeta».
Observaciones	<i>Embalsamado</i> no es el sentido correcto de <i>stuffed</i> en este contexto. <i>Cuerpo de peluche</i> o <i>artificial</i> serían opciones correctas.

Número de ficha	63
Contexto	Barret intenta convencer a Cloud de que no puede rendirse a mitad de camino.
Caso	Contrasentido
Japonés	バレット でもよ、クラウド。オレたちが乗っちゃまったこの列車はよ、途中下車はナシだぜ。(Lit. <i>Pero, Cloud, este tren al que nos hemos subido no tiene paradas intermedias.</i>)
Inglés	<i>Barret</i> <i>But you gotta understand that there ain't no gettin' offa this train we're on, till we get to the end of the line.</i>
Español	<i>Barret</i> <i>Lo que tienes que entender es que no puedes bajarte del tren continuamos, hasta que lleguemos a la última parada.</i>
Propuesta	«Barret Lo que tienes que entender es que no puedes bajarte del tren en el que estamos hasta que lleguemos a la última parada.»
Observaciones	<i>We're on</i> se traduce de forma aislada en la versión española por algún motivo.

Número de ficha	64
Contexto	Aeris muere a manos de Sefirot y Cloud se lamenta.
Caso	Contrasentido
Japonés	クラウド エアリスがいなくなってしまう。エアリスは、もうしゃべらないもう.....笑わない.....泣かない.....怒らない.....。(Lit. <i>Aeris ha fallecido. Aeris ya no hablará... ni reirá... ni llorará... ni se enfadará...</i>)
Inglés	<i>Cloud</i> <i>Aeris is gone. Aeris will no longer talk, no longer laugh, cry... or get angry...</i>
Español	<i>Cloud</i> <i>Aeris se ha ido. Aeris, se acabará el hablar, se acabará el reír, el llorar...</i>
Propuesta	«Cloud Aeris se ha ido. Aeris ya no hablará, ni reirá, ni llorará, ni se enfadará...»
Observaciones	La traducción al español desconecta al sujeto del verbo.

Número de ficha	65
Contexto	Después de perder a Aeris, Cloud finalmente está decidido a derrotar a Sefirot sin importar lo que ocurra.
Caso	Contrasentido
Japonés	クラウド 5年前、俺の故郷を焼き払いたった今エアリスを殺し。そしてこの星を破壊しようとしている。セフィロスを.....俺は許さない。(Lit. <i>Hace cinco años, redujo mi ciudad natal a cenizas, ha matado a Aeris, y ahora intenta destruir el planeta. No perdonaré a... Sefirot.</i>)
Inglés	<i>Cloud</i> <i>He destroyed my hometown five years ago, killed Aeris, and is now trying to destroy the Planet. I'll never forgive... Sephiroth.</i>
Español	<i>Cloud</i> <i>Él destruyó mi ciudad natal hace cinco años, maté a Aeris, y ahora intenta destruir el planeta. Nunca perdonaré a... Sefirot.</i>
Propuesta	«Cloud Él destruyó mi ciudad natal hace cinco años, mató a Aeris, y ahora intenta destruir el planeta. Nunca perdonaré a... Sefirot».
Observaciones	El sujeto es incorrecto en la traducción al español.

Número de ficha	66
Contexto	En esta sección, el jugador debe controlar a Cloud sobre una tabla de nieve. Este es el tutorial que aparece.
Caso	Error de variable
Japonés	{SQUARE}ボタン ブレーキ {CROSS}ボタン ジャンプ (Lit. <i>Botón X Frenar</i> <i>Botón X Saltar</i>)
Inglés	{SQUARE} button Brake {CROSS} button Jump
Español	{SQUARE} botón Frenar {CROSS} botón Saltar
Propuesta	«Botón {SQUARE} Frenar Botón {CROSS} Saltar»
Observaciones	Las variables aparecen entre llaves. Estas indican el icono de un botón específico. En la traducción al español, <i>botón</i> debería estar situado detrás de las variables para leerse correctamente: <i>botón cuadrado, botón equis, ...</i>

Número de ficha	67
Contexto	Cloud, que está bajo el control de Sefirot, advierte a todos los presentes que no podrán controlar lo que está por ocurrir.
Caso	Calco morfosintáctico
Japonés	クラウド ここはあんたたちの手には負えない。(Lit. Esta situación se os va de las manos.)
Inglés	<i>Cloud</i> <i>This place is going to get rough.</i>
Español	<i>Cloud</i> <i>Este lugar se va a poner difícil.</i>
Propuesta	«Cloud No podréis controlar la situación».
Observaciones	La traducción al español es un calco del inglés que no resulta natural ni expresa completamente el sentido original.

Número de ficha	68
Contexto	Cloud descubre que Hojo experimentó con él al igual que con Sefirot.
Caso	Contrasentido
Japonés	クラウド 宝条博士.....俺、ナンバー、ありません。俺、 失敗作だから 博士がナンバーをくれませんでした。 (Lit. <i>Profesor Hojo... No tengo número. No me diste un número porque era un experimento fallido.</i>)
Inglés	<i>Cloud</i> <i>Professor Hojo... I don't have a number. You didn't give me one because you said I was a failed experiment.</i>
Español	<i>Cloud</i> <i>Profesor Hojo... No tengo número. No me diste uno porque dijiste que no había fallado el experimento.</i>
Propuesta	«Cloud Profesor Hojo... No tengo número. No me diste uno porque dijiste que era un experimento fallido».
Observaciones	Este contrasentido parece haberse cometido por interpretar ‘fail’ como un verbo y no un adjetivo, aunque el motivo por el que pasa a ser una oración negativa no está claro.

Número de ficha	69
Contexto	Los protagonistas utilizarán la nave voladora de Cid para viajar.
Caso	Traducción Literal
Japonés	ケット・シー とにかく飛空艇ハイウインドはみなさんのモンですわ。(Lit. <i>De todos modos, la nave voladora Highwind es nuestra.</i>)
Inglés	<i>Cait Sith</i> <i>In any case, the Airship, Highwind, is now yours.</i>
Español	<i>Caith Sith</i> <i>En cualquier caso, la nave aérea Viento Fuerte ahora es tuya.</i>
Propuesta	«Caith Sith En cualquier caso, la nave aérea, Highwind, ahora es nuestra».
Observaciones	El nombre de la nave procede del apellido de su dueño, Cid Highwind, la traducción literal no es aceptable.

Número de ficha	70
Contexto	Los protagonistas utilizarán la nave voladora de Cid para viajar.
Caso	Contrasentido
Japonés	ケット・シー とにかく飛空艇ハイウインドはみなさんのモンですわ。(Lit. <i>De todos modos, la nave voladora Highwind es nuestra.</i>)
Inglés	<i>Cait Sith</i> <i>In any case, the Airship, Highwind, is now yours.</i>
Español	<i>Caith Sith</i> <i>En cualquier caso, la nave aérea Viento Fuerte ahora es tuya.</i>
Propuesta	«Caith Sith En cualquier caso, la nave aérea, Highwind, ahora es nuestra ».
Observaciones	La nave no se le entrega a nadie, sino que Cid permite a todo el grupo utilizarla.

Número de ficha	71
Contexto	Los protagonistas se plantean si pueden salvar al Planeta ahora que Cloud está en paradero desconocido.
Caso	Contrasentido
Japonés	レッド XIII クラウドがいないとダメかい？オイラたちだけじゃ星を救えないのかな？(Lit. ¿Crees que es imposible sin Cloud? ¿Que no podemos salvar el planeta nosotros solos?)
Inglés	Red XIII Do you think we aren't strong enough without Cloud? Do you think we can't save the Planet alone?
Español	Red XIII ¿Sugieres que estamos preparados, Cloud? ¿Quieres decir que nosotros solos no podemos salvar el planeta?
Propuesta	«Red XIII ¿Sugieres que no somos lo suficientemente fuertes sin Cloud? ¿Quieres decir que nosotros solos no podemos salvar el planeta?»
Observaciones	La traducción al español trata el nombre como un vocativo e invierte el sentido original.

Número de ficha	72
Contexto	Tifa se siente impotente ante Meteorito, el hechizo que ha lanzado Sefirot, y Arma, una criatura que protege el planeta.
Caso	Contrasentido
Japonés	ティファ メテオがせまってきてウェポンが暴れていて..... (Lit. Meteorito se acerca y Weapon está desenfrenada.)
Inglés	Tifa Meteor is coming, and Weapon is <i>on the rampage</i> ...
Español	Tifa Meteorito está llegando, y Arma está <i>en la rampa</i> ...
Propuesta	«Tifa Meteorito está llegando y Arma está desenfrenada...»
Observaciones	La traducción al español confunde <i>rampage</i> con <i>ramp</i> . Meteorito y Arma son nombres propios, por lo que no necesitan artículo.

Número de ficha	73
Contexto	Los protagonistas logran encontrar a Cloud, que está en coma, y Tifa decide quedarse a su lado.
Caso	Ampliación injustificada
Japonés	あら、こんにちわ。彼女、いつも彼につきっきりよ。よっぽど大切な人なのね。(Lit. <i>Ah, hola. Ella siempre está a su lado. Debe ser alguien muy especial.</i>)
Inglés	<i>Oh, hello. She always stays right by his side. She must really love him.</i>
Español	<i>Anda, hola. Siempre está al lado de su marido. Le debe querer mucho.</i>
Propuesta	«Anda, hola. Siempre está a su lado. Le debe querer mucho».
Observaciones	Cloud no es el marido de ningún personaje.

Número de ficha	74
Contexto	Barret elogia la fuerza de Tifa ante las adversidades.
Caso	Traducción Literal
Japonés	バレット しかし、おまえにゃ負けたよ。たいした女だぜ、まったく。(Lit. <i>Pero perdí contra tí. Eres una mujer impresionante, de verdad.</i>)
Inglés	<i>Barret But I can't win against you. You're some kinda lady.</i>
Español	<i>Barret Pero, no te puedo vencer. Eres una especie de mujer.</i>
Propuesta	«Barret Pero no te puedo vencer. Eres una mujer realmente impresionante».
Observaciones	La traducción al español traduce <i>kinda (kind of) lady</i> literalmente cuando se trata de una expresión con el sentido de <i>mujer impresionante</i> .

Número de ficha	75
Contexto	Cloud descubre que nunca fue miembro de SOLDADO y que sus recuerdos están fundidos con los de otra persona.
Caso	Traducción Literal
Japonés	クラウド さらに自分で見たことをまぜあわせて幻想の自分を創り出した...そしてその自分を演じ続けていたんだ。(Lit. Además, creé una ilusión de mí mismo mezclada con lo que yo mismo vi... y continué actuando como ese otro yo.)
Inglés	Cloud <i>I created an illusion of myself made up of what I had seen in my life... and I continued to play the charade as if it were true.</i>
Español	Cloud <i>Creé una ilusión de mí mismo, formada por lo que había visto en mi vida... y continué representando la comedia como si fuera verdad.</i>
Propuesta	«Cloud Creé una ilusión de mí mismo, formada por lo que había visto en mi vida... y continué con la farsa como si fuera verdad».
Observaciones	<i>To play the charade</i> se ha traducido literalmente cuando en este contexto <i>charade</i> tiene el sentido de <i>engaño, farsa</i> .

Número de ficha	76
Contexto	El movimiento del Highwind marea a Cloud.
Caso	Contrasentido
Japonés	クラウド ...乗り物には弱いんだ。すぐに気分が悪くなる。(Lit. ... Los vehículos me debilitan. Me siento mal inmediatamente.)
Inglés	Cloud <i>...I hate moving vehicles. I always get sick.</i>
Español	Cloud <i>...Odio mover vehículos. Siempre me mareo.</i>
Propuesta	«Cloud ...Odio los vehículos. Siempre me mareo».
Observaciones	La traducción al español interpreta <i>moving</i> como un verbo que tiene a <i>vehicles</i> como objeto. En este caso <i>moving</i> funciona como adjetivo.

Número de ficha	77
Contexto	Shinra pretende atacar a Arma, la criatura gigante que se acerca poco a poco a Midgar, y esta puede sentir las intención de Shinra.
Caso	Contrasentido
Japonés	クラウド いや、何かを.....感じてるんだ。...そう、殺気を感じてい。(Lit. <i>No, siente... algo. ...Ajá, siente la sed de sangre.</i>)
Inglés	Cloud <i>No, it's... feeling something. ...Yeah, it senses murder.</i>
Español	Cloud <i>No, está... notando algo. Sí, presiente el asesinato.</i>
Propuesta	«Cloud No, está... notando algo. Sí, presiente la sed de sangre.»
Observaciones	Ambas traducciones contradicen el sentido original. Lo que se presiente es la intención de asesinar, no el asesinato en sí.

Número de ficha	78
Contexto	Reeve, el empleado de Shinra que controla a Cait Sith, intenta detener el intento de Hojo de disparar el cañón de Midgar contra Meteorito sin tener en cuenta las consecuencias.
Caso	Contrasentido
Japonés	リーブ やめろ宝条！キャノン、いや、それどころかミッドガル自体があぶないんだ！(Lit. <i>Hojo, ¡para! ¡El cañón, no, la propia Midgar está en peligro!</i>)
Inglés	Reeve <i>Hojo, stop! The cannon, no, Midgar itself is in danger!</i>
Español	Reeve <i>Hojo, ¡detente! ¡El cañón y no Midgar está en peligro!</i>
Propuesta	«Reeve Hojo, ¡detente! ¡El cañón, no, la propia Midgar está en peligro!»
Observaciones	La traducción al español invierte el sentido original.

Número de ficha	79
Contexto	Hojo revela que él es el padre de Sefirot.
Caso	Calco léxico
Japonés	宝条 セフィロスのやつ私が父親だと知ったらどう思うかな。あいつは私のことを見下していたからな。 (Lit. <i>¿Qué pensará Sefirot cuando sepa que yo soy su padre? Siempre menospreciándome.</i>)
Inglés	Hojo <i>What will Sephiroth think when he finds out I'm his father? Always looking down on me like that.</i>
Español	Hojo <i>¿Qué pensará Sefirot cuando descubra que soy su padre? Siempre mirándome desde arriba de esa manera.</i>
Propuesta	«Hojo ¿Qué pensará Sefirot cuando descubra que soy su padre? Siempre mirándome por encima del hombro de esa manera».
Observaciones	La traducción no impide comprender el sentido original, sin embargo, existen mejores alternativas en español como <i>menospreciar</i> o <i>mirar por encima del hombro</i> .

Número de ficha	81
Contexto	Cid pone rumbo hacia el combate final contra Sefirot.
Caso	Contrasentido
Japonés	シド おう！つっこむぜい！（Lit. <i>¡Sí! ¡Sigamos adelante!</i> ）
Inglés	Cid <i>Man, I'm going to stick it to him.</i>
Español	Cid <i>¡Se la voy a clavar!</i>
Propuesta	«Cid ¡Vamos allá!»
Observaciones	La expresión japonesa つっこむぜい puede tener diferentes sentidos como de <i>seguir adelante</i> o <i>introducir</i> . En este contexto el primer sentido es el adecuado, por lo que la traducción al inglés expresa un sentido incorrecto que, a su vez, se calca en la traducción al español.

Número de ficha	80
Contexto	Cloud se plantea lo que ocurrirá si no logran vencer a Sefirot.
Caso	Calco léxico
Japonés	クラウド 俺たちがセフィロスを倒せない.....それは.....俺たちが死ぬということだ。メテオで死んでしまう人たちより何日か先に、だ。(Lit. <i>Si no derrotamos a Sefirot... entonces... significa que moriremos. Será antes que el día en el que todos mueran a causa de Meteorito.</i>)
Inglés	<i>Cloud</i> <i>If we can't beat Sephiroth... It's as good as death for us. We'll just go a few days sooner than the rest who'll die from Meteor.</i>
Español	<i>Cloud</i> <i>Si no vencemos a Sefirot... Nos es tan bueno como la muerte. Moriremos unos días antes que el resto de los que mueran a causa de Meteorito.</i>
Propuesta	«Cloud Si no vencemos a Sefirot... Será tan malo como morir. Moriremos unos días antes que el resto de los que mueran a causa de Meteorito».
Observaciones	<i>As good as</i> es una expresión con el sentido de <i>tan malo como</i> . La traducción al español es un calco que expresa justo lo contrario.

Número de ficha	82
Contexto	El nombre de una de las armas del videojuego.
Caso	Omisión
Japonés	フォースイーター (Lit. <i>Force Eater</i>)
Inglés	<i>Force Stealer</i>
Español	<i>Ladrón</i>
Propuesta	«Robafuerza»
Observaciones	Se omite <i>force</i> , el motivo puede ser el límite de caracteres, aunque nombres más largos.

Número de ficha	83
Contexto	El nombre de una de las armas del videojuego.
Caso	Contrasentido
Japonés	釘バット (Lit. <i>Bate con clavos</i>)
Inglés	<i>Nail Bat</i>
Español	<i>Garra</i>
Propuesta	«Bate con Clavos»
Observaciones	La traducción al español omite bat y confunde el sentido de <i>nail</i> .

Número de ficha	84
Contexto	El nombre de una de las armas del videojuego.
Caso	Contrasentido
Japonés	ルーンブレイド (Lit. <i>Rune Blade</i>)
Inglés	<i>Rune Blade</i>
Español	<i>Hoja Runa</i>
Propuesta	«Hoja Rúnica»
Observaciones	<i>Rúnico</i> es mejor para evitar utilizar otro sustantivo como adjetivo.

Número de ficha	85
Contexto	El nombre de una de las armas del videojuego.
Caso	Contrasentido
Japonés	ハードブレイカー (Lit. <i>Hard Breaker</i>)
Inglés	<i>Hardedge</i>
Español	<i>Borde Duro</i>
Propuesta	«Filo Duro»
Observaciones	<i>Edge</i> se refiere al borde de una espada, que en español se denomina <i>filo</i> .

Número de ficha	86
Contexto	El nombre de una de las armas del videojuego.
Caso	Contrasentido
Japonés	バタフライエッジ (Lit. <i>Butterfly Edge</i>)
Inglés	<i>Butterfly Edge</i>
Español	<i>Borde Mariposa</i>
Propuesta	«Filo Mariposa»
Observaciones	<i>Edge</i> se refiere al borde de una espada, que en español se denomina <i>filo</i> .

Número de ficha	87
Contexto	El nombre de una de las armas del videojuego.
Caso	Referencia cultural mal traducida
Japonés	天の叢雲 (Lit. <i>Ame no Murakumo</i> , 'nubes del paraíso'.)
Inglés	<i>Heaven's Cloud</i>
Español	<i>Nubecielo</i>
Propuesta	«Murakumo»
Observaciones	<i>Ame no Murakumo</i> o, simplemente, <i>Murakumo</i> es como se conoce a la catana que forma parte de los tres tesoros nacionales de Japón. Por este motivo, no es posible adaptar su nombre.

Número de ficha	88
Contexto	Una de las opciones que aparece en los diferentes menús.
Caso	Error terminológico
Japonés	アイテム (Lit. <i>Ítem</i>)
Inglés	<i>Item</i>
Español	<i>Elemento</i>
Propuesta	«Objeto»
Observaciones	<i>Objeto</i> es el término utilizado prácticamente en todos los videojuegos.

Número de ficha	89
Contexto	Estadística referente al nivel de un personaje que puede observarse en los diferentes menús.
Caso	Error terminológico
Japonés	LV (Lit. <i>Level</i>)
Inglés	<i>LV</i>
Español	<i>NV</i>
Propuesta	«Niv.»
Observaciones	En español una sola palabra no puede acortarse como siglas, en videojuegos es común utilizar el acrónimo <i>niv.</i> en su lugar.

Número de ficha	90
Contexto	Estadística referente a los puntos de salud de un personaje que puede observarse en los diferentes menús.
Caso	Error terminológico
Japonés	HP (<i>Hit Points</i>)
Inglés	<i>HP</i>
Español	<i>PG (Puntos de golpe)</i>
Propuesta	«PS»
Observaciones	<i>Puntos de golpe</i> puede considerarse un calco del inglés, en español siempre se utiliza <i>PS (Puntos de Salud)</i> o <i>PV (Puntos de Vida)</i> .

Número de ficha	91
Contexto	Estadística referente a los puntos de habilidad de un personaje que puede observarse en los diferentes menús.
Caso	Error terminológico
Japonés	AP (<i>Ability Points</i>)
Inglés	<i>AP</i>
Español	<i>AP</i>
Propuesta	«PH»
Observaciones	Esta terminología no se llegó a traducir, en español se suele utilizar <i>PH (Puntos de Habilidad)</i> .

Número de ficha	92
Contexto	Este es el nombre que recibe la divisa ficticia dentro del mundo del videojuego.
Caso	Error terminológico
Japonés	ギル (<i>Guil</i>)
Inglés	<i>Gil</i>
Español	<i>Gil</i>
Propuesta	«Guil»
Observaciones	La terminología es incorrecta en la traducción al español, el nombre oficial de la divisa en la saga es <i>guil</i> , similar al nombre japonés.

Número de ficha	93
Contexto	Este es el nombre que reciben los espacios donde el jugador puede guardar la partida.
Caso	Error terminológico
Japonés	セーブ (<i>Lit. Guardado</i>)
Inglés	<i>GAME</i>
Español	<i>JUEGO</i>
Propuesta	«PARTIDA»
Observaciones	<i>Juego</i> puede considerarse un calco del inglés, en español siempre se utiliza <i>partida</i> o <i>archivo de guardado</i> .

Número de ficha	94
Contexto	Esta palabra aparece cuando un personaje falla cualquier tipo de acción.
Caso	Error terminológico
Japonés	<i>Miss</i>
Inglés	<i>Miss</i>
Español	<i>Merma</i>
Propuesta	«Fallo»
Observaciones	Es difícil determinar por qué se tradujo como <i>merma</i> , en español siempre se utiliza <i>fallo</i> .

Número de ficha	95
Contexto	El nombre de ciertas habilidades de un tipo similar.
Caso	Traducción Literal
Japonés	Wまほう, Wしょうかん, Wアイテム (Lit. Doble Magia, Doble Invocación, Doble Ítem)
Inglés	<i>W-Magic, W-Summon, W-Item</i>
Español	<i>Magia W, Invocación W, Objeto W</i>
Propuesta	«Doble Magia, Doble Invocación, Doble Objeto»
Observaciones	En japonés la letra W se utiliza para representar la palabra <i>double</i> en inglés, este no es su funcionamiento ni en inglés ni en español, por lo que se trata de un error en ambas traducciones.

Número de ficha	96
Contexto	El nombre de cierta habilidad.
Caso	Contrasentido
Japonés	みやぶる (Lit. <i>Analizar</i>)
Inglés	<i>Sense</i>
Español	<i>Sense</i>
Propuesta	«Escáner»
Observaciones	Esta terminología no se llegó a traducir, en otras entregas en español se utiliza <i>escáner</i> o <i>análisis</i> .

Número de ficha	97
Contexto	El nombre de cierta habilidad que permite a un personaje hacer lo mismo que otro.
Caso	Contrasentido
Japonés	ものまね (Lit. <i>Imitación</i>)
Inglés	<i>Mime</i>
Español	<i>Gesticular</i>
Propuesta	«Imitar»
Observaciones	<i>Gesticular</i> no es el sentido más adecuado en este contexto.

Número de ficha	98
Contexto	El nombre de uno de los seres que los personajes pueden invocar.
Caso	Referencia cultural mal traducida
Japonés	テュポーン (Lit. <i>Tifón</i>)
Inglés	<i>Typhoon</i>
Español	<i>Typhoon</i>
Propuesta	«Tifón»
Observaciones	Se trata de una referencia cultural de la criatura conocida en español como <i>Tifón</i> en la mitología griega.

Número de ficha	99
Contexto	El nombre de un hechizo.
Caso	Error terminológico
Japonés	アルテマ (Lit. <i>Arutema</i> , transliteración del latín, <i>Ultima</i>)
Inglés	<i>Ultima</i>
Español	<i>Última</i>
Propuesta	«Artema»
Observaciones	Aunque <i>última</i> pueda considerarse como una traducción aceptable, el nombre oficial en español de este hechizo en la saga es <i>artema</i> , basado en el nombre japonés.

Número de ficha	100
Contexto	Una criatura a la que se enfrentan los protagonistas durante su viaje.
Caso	Referencia cultural mal traducida
Japonés	ベヒーモス (Lit. <i>Behemoth</i>)
Inglés	<i>Behemoth</i>
Español	<i>Behemoth</i>
Propuesta	«Bégimo»
Observaciones	Se mantiene el nombre inglés, en español existen varias opciones: <i>bégimo</i> , <i>behemot</i> o <i>bahamuth</i> .