

Veintitrés años después.
Análisis de la localización al español
de *Final Fantasy VII* y *Final Fantasy
VII Remake*
Mónica Risueño Checa

Trabajo Final de Máster
Tutor: Dr. Robert Martínez Carrasco
Máster de Traducción y Tecnologías
Universitat Oberta de Catalunya
Enero de 2023



Universitat Oberta
de Catalunya

Resumen

Los videojuegos se han convertido en una parte importante de la industria del entretenimiento. Es por ello por lo que se le ha dedicado más atención a este sector en las últimas décadas. Esto ha creado un gran contraste entre las primeras localizaciones realizadas y otras más recientes. Es el caso de Square Enix, la desarrolladora que se ocupó de la creación de los dos videojuegos analizados en el presente trabajo, *Final Fantasy VII* (1997) y *Final Fantasy VII Remake* (2020), lanzados con una diferencia de veintitrés años. *Final Fantasy VII* es conocido por contar con una traducción llena de errores, por lo que la salida de este nuevo juego causó gran expectación sobre su nueva localización. A través de una recopilación de escenas tanto del juego original como del *remake*, se realizará una comparativa entre ambas localizaciones al español para así comprobar las diferencias. Para guiar este análisis, se proponen dos objetivos. El primero, identificar las correcciones y modificaciones que se han producido en el *remake* respecto al texto original. El segundo, comparar las localizaciones en español y en inglés para comprobar si el estilo de la traducción es literal tal y como sucedía con el primer juego o no. Tanto la localización de 1997 como la de 2020 dependen de la localización inglesa, por lo que se contará también con el texto en inglés en este análisis para ambas.

Palabras clave: traducción, localización, videojuegos, análisis de errores

Abstract

Video games have become an important part of the entertainment industry. That is why more attention has been devoted to this sector in recent decades. This has created a great contrast between the first localizations carried out and the recent ones. This is the case of Square Enix, the developer behind the creation of both video games analyzed in this work, *Final Fantasy VII* (1997) and *Final Fantasy VII Remake* (2020), released twenty-three years apart. *Final Fantasy VII* is known for its translation full of mistakes, which is why the release of this new game caused great expectations about its new localization. Through a compilation of scenes from both the original game and the remake, a comparison will be made between both Spanish localizations in order to verify the differences. In order to guide this analysis, two objectives are proposed. Firstly, to identify the corrections and modifications that have occurred in the remake in comparison to the original text. Secondly, to compare the Spanish and English localizations carried out in 2020 to check if the translation style is as literal as it was with the first game or not. Both the 1997 and 2020 localizations depend on the English localization, therefore the English text will also be used for both in this analysis.

Keywords: translation, localization, video games, error analysis

ÍNDICE

| | |
|---|-----|
| 1. INTRODUCCIÓN..... | 6 |
| 2. MARCO TEÓRICO..... | 8 |
| 2. 1. ¿Qué son los videojuegos?..... | 8 |
| 2. 2. Localización en los videojuegos..... | 11 |
| 2. 3. Localización de videojuegos japoneses..... | 14 |
| 2. 4. La saga <i>Final Fantasy</i> | 16 |
| 2. 4.1. <i>Final Fantasy VII</i> y el problema de la localización..... | 17 |
| 2. 4.2. <i>Final Fantasy VIII</i> y <i>IX</i> y la nueva localización..... | 20 |
| 2. 4.3. <i>Final Fantasy X</i> y la introducción del doblaje..... | 21 |
| 2. 4.4. Los <i>Final Fantasy</i> posteriores..... | 23 |
| 2. 4.5. <i>Final Fantasy VII Remake</i> | 24 |
| 3. MARCO EMPÍRICO..... | 26 |
| 3. 1. Objetivos..... | 27 |
| 3. 2. Metodología..... | 27 |
| 3. 3. Análisis de datos..... | 29 |
| 3. 3.1. Elementos contextuales..... | 30 |
| 3. 3.2. Elementos visuales..... | 35 |
| 3. 3.3. Nombres propios..... | 47 |
| 3. 3.4. Persona gramatical y/o registro lingüístico..... | 53 |
| 3. 3.5. Onomatopeyas, interjecciones, concordancia, formas verbales, prefijos y tipografía..... | 60 |
| 3. 3.6. Traducciones literales y errores de sentido..... | 64 |
| 3. 3.7. Ortografía..... | 72 |
| 3. 3.8. Ortotipografía..... | 77 |
| 3. 3.9. Puntuación..... | 80 |
| 3. 4. Discusión y conclusión..... | 94 |
| 4. BIBLIOGRAFÍA..... | 98 |
| 5. ANEXO 1..... | 104 |

1. INTRODUCCIÓN

A pesar de que los videojuegos nunca se han tenido en tan alta estima como otros medios de entretenimiento como lo son el arte o el cine, en la actualidad se han convertido en una de las industrias que más dinero recaudan, poniéndose a la altura de las anteriores. De hecho, en palabras de Lev Grossman (2004), los videojuegos han terminado siendo el mayor fenómeno de culto de los últimos tiempos. Muchas personas que ahora son adultas han crecido con sagas como *The Legend of Zelda* o *Super Mario Bros*, lo cual ha creado un vínculo con estas. No es de extrañar, por ello, que en la actualidad podamos encontrar tantísimos juegos que son *remakes* de títulos más antiguos y que han triunfado dentro de la industria gracias a la nostalgia que crean en aquellos que jugaron a esos títulos (Rogers, 2020). En una gran cantidad de casos, los jugadores están dispuestos a pagar ese precio para experimentar nuevamente esos momentos vividos en la infancia, contando además con las mejoras en el apartado gráfico y la modalidad de juego, haciendo la experiencia más agradable. Newzoo, una empresa dedicada a la recogida de información sobre videojuegos, argumentó en una entrevista con Statt (2021) que, en estos momentos y con las herramientas actuales, es más sencillo hacer *remakes* y no títulos originales, ya que se necesita un equipo más pequeño y no tanto trabajo. El ejemplo de la popularidad de este tipo de juegos se puede ver de forma muy clara en algunos títulos recientes como lo son los *remakes* de *Pokémon Edición Diamante y Edición Perla* (2006) para Nintendo Switch (*Pokémon Diamante Brillante y Pokémon Perla Reluciente*, respectivamente) en 2021 o *Mass Effect Legendary Edition* (2021), una compilación actual de la trilogía *Mass Effect* cuya primera entrega fue lanzada en 2007 y la tercera en 2012. Curiosamente, en la lista de Nielsen (2021), una empresa especializada en la medición de audiencias, se enumeran los *remakes*, remasterizaciones y *reboots* más esperados entre noviembre de 2013 hasta julio de 2021, y el que encabeza la lista es uno de los que analizaremos en el presente trabajo: *Final Fantasy VII Remake*.

Antes de 2020, vieron la luz remasterizaciones de juegos principales de la saga *Final Fantasy*, los cuales habían sido originalmente lanzados a consolas como la primera PlayStation. *Final Fantasy VIII*, sin ir más lejos, tuvo una remasterización en 2019; mientras que *Final Fantasy IX* tuvo diferentes *ports* a iOS, Windows y a consolas (PlayStation 4, Nintendo Switch y Xbox One). Tanto el uno como el otro se limitaron a mejorar los gráficos y, en ocasiones, la jugabilidad, añadiendo ayudas para el jugador como puedan ser modos que aumentan el daño de los personajes, que aceleran su velocidad o que eliminan por completo encuentros aleatorios. Sin embargo, no habíamos encontrado todavía ningún proyecto tan ambicioso como lo pudiera ser el *remake* de *Final Fantasy VII*, uno de los juegos más populares tanto dentro como fuera de la saga.

Este *remake* provocó altas expectativas entre los fanáticos de la saga, convirtiéndose en un gran reto para todas aquellas personas implicadas en su desarrollo. A esto se le añadió, además, el hecho de que la localización del juego original no gozara de gran calidad y que estuviera llena de errores de todo tipo.

En su trabajo sobre la saga, Rubio (2019) muestra algunos de los errores más conocidos, entre los que se encuentra el “*Muy bien, allévoy*” en la versión española o el “*This guy are sick*” de la versión inglesa, además de señalar otros inconvenientes a la hora de trabajar en esta localización como el tamaño fijo de la fuente del texto, el límite de caracteres, etc. El texto inglés también cambió ligeramente la personalidad de uno de los personajes, Barret, el cual en inglés usa lenguaje de la calle mientras que, en el original japonés, usa una jerga militar (Elias, 2021).

No obstante, a pesar de que esto no jugó en contra del aprecio de la gente hacia este título a la larga, probablemente sí que provocó que cada aficionado creara en su mente una versión de la traducción idónea, como se sugiere en la entrevista que se hizo a los traductores (Sabin et al., 2020a). Gracias al trabajo realizado y a todas las novedades y herramientas de las que se

dispusieron, la localización del *remake* fue un éxito que nos ha permitido tener dos textos muy parecidos y que relatan exactamente los mismos hechos, uno lleno de errores mientras que el otro no. Se han hecho múltiples análisis de *Final Fantasy VII*, se han realizado traducciones alternativas por parte de personas que no están conformes con ese texto original, pero nunca antes se había tenido la oportunidad de analizar esa traducción inicial junto con otro texto que se refiere a los mismos hechos, que es igualmente oficial y que es parte también de un proceso de localización, de ahí nuestro propósito en el trabajo que presentamos.

2. MARCO TEÓRICO

2. 1. ¿Qué son los videojuegos?

Esta sección explora los límites y conceptualizaciones que se han hecho de los videojuegos como plataforma de entretenimiento. Para Bernal-Merino (2006) las definiciones que se suelen dar para el término son demasiado amplias, por lo que él los define como una forma multimedia interactiva de entretenimiento, la cual podremos controlar con un ratón, teclado o un mando y que se ve reflejado en una pantalla. Mangiron (2013a), por su parte, define los videojuegos como productos multimedia interactivos y hace hincapié en el componente audiovisual. Para la autora, la principal razón de ser del videojuego es la de entretener. No obstante, también remarca la autora, el entretenimiento no es el único fin que tienen los videojuegos, sino que tienen un papel cada vez más importante en nuestras vidas y pueden llegar a ser educativos y terapéuticos. Grossman (2004) se posiciona de forma similar respecto a la ya tan trillada pregunta de si los videojuegos son arte y recuerda que el arte siempre significa algo, aunque a veces sea complicado decir qué. Asimismo, el autor hace una afirmación importante para la industria: que los videojuegos se han convertido en el fenómeno de culto más grande del mundo.

Actualmente, los videojuegos se han hecho paso hasta convertirse en algo tan importante como lo puede ser el cine: Grossman (2004) menciona cifras de hasta 7 mil millones de dólares en comparación con el alrededor de 9 mil millones que recauda el cine. Y es que, lo que en un principio no tenía narrativa alguna y se basaba en conceptos simples, empezó a tomar poco a

poco más forma, hasta que en el día de hoy se ha terminado por convertir en una industria multimillonaria, además de uno de los principales pilares dentro del mundo del entretenimiento y del arte. Sin embargo, para apreciar bien este logro, primero debemos saber cómo eran los videojuegos en un principio y cómo de lejos se ha podido llegar en la actualidad.

Bernal-Merino (2006) afirma que debemos remontarnos hasta la década de los 60 para poder ver algunos de los primeros juegos. El autor cita algunos de estos primeros juegos, de entre los que *Spacewar!* o *Pong* son buen ejemplo de esto.

Spacewar! cuenta únicamente con dos naves enfrentadas, cada una de ellas manejadas por un jugador. El objetivo del juego no es otro que destruir la nave contraria. Este juego fue creado en 1961 por Steve Russell, programador e investigador del Instituto de Tecnología de Massachussets. No obstante, el juego no fue diseñado totalmente con fines lúdicos sino con el objetivo de prepararse para el combate armado en el espacio. De hecho, Goodavage (1972) pone entre comillas palabras como “juego” o “juguetes” a la hora de hablar de este juego, además de proponer una pregunta clave para la definición de *Spacewar!*: ¿contra qué o quién los usaremos? A pesar de ser uno de los pioneros de la industria, Goodavage (ibid) enfatiza la diferencia entre este juego y otros que pudieran ser encontrados en los salones recreativos de la época. En cualquier caso, incluso si su fin en un principio no era lúdico, este sirvió para inspirar a muchos otros.

Por su parte, *Pong* es un juego del año 1972 basado en el propio ping pong. Se trata de un juego que no solo se hizo hueco en los salones recreativos, sino que su desarrolladora, Atari, empezó a trabajar en 1975 en la reducción de este para poder crear una consola (de nombre Atari Pong) que se pudiera usar en casa y que era capaz de reproducir única y exclusivamente este juego (Albarardo, 1975).

Coetáneos a estos dos juegos, encontramos también como ejemplo algunos juegos creados en Japón que llegaron a alcanzar gran popularidad en occidente: *Space Invaders* (1978) y *Pac Man* (1980). *Space Invaders* es un juego para un solo jugador que cuenta con una nave, la cual puede desplazarse de izquierda a derecha. El objetivo del juego es disparar a los alienígenas y acabar con ellos antes de que estos lleguen a la Tierra, con cada oleada siendo más rápida que la anterior. *Pac Man*, por su parte, cuenta con un laberinto lleno de puntos pequeños, los cuales deberán ser comidos por nuestro protagonista. La dificultad serán los cuatro fantasmas que tratarán de atraparlo.

Aunque originalmente los juegos se desarrollaban y consumían mayormente en Estados Unidos y Japón (Bernal-Merino, 2006), estos en ocasiones llegaban a otros países en sus versiones en inglés americano o japonés. Había tan poco texto en estos juegos que nadie en aquel momento pensó en invertir dinero en traducirlos. Con el tiempo, y con el desarrollo de la industria, esto fue cambiando. Terra Translations (2022), una empresa dedicada a la localización, llega a establecer incluso cuatro etapas que separan cuatro décadas cruciales para la industria: los años 70, en los que los desarrolladores japoneses intentaron hacerse un hueco en el mercado estadounidense, razón por la que se empezó a considerar la localización; los años 80, en los que se empiezan a ver las primeras localizaciones, las cuales carecen del apoyo de lingüistas nativos y especializados¹; la década de los 90, en la cual ya podemos ver textos en pantalla traducidos, al igual que el inicio de departamentos y empresas que se especializaron en la traducción²; y finalmente, la última etapa: los 2000, en los que la localización ya está establecida y hay más recursos que facilitan la tarea. Los videojuegos son lanzados con diferentes doblajes y en varios idiomas de manera simultánea.

- 1 *Super Mario Bros* (1985) fue lanzado en esta etapa con su caja de juego e información totalmente traducida a varios idiomas, pero el texto en pantalla seguía estando en inglés.
- 2 Algunos de ellos no solo contaron con texto traducido, sino también con doblaje, como *Baldur's Gate* (1998).

2. 2. Localización en los videojuegos

Actualmente, se considera la localización como un proceso esencial, para el cual muchas compañías de videojuegos han desarrollado departamentos específicos. No obstante, para entender el proceso primero debemos entender el término. La palabra “localización” viene del término *locale*. LISA (2003) la define de la siguiente forma:

Localization refers to taking a product and making it linguistically and culturally appropriate to the target locale (country/region and language) where it will be used and sold

Aunque mucha gente piensa que los términos “localización” y “traducción” son fácilmente intercambiables en cualquier situación, la localización implica mucho más. De hecho, la traducción dentro de la localización no es más que uno de los tantos pasos que se dan para localizar un producto. LISA (2003) enumera y define los siguientes pasos: la globalización, el proceso de tomar todas las medidas técnicas, financieras, gerenciales, de personal, *marketing* y otras necesarias; la internacionalización, proceso con el que se garantiza que un producto se podrá localizar fácilmente; la localización, propiamente dicha, que es el proceso de modificar productos o servicios para tener en cuenta las diferencias que habrá en los distintos mercados; y finalmente el proceso de traducción. Estos cuatro procesos son a los que se refiere el acrónimo GILT.

Como se ha dicho anteriormente, los juegos en un principio no tenían suficiente texto como para invertir dinero en una traducción apropiada. Sin embargo, hoy en día es impensable jugar a un juego que no tenga una localización propia ya que la carga narrativa actual de los videojuegos es bastante notable.

Chandler (2004) menciona que el grado en que un juego puede estar localizado varía de proyecto a proyecto, y que esto depende de los recursos disponibles además del dinero que se esté dispuesto a invertir, puesto que este proceso puede implicar riesgos. La autora expone que la forma para minimizar estos riesgos es la de escalar la localización dependiendo de las expectativas y necesidades del juego. De esta forma, se evitará poner un gran esfuerzo e inversión en un producto que no cumpla con las cifras esperadas. Las formas varían y algunas implican la localización cero del producto (es decir, simplemente sacar a la venta el producto sin que haya sido personalizado ni adecuado de ninguna forma para el público al cual se dirige), pasando por localizaciones más bien parciales hasta la localización completa (la cual incluye textos, voces, el manual del juego y el paquete que lo contiene). Stegner (2021) distingue hasta cinco niveles de localización: que no haya localización, es decir, el título en cuestión se traslada directamente a otros países sin cambio alguno; localización de la caja del juego y la documentación que pueda llevar, lo cual puede funcionar para juegos con poco texto; localización parcial, en la que la mayor parte del juego es localizado, excepto por las voces; y finalmente la localización completa, en la cual el juego entero es localizado. No obstante, la localización de un juego no se limita solo a esto, sino que implica mucho más.

Entre las cuestiones de las que se ha hablado largo y tendido en la literatura sobre videojuegos destaca, por ejemplo, el papel que ejerce la cultura en la localización (O'Hagan, 2015), que a veces obliga al traductor a optar por traducciones más ingeniosas y creativas para transmitir el mismo sentimiento o sensación que su versión original. Bussey (2020) señala que no hace falta ser literales a la hora de traducir, sino ser capaces de transmitir el sentimiento del personaje.

Destaca también la cuestión de los subtítulos (Mangiron, 2013a), los cuales no siguen las mismas normas de subtitulación que para el cine y la televisión y, de hecho, se pueden presentar de diversas maneras en diferentes juegos. De acuerdo con Hamilton (2019), hay tres puntos básicos que deben ser respetados: tamaño, contraste y la cantidad de texto. Leer los subtítulos debe ser fácil, lo cual implica que el tamaño debe ser el adecuado, que podamos distinguirlos del fondo y

que la cantidad de palabras en pantalla no sea excesiva. No obstante, personas con necesidades diferentes preferirán cosas diferentes: se ha estudiado cómo la gente con dislexia, por ejemplo, puede tener problemas si se pone un fondo a los subtítulos, por lo que puede que esa no sea la mejor opción para ellos. Se sugiere que lo mejor es implementar esas opciones y que sean los propios jugadores los que escojan cuáles activar o desactivar.

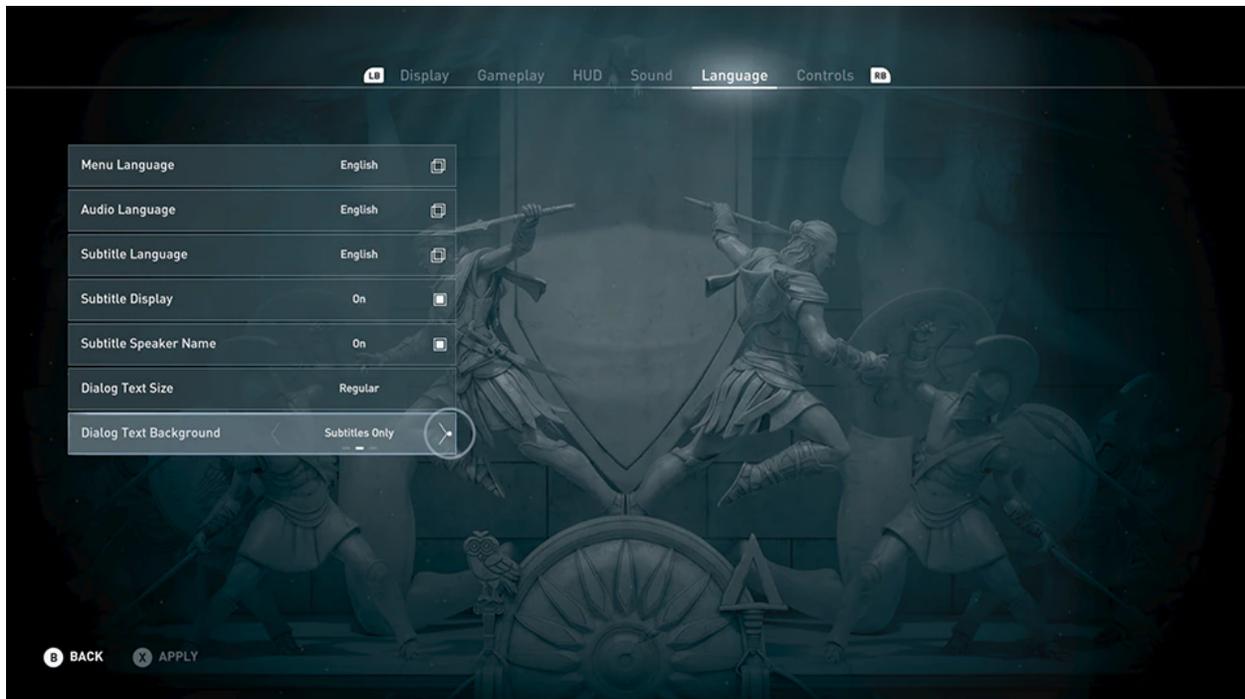


Imagen 1. Opciones de subtítulos en *Assassin's Creed: Odyssey* (Ubisoft, 2018)

Además de todo esto, los propios videojuegos y los temas que tratan han evolucionado con el tiempo. De hecho, Bernal-Merino (2007) nombra cómo esta diversificación ha provocado que los traductores en ocasiones necesiten estudios diferentes para tratar con algunos textos. Por supuesto, no será lo mismo localizar un juego como lo fueron los primeros *Call of Duty*, basados en la Segunda Guerra Mundial, a otros como la saga *The Elder Scrolls*, ambientados en un universo fantástico.

2. 3. Localización de videojuegos japoneses

Otro de los problemas nombrados en Mangiron (2013a) es la dificultad de localizar juegos de origen japonés. Los siguientes problemas que nombraremos se presentan, en la mayoría de ocasiones, en la traducción de textos japoneses a otros idiomas, los cuales también han afectado a la franquicia *Final Fantasy* dado que su desarrolladora, Square Enix, es de origen japonés.

Algunas de estas dificultades son de nivel técnico: al traducir de japonés a español, a veces nuestro texto será más largo que el texto original, por lo que esto terminará dando problemas. Un ejemplo de esto fue el caso de *Final Fantasy X* (Mangiron y O'Hagan, 2006): el límite de caracteres para las armas era de 15. Sin embargo, una de las katanas que usa un personaje tiene un nombre particular. Originalmente, su nombre es 風林火山 (*fūrinkazan*) y está compuesto por los cuatro caracteres para el viento, bosque, fuego y montaña. Esto es en realidad una referencia a *El Arte de la Guerra* de Sun Tzu (1994):

“Rápido como el viento, silencioso como el bosque, rudo y devastador como el fuego, inmóvil como una montaña”.

Como es obvio, no es posible traducir esto de manera literal cuando nuestro límite es de aproximadamente 15 caracteres. En inglés se le dio el nombre de “Conqueror”, mientras que en español se optó por la traducción de “Cuatro dioses”.

Otro de los problemas que podemos encontrar es el del choque cultural: habrá ocasiones en las que toparemos con referencias que, sin el contexto original, no podrán entenderse. Como se ha dicho, los videojuegos vienen principalmente de Estados Unidos y Japón. Cuando se trata del primero, el choque no es tan grave, por lo que el traductor no se encontrará problemas en la mayoría de ocasiones. Según Mangiron y O'Hagan (2006), el traductor en el ámbito de los videojuegos tiene carta blanca para cambiar cualquier referencia cultural que encuentre,

adaptándola a la propia. Esto nos puede llevar a ser desleales al texto original, puesto que no estamos transmitiendo la misma cultura sino alejándola de esta. A pesar de ello, se introduce aquí una nueva idea: el objetivo no es el de ser fiel al texto en sí, sino a la experiencia de juego (Mangiron y O'Hagan, ibid). A esta idea se le puede sumar la de Frasca (1999), quien señala que, cuando se habla de videojuegos, a menudo uno se olvida de la experiencia de juego, que debería ser lo principal, en favor de la parte narrativa. Esto se debe a la semejanza que podemos encontrar entre los videojuegos y otros medios como el cine o la literatura: personajes en una historia que se desarrolla y que tienen principio, nudo y desenlace. En ocasiones, al analizar todos estos elementos, nos olvidamos de algo importante y esencial: analizarlos como lo que son, como juegos. Al fin y al cabo, su objetivo principal es el de entretenernos.

Mientras que con otros textos y medios sería impensable que sucediera algo así, cuando se localiza un juego japonés es posible que los traductores ni siquiera tengan acceso al material original (Mangiron, 2004), o al menos así lo ha sido hasta hace poco tiempo. Las traducciones del japonés al inglés son bastante comunes, pero no cuando traducimos del japonés a otros idiomas como, por ejemplo, el español. Es por esto por lo que se recurre a una traducción indirecta a través del inglés como lengua puente. Esto puede traer problemas, y es que, por ejemplo, las primeras localizaciones de videojuegos hechas del japonés al inglés no fueron exactamente buenas (Méndez González, 2015). Si esta traducción “intermedia” tiene problemas, entonces encontraremos tantos otros cuando nos fijemos en la traducción hecha al español. Tampoco era extraño que en el pasado que ni siquiera se pudiera trabajar contando con una copia del juego, por lo que el traductor no tenía mayor conocimiento de lo que estaba traduciendo a excepción del guión que le hubiera sido proporcionado (Mangiron, 2004).

Como vemos, hay algunos problemas que no encontraríamos en otros medios o directamente en videojuegos de otro origen, pero que sí que están presentes en los japoneses. Por supuesto, serán problemas que veremos en la saga que se va a analizar: *Final Fantasy*.

2. 4. La saga *Final Fantasy*

Final Fantasy es una saga de videojuegos desarrollada originalmente por la desarrolladora Squaresoft, que más tarde se fusionaría con Enix y juntas pasarían a llamarse Square Enix. La saga hasta la fecha está conformada por quince títulos principales, un decimosexto anunciado en el año 2020 y tantos otros juegos entre los cuales encontramos secuelas, precuelas y *spin-offs*. También podemos ver otros productos de la saga como películas, series de anime, manga e incluso novelas. Los juegos suelen centrarse en un grupo de héroes que tendrán que enfrentarse a un mal superior, lo cual en muchas ocasiones termina por convertirse en una misión para salvar el mundo.

El primer título de la saga salió a finales de 1987. Squaresoft se enfrentaba a la bancarrota, por lo que necesitaban un nuevo juego para salvarse (Berardini, 2006). Hironobu Sakaguchi, por aquel entonces director de desarrollo y planificación de la empresa, escogió la palabra *final* para nombrar al que podría haber sido el último de sus juegos: *Final Fantasy*. En un principio iba a llamarlo *Fighting Fantasy*, pero se decantó por *Final Fantasy* para reflejar sus sentimientos en aquel momento (Fear, 2007). Si el juego fallaba y caían en bancarrota, se retiraría sin más y dejaría atrás los videojuegos. Para diseñar el juego, tomó inspiración en la saga *Dragon Quest*, que cuenta con la típica fórmula en la que los héroes deben salvar a la princesa. Sakaguchi quiso darle una vuelta de tuerca: el villano secuestra a la princesa, los héroes la salvan, pero al lograr exitosamente la hazaña crean a un villano incluso mayor. La trama incluía un bucle temporal al cual los héroes debían poner fin y solo al derrotar a este nuevo enemigo podrían volver a su tiempo original. *Final Fantasy* quedó muy lejos de ser un fracaso. De hecho, el que se pensaba que podría haber sido el último juego de la compañía se convirtió en el primer juego de la exitosa saga.

Final Fantasy fue traducido al inglés por Nintendo y fue lanzado a Estados Unidos en 1990, tres años después que en Japón. Lo que vino después fue algo confuso: Squaresoft, al ver el éxito que tuvo esta entrega, decidió ponerse a trabajar en su siguiente juego, *Final Fantasy II* (1988), y

más tarde en *Final Fantasy III* (1990). Estos dos juegos no fueron localizados al inglés hasta la recopilación de juegos que salió en 2003, *Final Fantasy Origins*. No obstante, en Norteamérica sí que salieron dos títulos que serían conocidos como *Final Fantasy II* y *Final Fantasy III*, pero que en realidad eran *Final Fantasy IV* y *Final Fantasy VI* (Berardini, 2006). Cada juego contiene su propia historia, por lo que los jugadores nunca cuestionaron si la numeración mostrada era correcta o no.

Esta primera parte de los juegos de la saga fueron en su gran mayoría dirigidos por Sakaguchi. No obstante, en *Final Fantasy VI* (1994) su papel como director sería asumido por Yoshinori Kitase y Hiroyuki Ito, mientras que él se limitaría a ser el productor ya que había sido ascendido a vicepresidente ejecutivo (Parish, 2010). Tres años después, Kitase y Sakaguchi volverían a repetir en sus posiciones de director y productor respectivamente para desarrollar el siguiente juego de la saga: *Final Fantasy VII*.

2. 4.1. *Final Fantasy VII* y el problema de la localización

Según Yoshinori Kitase, *Final Fantasy VII* fue el juego que lo cambió todo (Edge, 2009).

Final Fantasy VII cuenta la historia de un mercenario, Cloud Strife, que es contratado por un grupo ecoterrorista, AVALANCHA. El grupo se encuentra luchando contra la compañía de energía eléctrica Shinra, la cual está drenando al planeta de energía. Como es costumbre en la saga, la situación escala poco a poco hasta que el presidente de Shinra es asesinado por el que será el villano final del juego, Sefirot, que quiere reclamar el planeta para sí mismo.

El desarrollo de este *Final Fantasy VII* empezó en 1994, justo después del lanzamiento de *Final Fantasy VI*. Fue anunciado en 1996 y finalmente vio la luz a principios de 1997 en Japón. Más tarde ese mismo año fue lanzado en Estados Unidos y Europa, convirtiéndose en el primero de los juegos principales que llegaría al continente europeo. También fue el primer juego de la saga

que introdujo cinemáticas, además de dejar atrás el 2D para pasar al 3D. Se necesitó también pasar al formato CD, ya que era el único medio en la época con una gran capacidad de almacenamiento (*Edge*, 2009). El género RPG no era exactamente conocido fuera de Japón por la época, pero gracias a esta entrega de la saga su popularidad se vio catapultada en el resto del mundo.

La localización fue realizada por un estudio formado de unas cincuenta personas. Seth Luisi, el director de este equipo, expresó en su momento que una de las mayores dificultades a las que tuvieron que hacer frente fue que la traducción directa del japonés al inglés pudiera leerse correctamente en inglés, puesto que el significado original podía verse distorsionado (*Electronic Gaming Monthly*, 1997). Hubo una única persona al cargo de la traducción, Michael Baskett, el cual contó con la ayuda de algunas personas que hablaban japonés (Fenlon, 2012). Dado que no estaban acostumbrados aún a las prácticas de localización, no había editores ni contaban con la mayoría de procesos de revisión y comprobación que se tienen hoy en día. Esta situación junto a la falta de comunicación con el equipo dieron lugar a la controversia del nombre de una de las protagonistas, Aerith, que en la versión localizada del nombre se leyó como “Aeris”. El nombre originalmente es una mezcla de dos términos, *air* y *earth*, de ahí el resultado de Aerith. No obstante, Japón carece del sonido /θ/, por lo que su transcripción hubiera quedado como algo parecido a *Earisu*. Richard Honeywood, antiguo trabajador de Squaresoft, reconoce que una posible alternativa hubiera sido “Earith” para tratar de transmitir el sentido original del nombre. Algo parecido también sucede con el nombre de otro de los protagonistas, Barret, cuyo nombre original era Bullet (Fenlon, *ibid*).

Otro de los problemas a los que se enfrentó el equipo fueron las cajas de texto en las que deberían introducir el diálogo de los personajes. Estas cajas funcionaban de tal manera que algunos caracteres especiales, como las letras con tilde, debían ser introducidas mediante kanjis para que así el código siguiera funcionando (Rubio, 2019). Por cuestiones de codificación, las letras también aparecían con otro tamaño y con espacios entre ellas. Pese a todo, el texto seguía

siendo detectado como japonés, por lo que el corrector ortográfico no podía cumplir con su función. Además, el juego cuenta con una función por la que el jugador puede escoger el nombre de los personajes. Es decir, el protagonista se llama por defecto Cloud, pero podría llevar cualquier otro nombre gracias a esta función. Aun así, los nombres predeterminados de los personajes estaban escritos mediante caracteres chinos ocultos (no utilizados en el texto del juego) que podían dar problemas al tratarlos dentro del texto (Fenlon, 2012).

De esta versión inglesa dependió la versión española del juego, de la cual se hicieron cargo dos personas, Gloria Camino y Laura López Bonilla (Vernet Díaz, 2015). Si la traducción inglesa contaba con fallos, es normal que el juego en español acarrease los mismos errores. Sin embargo, no solo contó con los mismos errores, sino que a estos se les sumaron muchos más: uno de los casos más famosos, como hemos visto en la introducción del presente trabajo, fue el de “Muy bien, allévoy” que más tarde fue recordado en *Final Fantasy XV* (2016).



Imagen 2. Referencia a *Final Fantasy VII* (1997) en *Final Fantasy XV* (2016)

La recepción de esta traducción no fue buena: se criticó lo apresurada que había sido (el juego salió en enero en Japón y más tarde en septiembre en Estados Unidos y noviembre en Europa) y todos los errores que incluía. A partir del lanzamiento de *Final Fantasy VII* y de su popularidad, Squaresoft decidió invertir más dinero en la localización de sus productos (Fenlon, 2011). No fue hasta dos años después que tuvo que hacer frente a otro de los juegos principales de la saga: *Final Fantasy VIII* (1999).

2. 4.2. *Final Fantasy VIII* y *IX* y la nueva localización

Tras el lanzamiento de *Final Fantasy VII* en 1997 y su rotundo éxito a pesar de la traducción, se desarrollaron nuevas herramientas que ayudaran a los traductores en su labor. Para ello, se aprovechó el talento de Richard Honeywood, que intentó entrar en Squaresoft como programador, pero fue relegado a tareas de localización (Fenlon, 2011). También se intentó equilibrar la forma en la que se afrontaba la traducción en cuanto al choque cultural: en Japón es normal ver a personajes con atuendos o aspectos que en occidente se pueden considerar ridículos o fuera de lugar. Aun así, en Japón se toma en serio a este tipo de personajes. Se intentaría que el humor no fuera excesivo para así no perder el tono de las conversaciones.

Así pues, el siguiente gran reto apareció en 1999 con *Final Fantasy VIII*. El estilo del juego era totalmente diferente al de su predecesor, ya que contaba con protagonistas más jóvenes además de escuelas y brujas. Quedaba totalmente alejado de lo que había sido el séptimo juego principal de la saga, que hacía que el jugador se enfrentara a una corporación cuyo objetivo era gobernar sobre el resto. Durante el desarrollo de *Final Fantasy VIII* se tuvo tiempo para estudiar el mundo en el que el juego transcurría y elaborar un vocabulario de términos. Los equipos trabajaron juntos, se contaron con cuatro traductores de Estados Unidos y dos editores, lo cual lo convertía en algo totalmente diferente del desarrollo que tuvo *Final Fantasy VII*.

Esto permitió que el texto pudiera ser traducido directamente desde el japonés, por lo que podemos ver algunas diferencias con la versión inglesa: las magias del juego en inglés están traducidas directamente del japonés, por lo que son conocidas como “Cure, Cura, Curaga”, indicando los diferentes niveles (empezando por la más débil y terminando por la más fuerte). No obstante, en español estos grados se diferencian de la siguiente forma: Cura, Cura + y Cura ++. Esto se debe a que un jugador español no tiene la sensación de que una pueda ser más poderosa si solo traducimos directamente, además de que la combinación con el símbolo “+” serviría para todas las magias y sería más intuitivo (Mangiron, 2013b). También se puede ver cómo el nombre de la villana del juego varía en inglés (Ultimecia) y español (Artemisa). Aunque esto es debido a un error de traducción al transcribir el nombre original japonés (Arutimishia) y tomarlo como una referencia a la diosa griega Artemis en lugar de interpretarlo como la última bruja de todos los tiempos, nos demuestra las diferencias que podemos observar entre las versiones.

Posteriormente vino *Final Fantasy IX* (2000), el cual supondría un nuevo cambio de escenario: se volvía de los mundos con estética *steampunk* de los tres últimos juegos a la fantasía medieval de los primeros. *Final Fantasy IX* fue una vuelta a los orígenes de la saga, un último homenaje antes de pasar a la siguiente generación de consolas. Aquí es donde podemos ver una gran creatividad a la hora de traducir los dialectos de los personajes, haciendo que algunos hablen con ciertos acentos, como el argentino, o como cuando los personajes cecean para dar un toque más cómico (Mangiron, 2013b), cosas que no veríamos en la versión inglesa del juego.

2. 4.3. *Final Fantasy X* y la introducción del doblaje

Final Fantasy X (2001) supuso un gran cambio en el paradigma de la saga. Si en *Final Fantasy VII* podíamos ver grandes cambios (introducción de cinemáticas, cambio en los diseños de los personajes, etc.) *Final Fantasy X* sería el siguiente paso en el desarrollo de la saga: la calidad de los gráficos es superior, en cuanto a jugabilidad se trata de un juego más flexible ya que los

personajes pueden adoptar más de un rol, etc. Sin embargo, lo más importante desde el punto de vista de un traductor fue que los personajes por fin tenían voces.

Se trata del primer *Final Fantasy* que salió para Playstation 2, además del primero en tener doblaje. Sí bien es cierto que las cinemáticas habían sido parte de la saga desde su séptima entrega, nunca antes los personajes habían tenido voces propias, sino que todos sus diálogos se transmitían mediante cajas de texto. *Final Fantasy X* tenía doblaje, pero solo en dos idiomas: japonés e inglés. En un principio, la idea era doblar el juego a todos los idiomas (Mangiron, 2004), pero no tardaron en darse cuenta de que el proyecto era demasiado ambicioso. Se conformaron, así pues, con esos dos doblajes. La versión del juego que llegaría a los diferentes países europeos contaría con el doblaje inglés junto a los subtítulos del país. Desafortunadamente, lo que parece un gran paso para los videojuegos se convirtió en una nueva limitación para los traductores.

Mientras que con *Final Fantasy VIII* y *Final Fantasy IX* nos encontramos con que podemos acceder al texto japonés directamente, en la décima entrega de la saga esto cambia totalmente. Añadir un doblaje inglés hacía que los subtítulos en español se vieran condicionados. Un ejemplo de esto es el que describe Mangiron (2004) sobre una de las decisiones tomadas respecto a uno de los diálogos finales entre los protagonistas del juego: cómo “*arigato*” (gracias) se convirtió en “*I love you*” (te quiero). En una de las escenas finales que podemos ver en el título, los dos protagonistas, Tidus y Yuna, comparten un íntimo momento antes de que él desaparezca y muera. Tidus se lamenta por no ser capaz de mostrarle a Yuna la ciudad de la que él proviene, a lo cual ella responde originalmente con un “*arigato*”. Los traductores ingleses consideraron que esto era demasiado frío teniendo en cuenta que esta es la última vez que dos personas enamoradas van a verse, así que decidieron cambiar estas últimas palabras compartidas por ambos en una declaración mucho más directa: las últimas palabras que Yuna le dirige a Tidus en el doblaje inglés son “*i love you*”. Esto causó algo de controversia entre los jugadores ya que, según algunos, el amor entre ambos no era más que un subtexto en el juego que se trataba de

forma implícita. Además, argumentaban, la versión no era leal al espíritu general de la saga. Esta decisión de traducción terminó repercutiendo en todas aquellas versiones en las que se usó el doblaje inglés, la española incluida. Esta subordinación al inglés termina produciendo una traducción mixta debido al efecto cotilla (Törnqvist, 1995): en aquellos personajes no jugables que siguen comunicándose a través del texto, los menús y las descripciones de los objetos que no dependen del doblaje inglés serán traducidos directamente del japonés. Mientras tanto, todo aquello relacionado con el doblaje y su subtitulación dependerá del diálogo inglés. Si, en este caso, se hubiera traducido un “gracias” en ese último diálogo entre Tidus y Yuna mientras se está diciendo “*i love you*”, el jugador podría notar que algo no encaja. Por ello, se prioriza ser fiel al doblaje y no al original japonés.

Esto puede llevarnos a problemas varios: solo tenemos que ver lo que sucedió con *Final Fantasy VII*. Las técnicas y herramientas para localizar juegos de este tamaño han mejorado y obviamente ha habido avances más que notables. No obstante, nos encontramos en la una situación bastante similar, ya que se recurre a la versión inglesa para realizar la traducción.

2. 4.4. Los *Final Fantasy* posteriores

Tras *Final Fantasy X* ha habido otros tantos juegos de la saga: el *XI*, *XII*, *XIII*, *XIV* y *XV*. Los cambios entre estos no han sido tan notables. Destaca, por ejemplo, el paso del séptimo juego al octavo o del noveno al décimo. El *XI* y el *XIV* son juegos que se alejan de la fórmula tradicional para añadir un modo en línea. Ninguno de estos ha sido localizado al español. En el resto, se ha seguido la misma técnica de traducción en la cual el diálogo dependerá del doblaje inglés mientras que los textos serán traducidos del japonés.

En *XV* podemos ver la creatividad de los traductores a la hora de traducir los nombres de algunas misiones, con rimas, mientras que en inglés es totalmente diferente.

Este decimoquinto juego fue lanzado en el año 2016, convirtiéndose en el último título principal de la saga hasta la fecha. No obstante, no ha sido el último juego de la franquicia, ya que en 2020 llegaría uno de los *remakes* más esperados por los jugadores: *Final Fantasy VII Remake*.

2. 4.5. *Final Fantasy VII Remake*

En abril de 2020 fue lanzado finalmente el *remake* de *Final Fantasy VII*, *Final Fantasy VII Remake*, el cual es una versión nueva del juego de 1997 hecha desde cero con los recursos y facilidades a las que se pueden acceder hoy en día. Nos encontraremos nuevamente con el protagonista de entonces, Cloud, el cual luchará junto al grupo ecoterrorista Avalancha contra la corporación Shinra y su némesis, Sefirot.

La mejora gráfica es más que notable, al igual que la jugabilidad, puesto que se pasa de un estilo de combate por turnos a uno más libre. En cuanto a la trama, el *remake* sigue de manera fidedigna el original, cogiendo una porción del título de 1997 y extendiéndola para añadir profundidad tanto a la historia como a los personajes. No es hasta su último tercio cuando esta diverge del original y le añade contenido propio, separándose de la trama que se pudo disfrutar en *Final Fantasy VII*.

En una entrevista realizada al gestor en el proyecto y los traductores al inglés, francés y alemán (Sabin et al., 2020a), se preguntó precisamente por los cambios realizados. *Final Fantasy VII* es un juego muy querido por la comunidad y, esto, junto con las expectativas de una nueva traducción, hacen de la localización de este título un gran reto. Además, el trabajo realizado sobre el *remake* es muy diferente al que se tuvo que hacer en el juego original ya que, como bien sabemos, ahora contamos con voces. Entre las dificultades que se encontraron ante esta diferencia podemos ver la de sincronizar lo que se dice con los gestos de los personajes. Por ejemplo, si Aeris está asintiendo, se busca que la palabra que coincida con el gesto sea una que se pueda enfatizar. También está el hecho de que la terminología de la saga es bastante peculiar y

usa términos ficticios. Para ello, recurrieron a términos que ya habían usado anteriormente en otros juegos y películas basados en *Final Fantasy VII*, seleccionando los más adecuados. Al igual que dificultades también encontramos las ventajas del proyecto, como por ejemplo que se pudo trabajar con el equipo durante el desarrollo del juego para así permitir una salida simultánea de las diferentes versiones. Finalmente, en la entrevista se mencionó cómo no todo el texto del juego original se había podido mantener, pero sí se había procurado, en la medida de lo posible, mantener algunas de las frases y diálogos más icónicos del juego (Sabin et al., 2020b).

Tal y como hemos visto anteriormente, ha habido un gran cambio en la manera de localizar los videojuegos a lo largo de los años, con momentos en los que la localización de estos se ha llevado a cabo de maneras diferentes, por no hablar de las dificultades de la propia desarrolladora, Square Enix, al ser este el primer juego de la saga que iba a ser localizado. Desde 1997 las cosas han cambiado mucho: podemos ver perfectamente cómo en la localización de *Final Fantasy VII* solo intervino realmente una persona, Michael Baskett, que contaba con herramientas y procesos de revisión muy limitados (Fenlon, 2012) mientras que en los siguientes juegos, *Final Fantasy VIII* y *Final Fantasy IX*, los equipos de traducción de varios países pudieron trabajar juntos y estudiar detenidamente el mundo sobre el que estaban trabajando (Fenlon, 2011), lo cual dio lugar a diferentes interpretaciones de los términos del mundo como las distintas magias del juego o de los nombres de sus personajes (Mangiron, 2013b). A este desarrollo se le suma el doblaje introducido a partir de *Final Fantasy X*, lo cual añade una nueva dimensión a la localización y también otras controversias al depender el texto español de las voces inglesas (Mangiron, 2004). Tras todos estos cambios, se llega finalmente a *Final Fantasy VII Remake* y su equipo de traducción, que en el momento de trabajar en la localización ya contaban con material suficiente de la saga y de la séptima entrega de forma específica para decidir qué términos usarían (Sabin et al., 2020a). Después de todos estos cambios que se han ido dando a lo largo de veintitrés años, ahora contamos con dos juegos basados en un mismo guión, pero que cuyo desarrollo ha sido totalmente diferente. Ambos relatan de manera muy similar los mismos hechos, siguiendo los mismos puntos y en ocasiones compartiendo diálogos. Aparte de darle una nueva perspectiva a la trama, nos permite analizar un texto que se ha

producido desde cero bajo un panorama totalmente nuevo. De *Final Fantasy VII* tenemos traducciones alternativas creadas por fanáticos de la saga (como la realizada por el equipo Traducciones XT³), trabajos académicos enfocados en los errores cometidos en el título original [como “¡Ya esté!” *Análisis de errores de la traducción al español de Final Fantasy VII*” de Irene Cerdà Miralles y Laia Sala Pardullés (2015)], pero nunca se ha producido un texto totalmente nuevo que a su vez se base en el original, que sea igualmente oficial y que se pueda permitir reestructurar escenas y diálogos enteros.

3. MARCO EMPÍRICO

Como hemos apuntado en la introducción del presente trabajo, el marco empírico en que nos adentramos a continuación profundiza en las diferencias y similitudes que hay entre dos títulos de la misma saga que adaptan la misma historia, pero entre los cuales hay una diferencia de veintitrés años: *Final Fantasy VII* y *Final Fantasy VII Remake*. Como ya se ha visto anteriormente, entre ambos juegos ha habido otros tantos productos de la saga, al igual que grandes cambios tanto en la manera de localizar como en la propia industria de la traducción y el sector de los videojuegos. También se ha podido observar la teoría y los trabajos realizados sobre videojuegos, además de profundizar en los problemas que pueda dar la localización de un juego de origen japonés tal y como Mangiron (2013a) expone: la longitud del texto, el choque cultural, el ser fiel al texto o a la experiencia de juego y a veces incluso el no poder acceder al material original (Mangiron, 2004). Tras haber recorrido el contexto que conduce hasta la publicación del juego más reciente que vamos a analizar, ahora se procederá a realizar la comparativa en la cual se analizarán ambos textos para determinar cuáles han sido los cambios que ha sufrido.

Antes de analizar los textos, se expondrán los objetivos de la comparativa en sí y se explicará más en profundidad el motivo y el interés por realizar este trabajo. Tras haber aclarado este punto, se pasará a la metodología y a la explicación de cómo se realizará la recogida de datos y qué criterios se seguirán para realizar dicha recopilación. Después, se procederá a mostrar los

3 Disponible en: <https://traduccionesxt.blogspot.com/> [Último acceso: 26 de diciembre de 2022].

fragmentos de texto que se han seleccionado de acuerdo con los criterios de selección muestral explicados en la metodología. Finalmente, se pasará a un análisis en profundidad de dichos fragmentos y se sacarán las conclusiones pertinentes.

3. 1. Objetivos

En línea con las observaciones anteriores, resulta especialmente interesante para este trabajo realizar un análisis en el que se cuente con las dos versiones. Con esta comparativa se buscan dos objetivos principales:

- 1) Identificar las correcciones y cambios que se han realizado en el texto de 2020 en comparación con el de 1997 en la localización española
- 2) Identificar las diferencias y similitudes entre la localización española e inglesa de 2020

Lo que se pretende con esto es no solo ver cómo ha cambiado un texto o algunos términos en comparación, sino también la manera de traducir, si es más literal y directa o se toma más libertades creativas, si se pega más al texto o se distancia de él, etc. Al fin y al cabo, estamos ante dos maneras de traducir totalmente diferentes que proceden de dos épocas distintas de la localización, por lo que es obvio que habrá claras diferencias entre ambas.

3. 2. Metodología

En esta sección se describirá el conjunto de procedimientos que se seguirán para realizar el análisis de ambas versiones del juego. Como se ha dicho en el apartado anterior, lo que se busca en este análisis es identificar las diferencias y correcciones de *Final Fantasy VII* y *Final Fantasy VII Remake*, además de comparar los estilos de traducción de las localizaciones más modernas. Para ello, se hará una comparativa entre las distintas localizaciones de este título en la que se usarán los dos textos españoles para ver cómo ha cambiado su calidad y coherencia,

apoyándonos en el texto inglés. No contaremos con la versión en japonés ya que se trata de un análisis en el que se valorará la evolución del texto español en sí y no de cómo de fiel y adecuada es la traducción al texto original. Lo que predomina en el juego es el diálogo, que se basa totalmente en el doblaje inglés, así que nos remitiremos siempre a esta versión. No obstante, como veremos a continuación, no utilizaremos ambos textos enteramente.

Debido a que *Final Fantasy VII Remake* es un *remake* del juego original que expande su historia, hallaremos situaciones y escenas que no aparecen en el texto de 1997. Es por ello por lo que esta comparación se limitará a las escenas que estén en ambos títulos y que cuenten con errores del plano lingüístico en el primero, analizando las similitudes y diferencias entre ambos textos. Primeramente, se hará un análisis del juego original y luego se comparará con el *remake*. Las escenas que no estén en ambos no serán tomadas en cuenta a menos que el diálogo entre ellas se asemeje de alguna manera o se den en contextos similares. Por ejemplo, si dos personajes están hablando de un plan y el contenido de este es diferente, se examinará igualmente ya que también se están analizando las diferencias y omisiones. De igual manera, en el caso de que una conversación se dé en un lugar y un momento totalmente diferentes, si la situación y el diálogo se asemejan entonces se tendrán en cuenta también. Esta selección de escenas se verá reflejada en un anexo (Anexo 1) que separará ambas versiones mostrando el texto en español y más arriba la versión en inglés. Debajo se dará un breve contexto de lo que está sucediendo en la escena y además se señalarán los errores de la versión original. No se contará el estilo literal y directo de la traducción original de 1997 como un error a menos que se esté traduciendo de manera incorrecta un término (u oración) o dé lugar a confusión, por lo que no se remarcará en el anexo, sino en el análisis de datos.

Tras completar la matriz de vaciado de datos, la cual incluirá la frecuencia de errores junto a la categoría de estos (puntuación, ortotipografía, tipografía, ortografía, formas verbales, nombres propios, onomatopeyas, interjecciones, traducciones literales, persona gramatical, concordancia y prefijos), se profundizará en las observaciones y anotaciones. En el cuerpo de texto no se

incluirán de forma exclusiva los errores y correcciones, sino que será aquí donde se hable de la relación con el texto inglés, si hay algo relevante en la manera en la que se ha traducido (más directa, literal o creativa) o alguna observación más que hacer al respecto, además de categorizar los errores. Cabe señalar que algunos de los errores encontrados podrán encajar en más de una categoría, pero que solo se incluirán en una de ellas. Esto será señalado en los ejemplos pertinentes.

3. 3. Análisis de datos

Tras realizar la recopilación de escenas de ambos títulos y analizarlas, estos han sido los elementos en los que se han encontrado errores en el juego original de 1997:

| Tipo de error | Frecuencia |
|---|------------|
| Puntuación | 341 |
| Ortotipografía | 152 |
| Tipografía | 8 |
| Nombres propios | 15 |
| Ortografía | 46 |
| Traducciones literales y errores de sentido | 27 |
| Persona gramatical | 9 |
| Onomatopeyas | 2 |
| Interjecciones | 6 |
| Concordancia | 3 |
| Forma verbal | 1 |
| Prefijos | 1 |
| Total: 611 | |

Tabla 1. Tipo y frecuencia de errores encontrados

Como se puede comprobar, los dos elementos en los que más errores se han localizado han sido la puntuación y la ortotipografía, con 341 y 152 errores en total respectivamente. El tercer error

más común es la ortografía, pero con más de 100 ejemplos de diferencia entre este y el segundo puesto. Los elementos en los que menos errores se han encontrado han sido los verbales y los prefijos, siendo los dos elementos en los que se han encontrado únicamente un error. La siguiente categoría con menos errores es la concordancia, donde solo se han recopilado tres. Asimismo, se puede observar que, de las once categorías que se analizarán, seis de ellas cuentan con menos de 10 errores y que solo dos de ellas superan los 100. A continuación, se procederá a analizar y explicar cada una de las categorías nombradas además de las diferencias contextuales y visuales que se han apreciado a través del análisis, pero que no se pueden observar a través de la comparativa.

3. 3.1. Elementos contextuales

Lo primero que se hará notar en este análisis es la duración de ambos juegos: la parte del original que ha sido analizada tiene una duración de 6 horas; el *remake* expande el contenido del original hasta llegar a las 37. Lo que hace al *remake* significativamente más largo son todos aquellos detalles y misiones (tanto principales como secundarias) que se le añaden.

Prueba de ello se halla entre los Ejemplos 77 y 78 abajo: en el original hay aproximadamente siete minutos de diferencia entre la escena en la que el grupo principal habla con Elmyra y en la que llegan a los alrededores del edificio Shinra; sin embargo, en el *remake* la diferencia de tiempo que existe es de seis horas. En el original se limitaron a agregar diálogos nuevos con algunos de los personajes no jugables con los que se podía interactuar, además de una secuencia de escalada que incluía algunos puzles que se debían superar para pasar a la siguiente zona del juego. A su vez, en la versión de 2020 se agregan dos misiones principales completamente nuevas. Al jugador se le permite deambular por un mundo ligeramente diferente al que antes veíamos: donde antes era noche y había eventos festivos, ahora es de día, el ambiente es mucho más solemne y todos los diálogos de los personajes no jugables han sufrido cambios. También se pueden acceder a algunas misiones secundarias y minijuegos, lo cual puede añadir incluso más horas de diferencia que en el original.

| Ejemplo | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII <i>Remake</i> (2020) |
|---------|---|---|
| 77 | Elmyra “The Shinra needed her, So I guess they wouldn’t harm her.” | Elmyra That’s why...even if they did take her away, I’m sure she’s still being treated like a guest... |
| | Elmyra “Los Shinra la necesitaban, Supongo que no le harían daño.” | Elmyra Por eso, aunque se la hayan llevado, estoy segura de que la estarán tratando bien... |
| 78 | Tifa “Wait a second! You’re not thinking of just going right through the main entrance, are you?” | Barret So. I got an idea. Frontal assault, guns blazing. Make for a good story. |
| | Barret “Well what else does it look like!? I’m gonna kick some Shinra butt and.....” | |
| | Tifa “¡Un momento! ¿No estarás pensando en entrar directamente por la entrada principal?” Barret “¿Qué otra cosa puede parecer? Voy a golpear a alguien de Shinra y.....” | Barret Tengo una idea. Ataque frontal, dándolo todo. Quedaría épico. |

Tabla 2. Escenas con diferencias de tiempo entre ellas (I)

Algo similar también sucede en los Ejemplos 32 y 33, reflejados en la Tabla 3 abajo. En el primer caso, estos dos ejemplos se dan con apenas unos minutos de diferencia en el juego original, aunque esto también depende del tiempo que el jugador le dedique a la exploración de los escenarios que tiene ante sí mismo y a si hablará con todos los personajes que hay en los alrededores. En el *remake* estos dos puntos están separados por una hora de juego. Entre los Ejemplos 32 y 33 hay una pequeña pausa originalmente; en el *remake* hay dos horas entre ellos⁴.

4 Los Ejemplos 12, 13 y 14 en el Anexo 1 también son ejemplo de las diferencias de tiempo que hay entre algunas escenas del *remake* en comparación con las del juego original.

| Ejemplo | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII <i>Remake</i> (2020) |
|---------|---|--|
| 32 | <p>Cloud</p> <p>“You gotta be kidding. Why do you want to put yourself in danger again?”</p> <p>Aeris</p> <p>“I’m used to it.”</p> <p>Cloud</p> <p>“Used to it!”</p> <p>“.....Well, don't know... getting help from a girl...”</p> | <p>Cloud</p> <p>Then why’d you have me bring you here? What if the Turks show up again?</p> <p>Aerith</p> <p>It’d suck, but I’ve dealt with them before. Honestly, I’m much more worried about you. What if you get lost, huh?</p> <p>You’d be too embarrassed to admit it, and you’d just keep on going.</p> |
| | <p>Cloud</p> <p>“Estás bromeando. ¿Por qué quieres volver a ponerte en peligro?”</p> <p>Aeris</p> <p>“Estoy acostumbrada.”</p> <p>Cloud</p> <p>“¿Acostumbrada?”</p> <p>“.....Bueno, no lo sé... si una chica te ayuda...”</p> | <p>Cloud</p> <p>Entonces, ¿para qué te he traído hasta aquí? ¿Y si vuelven a aparecer los Turcos?</p> <p>Aeris</p> <p>Mala suerte, pero ya he lidiado con ellos antes. Tú me tienes más preocupada, la verdad. ¿Y si te pierdes?</p> <p>Te daría tanta vergüenza admitirlo que seguirías andando sin saber adónde...</p> |
| 33 | <p>Elmyra</p> <p>“That glow in your eyes... you're from SOLDIER, right?”</p> <p>Elmyra</p> <p>“Ese resplandor en tus ojos... esde de SOLDADO, ¿verdad?”</p> | <p>Elmyra</p> <p>Judging by those eyes, I’m guessing you’re a SOLDIER.</p> <p>Elmyra</p> <p>Por tus ojos, supongo que eres Soldado.</p> |

Tabla 3. Escenas con diferencias de tiempo entre ellas (II)

Entre estos ejemplos mencionados no había una gran diferencia en el título original, mientras que en el *remake* se han creado a propósito secciones y misiones completamente nuevas que hacen

que estén separados por horas. En el resto de ocasiones en las que hay mayor diferencia de tiempo se debe a que simplemente se han expandido misiones ya existentes en el original para profundizar más en ellas o en la personalidad y relación de los personajes. Hay un caso específico en el que sucede a la inversa, los Ejemplos 29 y 37:

| Ejemplo | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII <i>Remake</i> (2020) |
|---------|---|--|
| 29 | <p>Aeris “Hey.....Cloud. Were you...ever in SOLDIER?”</p> <p>Cloud “.....” “...I used to be. How did you guess?”</p> <p>Aeris “...Your eyes. They have a strange glow... ”</p> <p>Cloud “That's the sign of those who have been infused with Mako... “ “A mark of SOLDIER. “ “But, how did you know about that?”</p> <p>Aeris “.....Oh, nothing. ”</p> <p>Cloud “Nothing...?”</p> <p>Aeris “Right, nothing!“</p> | <p>Aerith So, Cloud... You were a SOLDIER: First Class, right?</p> <p>Cloud Yeah.</p> <p>Aerith Weird.</p> <p>Cloud Really? What's weird about it?</p> <p>Aerith Nothing. Just that you were the same rank.</p> |
| | <p>Aeris “Eh.....Cloud. ¿Has estado alguna...vez en SOLDADO?”</p> <p>Cloud</p> | <p>Aeris Dime, Cloud: eras Soldado de primera clase, ¿sí?</p> <p>Cloud Así es.</p> |

| | | |
|----|--|--|
| | <p>“.....”</p> <p>“...Estuve. ¿Cómo lo has sabido?”</p> <p>Aeris</p> <p>“...Tus ojos. Tienen un brillo extraño...”</p> <p>Cloud</p> <p>“Este es el signo de los que han sido infundidos con Mako...”</p> <p>“Una marca de SOLDADO. ”</p> <p>“Pero, ¿cómo has podido saberlo?”</p> <p>Aeris</p> <p>“.....Nada, nada. “</p> <p>Cloud</p> <p>“¿Nada...?”</p> <p>Aeris</p> <p>“¡De verdad!, ¡nada!”</p> | <p>Aeris</p> <p>Curioso...</p> <p>Cloud</p> <p>¿Por qué es curioso?</p> <p>Aeris</p> <p>Por nada. Es que tenías el mismo rango que él.</p> |
| 37 | <p>Aeris</p> <p>“Just the same as him. “</p> <p>Cloud</p> <p>“The same as who? “</p> <p>Aeris</p> <p>“My first boyfriend. “</p> <p>Cloud</p> <p>“You were...serious?”</p> <p>Aeris</p> <p>“No. But I liked him for a while. “</p> <p>Cloud</p> <p>“I probably knew him. What was his name?”</p> <p>Aeris</p> <p>“It doesn't really matter. “</p> | <p>Aerith</p> <p>[...] Just that you were the same rank.</p> <p>Cloud</p> <p>Huh? As who?</p> <p>Aerith</p> <p>The first guy I ever loved.</p> <p>Cloud</p> <p>What's his name? I probably know him.</p> |

| | |
|--|---|
| <p>Aeris “Igual que él. “</p> <p>Cloud “¿Igual que quién?”</p> <p>Aeris “Mi primer novio. “</p> <p>Cloud “¿Era...en serio?”</p> <p>Aeris “No. Pero me gustó durante un tiempo. “</p> <p>Cloud “Probablemente lo conocía. ¿Cómo se llamaba?”</p> <p>Aeris “En realidad no importa. “</p> | <p>Aeris [...] Es que tenías el mismo rango que él.</p> <p>Cloud ¿Eh? ¿Que quién?</p> <p>Aeris Que mi primer amor.</p> <p>Cloud ¿Cómo se llama? Quizá lo conozca.</p> |
|--|---|

Tabla 4. Escenas con diferencias de tiempo entre ellas (III)

En el *remake*, la conversación sobre la pareja de Aeris se da en una única escena, mientras que en el juego original está partida entre estos dos ejemplos, entre los cuales hay veinte minutos de diferencia.

3. 3.2. Elementos visuales

Como hemos apuntado ya, la manera de subtítular o hacernos llegar el texto meta ha cambiado por completo en la industria de la localización. En el juego original no se contaba con doblaje, por lo que la manera en la que se transmitía la historia era exclusivamente a través de las cajas de texto además de los limitados gestos que podían hacer los personajes, como puede apreciarse en la Imagen 3 abajo.

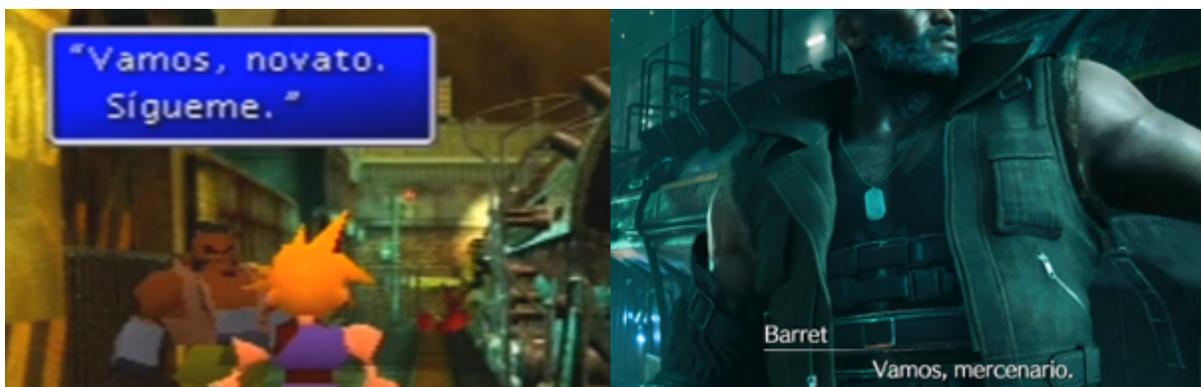


Imagen 3. Comparación de los subtítulos en *Final Fantasy VII* y *Final Fantasy VII Remake*

Estas cajas de texto contaban normalmente con dos elementos: el nombre del personaje que está hablando y lo que este está diciendo. No obstante, también podemos comprobar que hay varias excepciones en las que no sucede así:

1. Si el texto del personaje ocupa más de una caja de texto, la segunda no contará con su nombre ya que se sobreentiende que el emisor de la oración es la persona que acaba de hablar.
2. Personajes principales y secundarios (tanto jugables como no jugables) hasta que el jugador les da nombre o estos se presentan.
3. Personajes no jugables cuya identidad se quiere mantener en secreto hasta un punto concreto de la historia.
4. Personajes no jugables que habitan la ciudad de Midgar, muchos de los cuales ni siquiera reciben nombre.
5. Momentos en los que se relata la historia de un personaje o en los que no está claro si lo que está sucediendo es real o producto de la imaginación del protagonista, donde no hay cajas de texto

En el *remake* se cuenta con doblaje, mientras que los subtítulos son una opción que se puede desactivar. Si los activamos, veremos en pantalla dos tipos de subtítulo: los principales, aquellos que aparecen en la parte de abajo con el nombre del personaje que está hablando y su diálogo, y los que pertenecen a los personajes no jugables de los alrededores y que añaden información no muy importante, pero que ayudan a establecer la ambientación. Estos últimos se ubican en la parte izquierda de la pantalla y ocupan mucho menos espacio. En esta entrega se prescinde totalmente del uso de esas comillas que enmarcaban los diálogos y la manera de lidiar con las excepciones del original es totalmente diferente.



Imagen 4. Presentación de los subtítulos en *Final Fantasy VII Remake*

Respecto a la **primera excepción**: la apertura y cierre de comillas, como puede observarse, es lo que marca el contenido de la caja de texto. Tras la primera caja, no se repite el nombre del personaje (Imagen 5). En el *remake* siempre se va a poder observar en pantalla el nombre del emisor del diálogo que se está escuchando, sin importar si este ya ha hablado anteriormente (Imagen 6).



Imagen 5. Texto en *Final Fantasy VII* (1997). Uso del nombre del personaje en las cajas de texto [I]

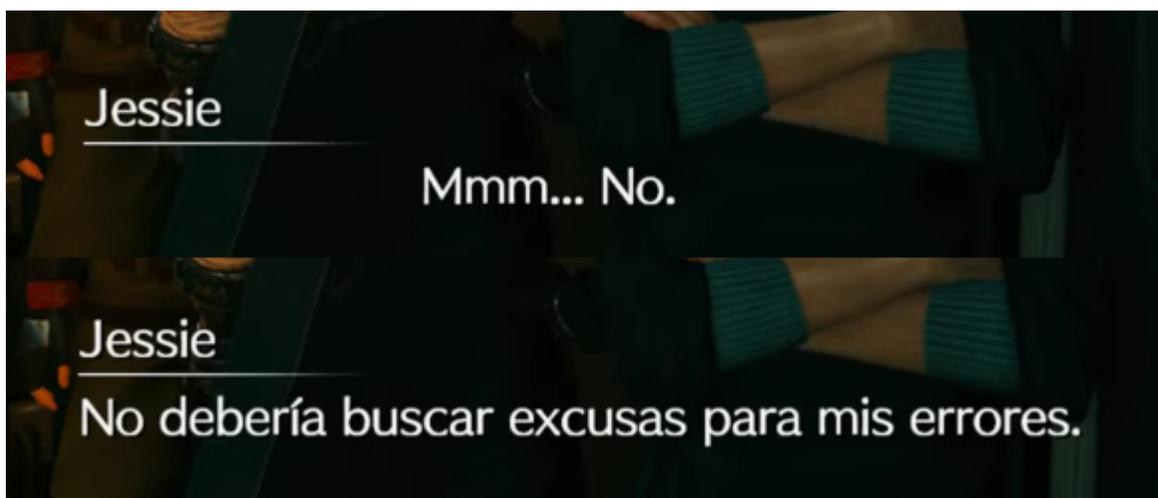


Imagen 6. Subtítulos en *Final Fantasy VII Remake* (1997). Uso del nombre del personaje en las cajas de texto [II]

Algunos ejemplos de la **segunda excepción** los podemos encontrar en los Ejemplos 20 y 80, entre otros. En el Ejemplo 20 (Imagen 7), cuando Aeris habla, no hay ningún nombre sobre su texto porque su nombre aún no ha sido elegido por el jugador. Esto puede provocar algo de confusión a la hora de diferenciar cuál de los dos personajes en pantalla está hablando, en especial cuando las cajas de texto cubren todo el ancho de la pantalla y no solo el espacio sobre el personaje que habla. En la parte del *remake* (Imagen 8), se colocan los signos de interrogación

para indicar que no se conoce aún al personaje con el que se está hablando hasta que este no se presenta. En el momento en el que lo hace, su nombre se incorpora sobre los subtítulos.

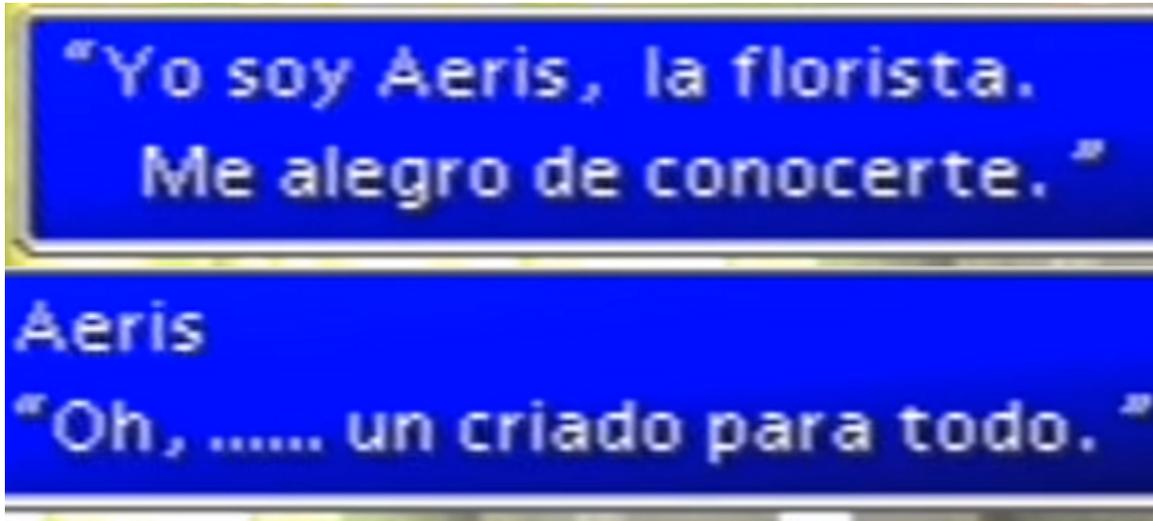


Imagen 7. Texto en *Final Fantasy VII* (1997). Presentación de un personaje cuyo nombre se desconoce [I]

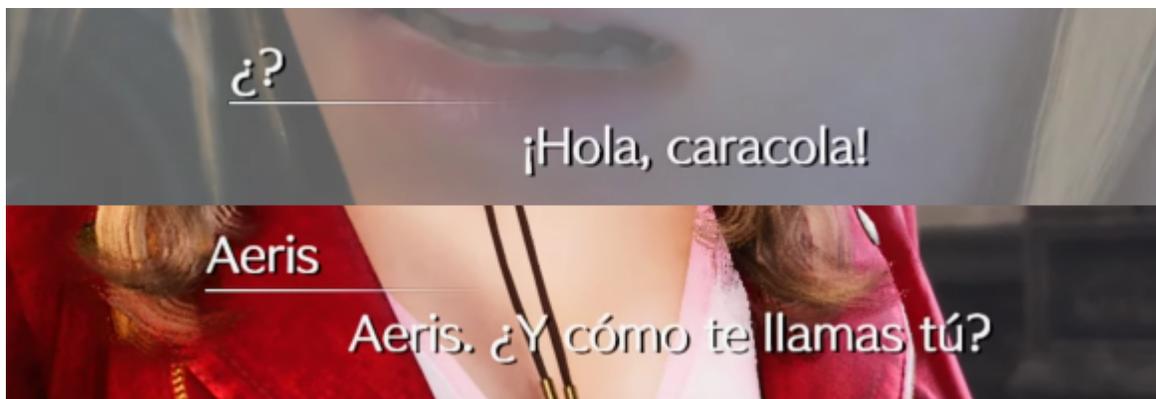


Imagen 8. Subtítulos en *Final Fantasy VII Remake* (1997). Presentación de un personaje cuyo nombre se desconoce

[II]

En cuanto a la **tercera excepción**, en el Ejemplo 19 podemos observar cómo se manejan aquellos casos en los que se quiere crear cierto suspense acerca de la identidad de los personajes. En el Ejemplo 19 (Imagen 9), la pantalla entera se funde en negro y aparece un subtítulo en

blanco que se comunica con el protagonista. El diálogo lo apremia a ponerse en pie y recuperarse, pero también hace referencias a hechos que aún no se han presenciado en el juego y es generalmente bastante ambiguo, por lo que puede llevar a confusión. En el *remake* es obvio que Cloud está hablando consigo mismo ya que podemos ver su modelo de personaje y oír su voz (Imagen 10). Sus subtítulos, sin embargo, están escritos en cursiva y son los únicos que carecen del nombre de su emisor o de las interrogantes que se usan alternativamente.

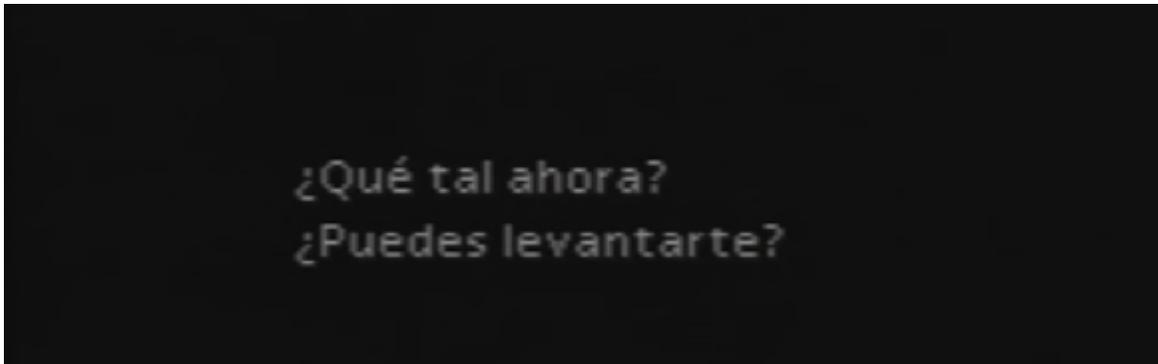


Imagen 9. Texto en *Final Fantasy VII* (1997). Trato del suspense entorno a un personaje [I]



Imagen 10. Subtítulos en *Final Fantasy VII Remake* (1997). Trato del suspense entorno a un personaje [II]

Sobre la **cuarta excepción**, encontramos diversos ejemplos entre los que destacan los Ejemplos 8, 39 o 40. En el Ejemplo 8 (Imagen 11), un mensaje de megafonía les anuncia a los pasajeros cuál es la siguiente parada. Por el contexto, es fácil deducir de dónde viene ese mensaje, pero no consta en las cajas de texto en ningún momento.

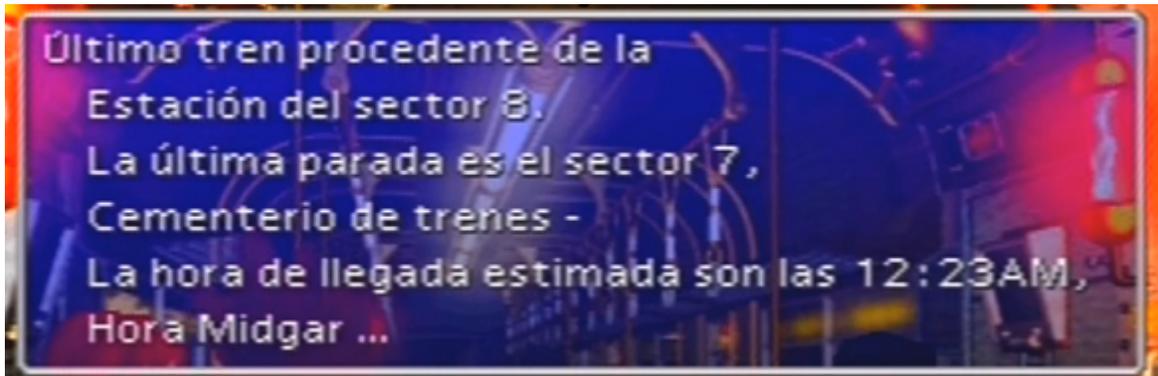


Imagen 11. Texto en *Final Fantasy VII* (1997). Mensaje de megafonía

Para solventar esto, el *remake* da un nombre a todos estos personajes o al menos usa sus profesiones o cargos para referirse a ellos: sobre los subtítulos de cada uno aparecerá “megafonía” (Ejemplo 8), “Leslie” (Ejemplo 39) o “hijo del sastre” (Ejemplo 40).

En cuanto a la **quinta excepción**, hay cinco ocasiones en los que el diálogo carece de cajas de texto: los Ejemplos 19, 42, 70, 71 y 72. En el Ejemplo 42 (Imagen 12), nuevamente la pantalla se funde en negro y aparecen los subtítulos de color blanco. Solo se emiten dos frases antes de que la pantalla vuelva a la normalidad y se nos muestre el lugar en el que el personaje estaba originalmente. En el original, la identidad de esta persona se mantiene en secreto durante un largo tiempo, pero en el *remake* no se mantiene suspense alguno y colocan el nombre de Sefirot sobre este diálogo (Imagen 13).

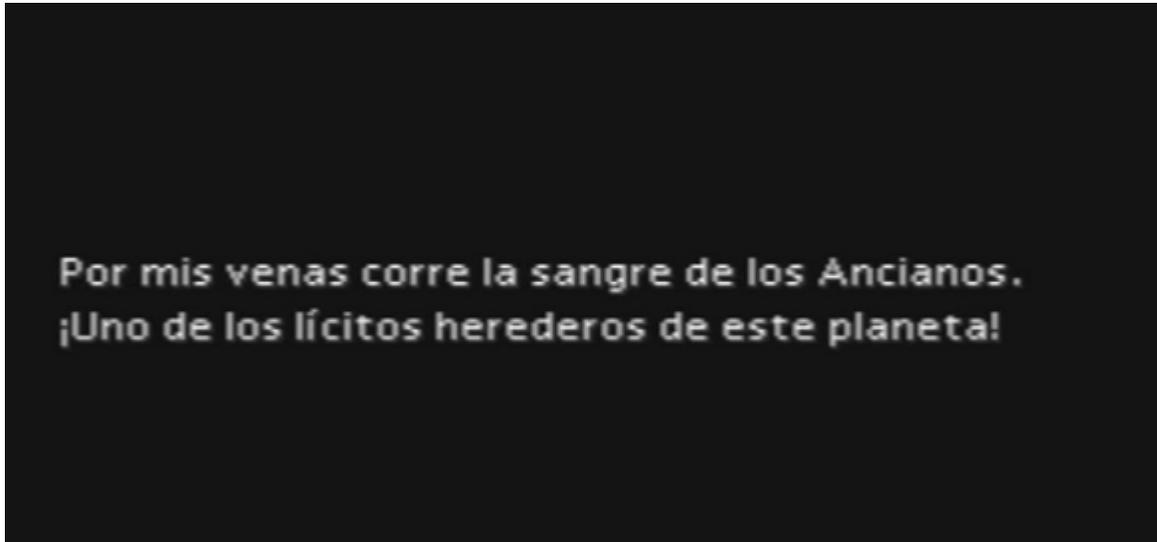


Imagen 12. Texto en *Final Fantasy VII* (1997). Omisión de las cajas de texto



Imagen 13. Subtítulos en *Final Fantasy VII Remake* (1997). Uso del nombre del personaje sobre el subtítulo

Desde el Ejemplo 70 al Ejemplo 72, Elmyra cuenta su historia con Aeris. En este momento no se necesitan aclaraciones ya que es siempre Elmyra la que habla. En el *remake*, los subtítulos no sufren cambio alguno: aparece tanto el diálogo como el nombre de la persona que está hablando.

Ambas maneras de subtítular son similares incluso con la presencia del doblaje, pero como podemos ver, las cajas de texto son opacas: encontraremos ocasiones en las que dos o más personajes hablen a la vez, por lo que la pantalla se llenará de estas cajas que nos impedirán ver correctamente la escena y que muy posiblemente se solapen entre ellas (Imagen 14). No solo será complicado ver qué está ocurriendo, sino incluso leer lo que se está diciendo. Mientras tanto, en el *remake* nos encontramos con diálogos más ordenados y que no se pisan entre ellos. Los subtítulos principales están escritos en blanco y sin nada de fondo excepto por la acción del propio juego, mientras que los subtítulos secundarios (los que de los personajes no jugables) cuentan con un fondo algo opaco. Al haber un espacio específico para los dos tipos de subtítulo, siempre se podrá ver al personaje en pantalla sin que ninguna caja de diálogo se ponga de por medio (Imagen 15).

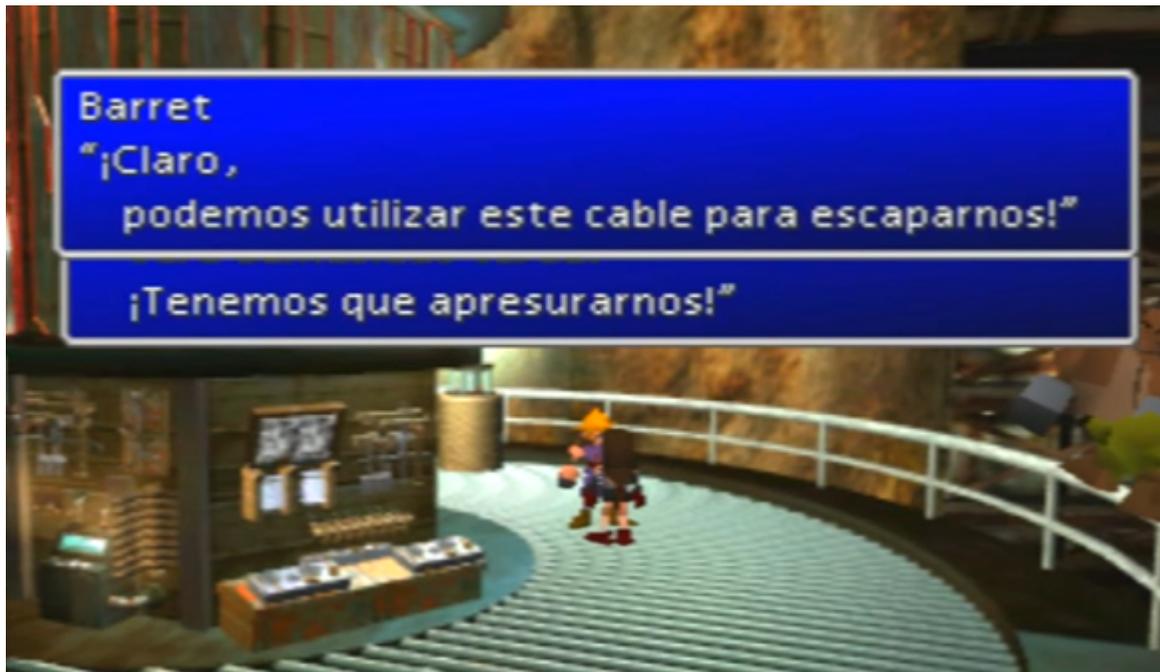


Imagen 14. Solapamiento de las cajas de texto en *Final Fantasy VII* (1997)



Imagen 15. Diferentes tipos de subtítulo en *Final Fantasy VII Remake* (2020)

También hay que tener en cuenta las limitaciones de cada una de las maneras de transmitir el texto: en el original podemos ver una caja de texto que se coloca encima del personaje que está hablando. Sin embargo, en muchas ocasiones la caja debe extenderse por toda la pantalla para abarcar todo el texto, por lo que su tamaño variará dependiendo no solo de la escena, sino también de su propio contenido (Imagen 16). Estas cajas dependen del jugador para avanzar: se necesita pulsar un botón para pasar al siguiente trozo de diálogo, lo cual le permite al jugador en la mayoría de ocasiones tomarse su tiempo para leer los diálogos más largos.



Imagen 16. Texto en *Final Fantasy VII* (1997). Alargamiento de las cajas de texto

Existen algunas excepciones en las que los personajes están en movimiento y los subtítulos aparecen de acuerdo a lo que se está haciendo: en el Ejemplo 64 (Imagen 14), sin ir más lejos, los personajes se encuentran en una situación en la que sus vidas penden de un hilo, por lo que no dejan de moverse y hablar tratando de encontrar una escapatoria. Esto provoca que los subtítulos, colocados sobre ellos, se muevan junto a los propios personajes y que estos se solapen, por lo que no tendremos tiempo de leer el diálogo. Los subtítulos del *remake* (Imagen 17) siguen el diálogo que se va dando entre los personajes y suceden sin que el jugador tenga que presionar ningún botón, lo cual obliga a que se preste atención todo el rato para no perderse ningún comentario a menos que se pause el juego.

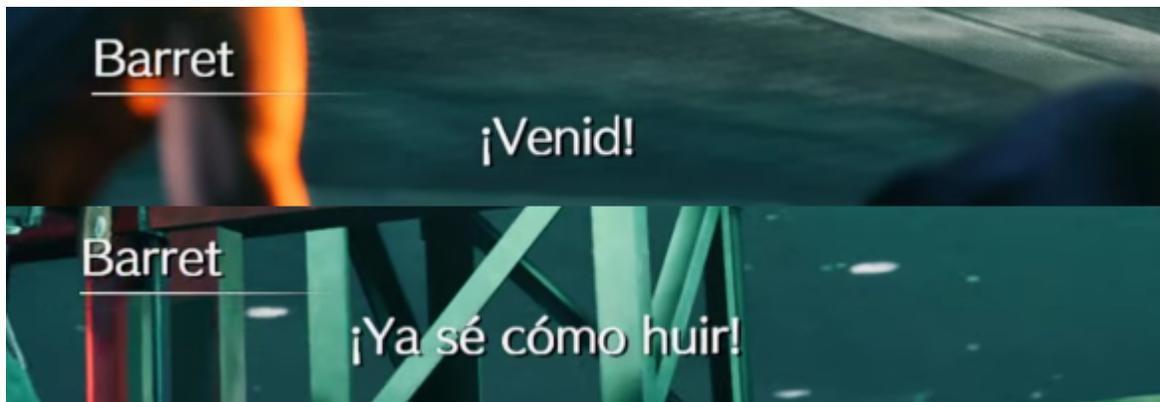


Imagen 17. Subtítulos en *Final Fantasy Remake* (2020). Los subtítulos se siguen y no se solapan

Otro aspecto en el que se puede apreciar una gran diferencia es en el tono de los personajes. Ya que en el juego original no tenía doblaje, eran las propias cajas de texto las que tenían que dotar de ciertos tono o emociones algunas escenas. Por ejemplo, en la escena del tren (Ejemplo 3), Jessie le explica susurrando a Cloud cómo funciona la ciudad de Midgar. Esto se refleja en la caja de texto al escribir “susurro...susurro” (Imagen 18). De igual manera, para indicar que un personaje está gritando, se usan los dobles signos de interrogación y las mayúsculas (Ejemplo 65). En el *remake* ya no es necesario que estos tonos pasen al texto, ya que se cuenta con el

doblaje, aunque esto puede resultar una desventaja ante jugadores con problemas auditivos o sordera.

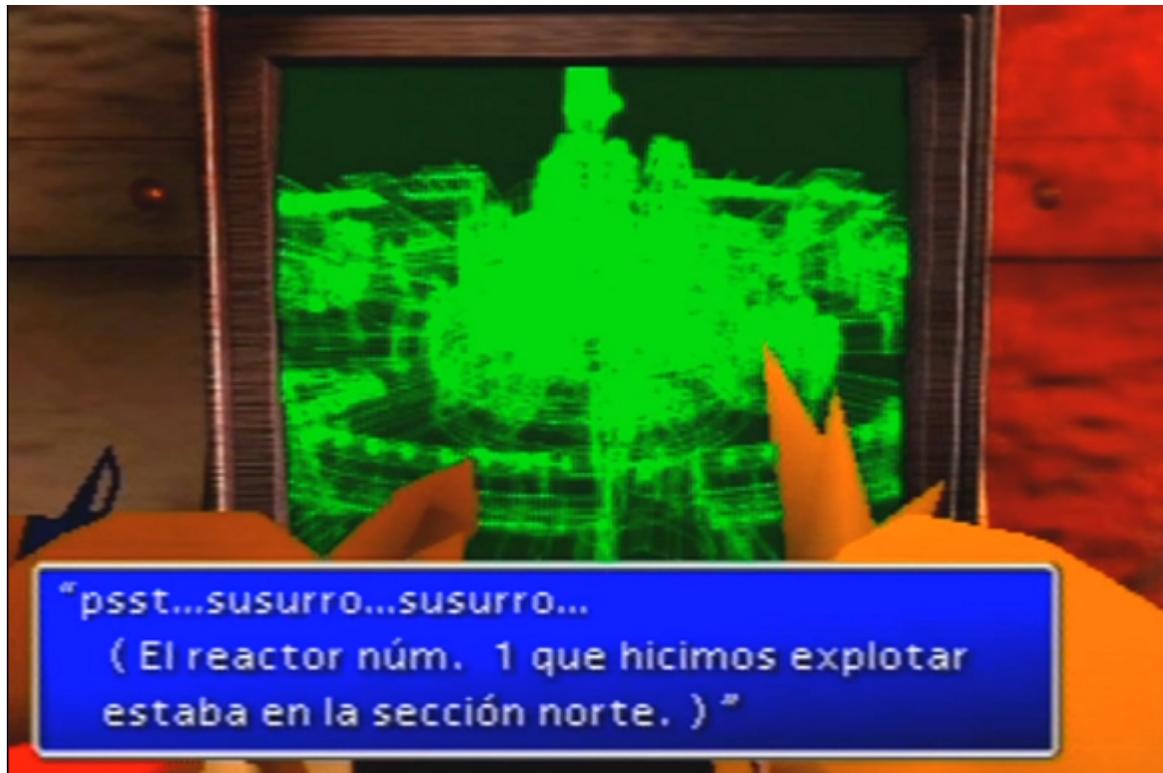


Imagen 18. Texto en *Final Fantasy VII* (1997). Uso del texto para dotar de tono a las conversaciones

3. 3.3. Nombres propios

En el juego original el jugador podía escoger los nombres de los personajes jugables, aunque siempre se podía optar por los nombres por defecto. Estos originalmente eran los siguientes: Cloud, Barret, Tifa, Aeris y Red XIII. Los nombres eran los mismos tanto en inglés como en español, pero en el *remake* uno de ellos ha cambiado: Aeris ahora es Aerith en inglés, como se puede ver durante sus primeras escenas (Ejemplo 20 en el *remake*, Tabla 5 abajo). Algo similar sucede con otro de los personajes, Sefirot, aunque en su caso su nombre en inglés y español siempre ha diferido tanto en el original como en el *remake* como tal y como aparece en el Ejemplo 13, la primera vez que se le menciona en el juego.

| Ejemplo | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII <i>Remake</i> (2020) |
|---------|---|---|
| 13 | Cloud “I’m going to be the best there is, just like Sephiroth!” | Cloud The best of the best. Like Sephiroth. |
| | Cloud “Voy a ser el mejor, como ¡Sefirot! | Cloud Seré de los mejores. Como Sefirot. |
| 20 | | Aerith Aerith. It’s Aerith. And you are...? |
| | | Aeris Aeris. ¿Y cómo te llamas tú? |

Tabla 5. Comparación entre los nombres de Sefirot y Aeris

Otro nombre que ha sufrido un cambio ha sido el de Jessie, aunque en esta ocasión se trata de una corrección en lugar de un verdadero cambio. En el original, su nombre en ocasiones está escrito como “Jesse” en lugar de “Jessie” (Ejemplos 6 y 7, Tabla 6). Este ejemplo sucede específicamente en la versión original española, ya que en la inglesa se escribe como “Jessie”. En el *remake* su nombre siempre aparece escrito como Jessie.

| Ejemplo | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII <i>Remake</i> (2020) |
|---------|---|--|
| 6 | Jessie “Cloud...” | Jessie Mmm, you think he’s a keeper? |
| | Jesse “Cloud.....” | Jessie Podría ser un buen socio, ¿no creéis? |
| 7 | Jessie “Careful, I’ll shut this. “ | Jessie Nicely done. |
| | Jesse “Ten cuidado, Voy a cerrar esto. ” | Jessie Bien hecho. |

| | | |
|--|--|--|
| | | |
|--|--|--|

Tabla 6. Corrección en el nombre de Jessie

También han cambiado los nombres de personajes más secundarios como Hojo y Domino, aunque de una manera un tanto diferente: no se trata de una corrección ni tampoco de un cambio en sí, sino más bien de una adición. Tanto en el original como en la versión inglesa del *remake*, los nombres que se usan sobre los diálogos para referirse a estos personajes son “Hojo” y “Domino” respectivamente. Sin embargo, en la traducción española del *remake* se usa “profesor Hojo” y “alcalde Domino” durante sus diálogos (Ejemplos 80 y 82, Tabla 7). Son los dos únicos casos en el que se puede ver cómo se incorporan los cargos o profesiones cuando en la traducción inglesa esto no sucede.

| Ejemplo | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|---------|--|--|
| 80 | Domino “Hmm? Oh, and who might you be?” | Domino I am the mayor of the great metropolis of mako. Domino, at your service. |
| | Domino “¿Hmm? Oh, ¿y quién podrías ser?” | Alcalde Domino Soy el alcalde de la megalópolis del mako, Domino. Encantado. |
| 82 | Hojo “Aeris? Oh, is that her name? What do you want?” | Hojo What is it that you want? |
| | Hojo “¿Aeris? Ah, ¿así llama? ¿Qué queréis?” | Profesor Hojo ¿Qué queréis? |

Tabla 7. Diferencias en los nombres de Hojo y Domino entre las diferentes localizaciones

Para el resto de los miembros del gobierno de Midgar se usan exclusivamente sus nombres tanto en el antiguo juego como en el nuevo: Reeve (Ejemplo 55), Heidegger (Ejemplo 55) y Palmer (Ejemplo 85). La única excepción a esto es el presidente Shinra (Ejemplo 17, Tabla 8 abajo): se usa “presidente Shinra” en todas las versiones para referirse a él, siendo el único personaje con el que su posición se destaca siempre. También hay algunos personajes no jugables mucho más secundarios a los que los subtítulos se refieren por sus profesiones: el gerente de Shinra que discute con Barret (Ejemplo 15) y el sastre (Ejemplo 41). En el caso del gerente, hay una diferencia en su nombre si comparamos ambas versiones, en particular en español (de “jefe Shinra” pasa a “gerente de Shinra”), mientras que el nombre del sastre ni siquiera se incluye en la caja de texto correspondiente en el original.

| Ejemplo | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|---------|---|---|
| 17 | President Shinra “...Long time no see? Oh...you. “ | President Shinra Oho. The eyes of one who has bathed in mako... |
| | Presidente Shinra “...¿Mucho tiempo sin vernos? Ah...tú. “ | Presidente Shinra Ajá... Tus ojos reflejan el poder del mako. |

Tabla 8. El nombre del presidente Shinra

Los nombres de los personajes no han sido los únicos que han sufrido un cambio: también ha cambiado el nombre de algunas organizaciones como lo son *Avalancha* y *Soldado*, aunque se debe mayormente al error que se está cometiendo en español al escribir en mayúscula una palabra que no forma ningún acrónimo o sigla. *Avalancha* no es más que el nombre que se da al grupo ecoterrorista y que hace referencia a un desastre natural, los aludes. Lo mismo sucede con *Soldado*, una fuerza de élite que trabaja para Shinra, cuyos miembros son destinados a misiones especiales. Las siglas y acrónimos se escriben en mayúscula, pero dado que los nombres no son

la abreviatura de un organismo, las formas “AVALANCHA” y “SOLDADO” no son demasiado correctas. Pese a que también sería incorrecto en inglés, se usa “*SOLDIER*” tanto en el juego de 1997 como en el de 2020, incluso en las fuentes oficiales. No sucede de igual forma con “*Avalanche*”, que sí que ha sido corregida.

Otros términos que también han sufrido una corrección han sido los de “presidente” y “sector” (Tabla 9). En el primer caso, como se observa en el Ejemplo 86, el cargo solía escribirse con mayúscula inicial (“Presidente”). No obstante, esto fue corregido en el *remake* (Ejemplo 55). Sucede algo diferente con “sector”, que está escrito en mayúscula en las traducciones inglesas, pero no en la localización española del *remake* (Ejemplo 8). En la traducción española del juego de 1997, la palabra variaba de ejemplo a ejemplo y la encontramos tanto como nombre propio como común.

| Ejemplo | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII <i>Remake</i> (2020) |
|---------|---|--|
| 8 | <p>Last train out of Sector 8 Station. Last stop is Sector 7, Train Graveyard. Expected time of arrival is 12:23AM, Midgar Standard Time...</p> <p>Último tren procedente de la Estación del sector 8. La última parada es el sector 7, Cementerio de trenes - La hora de llegada estimada son las 12:23AM, Hora Midgar ...</p> | <p>Announcer</p> <p>This train from Sector 8 is bound for Sector 7 Undercity. Due to an explosion at Mako Reactor 1, an emergency schedule is now in effect. Your understanding and cooperation is appreciated.</p> <p>Megafonía</p> <p><i>Tren del sector 8 en dirección a la barriada del sector 7.</i> <i>Debido a una explosión en el reactor de mako n.º 1, se ha establecido un protocolo de evacuación de emergencia.</i> <i>Gracias por su comprensión y colaboración.</i></p> |
| 55 | <p>Reeve</p> <p>“President!! Are we really going to do this? Simply destroy a group</p> | <p>Reeve</p> <p>Please, Mr. President! I am asking you to reconsider—no, begging.</p> |

| | | |
|----|---|--|
| | with only a few members...” | |
| | Reeve “¡¡Presidente!! ¿De veras vamos a hacerlo? Simplemente destruir un grupo con sólo un puñado de miembros ...” | Reeve Por favor, presidente. Por lo que más quiera, le ruego que recapacite. |
| 86 | Barret “Vice President Rufus. The President’s son. “ | Barret If it ain’t Rufus Shinra. Heir to the throne himself. |
| | Barret “Vice Presidente Rufus. El hijo del Presidente. “ | Barret Nada más y nada menos que Rufus Shinra, el heredero al trono. |

Tabla 9. Corrección en la escritura del cargo de presidente

También ha habido diferencias en la manera de escribir algunos términos propios del mundo de *Final Fantasy VII*, específicamente *planeta* y *mako*. Debido al carácter místico e incluso consciente de sí mismo del que a veces se dota al planeta en el que se desarrolla la acción del juego, sumado a la importancia que se deposita en este y cómo toda la trama gira a su alrededor, el término “planeta” termina siendo diferente al que se usa normalmente y casi parece un nombre propio, en particular hacia el final. Es en el Ejemplo 89 (Tabla 10, abajo) donde por primera y única vez se usa la forma “Planeta” en la traducción española del juego original, aunque en el texto inglés ya se había visto la forma “*Planet*” anteriormente. En el Ejemplo 89 también se puede ver cómo en el *remake* se opta por usar “planeta”, la cual ha persistido a lo largo de todo el juego. Respecto al término “mako”, se trata de una palabra usada específicamente por el universo de *Final Fantasy VII* para referirse a la energía o sangre del planeta. De por sí no es un error ya que pertenece a la terminología de la saga y hace referencia a un elemento bastante singular, pero mientras que en el original se escribe como “Mako” (Ejemplo 16), en el título de 2020 se prefiere la forma en minúscula (Ejemplos 17).

| Ejemplo | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|---------|--|---|
| 89 | Barret “And that’ll save the Planet?” | Barret Bastard wants to destroy the whole planet, doesn’t he? An enemy of hers is an enemy of Avalanche! |
| | Barret “¿Y eso salvará al Planeta?” | Barret Ese cabrón quiere cargarse el planeta, ¿no? ¡Los enemigos del planeta son enemigos de Avalancha! |
| 16 | Tifa “Sephiroth...SOLDIER... Mako Reactors...Shinra...” | Tifa Sephiroth... SOLDIERs... Mako... Shinra... |
| | Tifa “Sefirot...SOLDADO... Reactores de Mako...Shinra...¡Todo!” | Tifa Sefirot... Los de Soldado... El mako... Shinra... |
| 17 | President Shinra “You’re the one who quit SOLDIER and joined AVALANCHE. I knew you’d been exposed to Mako, from the look in your eyes...” | President Shinra Oho. The eyes of one who has bathed in mako... |
| | Presidente Shinra “Eres el que abandonó SOLDADO y se unió a Avalancha. Sé que has estado expuesto a Mako por tu mirada...” | Presidente Shinra Ajá... Tus ojos reflejan el poder del mako. |

Tabla 10. Diferencias en la escritura de “planeta” y “mako”

3. 3.4. Persona gramatical y/o registro lingüístico

Como hemos visto en la Tabla 1, un fallo que se repite en ocho ocasiones es aquel en el que se confunde a la persona a la que se dirige el personaje que habla. Dado que también es posible que a veces se esté cometiendo un error de registro lingüístico (ya que ambas formas son iguales en

algunas ocasiones) en lugar de uno referido a la persona gramatical, se comentarán los ejemplos pertinentes interpretándolos de ambas formas.

En los Ejemplos 6 y 73 (Tabla 11) encontramos dos casos un tanto particulares: Biggs se interrumpe en mitad de la frase y continúa hablando en la siguiente caja de texto, lo cual provoca la confusión sobre el sujeto de dicha oración. En lugar de decir “Dime, ¿crees que Cloud... va a luchar hasta el final por Avalancha?”, la oración queda como “Dime, crees que Cloud... ¡¿Voy a luchar hasta el final por Avalancha?!”. En el Ejemplo 73, la madre de Aeris dice: “no supo lo que quiso decir”. En realidad se refiere a sí misma, por lo que el uso de la tercera persona no es correcto. En el título de 2020, las oraciones no se interrumpen en ningún momento y la persona del verbo es la correcta.

| Ejemplo | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|---------|---|--|
| 6 | Biggs “Say, do you think Cloud's.....” “going to stay on and fight for AVALANCHE!?” | Biggs No need to assume the worst. I'm sure he's fine. You saw him in action, didn't you? Guy's a SOLDIER. Goddamn one-man army. |
| | Biggs “Dime, crees que Cloud.....” “¡¿Voy a luchar hasta el final por Avalancha?!” | Biggs No te pongas en lo peor. ¿Acaso no recuerdas cómo luchaba? Es un Soldado de pura cepa... |
| 73 | Elmyra “I didn't know what she meant. I asked if she meant a star in the sky, “ | Elmyra I didn't understand any of it at the time. |
| | Elmyra “No supo lo que quiso decir. Le pregunté si se refería a una estrella del cielo,” | Elmyra Por aquel entonces no comprendía qué decía. |

Tabla 11. Errores gramaticales

En el Ejemplo 61, al igual que en los Ejemplos 63 y 80 (Tabla 12), se aprecian casos similares: Barret se dirige tanto a Tifa como a Cloud y dice “¡has venido! ¡Ten cuidado!” (Ejemplo 61); Aeris le pide a lo que queda de Avalancha “¡rápido y desaparece!” (Ejemplo 63); y Domino, al ver entrar al grupo protagonista, pregunta “oh, ¿y quién podrías ser?” (Ejemplo 80). En todas estas ocasiones, se refieren a más de un personaje, pero el texto se traduce en singular, solo teniendo en cuenta a Cloud o a uno solo de los personajes. En la parte del *remake* se pueden ver todos los cambios realizados: en el Ejemplo 61, aunque Barret solo nombra a Tifa, el texto que le sigue hace referencia a ambos en lugar de solo pedirle a uno que se ponga a cubierto; en el Ejemplo 63, Aeris usa el plural al igual que lo hace Domino en el Ejemplo 80 incluso si la conversación no se da de igual manera.

| Ejemplo | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII <i>Remake</i> (2020) |
|---------|---|--|
| 61 | Barret “Tifa! Cloud! You came!” | Barret Tifa!? Get your ass behind cover! Now! |
| | Barret “Tifa! Cloud! ¡Has³ venido!” | Barret ¿Tifa?! ¡Poneos a cubierto! ¡Ya mismo! |
| 63 | Aeris “Hurry and get out!” | Aerith Run! You have to go now! |
| | Aeris “¡De prisa y desaparece!” | Aeris ¡Corred! ¡Escapad cuanto antes! |
| 80 | Domino “Hmm? Oh, and who might you be?” “You all must be those...ahem...” | ??? Wonderful! You finally made it. |
| | Domino “¿Hmm? Oh, ¿y quién podrías ser?” “Debéis ser los que...ejem...” | ¿? Ah, ¡excelente! Me alegro de veros. |

Tabla 12. Correcciones en el número de persona (I)

Algo diferente sucede en el Ejemplo 2 (Tabla 13): Barret está hablando exclusivamente con Cloud cuando ordena que “de ahora en adelante venís conmigo”. Se traduce “*you*”, que puede ser tanto singular como plural en inglés, como si se refiriera a un sujeto plural en lugar de singular cuando está hablando con una sola persona. En el caso de que se trate de un error de registro y se esté hablando de una manera más formal, no se estaría incurriendo en un error exactamente, pero sí que sería extraño dado que, si por algo se conoce al personaje de Barret, es por su informalidad. Además, dicha muestra de respeto no se vuelve a repetir. En el *remake* es bastante obvio que la conversación que se está dando es solo respecto a Cloud (“Lo podemos conseguir contigo o sin ti”).

| Ejemplo | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII <i>Remake</i> (2020) |
|---------|---|--|
| 2 | Barret “Alright! You come with me from now on. “ | Barret We can do this <i>with</i> you, or we can do this <i>without</i> you. |
| | Barret “¡Se acabó! De ahora en adelante venís ² conmigo. ” | Barret Lo podemos conseguir contigo o sin ti. |

Tabla 13. Correcciones en el número de persona (II)

Este aspecto también puede verse en otros ejemplos como el Ejemplo 18 o 41. En el Ejemplo 18 (Tabla 14), “*take care of Tifa*” se convierte en “*cuidad de Tifa*”. Las únicas personas presentes en esta escena aparte de Cloud son Barret y la propia Tifa, por lo que el plural tampoco tiene sentido. Las formalidades tampoco tienen sentido, ya que Cloud no le habla con particular respeto a Barret, sino que es también bastante informal. En el *remake* hay una oración bastante similar a la original (“*take Tifa, and get outta here!*”), la cual se traduce como “¡coge a Tifa y salid de aquí!”, refiriéndose primero en singular a Barret y luego en plural a ambos, pidiéndoles que escapen.

Por su parte, en el Ejemplo 41 es mucho más obvio: “*but I ain’t your father*” es traducido como “pero no soy su padre”. Tal y como se expresa, nos haría pensar que se refiere a la chica con la que Aeris y Cloud hablan en el ejemplo anterior (Ejemplo 40, ver Anexo 1). Sin embargo gracias al texto inglés sabemos que se refiere a que no es el padre de Aeris, razón de que ella a continuación aclare que no es eso a lo que se refería. En la versión de 2020 de esta escena, se puede observar que, nuevamente, se usa esa confusión para crear un momento cómico, solo que en lugar de darse con Aeris se da con el personaje de Johnny.

| Ejemplo | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|---------|---|--|
| 18 | Cloud “..... You worry about yourselves! I'm all right, but take care of Tifa!” | Cloud Take Tifa, and get outta here! |
| | Cloud “¡Ocupáos de vosotros mismos! Yo estoy bien, ¡pero cuidado de Tifa!” | Cloud ¡Coge a Tifa y salid de aquí! |
| 41 | Aeris “Excuse us, are you the father of the girl at the Clothing Store?” “I own the Clothes Shop... but I ain't your father” | Johnny Hey! Old dude! Clothing Store Owner Huh...? Son, is that you? Did you always look so...moronic? |
| | Aeris “I didn't say that..... “ | Johnny Wha—? Well, right back at ya! Ugh, whatever. We're here to take you back to the store. |
| | Aeris “Disculpe ¿es el padre de la chica de la tienda de modas?” “Soy el dueño de la Tienda de modas ... pero no soy su padre. “ | Johnny ¡Eh, viejo! Sastre ¿Eh? ¿Eres tú, hijo?... ¿Desde cuándo eres tan gamberro? Johnny ¿Pero de qué vas, viejo? Hemos venío pa llevarte a |

| | | |
|--|---------------------------------------|------------|
| | Aeris “Yo no dije eso | la tienda. |
|--|---------------------------------------|------------|

Tabla 14. Correcciones en el número de persona (III)

En el Ejemplo 41 (Tabla 15) es donde vemos la conversación más informal de todas en el juego: Johnny, un personaje proveniente de los suburbios, va a buscar al sastre. Su manera de hablar consiste en omitir letras y en hablar con un registro bastante bajo: “¿pero de qué vas, viejo? Hemos venío pa llevarte a la tienda” (“*wha—? Well, right back at ya! Ugh, whatever. We’re here to take you back to the store*”). Esto sirve para remarcar su baja cultura y para añadir comicidad a la escena.

| Ejemplo | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|---------|--|
| 41 | <p>Johnny Hey! Old dude!</p> <p>Clothing Store Owner Huh...? Son, is that you? Did you always look so...moronic?</p> <p>Johnny Wha—? Well, right back at ya! Ugh, whatever. We’re here to take you back to the store.</p> <p>Clothing Store Owner I’m not going back! Not ever! My life is ruined. It’s over. Kill me now!</p> <p>Johnny Come on, there’s no need to talk like that, old dude! I’ll help you out with whatever you need!</p> <p>Clothing Store Owner Really? Oh, thank you, son!</p> |
| | <p>Johnny ¡Eh, viejo!</p> <p>Sastre ¿Eh? ¿Eres tú, hijo?... ¿Desde cuándo eres tan gamberro?</p> <p>Johnny ¿Pero de qué vas, viejo? Hemos venío pa llevarte a la tienda.</p> |

| | |
|--|--|
| | <p>Sastre Ni en sueños pienso volver. Mi vida está arruinada. Es el fin. Me quiero morir.</p> <p>Johnny Venga, no te vengas abajo, viejo. Te echo una mano con lo que sea, va.</p> <p>Sastre ¿En serio? ¡Gracias, hijo mío!</p> |
|--|--|

Tabla 15. Traducción del registro coloquial

También hay ejemplos de conversaciones entre los miembros de la clase alta de Midgar, las cuales son mucho más formales. En el Ejemplo 55 (Tabla 16), Reeve trata al presidente Shinra de “usted” y de “señor”. En inglés, Reeve no usa contracciones y trata a Shinra de “*Mr. President*” y “*sir*”.

| Ejemplo | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|---------|--|
| 55 | <p>Reeve Please, Mr. President! I am asking you to reconsider—no, begging. The Sector 7 undercity is home to more than 50,000—</p> <p>President Shinra Director Tuesti.</p> <p>Reeve At least let us issue a warning, sir.</p> <hr/> <p>Reeve Por favor, presidente. Por lo que más quiera, le ruego que recapacite. En la barriada del sector 7 viven más de 50 000...</p> <p>Presidente Shinra Director Tuesti.</p> <p>Reeve Al menos permítanos emitir un aviso, señor.</p> |

Tabla 16. Traducción del registro formal

De igual manera, Palmer trata a los miembros del gobierno de Shinra de “usted” también (“lo tuve delante, como les tengo ahora a ustedes”, Ejemplo 85) incluso si en inglés no se puede apreciar este grado de formalidad (“*he was as close to me as you are now!*”). Las oraciones con las que se refieren a ciertos sucesos también son mucho más elaboradas en comparación con la forma tan directa de expresarse de otros de los personajes principales. Algunos ejemplos de ello los encontramos en la manera de Heidegger de recriminarle a Reeve su cobardía (Ejemplo 55) o cuando el presidente Shinra declara que han capturado a Aeris (Ejemplo 81).

| Ejemplo | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|---------|---|--|
| 55 | Heidegger “Reeve, you should flush those personal problems in the morning!” | Heidegger The stench of the director’s cowardice fills the room yet again. |
| | Heidegger “Reeve, ¡deberías deshacerte de esos problemas personales por las mañanas!” | Heidegger El hedor de la cobardía de Reeve vuelve a invadir la sala. |
| 85 | Cloud “..... You worry about yourselves! I’m all right, but take care of Tifa!” | Cloud Take Tifa, and get outta here! |
| | Cloud “¡Ocupáos de vosotros mismos! Yo estoy bien, ¡pero cuidad de Tifa!” | Cloud ¡Coge a Tifa y salid de aquí! |
| 87 | Rufus “Who are you, guys?” | Heidegger So then—what is this ragtag group of misfits I see before me? |
| | Rufus “¿Quiénes sois, muchachos?” | Heidegger Veamos, ¿quiénes son estos rebeldes tan dispares que tenemos aquí? |

Tabla 17. Correcciones en el número de persona (III)

3. 3.5. Onomatopeyas, interjecciones, concordancia, formas verbales, prefijos y tipografía

En este apartado se agrupan las categorías en las que menos ejemplos se han encontrado. En el caso de los prefijos, se ha advertido solo un caso (Ejemplo 86, Tabla 18): en el juego original, en la primera escena de Rufus Shinra, se refieren a él como “vice presidente”. Esto es incorrecto puesto que el prefijo “vice-” debería ir pegado a la palabra que acompaña, dando así la forma “vicepresidente”. En el *remake* no se hace referencia a él de esta manera, sino simplemente como el “heredero al trono”, siendo más simbólicos sobre su posición respecto al imperio de mako que su familia ha construido.

| Ejemplo | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|---------|---|--|
| 86 | Barret “Vice President Rufus. The President’s son. “ | Barret If it ain’t Rufus Shinra. Heir to the throne himself. |
| | Barret “Vice Presidente Rufus. El hijo del Presidente. “ | Barret Nada más y nada menos que Rufus Shinra, el heredero al trono. |

Tabla 18. Cambio en la traducción (I)

Sobre los verbos, hay un caso en específico en el que no se usa la forma reflexiva: en el Ejemplo 82 (Tabla 19), Hojo dice “¿así llama?” en lugar de “¿así se llama?”. En el *remake* este diálogo es diferente del original, por lo que esta oración no se mantiene.

| Ejemplo | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|---------|--|--|
| 82 | Hojo “Aeris? Oh, is that her name? What do you want?” | Hojo What is it that you want? Barret Our friend. She’s in your lab. Hojo |

| | | |
|--|--|--|
| | | Really? |
| | Hojo “¿Aeris? Ah, ¿así llama? ¿Qué queréis?” | Profesor Hojo ¿Qué queréis? Barret A nuestra amiga. Está en tu laboratorio. Profesor Hojo ¿En serio? |

Tabla 19. Cambio en la traducción (II)

Respecto a la concordancia, encontramos tres ejemplos (Ejemplos 28, 39 y 74), todos ellos referidos al personaje de Aeris. En los dos primeros casos (Tabla 20), aunque sí concuerda con el sujeto (tú), lo hace incorrectamente: en lugar de “formado” y “guapo” debería ser “formada” y “guapa” ya que no se está refiriendo a un sujeto masculino sino femenino. En el Ejemplo 74, el determinante (“una”) y el sustantivo (“niño”) no concuerdan en género. En los Ejemplos 28 y 74 se corrige el error en el *remake*.

| Ejemplo | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII <i>Remake</i> (2020) |
|---------|---|---|
| 28 | Cloud “Funny...” “I thought you were cut out to be in SOLDIER?” | Cloud Those the words of a SOLDIER candidate? |
| | Cloud “Curioso...” “Creía que estabas formado para estar en SOLDADO?” | Cloud ¿No tenías madera de aspirante a Soldado? |
| 74 | Tseng “Aeris, you're a very special child. You are of special blood. “ | Tseng Aerith... You know you're not just any little girl. |
| | Tseng “Aeris, eres una niño muy especial. Tu sangre es especial. “ | Tseng Aeris, sabes que no eres una niña normal y corriente. |

Tabla 20. Correcciones en la concordancia de género

Por otro lado, podemos llegar a hallar hasta 8 casos de uso de onomatopeyas o interjecciones erróneas en los Ejemplos 40 y 80 (Tabla 21). En el primero, la onomatopeya expresa duda, pero usa una interjección no recomendada (“umm” y “hmm”). El *remake*, por su parte, carece de onomatopeyas, aunque en estos mismos ejemplos sí que se puede observar el uso de la interjección “ah” en los Ejemplos 40 y 80.

| Ejemplo | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII <i>Remake</i> (2020) |
|---------|---|---|
| 40 | “Umm, it might take a little time. Will that be all right?” | Clothing Store Owner’s Son Oh, you must be the merc I’ve been hearing about! I need you to help me out with...my dad. |
| | “Umm, quizá lleve un poco de tiempo. ¿Podeis esperar?” | Hijo del sastre Ah, tú debes de ser el mercenario del que he oído hablar. Necesito que me ayudes con mi padre. |
| 80 | Domino “Hmm? Oh, and who might you be?” | ??? Wonderful! You finally made it. |
| | Domino “¿Hmm? Oh, ¿y quién podrías ser?” | ¿? Ah, ¡excelente! Me alegro de veros. |

Tabla 21. Uso de las onomatopeyas en el *remake*

Otro elemento que se debe destacar es la tipografía, aquellos errores que se han dado debido a que no se ha revisado el texto adecuadamente, como en los Ejemplos 7, 13 o 20, entre otros. En muchos, las palabras aparecen con alguna letra cambiada: “ya esté” en lugar de “ya está” (Ejemplo 7). En otros, se trata de una carencia: falta un espacio en “es de”, dando lugar a “esde”

(Ejemplo 33), al igual que las tildes de “gustaria” (Ejemplo 13) y de “algun” (Ejemplo 20)⁵. En el *remake* no se dan errores de este tipo ya que el texto está correctamente revisado.

| Ejemplo | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII <i>Remake</i> (2020) |
|---------|--|--|
| 7 | Jessie “There you go!” | Jessie Nicely done. |
| | Jesse “¡Ya esté!” | Jessie Bien hecho. |
| 13 | Tifa “I want to at least experience that once. ” | Tifa Please? Just once. |
| | Tifa “Al menos me gustaria probar una vez. ” | Tifa ¿Porfi? Aunque sea una vez. |
| 20 | “They say you can't grow grass and flowers in Midgar.” | Aerith They're a lot tougher than they look. This place... It has a kind of power. |
| | “But for some reason, the flowers have no trouble blooming here. ” | |
| | “Dicen que en Midgar no crecen ni la hierba ni las flores, pero por algun motivo, las flores sí. “ | Aeris Son más resistentes de lo que parecen. De aquí emana... un cierto poder. |
| 33 | Elmyra “That glow in your eyes... you're from SOLDIER, right?” | Elmyra Judging by those eyes, I'm guessing you're a SOLDIER. |
| | Elmyra “Ese resplandor en tus ojos... esde de SOLDADO, ¿verdad?” | Elmyra Por tus ojos, supongo que eres Soldado. |

Tabla 22. Errores tipográficos

5 Ambos ejemplos podrían encajar también en la categoría de errores ortográficos, pero dado que hay otros ejemplos que cuentan con formas verbales similares y/o las mismas palabras escritas correctamente, se ha decidido clasificarlos como ejemplos de errores tipográficos.

3. 3.6. Traducciones literales y errores de sentido

Como hemos mencionado ya, la traducción del original contó con un estilo bastante pegado al texto en inglés, lo cual hizo que se cometieran hasta 27 errores con información o sentido erróneo o términos incorrectos.

Un problema repetido en varias ocasiones es la traducción de la palabra “*right*”, que genera falsos sentidos: en la primera ocasión (Ejemplo 45, Tabla 23), Aeris no está afirmando nada sino que está buscando que Tifa lo haga con una expresión fática, por lo que traducirlo por “¿de acuerdo?” no es acertado. En el Ejemplo 54 (Tabla 23), Corneo usa “*right!*” para confirmar que lo que se está diciendo es correcto, por lo que es un error traducirlo por “de acuerdo” nuevamente. Un caso similar sucede en el Ejemplo 62, cuando Tseng dice “*that’s right*”, confirmando de esta manera una frase dicha anteriormente, pero que sin embargo es traducido como “está bien”. En el *remake*, este tipo de error es corregido.

| Ejemplo | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|---------|---|--|
| 45 | Aeris “If you know the three girls, there's no problem, right?” | Aerith Then your worries are over, aren't they? Because they other two candidates are right here. Right? |
| | Aeris “Si conoces a las tres chicas, no hay problema, ¿de acuerdo?” | Aeris ¡Entonces no tienes de qué preocuparte! Porque aquí tienes a las otras dos candidatas. ¿A que sí? |
| 54 | Don Corneo “Woo-hoo! Right!” | Don Corneo Ladies and gentlemen, we have ourselves a winner! |
| | Don Corneo “¡Uuu-uuu! ¡De acuerdo!” | Don Corneo Señoras y señores, ¡tenemos un ganador! |
| | Tseng | Tseng |

| | | |
|----|---|--|
| 62 | “That's right. You'll have a hard time disarming that one. “ | Nothing. There is nothing you can do now. |
| | Tseng “Está bien. Os va a costar desarmar eso. “ | Tseng Nada. Ya no podéis hacer nada. |

Tabla 23. Falsos sentidos

En los Ejemplos 20 y 42 se cometen errores de omisión que pueden dar lugar a confusión: en el Ejemplo 20 (Tabla 24), Aeris da a entender que las flores sí que florecen en Midgar, lo cual está en conflicto con la información que se le da al jugador sobre el mundo, ya que se dice que no crecen en ningún lugar de la ciudad. Esto se debe a que la traducción está incompleta, como puede apreciarse en la tabla:

| Ejemplo | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|---------|--|---|
| 20 | “They say you can't grow grass and flowers in Midgar.” “But for some reason, the flowers have no trouble blooming here. ” | Aerith They're a lot tougher than they look. This place... It has a kind of power. |
| | “Dicen que en Midgar no crecen ni la hierba ni las flores, pero por algun motivo, las flores sí. “ | Aeris Son más resistentes de lo que parecen. De aquí emana... un cierto poder. |

Tabla 24. Corrección del error de sentido (I)

En el Ejemplo 42 (Tabla 25), se omite directamente el verbo de la oración: “¡uno de los lícitos herederos de este planeta!”. De esta manera, podría darse a entender que Sefirot se refiere al nombre mencionado anteriormente, los Ancianos, pero en realidad se refiere a que él mismo es el heredero legítimo del planeta. En el *remake*, es obvio que Aeris se refiere a una excepción (Ejemplo 20) y que Sefirot está hablando de sí mismo (Ejemplo 42).

| Ejemplo | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|---------|--|---|
| 42 | In my veins courses the blood of the Ancients. I am one of the rightful heirs to this planet! | Sephiroth Within my veins flows the blood of the Ancients. This planet...is my birthright. |
| | Por mis venas corre la sangre de los Ancianos. ¡Uno de los lícitos herederos de este planeta! | Sefirot Por mi venas fluye la sangre de los Ancianos. Es por ello que el planeta me pertenece. |

Tabla 25. Corrección del error de sentido (II)

En otros casos, se aprecia que se ha escogido una acepción inadecuada del término que se traduce (Ejemplos 5, 19 o 79, Tabla 26), lo cual da lugar a falsos sentidos o contrasentidos. En el Ejemplo 5, Barret ciertamente queda con los miembros de Avalancha en la estación, pero lo hace diciendo “¡cita en la estación del sector 8!”, además de referirse a su base como “escondite”. Sucede también en otros ejemplos en los que se usan verbos que no son adecuados para las situaciones descritas como los Ejemplos 19 y 79. En la mayoría de estos casos ha habido una corrección en el *remake*:

| Ejemplo | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|---------|---|--|
| 5 | Barret “Rendezvous at Sector 8 station! Split up and get on the train!” [...] “If it’s about your money, Save it 'til we're back at the hideout. “ | Barret We’ll split up and shoot for the last train home. Regroup in the freight car. Got it? Cloud Hey. I’d like my money now. Barret You can have it—once we’re <i>back at base</i> . |
| | Barret “¡Cita en la estación del sector 8! ¡Separaos y montad en el tren!” [...] | Barret Nos dividiremos y cogeremos el último tren en la estación. Nos vemos en el vagón de mercancías, ¿vale? |

| | | |
|----|---|--|
| | Barret “Si es sobre el dinero, guárdalo hasta que regresemos al escondite.” | Cloud Oye, dame el dinero Barret Cuando llegemos a la base. |
| 19 |Don't worry about me. You just worry about yourself now. | <i>Never mind about that. Right now, you need to focus on yourself.</i> |
| |No te preocupes por mí. Ocúpate sólo de ti mismo. | <i>Ahora no. Céntrate en ti y en tu cuerpo.</i> |
| 79 | > Let's sneak in quietly | Cloud Rear entrance. We'll get inside via the parking garage. |
| | > Deslicémonos dentro discretamente. | Cloud Vayamos por atrás. Entraremos por el aparcamiento. |

Tabla 26. Corrección de falsos sentidos y contrasentidos

En el original, hay un caso particular en el que no se traduce la expresión “yipes” (Ejemplo 15, Tabla 27), una exclamación que denota alarma o sorpresa. También hay traducciones literales: “back then” es traducido por “entonces atrás” (Ejemplo 19), al igual que en el 17, “long time no see”, se opta por un “largo tiempo sin vernos”. En el Ejemplo 17, la conversación y su contenido son diferentes en el *remake*, por lo que no se puede comparar, pero el Ejemplo 19 es totalmente fiel al original y corrige esta parte como “aquella vez”.

| Ejemplo | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|---------|--|---|
| 15 | “Y, Y, YIPES!!” “You...you've seen the news, right? AVALANCHE says there'll be more bombings.” | Shinra Middle Manager Avalanche is a blight on Midgar. Their bomb threat has thrown our offices into chaos, let alone the reactor itself. It's total insanity! |
| | “¡¡Y, Y, YIPES!!” “Has...has visto las noticias, ¿verdad?” | Gerente de Shinra La amenaza de la bomba ha desatado el caos en |

| | | |
|----|---|--|
| | Avalancha dice que habrá más bombardeos. “ | nuestras oficinas, ¡y no te imaginas en el propio reactor! Allí ha cundido el pánico. |
| 17 | <p>Cloud “Long time no see, President. ”</p> <p>President Shinra “...Long time no see? Oh...you. “ “You're the one who quit SOLDIER and joined AVALANCHE. I knew you'd been exposed to Mako, from the look in your eyes...”</p> | <p>President Shinra Oho. The eyes of one who has bathed in mako... Which would make you...a SOLDIER?</p> <p>Cloud Ex-SOLDIER.</p> <p>President Shinra Once a SOLDIER, always a SOLDIER. Though not, alas, for very long.</p> |
| | <p>Cloud “Largo tiempo sin vernos, Presidente”</p> <p>Presidente Shinra “...¿Mucho tiempo sin vernos? Ah...tú. “ “Eres el que abandonó SOLDADO y se unió a Avalancha. Sé que has estado expuesto a Mako por tu mirada...”</p> | <p>Presidente Shinra Ajá... Tus ojos reflejan el poder del mako. Por tanto, debes de ser un Soldado.</p> <p>Cloud Ex-Soldado.</p> <p>Presidente Shinra Los Soldados lo son para el resto de sus vidas. Por breves que estas sean.</p> |
| 19 | <p>Back then..... You could get by with just skinned knees.....</p> | <i>Made it through with just a couple of scraped knees back then...</i> |
| | <p>Entonces atrás..... Podrías pasar con las rodillas despellejadas.....</p> | <i>Aquella vez lograste salir con tan solo un par de rasguños en las rodillas...</i> |

Tabla 27. Traducciones literales

Algunos errores provocan estructuras que no son naturales en español y que pueden crear contrasentidos: en el Ejemplo 39 (Tabla 28), se dice que Corneo “no está con hombres”, cuando el texto original hace referencia a que no se siente atraído por ellos (“*look, the Don's not into*

men”). A este error hay que añadirle el siguiente en este mismo ejemplo, cuando el guardia de la puerta dice “¡y tienes otro guapo contigo!” (“*and you got another cute one with you!*”), lo cual distorsiona aún más la escena debido a su sintaxis poco natural y la traducción de “*cute one*” con género masculino cuando en realidad se refiere a Aeris. En el Ejemplo 88 también se distorsiona el sentido de la oración: “te atraparon en esto a través de Marlene” puede dar a entender que la culpable de la situación es Marlene, cuando realmente no es así. En el *remake*, ninguno de estos ejemplos tiene un equivalente ya que las conversaciones son ligeramente diferentes y no incluyen estos detalles. En el Ejemplo 88 sí que se incorpora esta parte del diálogo, que se ha convertido en “Aeris, salvaste a mi niña, Marlene”, que transmite mucho mejor el sentido original y no crea confusión sobre los sucesos vistos en el juego.

| Ejemplo | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII <i>Remake</i> (2020) |
|---------|--|---|
| 39 | “Look, the Don's not into men. So don't let me catch you around here again... “ | Leslie Not so fast, buddy. Back it up. Got no need for pretty boys here. [...] So people can't just walk through the don's front door. Especially men. |
| | “Mira, el Don no está con hombres. Así que más vale que no te atrape por aquí de nuevo...” | Leslie Alto, chaval. Quieto ahí. Aquí no entran chicos guapos. [...] No se puede entrar a la mansión de Don Corneo así como así, menos aún los hombres. |
| 88 | Barret “You got caught up in this over Marlene. Now, it's my turn to watch out for you!” | Barret Aerith. You saved my Marlene. Now...it's time I returned the favor. |
| | Barret “Te atraparon en esto a través de Marlene. ¡Ahora me toca a mí vigilar por ti!” | Barret Aeris, salvaste a mi niña, Marlene. Ahora voy a salvarte yo a ti. |

Tabla 28. Corrección de contrasentidos

La localización del juego original depende en exceso de la traducción inglesa, lo cual lleva a una traducción demasiado literal que no transmite bien la historia que se está intentando contar. Es el propio jugador el que tiene que suponer lo que está sucediendo, apoyándose en el contexto y las reacciones de los personajes: durante la conversación frente a la mansión de Corneo (Ejemplo 39, Tabla 29), es complicado saber a qué se están refiriendo exactamente en el original debido a los repetidos errores, mientras que en el *remake* se hace un particular énfasis en que los hombres no pueden entrar en la mansión. En esta versión más moderna del juego original vemos un texto que no traduce literalmente sino que interpreta el texto, lo cual se puede comprobar en los primeros ejemplos.

| Ejemplo | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII <i>Remake</i> (2020) |
|---------|---|---|
| 39 | <p>“This is the mansion of Don Corneo, the most powerful man in Wall Market. “</p> <p>“Look, the Don's not into men. So don't let me catch you around here again... “</p> <p>“Hey, and you got another cute one with you!“</p> <p>[...]</p> <p>Cloud</p> <p>“You DO know...what kind of... place this is, don't you?”</p> <p>Aeris</p> <p>“Then what am I supposed to do? You want to go in with me?“</p> | <p>Leslie</p> <p>Not so fast, buddy. Back it up. Got no need for pretty boys here.</p> <p>[...]</p> <p>So people can't just walk through the don's front door. Especially men.</p> <p>Aerith</p> <p>How 'bout me, then? Can I go inside?</p> <p>[...]</p> <p>Leslie</p> <p>Do you have any idea what you're getting yourself into?</p> |
| | <p>“Esta es la mansión de Don Corneo, el hombre más poderoso del mercado muro. “</p> <p>“Mira, el Don no está con hombres. Así que más vale que no te atrape por aquí de nuevo...”</p> <p>“¡Eh! ¡y tienes otro guapo</p> | <p>Leslie</p> <p>Alto, chaval. Quieto ahí. Aquí no entran chicos guapos.</p> <p>[...]</p> <p>No se puede entrar a la mansión de Don Corneo así</p> |

| | |
|--|---|
| contigo!” [...] Cloud “SABES...qué tipo... de lugar es éste ¿no es así?” Aeris “Entonces ¿qué se supone que tengo que hacer? ¿Quieres ir allí conmigo?” | como así, menos aún los hombres. Aeris ¿Y yo? ¿Puedo entrar? [...] Leslie ¿Tienes idea de en qué líos te estás metiendo? |
|--|---|

Tabla 29. Literalidad

Finalmente, hay otro elemento que se debe hacer notar: las dos ocasiones en el análisis en las que se añade una línea de subtítulos a la traducción española. En el primer ejemplo se puede observar en la escena en la que Barret discute con el gerente de Shinra (Ejemplo 15, Tabla 30): el diálogo es exactamente el mismo en ambas versiones, pero en los subtítulos en español se añade un “¿eh?” cuando Barret gruñe cuando el gerente empieza a sermonearlo. El siguiente se encuentra en la Ejemplo 38, en el que un carruaje cruza la barriada del sector 7 y Cloud ve a Tifa subida a este: en español se agrega un “¡arre!” cuando el cochero apremia con las riendas a la montura. En ninguna de estas dos ocasiones se añade dicho subtítulo en la localización inglesa, sino que son únicos de la española.

| Ejemplo | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|---------|--|
| 15 | Shinra Middle Manager Avalanche is a blight on Midgar. Their bomb threat has thrown our offices into chaos, let alone the reactor itself. It’s total insanity! |
| | Gerente de Shinra Avalancha es la plaga de Midgar. Barret ¿Eh? Gerente de Shinra La amenaza de la bomba ha desatado el caos en nuestras oficinas, ¡y no te imaginas en el propio reactor! Allí ha cundido el pánico. |

| | |
|----|--|
| 38 | Cloud Tifa!? |
| | Cochero ¡Arre! Cloud ¡¿Tifa?! |

Tabla 30. Líneas añadidas en la localización española

3. 3.7. Ortografía

Como puede apreciarse en la Tabla 1 arriba, hay un total de 46 errores ortográficos. En cinco de ellos hay errores en la acentuación de algunas palabras. En algunos ejemplos lo que falta es acentos diacríticos. Sucede en dos casos en concreto (Ejemplos 14 y 20, Tabla 31) con “tu” y “mi”. En otros casos se debe a la colocación incorrecta o carencia de la tilde, como en los Ejemplos 18 o 40. Tanto en el Ejemplo 18 como en el Ejemplo 40 encontramos casos opuestos en cuanto a la acentuación de un verbo: “podeis” (Ejemplo 40) debería llevar tilde, mientras que “ocupáos” (Ejemplo 18) no debería llevarla. En cualquier caso, como puede verse en la Tabla 31 abajo, no hay un equivalente claro para los ejemplos 14, 18 y 40 en el *remake*.

| Ejemplo | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII <i>Remake</i> (2020) |
|---------|---|---|
| 14 | Barret “YO! Looks like this ain't no private car!! So split up!!” | Barret Might stand out as a group. You two stay here. |
| | Barret “¡TU!” “¡¡Este no es un coche privado!! ¡¡Vamos a dividimos!!” | Barret Llamaremos la atención si vamos juntos. Quedaos aquí. |
| 18 | Cloud “..... You worry about yourselves! I'm all right, but take care of Tifa!” | Cloud Take Tifa, and get outta here! |
| | Cloud | Cloud |

| | | |
|----|--|--|
| | “¡Ocupáos de vosotros mismos! Yo estoy bien, ¡pero cuidad de Tifa!” | ¡Coge a Tifa y salid de aquí! |
| 20 | “.....Don't you remember me?” | Aerith What? You don't remember? |
| | “.....¿No te acuerdas de mi?” | Aeris ¿Eh? ¿No te acuerdas? |
| 40 | “Umm, it might take a little time. Will that be all right?” | Clothing Store Owner's Son His drunk ass has been at the bar for hours now. Could you bring him back here? |
| | “Umm, quizá lleve un poco de tiempo. ¿Podeis esperar?” | Hijo del sastre Lleva horas empinando el codo en el bar. ¿Podrías ir a buscarlo y traerlo de vuelta? |

Tabla 31. Errores de acentuación

El error más repetido en este apartado es el uso de las mayúscula y de las minúsculas. En ocasiones se emplean las mayúsculas para añadir énfasis a lo que se está diciendo (Ejemplo 15), en vez de recurrir a la cursiva o añadir un doble signo de interrogación. Podemos encontrar correcciones en dos de estos ejemplos en el *remake*, en el Ejemplo 39 (Tabla 32). Aunque el emisor de la oración es diferente (Ejemplo 39), su intención de advertir es la misma: Cloud originalmente decía “SABES...qué tipo... de lugar es éste ¿no es así?” y ahora Leslie advierte “¿tienes idea de en qué lío te estás metiendo?” sin usar las mayúsculas para darle mayor importancia o énfasis a ninguna de las palabras.

| Ejemplo | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII <i>Remake</i> (2020) |
|---------|---|--|
| 15 | “DAMN!! I...it's empty because of... g. guys like you...” | Shinra Middle Manager But we won't lose heart! No! Everyone at Shinra agrees. The reactor will stay online! |

| | | |
|----|--|--|
| | <p>“¡¡MALDICIÓN!!”</p> <p>“E...está vacío por culpa de ... tipos como tú...”</p> | <p>Gerente de Shinra</p> <p>¡Pero no nos desmoralizarán! Todos en Shinra estamos unidos.</p> <p>¡El reactor permanecerá activo!</p> |
| 39 | <p>Cloud</p> <p>“You DO know...what kind of... place this is, don't you?”</p> | <p>Leslie</p> <p>Do you have any idea what you're getting yourself into?</p> |
| | <p>Cloud</p> <p>“SABES...qué tipo... de lugar es éste ¿no es así?”</p> | <p>Leslie</p> <p>¿Tienes idea de en qué líos te estás metiendo?</p> |

Tabla 32. Corrección del uso de las mayúsculas (I)

Como muestra la Tabla 33 abajo, hay otros ejemplos (53, 73 y 77) en los que se usa incorrectamente mayúscula detrás de una coma o de un punto y coma. En el 53 y 73, los diálogos anteriores a estos terminan en coma antes de pasar a la siguiente caja de texto. Incluso si se está usando otra caja para transmitir el diálogo, lo que precede a la mayúscula es una coma, por lo que debería ir en minúscula.

| Ejemplo | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|----------------|--|--|
| 53 | <p>Don Corneo</p> <p>“And they're really going to crush them...literally, “</p> <p>“By breaking the support holding up the plate above them.”</p> | <p>Don Corneo</p> <p>Since Avalanche blew up two reactors, Shinra's decided they ought to stamp them out, home base and all.</p> <p>And I mean “stamp out.”</p> <p>By targeting the support pillar and blowing it up.</p> |
| | <p>Don Corneo</p> <p>“Y van a aplastarlos...de verdad, “</p> | <p>Don Corneo</p> <p>Como Avalanche ha volado dos reactores, Shinra quiere aplastarlos a ellos y su base de operaciones.</p> |

| | | |
|----|--|--|
| | “Rompiendo el soporte que mantiene la placa que está sobre ellos. “ | Y digo “aplastar”, literalmente. Van a derribar el pilar, lo van a volar por completo. |
| 73 | Elmyra “I didn't know what she meant. I asked if she meant a star in the sky, “ “But she said it was this planet... She was a mysterious child in many ways. “ | Elmyra I didn't understand any of it at the time. When I asked if she meant one in the sky... She said no, this one. Right here. |
| | Elmyra “No supo lo que quiso decir. Le pregunté si se refería a una estrella del cielo,” “Pero ella dijo que era este planeta... Era una niña muy misteriosa. “ | Elmyra Por aquel entonces no comprendía qué decía. Al preguntarle si se refería a un planeta del espacio... me respondió que era este. El nuestro. |

Tabla 33. Corrección del uso de las mayúsculas (II)

También hay tres fragmentos (Ejemplos 8, 41, 87, Tabla 34) en los que se usa la mayúscula para términos que no lo necesitan. En el 8 encontramos dos: “A.M.” y “Hora”. En el Ejemplo 41, se usa la forma “Señor”, pero este tratamiento se escribe siempre en minúscula a menos de que esté en su forma abreviada (Sr.). No hay ningún equivalente para ninguno de estos casos en el *remake*.

| Ejemplo | Final Fantasy VII (1997) |
|---------|--|
| 8 | Expected time of arrival is 12:23AM, Midgar Standard Time... |
| | La hora de llegada estimada son las 12:23AM, Hora Midgar ... |
| 41 | Aeris “You know, Mister. “ |
| | Aeris “Sabe, Señor. “ |
| 87 | Aeris “...a flower girl from the slums. “ |
| | Aeris |

| | |
|--|--|
| | “...una chica florista de los Suburbios. “ |
|--|--|

Tabla 34. Uso incorrecto de las mayúsculas

En otros ejemplos sucede a la inversa: se usa la minúscula en lugar de la mayúscula. En los Ejemplos 6 y 9 (Tabla 35) vemos el uso de la minúscula tras unos puntos suspensivos. El resto de los casos (3 y 7, entre otros) esto sucede al principio de una oración. En la extensa gran mayoría de los ejemplos las conversaciones del *remake* muestran contenido diferente incluso si se habla del mismo tema.

| Ejemplo | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII <i>Remake</i> (2020) |
|---------|---|---|
| 3 | Jessie “Whisper...whisper... (We definitely look suspicious, so we're using fake ID's.)” | Jessie Don't worry. Our Ids are impeccable. |
| | Jessie “susurro...susurro... (Cualquiera podría pensar que tenemos pinta sospechosa, por eso usamos tarjeta de identidad falsas.) ” | Jessie No te preocupes. He falsificado nuestros datos. |
| 6 | Biggs “Cloud..... Think he was killed?” | Wedge Guess Cloud won't be joining us after all... |
| | Biggs “Cloud..... ¿me pregunto si lo han matado?” | Wedge Pues parece que han pillado a Cloud... |
| 7 | Biggs “Heh heh.....Cloud! We'll do even better next time.” Jessie | Barret Ugh, you had me worried for a minute... What the hell you been up to? Huh!? Cloud |

| | | |
|---|--|---|
| | <p>“Careful, I’ll shut this. “ “Oh, Cloud!! Your face is pitch-black...” “There you go!”</p> | <p>Giving Public Security the runaround, that’s what. Had to draw them away from the station somehow. Jessie Nicely done. Biggs Well—can’t argue with results, huh?</p> |
| | <p>Biggs “¡Je, je.....Cloud! la próxima vez lo haremos muchísimo mejor. ”</p> | <p>Biggs Su talento es innegable, ¿eh?</p> |
| 9 | <p>Jessie “I like this kinda stuff. Bombs and monitors...you know, flashy stuff. “</p> | <p>Jessie Let’s get this out of the way... Personally, I find visual aids make the dull stuff a lot more bearable.</p> |
| | <p>Jessie “Esto me gusta. Bombas y monitores... sabes, todas esas cosas llamativas. ”</p> | <p>Jessie Te voy a explicar una cosa. Prefiero hacerlo con una ayuda visual para que no resulte aburrido.</p> |

Tabla 35. Uso incorrecto de la minúscula

3. 3.8. Ortotipografía

Respecto a la ortotipografía, tanto en la localización inglesa como en la española del juego original se usan las comillas para enmarcar el diálogo de los personajes. Sin embargo, en español se comete repetidamente un error al seguir la estructura del texto inglés: el uso de dichas comillas.

Un error que se ha decidido no contabilizar es la carencia del punto tras las comillas dada su presencia no solo en todos los ejemplos, sino también en todos y cada uno de los diálogos de los personajes. Este error se debe a la imitación de la estructura de la localización inglesa sin adaptarla de acuerdo a las normas de la Real Academia Española. Como se puede observar en los Ejemplos 1, 49 y 69 (Tabla 28), entre otros, los puntos en las oraciones están incorrectamente

colocados antes de las comillas en lugar de después de estas. Las únicas excepciones halladas han sido los Ejemplos 42, 70, 71 y 79, aquellos en los que no se hace uso de las comillas ya que el texto aparece fuera de las usuales cajas de texto que se emplean para transmitir el texto y en las que este se enmarca con este signo.

| Ejemplo | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII <i>Remake</i> (2020) |
|---------|---|---|
| 1 | <p>Biggs</p> <p>“Wow! You used to be in SOLDIER, huh?</p> <p>...Not everyday ya find one in a group like AVALANCHE. “</p> | <p>Jessie</p> <p>Uh...what was his name again?</p> <p>Biggs</p> <p>Cloud. Cloud Strife.</p> <p>Jessie</p> <p>Right.</p> <p>Biggs</p> <p>And he isn't a SOLDIER anymore.</p> |
| | <p>Biggs</p> <p>“¡Ey! ¡Tú eras uno de los miembros de SOLDADO, ¿no?</p> <p>...No todos los días te encuentras con uno de ellos en un grupo como AVALANCHA. ”</p> | <p>Jessie</p> <p>¿Cómo se llamaba?</p> <p>Biggs</p> <p>Cloud. Cloud Strife.</p> <p>Jessie</p> <p>Vale.</p> <p>Biggs</p> <p>Y ya no pertenece a Soldado.</p> |
| 49 | <p>Don Corneo</p> <p>“You're the ones from before! Wh...what the hell's going on?”</p> | <p>Don Corneo</p> <p>So you're a man, huh? What are you three up to?</p> <p>Tifa</p> <p><i>We'll</i> ask the questions.</p> |
| | <p>“¡Sois los de antes!</p> <p>¿Qu...qué diablos está ocurriendo?”</p> | <p>Don Corneo</p> <p>¿Así que eres un tío? ¿A qué habéis venido los tres?</p> |
| 69 | <p>Barret</p> <p>“...What did you say?</p> | <p>Elmyra</p> <p>She's not my daughter.</p> |

| | | |
|--|---|---|
| | <p>But, aren't you her mother?"</p> <p>Elmyra</p> <p>"...Not her real mother.</p> <p>Oh...it must have been 15 years ago..."</p> | <p>Not by blood, I mean. If that's what you were wondering...</p> <p>About fifteen years ago...</p> |
| | <p>Barret</p> <p>"...¿Qué has dicho?</p> <p>Pero, no eres tú su madre?"</p> <p>Elmyra</p> <p>"...No su madre real.</p> <p>Oh...debió ser hace 15 años..."</p> | <p>Elmyra</p> <p>No es mi hija.</p> <p>Biológica, quiero decir. En caso de que os lo preguntarais...</p> <p>Hace unos quince años...</p> |

Tabla 36. Uso incorrecto de las comillas

Hay tres errores ortotipográficos bastante particulares en comparación con el resto. En el primer caso (Ejemplo 9, Tabla 37) hay un espacio entre las comillas de apertura y el principio de oración y en el segundo y tercero (Ejemplos 13 y 85) faltan las comillas de cierre. El resto de los casos en los que se ha detectado un error ortotipográfico se debe a que las comillas de cierre se encuentran separadas de aquella frase u oración que enmarcan; sin embargo, esto sucede solo en el caso de los puntos y no de los signos de interrogación, exclamación ni con los puntos suspensivos. Esto se debe a que se ha calcado la manera de representarse los diálogos en inglés.

| Ejemplo | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|---------|---|--|
| 9 | <p>"A main support structure supports the plate up in the center, and there are other support pillars built in each section..."</p> | <p>Jessie</p> <p>Complete with massive steel plates suspended three hundred meters above ground level... Atop which stands a shining beacon of civilization. The whole system is sustained by the mako reactors, which feed the insatiable appetites of the public.</p> |
| | <p>Jessie</p> <p>" Una estructura principal de soporte mantiene la placa en el centro,</p> | <p>Jessie</p> <p>Se ve la enorme plataforma metálica que se eleva a 300 m por encima del nivel del suelo.</p> |

| | | |
|--|--|--|
| | y hay otras estructuras de soporte para cada sección...” | Sobre ella se extiende una metrópolis resplandeciente. Todo es posible gracias a los reactores de mako, que cubren la insaciable demanda pública. |
|--|--|--|

Tabla 37. Separación de las comillas de apertura

En el *remake* no se hace uso de las comillas en los ejemplos recopilados para el análisis, por lo que no se puede realizar una comparación entre ambos.

3. 3.9. Puntuación

De los 89 ejemplos que se han recopilado para el análisis, los errores de puntuación han aparecido en 83 de ellos, exceptuando los Ejemplos 14, 35, 42, 63, 79 y 88, en los que sí que se usa correctamente la puntuación. Esto lo convierte en el elemento más presente en todo el análisis.

Uno de los errores que se cometen respecto es la falta de un signo de puntuación. En algunas ocasiones se debe a que se usan los signos de exclamación o interrogación, pero no se coloca el signo inicial. Sucede en los Ejemplos 17 y 18. También faltan algunos puntos finales (o suspensivos) que marquen el final del diálogo como en el Ejemplo 17 y 50. En el Ejemplo 15 hay un desplazamiento del signo de puntuación: la interrogación no aparece en el lugar en el que debería: “¿¡Digo, que si ha dicho algo!?””. El contenido de todos estos ejemplos es diferente en el *remake*.

| Ejemplo | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII <i>Remake</i> (2020) |
|---------|---|--|
| 15 | Barret “I said, 'you say sumthin'!?” | Barret Heh. Is that right? |
| | Barret “¿¡Digo, que si ha dicho algo!?” | Barret ¿Eso crees? |

| | | |
|----|--|--|
| 17 | <p>Barret “AVALANCHE! And don't ya forget it! And you're President Shinra, huh?”</p> | <p>President Shinra Oho. The eyes of one who has bathed in mako... Which would make you...a SOLDIER? Cloud Ex-SOLDIER.</p> |
| | <p>Barret “AVALANCHA! ¡No lo olvides! Y tú eres el Presidente Shinra ¿eh?”</p> | <p>Presidente Shinra Ajá... Tus ojos reflejan el poder del mako. Por tanto, debes de ser un Soldado. Cloud Ex-Soldado.</p> |
| 18 | <p>Tifa “Barret! Can't you do something?”</p> | <p>Barret We don't have long to get clear!</p> |
| | <p>Tifa “Barret! ¿Es que no puedes hacer algo?”</p> | <p>Barret ¡Tenemos que salir echando hostias!</p> |
| 50 | <p>Don Corneo “...I made 'em find out where the man with the gun-arm was. But that's what I was ordered to do. ”</p> | <p>Don Corneo Some guy with a gun for an arm—I was paid to find him!</p> |
| | <p>Don Corneo “...Les hice buscar dónde estaba el hombre con el brazo de pistola. Eso fue lo que me ordenaron hacer”</p> | <p>Don Corneo Me pagaron para encontrar a un tipo con una ametralladora en vez de brazo.</p> |

Tabla 38. Omisión de signos de puntuación

Hay dos casos específicos (Ejemplos 26 y 41, Tabla 39) en los que faltan otros signos de puntuación. En el Ejemplo 41, “Sabe, Señor” debería estar entre interrogaciones, y en el Ejemplo 26 se omite todo signo de puntuación (“Aeris”) cuando originalmente había una exclamación (“*Aeris!*”). A su vez hay otros cuatro casos específicos en los que sobran signos ya que su presencia no está permitida: en el Ejemplo 29 (“Pero, ¿cómo has podido saberlo?”), Ejemplo 69

(“Pero, no eres tú su madre?”), Ejemplo 41 (“¿Entonces, ¿lo hará por nosotros?”) y el Ejemplo 57 (“. Cloud.....”). En los dos primeros, cuando “pero” se sitúa delante de una pregunta, no debe llevar coma detrás. La mayoría de estos ejemplos cuentan con diálogos diferentes en el *remake*, exceptuando el 57.

| Ejemplo | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII <i>Remake</i> (2020) |
|---------|--|--|
| 57 | <p>Cloud “Wedge!! You all right!?”</p> <p>Wedge “.....Cloud..... You remembered.....my name. ”</p> | <p>Cloud You okay!?</p> <p>Wedge Cloud...</p> <p>It’s Shinra! They’re trying to take out the pillar!</p> |
| | <p>Cloud “¡¡Wedge!! ¿¿Estás bien!?”</p> <p>Wedge “..... Cloud..... Te acuerdas de.....mi nombre. “</p> | <p>Cloud ¿Estás bien?</p> <p>Wedge Cloud...</p> <p>¡Es Shinra! Están intentando derribar el pilar.</p> |

Tabla 39. Puntos suspensivos a principio de oración

En otros casos lo que falta es una coma. En el Ejemplo 15 (Tabla 40) falta la que marca el caso vocativo. En otros, falta la coma que marca el límite de un fragmento de texto inferior (Ejemplo 2 y 27). Todos son expresiones o apéndices que se recomienda separar con comas. En el *remake*, se dividen las oraciones en enunciados diferentes en algunos de estos ejemplos, por lo que no es necesario el uso de comas para indicar secciones inferiores. En el caso de los vocativos, el único en el que se ha mantenido ha sido el Ejemplo 76, en el cual se corrige y se usa la coma.

| Ejemplo | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII <i>Remake</i> (2020) |
|---------|--------------------------|--|
| | Cloud | Cloud |

| | | |
|----|--|---|
| 2 | “No. After all, I did work for Shinra, y’know. “ | Different reactor, different layout. Depends when it was built. |
| | Cloud “No. A fin de cuentas estuve trabajando para Shinra ya sabes. ” | Cloud Cada reactor tiene un plano diferente. Depende de cómo se construyera. |
| 15 | Barret “You say sumthin' ?” | Barret Do I have a <i>problem</i> with that? Oh, you can bet— |
| | Barret “¿Cómo dices estúpido?” | Barret ¿Que si me molesta? Te aseguro que... |
| 27 | Cloud “But, why're they after you? There must be a reason, right? “ | Cloud Back to my question. So what’s he to you? Looked like you knew each other. |
| | Cloud “Pero ¿por qué te buscan? Ha de haber una razón ¿verdad?” | Cloud Contesta a mi pregunta. ¿Por qué te buscaba? Parecía que os conocíais. |
| 76 | Tseng “But Aeris, surely you hear voices sometimes when you’re all alone?” | Tseng But Aerith... Even when you’re all alone, don’t you hear voices whispering secrets? |
| | Tseng “Pero Aeris, seguro que a veces oyes voces cuando estás sola. “ | Tseng Dime, Aeris... Aunque estés sola, ¿no oyes voces que te cuentan cosas? |

Tabla 40. Corrección del uso de comas (I)

A veces se emplean signos diferentes de los que se debería haber usado. En el Ejemplo 46 (Tabla 41) se emplean los guiones en lugar de los puntos suspensivos. En El Ejemplo 15 se usa la coma para tal fin y, finalmente, en el Ejemplo 8 se escribe un guion donde originalmente había un

punto. En el *remake* no se hace uso de los guiones. Tampoco se usan los puntos suspensivos en estos ejemplos en concreto.

| Ejemplo | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|---------|--|---|
| 8 | Last stop is Sector 7, Train Graveyard. | Announcer This train from Sector 8 is bound for Sector 7 Undercity. |
| | La última parada es el sector 7, Cementerio de trenes - | Megafonía <i>Tren del sector 8 en dirección a la barriada del sector 7.</i> |
| 15 | “Y, Y, YIPES!!” | Shinra Middle Manager Avalanche is a blight on Midgar. |
| | “Y, Y, YIPES!!” | Gerente de Shinra Avalancha es la plaga de Midgar. |
| 46 | Don Corneo “Now, let's see... Which girl should I choose? Hmm---hmm---!” | Don Corneo Whichever one shall I pick? |
| | Don Corneo “Ahora veamos, ¿qué chica voy a elegir? ¡Hmm---hmm---!” | Don Corneo ¿Con cuál de vosotras voy a intimar? |

Tabla 41. Uso de los guiones y las comas en lugar de los puntos suspensivos

Tal y como sucede con las comillas, aquí también encontramos signos de puntuación que están separados de la palabra o signo adyacente cuando no deberían estarlo. (Ejemplos 3 y 9, Tabla 42). De hecho, el Ejemplo 38 también se comete el error de incluir en el paréntesis el nombre del emisor de dicho diálogo. En el *remake* no se usan los paréntesis en estos ejemplos, por lo que no hay equivalentes para los Ejemplos 3 y 9.

| Ejemplo | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII <i>Remake</i> (2020) |
|---------|--|---|
| 2 | Cloud “No. After all, I did work for Shinra, y’know. “ | Cloud Different reactor, different layout. Depends when it was built. |
| | Cloud “No. A fin de cuentas estuve trabajando para Shinra ya sabes. ” | Cloud Cada reactor tiene un plano diferente. Depende de cómo se construyera. |
| 15 | Barret “You say sumthin' ?” | Barret Do I have a <i>problem</i> with that? Oh, you can bet— |
| | Barret “¿Cómo dices estúpido?” | Barret ¿Que si me molesta? Te aseguro que... |
| 27 | Cloud “But, why're they after you? There must be a reason, right? “ | Cloud Back to my question. So what’s he to you? Looked like you knew each other. |
| | Cloud “Pero ¿por qué te buscan? Ha de haber una razón ¿verdad?” | Cloud Contesta a mi pregunta. ¿Por qué te buscaba? Parecía que os conociais. |
| 76 | Tseng “But Aeris, surely you hear voices sometimes when you’re all alone?” | Tseng But Aerith... Even when you’re all alone, don’t you hear voices whispering secrets? |
| | Tseng “Pero Aeris, seguro que a veces oyes voces cuando estás sola. “ | Tseng Dime, Aeris... Aunque estés sola, ¿no oyes voces que te cuentan cosas? |

Tabla 42. Corrección del uso de comas (II)

Otro signo con el que no se siguen las normas de la Real Academia Española son los puntos suspensivos. En muchas ocasiones se encuentran escritos no con tres puntos sucesivos, sino con

seis (Ejemplo 4). Se aprecia el uso correcto de los puntos suspensivos en el *remake* en la mayoría de casos, excepto en los Ejemplos 4, 7, 66 y 78, donde se usa el punto y aparte, entre otros signos.

| Ejemplo | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII <i>Remake</i> (2020) |
|---------|--|---|
| 4 | <p>Barret “What’s wrong?”</p> <p>Cloud “Huh?”</p> <p>Barret “What’s wrong, Cloud? Hurry it up!”</p> <p>Cloud “... Yeah, sorry. “</p> | <p>Barret What’s wrong?</p> <p>Cloud I’m fine.</p> |
| | <p>Barret “.....¿Qué sucede?”</p> <p>Cloud “¿Eh?”</p> | <p>Barret ¿Qué ocurre?</p> <p>Cloud No pasa nada.</p> |
| 7 | <p>Biggs “Heh heh.....Cloud! We’ll do even better next time.” [...]</p> <p>Jessie “Oh, Cloud!! Your face is pitch-black...”</p> | <p>Barret Ugh, you had me worried for a minute... What the hell you been up to? Huh!?</p> <p>[...]</p> <p>Jessie Nicely done.</p> |
| | <p>Biggs “¡Je, je.....Cloud! la próxima vez lo haremos muchísimo mejor. ” [...]</p> <p>Jesse “¡¡Oh, Cloud!!</p> | <p>Barret Eh, me tenías un poco preocupado. ¿Dónde cojones te habías metido?</p> <p>[...]</p> <p>Jessie</p> |

| | | |
|----|---|--|
| | Tienes la cara completamente negra.....” | Bien hecho. |
| 66 | Tifa “Marlene is... I think Marlene is safe. “ | Cloud Barret. Marlene’s fine. Aerith found her. |
| | Tifa “Marlene está, creo que Marlene está a salvo. “ | Cloud Barret, Marlene está bien. Aeris la encontró. |
| 78 | Barret “Well what else does it look like!? I’m gonna kick some Shinra butt and.....” | Barret So. I got an idea. Frontal assault, guns blazing. Make for a good story. |
| | Barret “¿Qué otra cosa puede parecer? Voy a golpear a alguien de Shinra y.....” | Barret Tengo una idea. Ataque frontal, dándolo todo. Quedaría épico. |

Tabla 43. Corrección del uso de comas (III)

Los puntos suspensivos deben colocarse pegados a la palabra que les precede; sin embargo, en algunos ejemplos (Ejemplos 1 y 40) aparecen separados. De igual manera, los puntos suspensivos deberían dejar un espacio respecto a la palabra que les sigue, cosa que no sucede en muchos casos (Ejemplos 3 y 4). En el Ejemplo 36 en particular se usan los puntos suspensivos para indicar una pausa entre ambas interrogaciones, pero no van pegados a la interrogación que les precede y tampoco dejan un espacio con el siguiente signo de puntuación. En algunos ejemplos del *remake* se pueden observar las correcciones realizadas⁶.

| Ejemplo | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|---------|--|---|
| 1 | Cloud “I don’t care what your names are. Once this job’s over...I’m outta here. “ | Cloud This is a onetime gig. When it’s done, we’re done. |
| | Cloud | Cloud |

6 Ver Anexo 1, Ejemplos 15, 16, 17, 20, 23, 29, 41, 55, 58, 59 y 60 del *remake*.

| | | |
|----|---|--|
| | <p>“Me da igual cómo os llaméis. En cuanto acabe este trabajo ... me largo de aquí.”</p> | <p>Yo solo he firmado por hoy. Cuando terminemos, me largo.</p> |
| 3 | <p>Jessie “Whisper...whisper... (We definitely look suspicious, so we're using fake ID's.)”</p> | <p>Jessie Don't worry. Our Ids are impeccable.</p> |
| | <p>Jessie “susurro...susurro... (Cualquiera podría pensar que tenemos pinta sospechosa, por eso usamos tarjeta de identidad falsas.)”</p> | <p>Jessie No te preocupes. He falsificado nuestros datos.</p> |
| 4 | <p>Cloud “...Yeah, sorry. “</p> | <p>Cloud I'm fine.</p> |
| | <p>Cloud “...Vale, lo siento. ”</p> | <p>Cloud No pasa nada.</p> |
| 40 | <p>“Really!? Please help my crazy old dad. I just don't know what to do anymore... “</p> | <p>Clothing Store Owner's Son Oh, you must be the merc I've been hearing about! I need you to help me out with...my dad. His drunk ass has been at the bar for hours now. Could you bring him back here? He's probably three sheets in over at Drunkards'. Just over there.</p> |
| | <p>“¿De veras!? Por favor, ayudad al viejo chiflado de mi padre. Yo ya no sé lo que hacer ...“</p> | <p>Hijo del sastre Ah, tú debes de ser el mercenario del que he oído hablar. Necesito que me ayudes con mi padre. Lleva horas empujando el codo en el bar. ¿Podrías ir a buscarlo y traerlo de vuelta? Seguro que está en El Borracho con una cogorza de aúpa. Por allí.</p> |

Tabla 44. Corrección del uso de los puntos suspensivos (I)

En los Ejemplos 18 y 29 (Tabla 45), los puntos suspensivos son utilizados para indicar una pausa o silencio, pero sin que les preceda ni siga ninguna oración. En el *remake*, sin embargo, aunque en estos dos ejemplos sí que se cuenta con la presencia de puntos suspensivos, estos no son usados para representar silencios sino para dejar en suspense la oración.

| Ejemplo | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|---------|---|--|
| 18 | <p>Barret “Hey, you gonna be awright?”</p> <p>Cloud “..... You worry about yourselves! I'm all right, but take care of Tifa!”</p> <p>Barret “...Alright. Sorry 'bout all this. “</p> | <p>Barret We don't have long to get clear!</p> <p>Cloud Take Tifa, and get outta here!</p> <p>Barret I...I was wrong aboutchya—</p> <p>Cloud This ain't the end of the lines for you <i>or</i> me!</p> |
| | <p>Barret “Eh, ¿vas a recobrarte?”</p> <p>Cloud “.....” “¡Ocupáos de vosotros mismos! Yo estoy bien, ¡pero cuidad de Tifa!”</p> <p>Barret “...Bien. Lamento todo esto. “</p> | <p>Barret ¡Tenemos que salir echando hostias!</p> <p>Cloud ¡Coge a Tifa y salid de aquí!</p> <p>Barret Oye... Te juzgué mal...</p> <p>Cloud ¡No creas que acabarán aquí contigo ni conmigo!</p> |
| 29 | <p>Aeris “Hey.....Cloud. Were you...ever in SOLDIER?”</p> <p>Cloud “.....” “...I used to be. How did you guess?”</p> <p>Aeris</p> | <p>Aerith So, Cloud... You were a SOLDIER: First Class, right?</p> <p>Cloud Yeah.</p> <p>Aeris</p> |

| | |
|---|--|
| <p>“Eh.....Cloud. ¿Has estado alguna...vez en SOLDADO?”</p> <p>Cloud</p> <p>“.....”</p> <p>“...Estuve. ¿Cómo lo has sabido?”</p> | <p>Dime, Cloud: eras Soldado de primera clase, ¿sí?</p> <p>Cloud</p> <p>Así es.</p> |
|---|--|

Tabla 45. Corrección del uso de los puntos suspensivos (II)

También son usados de esta forma a principio de oración. Este signo es empleado para denotar alguna pausa o simplemente para dotar a la oración de suspense, por lo que deben estar posicionados al final de la oración o en el interior de esta y no al principio. Es el caso de los Ejemplos 1 o 4 (Tabla 46). Entre estos casos hay nueve de ellos (Ejemplos 17, entre otros) que suceden específicamente cuando se trata de un enunciado interrogativo, en los que se colocan los puntos suspensivos fuera del signo de apertura. Excepto en los Ejemplos 1, 4, 10, 31, 66 y 84, en el resto de casos en el *remake* se puede observar cómo los puntos suspensivos son usados al final de la oración o en medio de esta, pero nunca al principio.

| Ejemplo | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII <i>Remake</i> (2020) |
|---------|--|--|
| 1 | <p>Biggs</p> <p>“Wow! You used to be in SOLDIER, huh? ...Not everyday ya find one in a group like AVALANCHE. “</p> | <p>Biggs</p> <p>And he isn't a SOLDIER anymore.</p> |
| | <p>Biggs</p> <p>“¡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. ”</p> | <p>Biggs</p> <p>Y ya no pertenece a Soldado.</p> |
| 4 | <p>Barret</p> <p>“What's wrong?”</p> | <p>Barret</p> <p>What's wrong?</p> |

| | | |
|----|--|--|
| | Barret “.....¿Qué sucede?” | Barret ¿Qué ocurre? |
| 17 | President Shinra “...Long time no see? Oh...you. “ “You're the one who quit SOLDIER and joined AVALANCHE. I knew you'd been exposed to Mako, from the look in your eyes...” | President Shinra Oho. The eyes of one who has bathed in mako... Which would make you...a SOLDIER? |
| | Presidente Shinra “...¿Mucho tiempo sin vernos? Ah...tú. “ “Eres el que abandonó SOLDADO y se unió a Avalancha. Sé que has estado expuesto a Mako por tu mirada...” | Presidente Shinra Ajá... Tus ojos reflejan el poder del mako. Por tanto, debes de ser un Soldado. |

Tabla 46. Corrección del uso de los puntos suspensivos (III)

Se puede escribir los puntos suspensivos escribir junto a otros signos de puntuación como la coma. Estas combinaciones se hallan en los Ejemplos 23, 45 y 57 (Tabla 47). En el Ejemplo 23 los puntos suspensivos deberían estar delante de la coma y no detrás de esta. En el otro caso (Ejemplo 57) en el que se combina con otros signos de puntuación, se hace inadecuadamente: se usan tanto los puntos suspensivos como un punto y seguido a principio de oración (“..... . Cloud.....”). No hay combinación de los puntos suspensivos con otros signos en estos ejemplos en el *remake*.

| Ejemplo | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII <i>Remake</i> (2020) |
|---------|--|---|
| 23 | Aeris “Oh..... a jack of all trades. ” | Aerith You don't mind, do you? Bodyguard work's not too different from merc stuff, right? |
| | Aeris | Aeris |

| | | |
|----|--|---|
| | “Oh, un criado para todo. “ | No te disgusta hacer de guardaespaldas, ¿no? Se parece a trabajar de mercenario, ¿cierto? |
| 45 | Tifa “Everyday, he gets three girls, chooses one of them, and then... ..and, well.....” | Tifa But then I realized I’d only be one of three candidates. |
| | Tifa “Todos los días hace ir a tres chicas, elige a una de ellas y después... ..y, bueno.....” | Tifa Pero luego me enteré de que en las pruebas compiten tres chicas. |
| 57 | Wedge “.....Cloud..... You remembered.....my name. ” | Wedge Cloud... It’s Shinra! They’re trying to take out the pillar! |
| | Wedge “..... . Cloud..... Te acuerdas de.....mi nombre. “ | Wedge Cloud... ¡Es Shinra! Están intentando derribar el pilar. |

Tabla 47. Corrección del uso de los puntos suspensivos (IV)

Otro signo de puntuación mal usado es el punto y aparte, ya que, en algunas ocasiones, se usan otros como los signos de interrogación y exclamación o puntos suspensivos para indicar separaciones en el texto que deberían ir marcadas con punto y aparte. En la localización inglesa y española del juego original, los cambios de línea que se incluyen tras estos signos de puntuación dentro de la misma caja de texto separan diálogos que transmiten la misma idea y por lo tanto no deberían ser divididas en diferentes párrafos. Es el caso de los Ejemplos 1 o 3 (Tabla 48). Esto no se ve en el *remake*, ya que no hay una división por párrafos del texto.

| Ejemplo | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|---------|--|---|
| 1 | Cloud “I don’t care what your names are. Once this job’s over...I’m outta here. “ | Cloud This is a onetime gig. When it’s done, we’re done. |
| | Cloud | Cloud |

| | | |
|---|---|--|
| | <p>“Me da igual cómo os llaméis. En cuanto acabe este trabajo ... me largo de aquí.”</p> | <p>Yo solo he firmado por hoy. Cuando terminemos, me largo.</p> |
| 3 | <p>Jessie “Whisper...whisper... (We definitely look suspicious, so we're using fake ID's.)”</p> | <p>Jessie Don't worry. Our Ids are impeccable.</p> |
| | <p>Jessie “susurro...susurro... (Cualquiera podría pensar que tenemos pinta sospechosa, por eso usamos tarjeta de identidad falsas.)”</p> | <p>Jessie No te preocupes. He falsificado nuestros datos.</p> |

Tabla 48. Cambios de línea innecesarios (I)

Otros cambios de línea se producen tras signos con los que no se puede dar paso a un nuevo párrafo como la coma (Ejemplos 3 y 8). Hay un caso específico (Ejemplo 67) en el que la oración se divide en dos cajas de texto diferentes sin que haya ningún signo de puntuación presente.

| Ejemplo | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|---------|---|---|
| 3 | <p>Jessie “(We definitely look suspicious, so we're using fake ID's.)”</p> | <p>Jessie Don't worry. Our Ids are impeccable.</p> |
| | <p>Jessie (Cualquiera podría pensar que tenemos pinta sospechosa, por eso usamos tarjeta de identidad falsas.)”</p> | <p>Jessie No te preocupes. He falsificado nuestros datos.</p> |
| 8 | <p>Last train out of Sector 8 Station. Last stop is Sector 7, Train Graveyard. Expected time of arrival is 12:23AM, Midgar Standard Time...</p> | <p>Announcer This train from Sector 8 is bound for Sector 7 Undercity. Due to an explosion at Mako Reactor 1, an</p> |

| | | |
|----|---|--|
| | | emergency schedule is now in effect. Your understanding and cooperation is appreciated. |
| | Último tren procedente de la Estación del sector 8. La última parada es el sector 7, Cementerio de trenes - La hora de llegada estimada son las 12:23AM, Hora Midgar ... | Megafonía <i>Tren del sector 8 en dirección a la barriada del sector 7.</i> <i>Debido a una explosión en el reactor de mako n.º 1, se ha establecido un protocolo de evacuación de emergencia.</i> <i>Gracias por su comprensión y colaboración.</i> |
| 67 | Barret “It ain't us! It's the damn Shinra! It's never been nobody but the Shinra!” “They're evil and destroyin' our planet just to...” “build their power and line their own damn pockets with gold!” | Barret No. You can't think like that. Whatever came before, it was Shinra that pulled the trigger today. Am I right!? |
| | Barret “¡No somos nosotros! ¡Son los malditos Shinra! ¡Nunca ha sido nadie, sólo los Shinra!” “¡Son malvados y están destruyendo nuestro planeta sólo para” “establecer su poder y llenarse de oro los malditos bolsillos!” | Barret No, no puedes pensar así. Da igual lo que hayamos hecho. La plataforma la ha derribado Shinra. ¡¿No es así?! |

Tabla 49. Cambios de línea innecesarios (II)

3. 4. Discusión y conclusión

Después de realizar el análisis y valorar tanto los diferentes errores e imprecisiones que se cometieron en el juego original, así como aquellas correcciones realizadas en el título de 2020, ahora se puede dar respuesta a los objetivos previamente planteados:

1) Identificar las correcciones y cambios que se han realizado en el texto del 2020 en comparación con el de 1997 en la localización española

Como se ha podido observar a lo largo del análisis sobre los tipos de errores encontrados, se ha visto una corrección general del texto original. Esto se debe tanto al uso de herramientas para revisar la traducción realizada como a los cambios de formato pertinentes que se ha optado por usar.

Los subtítulos antiguamente estaban situados sobre el personaje que hablaba, pero en ocasiones ocupaban la pantalla entera debido a la cantidad de contenido de algunas conversaciones. A pesar de ello, hay cambios de línea innecesarios en muchos de los fragmentos, ignorando los límites de las cajas de texto. Esto, junto a aquellos casos en los que los subtítulos se sobreponen a otros, hacen que la lectura del texto en pantalla sea dificultosa. Esto no sucede en el *remake*, en el que los personajes hablan de una manera mucho más ordenada y se dividen los subtítulos en dos lugares: en el centro de la parte inferior para los subtítulos de los personajes principales y arriba a la izquierda, escritos con una fuente de menor tamaño, aquellos que corresponden a los personajes no jugables con los cuales no se puede interactuar más allá de escuchar esos pequeños fragmentos de diálogo.

Ante los errores que se cometieron en el juego original, se han detectado dos maneras de lidiar con ellos. La primera de ellas es la de omitir los errores modificando y reestructurar el contenido de la conversación. Una de las ventajas de este *remake* frente a traducciones creadas por fanáticos de la saga es que se ha podido hacer de cero, partiendo de lo que es en esencia un mismo guion, pero sin verse limitados por este o su estructura. Es por ello por lo que no es raro encontrar ejemplos que no tienen un equivalente en la versión del *remake*: los diálogos pueden estar haciendo referencia a lo mismo, pero de maneras totalmente diferentes. La segunda manera ha sido la reproducción casi exacta de los diálogos originales, pero con correcciones en aquellas partes en la que se cometieron errores. En la mayoría de ejemplos ha predominado la reestructuración de las escenas y modificación de su contenido. Algunos ejemplos de esto son la explicación sobre la ciudad de Midgar (Ejemplo 9), el segundo encuentro con Aeris (Ejemplo 20), Cloud y Aeris (o Johnny en el *remake*) acudiendo a ver al sastre (Ejemplo 41) o el primer

enfrentamiento con el presidente Shinra (Ejemplo 17). Sin embargo, unas pocas escenas icónicas del título original apenas han sufrido cambios, entre ellas la escena de la promesa entre Tifa y Cloud (Ejemplo 13), el primer *flashback* de Sefirot (Ejemplo 42) o la alucinación de Cloud (Ejemplo 19).

Los dos tipos de errores en los que se ha hallado una mayor frecuencia durante el análisis del juego original han sido de ortotipografía y puntuación. Ambos se deben al calco de las estructuras presentes en la localización inglesa: se añaden las comillas, un símbolo de los diálogos de estilo directo en inglés, sin los correspondientes puntos detrás de estas cuando acaba la frase. También se incluyen los cambios de línea innecesarios. Estos dos tipos de error son solventados en la localización del juego de 2020 al añadir los subtítulos sin comillas que los enmarquen. En cuanto a la puntuación, el texto traducido en el *remake* es presentado sin cambios de línea y siguiendo los diálogos que se van dando entre los personajes, lo cual permite una mejor asimilación de las acciones que suceden. Otros errores presentes en el texto original como aquellos relacionados con las formas verbales, la concordancia o tipografía entre otros se deben a la falta de revisión del texto. Como se ha comprobado, en el *remake* no hay errores de este tipo y se han corregido todos aquellos que se cometieron en el original.

2) Identificar las diferencias y similitudes entre las localizaciones inglesa y española del 2020

Una de las razones por las que la traducción original cometió tantos errores fue debido a su estilo literal de traducción y lo pegada que esta se mantiene al texto en inglés. A través de la recopilación y análisis de las escenas que aparecen en ambos títulos, se han podido observar las diferencias existentes entre ambas localizaciones realizadas en 2020. Aunque, nuevamente, la traducción en español depende de la traducción inglesa tal y como sucedió en 1997, se ha comprobado que el enfoque usado en esta localización es mucho menos literal.

Se opta por la transcreación. Esto se ve mostrado a lo largo de los ejemplos, sobre todo aquellos que tienen más que ver con el registro lingüístico y la caracterización de los personajes. A través de estos podemos ver no solo el estatus del personaje, sino también su personalidad: Aeris habla de una manera bastante informal y en ocasiones infantil, Johnny omite letras y sílabas, y personajes como Reeve, Heidegger y Palmer, que se encuentran dentro de la élite de la ciudad de Midgar, usarán oraciones más cultas y complejas que el resto de personajes, los cuales proceden en su mayoría de las partes más pobres del lugar. Todos estos elementos aparecen en el texto inglés, pero no son presentados de la misma manera ni en el mismo momento. La forma de expresarse de todos los personajes anteriormente mencionados es prueba de ello, ya que se hace uso de los recursos que ofrecen los idiomas para representar las características más importantes de cada uno de los personajes de diferentes maneras. En inglés, por ejemplo, Reeve no habla con contracciones y se dirige al presidente Shinra siempre por su cargo o como “*sir*” (Ejemplo 55), Johnny usa un registro mucho más coloquial que el del resto de personajes (Ejemplo 41) y los diálogos de Barret en particular usan muchas contracciones y omisiones (Ejemplos 18, 64 y 78, entre otros). Cada uno de los personajes muestra una personalidad diferente de la del resto y esto se ve reflejado en los diálogos tanto en inglés como en español. En ocasiones esto coincidirá y se podrá apreciar en los mismos ejemplos y en otras estará repartido entre diferentes escenas.

No solo esto, sino que además se agregan o modifican otros aspectos en los subtítulos en español. Por ejemplo, se añaden dos líneas de subtítulos que no estaban en la traducción original en inglés del *remake*. También se cambian los nombres que aparecen sobre los subtítulos de algunos personajes como Domino y Hojo, en los cuales se añaden sus cargos, algo que solo sucede en la localización española del *remake* y no en ninguna de las otras versiones. Otros nombres como los de Aeris y Sefirot son diferentes también: “Aeris” es usado en todas las versiones excepto en la localización inglesa de 2020, mientras que siempre ha habido una diferencia en “Sefirot”, ya que en inglés se usa la forma “Sephiroth”.

Generalmente, se ha apreciado un acercamiento que opta más por no mantenerse pegado a la localización inglesa. Incluso si se gozaba de mayor libertad creativa en títulos anteriores de la saga que no contaban con doblaje, a la localización española de *Final Fantasy VII Remake* se le permite suficiente libertad para añadir contenido como son los subtítulos adicionales, los cambios en los nombres, las adiciones a estos y también la interpretación en la manera de dar personalidad a los diálogos de los personajes. Aun dependiendo de la traducción inglesa, se han podido observar cambios y diferencias entre ambas localizaciones de 2020.

4. BIBLIOGRAFÍA

- Albarardo, S. (1975). *Silicon Gulch cowboys aim to be top guns of games*. *Play Meter*, 1 (10). <https://archive.org/details/play-meter-volume-1-number-10-october-1975-600dpi/Play%20Meter%20-%20Volume%201%2C%20Number%2010%20-%20October%201975/page/30/mode/2up>
- An Overview of the History of Video Game Localization*. (2022). Terra Translations. <https://terratranslations.com/web/2022/06/28/an-overview-of-the-history-of-video-game-localization/>
- Berardini, C. A. (2006). *An Introduction to Square-Enix*. <https://web.archive.org/web/20090208135956/http://features.teamxbox.com/xbox/1554/An-Introduction-to-SquareEnix/p2/>
- Bernal-Merino, M. A. (2006). *On the translation of video games*. *The Journal of Specialised Translation*, 6 (1). https://jostrans.org/issue06/art_bernal.php
- Bernal-Merino, M. A. (2007). *Challenges in the translation of video game*. *Tradumàtica: traducció i tecnologies de la informació i la comunicació*, 5. <https://www.raco.cat/index.php/Tradumatica/article/download/75761/96191>
- Bethesda Game Studios (Desarrolladora) (1994-2020). *The Elder Scrolls* [Serie de videojuegos].
- BioWare (Desarrolladora) (2007-2021). *Mass Effect* [Serie de videojuegos].
- Bushnell, N. (1972). *Pong* (Versión arcade) [Videojuego]. Atari.
- Bussey, S. (2020). *15 Most Common Video Game Localization Problems*. Andovar. <https://blog.andovar.com/15-common-game-localization-problems>
- Casado Valenzuela, A. (2018). *La localización de videojuegos del japonés al español. Perspectivas traductológicas, lingüísticas y técnicas* [Tesis doctoral, Universidad de Granada]. Universidad de Granada. <http://hdl.handle.net/10481/53470>
- Chandler, H. (2004). *The game localization handbook*. Charles River Media.

- Does Final Fantasy VII Remake's bizarro ending work?* (2020) *The Verge*.
<https://www.theverge.com/2020/4/28/21239604/final-fantasy-remake-ending-roundtable-cloud-sephiroth-aerith>
- Dumont, J., & Phillips, S. (2018). *Assassin's Creed: Odyssey* (Versión PlayStation 4) [Videojuego]. Ubisoft.
- Elias, J. (2021). *Final Fantasy VII: La traducción al inglés cambió a Barret*.
<https://alfabetajuega.com/square-enix/final-fantasy-vii-la-traduccion-al-ingles-cambio-a-barret-d-110763>
- Esselink, B. (2000). *A practical guide to localization* (A.-S. de Vries, Ed.). John Benjamins Publishing.
- Fear, E. (2007). *Sakaguchi discusses the development of Final Fantasy*.
<https://web.archive.org/web/20110809114048/http://www.develop-online.net/news/28960/Sakaguchi-discusses-the-development-of-Final-Fantasy>
- Fenlon, W. (2011). *The Rise of Squaresoft Localization*.
<https://web.archive.org/web/20150610205041/http://www.1up.com/features/squaresoft-localization>
- Fenlon, W. (2012). GameSpite Quarterly Interview: Richard Honeywood on The Rise of Square Localization. *Wesley Fenlon Blog*.
<https://web.archive.org/web/20161226145009/http://www.wesleyfenlon.com/2012/04/15/gamespite-quarterly-interview-richard-honeywood-on-the-rise-of-square-localization/>
- Fernández Costales, A. (2012). *Exploring translation strategies in video game localization*. MonTI: monografías de traducción e interpretación, 4.
<https://www.raco.cat/index.php/MonTI/article/view/301246>
- Finalizing the Fantasy* (1997). *Electronic Gaming Monthly*, 94, 91-94. Recuperado el 29 de octubre del 2022 de <https://www.retromags.com/files/file/3681-electronic-gaming-monthly-issue-094-may-1997/>

Frasca, G. (1999). *Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video) games and narrative*. Ludology. org. <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/ludology.htm>

González Almodóvar, I. (2018). *La localización de videojuegos japoneses al español: análisis de las estrategias de traducción en los videojuegos de la saga «Final Fantasy»* [Tesis doctoral, Universidad de Granada]. Universidad de Granada. <http://hdl.handle.net/10481/53470>

Goodavage, J. F. (1972). *The Saga of Spacewar*. Kaleberg, 44 (8), 34-37. <http://www.kaleberg.com/spacewar/page1.html>

Grossman, L. (2004). *The Art of the Virtual*. TIME. <https://content.time.com/time/subscriber/article/0,33009,995582-1,00.html>

Hamilton, I. (2019). *Subtitles Are Changing, Don't Be Left Behind* [Discurso principal]. *GDC 2019*. <https://www.youtube.com/watch?v=fVFgSkZtCio>

Infinity.Ward (Desarrolladora) (2003-2022). *Call of Duty* [Serie de videojuegos].

Ishii, K. (2002). *Final Fantasy XI* (Versión PlayStation 2) [Videojuego]. Square Enix.

Itō, H. (2000). *Final Fantasy IX* (Versión PlayStation) [Videojuego]. Square.

Itō, H. (2006). *Final Fantasy XII* (Versión PlayStation 2) [Videojuego]. Square Enix.

Iwatani, T. (1980). *Pac Man* (Versión arcade) [Videojuego]. Namco.

Kitase, Y. (1997). *Final Fantasy VII* (Versión PlayStation) [Videojuego]. Square.

Kitase, Y. (1999). *Final Fantasy VIII* (Versión PlayStation) [Videojuego]. Square.

Kitase, Y. (2001). *Final Fantasy X* (Versión PlayStation 2) [Videojuego]. Square-Enix.

Kitase, Y. & Itō, H. (1994). *Final Fantasy VI* (Versión para PlayStation) [Videojuego]. Squaresoft.

Las remasterizaciones, los remakes y los reboots siguen siendo un éxito entre los videojugadores. (2021). Nielsen. <https://www.nielsen.com/es/insights/2021/remasters-remakes-and-reboots-stay-hot-among-video-gamers/>

- LISA (2003). *The Localization Industry Primer* [Archivo PDF]. <https://www.immagic.com/eLibrary/ARCHIVES/GENERAL/LISA/L030625P.pdf>
- Lorenzo Ibáñez, M. (2017). *The Localisation of Final Fantasy VII: A Descriptive Analysis* [Trabajo fin de grado, Universidad Complutense de Madrid]. E-Prints Complutense. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/45275/>
- Mangiron, C. (2004). *Localizing Final Fantasy—bringing fantasy to reality*. LISA Newsletter Global Insider, 13(1.3). https://www.academia.edu/1226443/Bringing_Fantasy_to_Reality
- Mangiron, C. (2013a). *Entrevista a Carme Mangiron - Especial Final Fantasy / Entrevistada por WeTAV*. WeTAV. <https://www.youtube.com/watch?v=KI5KLpGXIFc>
- Mangiron, C. (2013b). *Subtitling in game localisation: a descriptive study*. *Perspectives*, 21 (1), 42-56. https://www.academia.edu/6914766/Subtitling_in_game_localisation_a_descriptive_study
- Mangiron, Carmen, & O'Hagan, M. (2006). *Game localisation: unleashing imagination with 'restricted' translation*. *The Journal of Specialised Translation*, 6 (1), 10-21. https://www.jostrans.org/issue06/art_ohagan_spare.php
- Masuda, J. (2006). *Pokémon Edición Diamante* (Versión Nintendo DS) [Videojuego]. Game Freak.
- Masuda, J. (2006). *Pokémon Edición Perla* (Versión Nintendo DS) [Videojuego]. Game Freak.
- Masuda, J., & Ueda, Y. (2021). *Pokémon Diamante Brillante* (Versión Nintendo Switch) [Videojuego]. ILCA.
- Masuda, J., & Ueda, Y. (2021). *Pokémon Perla Reluciente* (Versión Nintendo Switch) [Videojuego]. ILCA.
- Méndez González, R. (2015). *Localización y cultura: comprender los videojuegos como referentes culturales*. *Entreculturas. Revista de Traducción y Comunicación Intercultural*, 7-8, 741-759. <https://doi.org/10.24310/Entreculturasertci.vi7-8.11365>

- Miralles, I. C., & Padullés, L. S. (2015). «¡Ya esté!» *Análisis de la traducción al español de Final Fantasy VII* [Tesis de pregrado, Universitat Autònoma de Barcelona]. Dipòsit digital de documents de la UAB. <https://ddd.uab.cat/record/147010>
- Miyamoto, S. (1985). *Super Mario Bros.* (Versión Game Boy Advance) [Videojuego]. Nintendo.
- Muzyka, R. (1998). *Baldur's Gate* (Versión para computadora) [Videojuego]. BioWare.
- Nakamura, K. (1986). *Dragon Quest* (Versión Nintendo Entertainment System) [Videojuego]. Enix.
- Nishikado, T. (1978). *Space Invaders* (Versión arcade) [Videojuego]. Taito Corporation.
- Nomura, T., (2020). *Final Fantasy VII Remake* (Versión PlayStation 4) [Videojuego]. Square Enix.
- O'Hagan, M. (2007). *Video games as a new domain for translation research: From translating text to translating experience*. *Tradumàtica: Traducció i Tecnologies de la Informació i la Comunicació*, 5.
- O'Hagan, M. (2015). *Evolution of user-generated translation: Fansubs, translation hacking and crowdsourcing*. *The Journal of Internationalization and Localization*, 1, 94-121. <https://doi.org/10.1075/jial.1.04hag>
- Parish, J. (2010). *Final Fantasy: Kitase's Inside Story*. <https://web.archive.org/web/20160526013632/http://www.1up.com/features/final-fantasy-kitase-story>
- Rogers, C. (2020). *Los creadores de juegos deben planificar el fin del tren de los remakes y remasterizaciones*. Nielsen. <https://www.nielsen.com/es/insights/2020/game-makers-need-to-plan-for-the-end-of-the-remake-and-remaster-gravy-train/>
- Rubio, J. (2019). *¡Allé voy!: Cómo Final Fantasy VII acabó con una desastrosa traducción*. Vandal. <https://vandal.espanol.com/reportaje/alle-voy-como-final-fantasy-vii-acabo-con-una-desastrosa-traduccion>

- Sabin, B., Sautière, L., Kawamata, D., & Ueda, N. (2020a). *FINAL FANTASY VII REMAKE Localization Team Interview! Part 1 / Entrevistados por Square Enix. Final Fantasy Portal Site.* <https://na.finalfantasy.com/topics/218>
- Sabin, B., Sautière, L., Kawamata, D., & Ueda, N. (2020b). *FINAL FANTASY VII REMAKE Localization Team Interview! Part 2 / Entrevistados por Square Enix. Final Fantasy Portal Site.* <https://na.finalfantasy.com/topics/219>
- Sakaguchi, H. (1987). *Final Fantasy* (Versión Nintendo Entertainment System) [Videojuego]. Squaresoft.
- Sakaguchi, H. (1988). *Final Fantasy II* (Versión PlayStation) [Videojuego]. Squaresoft.
- Sakaguchi, H. (1990). *Final Fantasy III* (Versión PlayStation) [Videojuego]. Square.
- Sakaguchi, H. (1991). *Final Fantasy IV* (Versión PlayStation) [Videojuego]. Squaresoft.
- Sakaguchi, H. (1992). *Final Fantasy V* (Versión PlayStation) [Videojuego]. Squaresoft.
- Square Enix (Desarrolladora) (1987-2020). *Final Fantasy* [Serie de videojuegos].
- Squaresoft (Desarrolladora) (2002). *Final Fantasy Origins* (Versión PlayStation) [Videojuego].
- Statt, N. (2021). *Nostalgia in the game industry is fueling a remaster and remake boom.* Protocol. <https://www.protocol.com/video-game-remaster-remake-boom>
- Stegner, B. (2021). *What Is Video Game Localization?* <https://www.makeuseof.com/what-is-video-game-localization/>
- Tabata, H. (2016). *Final Fantasy XV* (Versión PlayStation 4) [Videojuego]. Square Enix.
- The Making of Final Fantasy VII* (2009) Edge. <https://web.archive.org/web/20120509211345/http://www.edge-online.com/features/making-final-fantasy-vii>
- Toriyama, M. (2009). *Final Fantasy XIII* (Versión PlayStation 3) [Videojuego]. Square Enix.
- Törnqvist, Egil. 1995. "Fixed pictures, changing words. Subtitling and dubbing the film *Babettes Gaestebud*". *Tijdschrift voor Skandinavistiek*, 16 (1), 47-64.

Tzu, S. (1994). *El arte de la Guerra*. Troquel Editorial.

Vernet Díaz, X. (2015). *Dificultades en la traducción de videojuegos: Final Fantasy VII y su localización oficial* [Trabajo fin de grado, Universitat Autònoma de Barcelona]. Dipòsit Digital de Documents de la UAB. <https://ddd.uab.cat/record/146998>

Walters, M. (2021). *Mass Effect Legendary Edition* (Versión PlayStation 4) [Videojuego]. BioWare.

Yoshida, N. (2010). *Final Fantasy XIV* (Versión para computadora) [Videojuego]. Square Enix.

5. ANEXO 1

| 1 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|---|--|---|
| | <p>Biggs</p> <p>“Wow! You used to be in SOLDIER, huh?</p> <p>...Not everyday ya find one in a group like AVALANCHE. “</p> <p>[...]</p> <p>“I didn’t catch your name...”</p> <p>Cloud</p> <p>“...Cloud. “</p> <p>[...]</p> <p>“I don’t care what your names are.</p> <p>Once this job’s over...I’m outta here. “</p> | <p>Jessie</p> <p>Uh...what was his name again?</p> <p>Biggs</p> <p>Cloud. Cloud Strife.</p> <p>Jessie</p> <p>Right.</p> <p>Biggs</p> <p>And he isn’t a SOLDIER anymore.</p> <p>[...]</p> <p>Cloud</p> <p>This is a onetime gig.</p> <p>When it’s done, we’re done.</p> |
| | <p>Biggs</p> <p>“¡Ey! ¡Tú eras uno de los miembros de SOLDADO¹, ¿no?</p> <p>...No² todos los días te encuentras con uno de ellos en un grupo como AVALANCHA³. ”⁴</p> <p>[...]</p> <p>“No me enteré del nombre ...”⁵</p> <p>Cloud</p> <p>“...Cloud⁶. ”⁷</p> <p>[...]</p> <p>Cloud</p> <p>“Me da igual cómo os llaméis.⁸</p> <p>En cuanto acabe este trabajo ...⁹ me largo de aquí. ”¹⁰</p> | <p>Jessie</p> <p>¿Cómo se llamaba?</p> <p>Biggs</p> <p>Cloud. Cloud Strife.</p> <p>Jessie</p> <p>Vale.</p> <p>Biggs</p> <p>Y ya no pertenece a Soldado.</p> <p>[...]</p> <p>Cloud</p> <p>Yo solo he firmado por hoy.</p> <p>Cuando terminemos, me largo.</p> |
| <p>El primer encuentro entre el protagonista, Cloud, y el grupo ecoterrorista Avalancha. Elementos de análisis: nombres propios (1, 3), ortotipografía (4, 7, 10) y puntuación (2, 5, 6, 8, 9).</p> | | |

| 2 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|---|--------------------------|---------------------------------|
|---|--------------------------|---------------------------------|

| | |
|---|---|
| <p>Cloud</p> <p>“No. After all, I did work for Shinra, y’know. “</p> <p>[...]</p> <p>Barret</p> <p>“Alright! You come with me from now on. “</p> | <p>Barret</p> <p>We can do this <i>with</i> you, or we can do this <i>without</i> you.</p> <p>Cloud</p> <p>Different reactor, different layout.</p> <p>Depends when it was built.</p> |
| <p>Cloud</p> <p>“No. A fin de cuentas estuve trabajando para Shinra ya sabes⁴. ”¹</p> <p>[...]</p> <p>Barret</p> <p>“¡Se acabó! De ahora en adelante venís² conmigo. ”³</p> | <p>Barret</p> <p>Lo podemos conseguir contigo o sin ti.</p> <p>Cloud</p> <p>Cada reactor tiene un plano diferente. Depende de cómo se construyera.</p> |
| <p>Choque que se da entre Barret, el líder de Avalancha, y Cloud sobre la disposición del reactor. Elementos de análisis: ortotipografía (1, 3), puntuación (4) y persona gramatical (2).</p> | |

| 3 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|--|--|---------------------------------|
| Jessie | <p>“Whisper...whisper...</p> <p>(We definitely look suspicious, so we're using fake ID's.)”</p> | Jessie |
| Jessie | <p>“susurro⁷...!susurro⁸...²</p> <p>(Cualquiera podría pensar³ que tenemos pinta sospechosa,⁴ por eso usamos tarjeta de identidad falsas.)⁵ ”⁶</p> | Jessie |
| <p>Jessie y Cloud se encuentran un control de seguridad. Elemento de análisis: puntuación (1, 2, 3, 4, 5), ortotipografía (6) y ortografía (7, 8).</p> | | |

| 4 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|---------------|--------------------------|---------------------------------------|
| Barret | <p>“What’s wrong?”</p> | Barret |
| Cloud | <p>“Huh?”</p> | Cloud |
| | | <p>What’s wrong?</p> <p>I’m fine.</p> |

| | |
|--|---|
| <p>Barret</p> <p>“What’s wrong, Cloud? Hurry it up!”</p> <p>Cloud</p> <p>“...Yeah, sorry. “</p> | |
| <p>Barret</p> <p>“.....!¿Qué sucede?”</p> <p>Cloud</p> <p>“¿Eh?”</p> <p>Barret</p> <p>“¿Qué sucede, Cloud?² ¡Date prisa!”</p> <p>Cloud</p> <p>“...Vale,³ lo siento.”⁴</p> | <p>Barret</p> <p>¿Qué ocurre?</p> <p>Cloud</p> <p>No pasa nada.</p> |
| <p>Escena en la que Cloud sufre un mareo y Barret le pregunta qué pasa. Elemento de análisis: puntuación (1, 2, 3) y ortotipografía (4).</p> | |

| 5 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|---|---|--|
| | <p>Barret</p> <p>“Rendezvous at Sector 8 station! Split up and get on the train!”</p> <p>[...]</p> <p>“If it’s about your money, Save it 'til we're back at the hideout. “</p> | <p>Barret</p> <p>We’ll split up and shoot for the last train home. Regroup in the freight car. Got it?</p> <p>Cloud</p> <p>Hey. I’d like my money now.</p> <p>Barret</p> <p>You can have it—once we’re <i>back at base</i>.</p> |
| | <p>Barret</p> <p>“¡Cita¹ en la estación del sector 8!² ¡Separaos y montad en el tren!”</p> <p>[...]</p> <p>Barret</p> <p>“Si es sobre el dinero, guárdalo hasta que regresemos al escondite³.”⁴</p> | <p>Barret</p> <p>Nos dividiremos y cogeremos el último tren en la estación. Nos vemos en el vagón de mercancías, ¿vale?</p> <p>Cloud</p> <p>Oye, dame el dinero</p> |

| | |
|--|---|
| | Barret Cuando llegemos a la base. |
| Tras la misión, Barret queda en la estación con el resto de Avalancha. Elemento de análisis: traducción literal (1, 3), puntuación (2) y ortotipografía (4). | |

| 6 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|---|--|--|
| | <p>Biggs “Cloud..... Think he was killed?”</p> <p>Barret “No way!!”</p> <p>Jessie “Cloud...”</p> <p>Biggs “Say, do you think Cloud's.....” “going to stay on and fight for AVALANCHE!?”</p> | <p>Wedge Guess Cloud won't be joining us after all...</p> <p>Biggs No need to assume the worst. I'm sure he's fine. You saw him in action, didn't you? Guy's a SOLDIER. Goddamn one-man army.</p> <p>Jessie Mmm, you think he's a keeper?</p> |
| | <p>Biggs “Cloud.....¹ ¿me² pregunto si lo han matado?”</p> <p>Barret “¡¡Por supuesto que no!!”</p> <p>Jesse³ “Cloud.....⁴”</p> <p>Biggs “Dime, crees que Cloud.....⁵” “¿¿Voy⁶ a luchar hasta el final por Avalancha?!”</p> | <p>Wedge Pues parece que han pillado a Cloud...</p> <p>Biggs No te pongas en lo peor. ¿Acaso no recuerdas cómo luchaba? Es un Soldado de pura cepa...</p> <p>Jessie Podría ser un buen socio, ¿no creéis?</p> |
| Cloud no llega a la estación y el resto de Avalancha se pregunta por su estado. Elemento de análisis: puntuación (1, 4, 5), ortografía (2), nombres propios (3) y persona gramatical (6). | | |

| 7 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|---|--|--|
| | <p>Biggs “Heh heh.....Cloud!”</p> | <p>Barret Ugh, you had me worried for a minute...</p> |

| | |
|---|---|
| <p>We'll do even better next time_ “</p> <p>Jessie</p> <p>“Careful,</p> <p>I'll shut this. “</p> <p>“Oh, Cloud!!</p> <p>Your face is pitch-black...”</p> <p>“There you go!”</p> | <p>What the hell you been up to? Huh!?</p> <p>Cloud</p> <p>Giving Public Security the runaround, that's what.</p> <p>Had to draw them away from the station somehow.</p> <p>Jessie</p> <p>Nicely done.</p> <p>Biggs</p> <p>Well—can't argue with results, huh?</p> |
| <p>Biggs</p> <p>“¡Je, je.....!Cloud!²</p> <p>la³ próxima vez lo haremos muchísimo mejor. ”⁴</p> <p>Jesse⁵</p> <p>“Ten cuidado,⁶</p> <p>Voy⁷ a cerrar esto. ”⁸</p> <p>“¡¡Oh, Cloud!!⁹</p> <p>Tienes la cara completamente negra.....¹⁰”</p> <p>“¡Ya esté¹¹!”</p> | <p>Barret</p> <p>Eh, me tenías un poco preocupado.</p> <p>¿Dónde cojones te habías metido?</p> <p>Cloud</p> <p>Dándole esquinazo a los de seguridad pública.</p> <p>Tenía que alejarlos de la estación de alguna manera.</p> <p>Jessie</p> <p>Bien hecho.</p> <p>Biggs</p> <p>Su talento es innegable, ¿eh?</p> |
| <p>Cloud finalmente llega al tren y es recibido por sus compañeros. Elemento de análisis: puntuación (1, 2, 6, 9, 10), ortografía (3, 7), nombres propios (11), ortotipografía (4, 8) y tipografía (11).</p> | |

| 8 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|---|--|--|
| | <p>Last train out of Sector 8 Station.</p> <p>Last stop is Sector 7, Train Graveyard.</p> <p>Expected time of arrival is 12:23AM, Midgar Standard Time...</p> | <p>Announcer</p> <p>This train from Sector 8 is bound for Sector 7 Undercity.</p> <p>Due to an explosion at Mako Reactor 1, an emergency schedule is now in effect.</p> <p>Your understanding and cooperation is appreciated.</p> |
| | <p>Último tren procedente de la¹</p> <p>Estación del sector 8.²</p> <p>La última parada es el sector 7,³</p> <p>Cementerio de trenes -⁴</p> <p>La hora de llegada estimada son las 12:23AM⁵, Hora⁶</p> | <p>Megafonía</p> <p><i>Tren del sector 8 en dirección a la barriada del sector 7.</i></p> <p><i>Debido a una explosión en el reactor de mako n.º 1, se ha establecido un protocolo de evacuación de emergencia.</i></p> |

| | |
|---|---|
| Midgar ... ⁷ | <i>Gracias por su comprensión y colaboración.</i> |
| El anuncio por megafonía del tren. Elemento de análisis: puntuación (1, 2, 3, 4, 7), ortografía (5, 6). | |

| 9 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|---|---|---|
| | <p>Jessie</p> <p>“I like this kinda stuff. Bombs and monitors...you know, flashy stuff. “ [...] “This is a complete model of the city of Midgar. “ “It's about a 1/10000 scale. “ “The top plate is about 50 meters above ground. “ “A main support structure supports the plate up in the center, and there are other support pillars built in each section...” “Psst...whisper...whisper... (The No. 1 Reactor we blew up was in the northern section.)”</p> | <p>Jessie</p> <p>Let’s get this out of the way... Personally, I find visual aids make the dull stuff a lot more bearable. [...] So, here we’ve got a wireframe model of the great city of Midgar. Complete with massive steel plates suspended three hundred meters above ground level... Atop which stands a shining beacon of civilization. The whole system is sustained by the mako reactors, which feed the insatiable appetites of the public.</p> |
| | <p>Jessie</p> <p>“Esto me gusta.¹ Bombas y monitores... sabes², todas esas cosas llamativas. ^{”3} [...] “Este es un modelo completo de la ciudad de Midgar. ^{”4} “Tiene una escala de 1/10000. ^{”5} “La placa superior está aproximadamente a 50 metros de la superficie. ^{”6} “ ⁷Una estructura principal de soporte mantiene la placa en el centro,⁸ y hay otras estructuras de soporte ⁹ para cada sección...” “psst...¹⁰susurro¹³...¹¹susurro¹⁴...¹⁵ (El reactor núm. 1 que hicimos explotar estaba en la sección norte.)¹²”</p> | <p>Jessie</p> <p>Te voy a explicar una cosa. Prefiero hacerlo con una ayuda visual para que no resulte aburrido. [...] Lo que ves aquí es un modelo en 3D de la ciudad de Midgar. Se ve la enorme plataforma metálica que se eleva a 300 m por encima del nivel del suelo. Sobre ella se extiende una metrópolis resplandeciente. Todo es posible gracias a los reactores de mako, que cubren la insaciable demanda pública.</p> |

Jessie hace una descripción de la ciudad de Midgar. Elemento de análisis: puntuación (1, 2, 8, 9, 10, 11, 12, 15), ortografía (2, 13, 14) y ortotipografía (3, 4, 5, 6, 7).

| 10 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|--|---|---|
| Jessie | “...We’re almost back now. What a relief. “ | Jessie Won’t be long till we reach the bottom. Relax. |
| Jessie | “...!bueno, ya casi estamos de vuelta. ¡Qué alivio!. ” ² | Jessie Queda poco para nuestra parada. Relájate. |
| El tren está cerca de su destino. Elemento de análisis: puntuación (1) y ortotipografía (2). | | |

| 11 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|--|---|--|
| Barret | “The upper world...a city on a plate...” “It's 'cuz of that &^#\$\$ 'pizza', that people underneath are sufferin'!” | Barret Take a good look. It’s because of that great pizza in the sky that people down there gotta struggle to survive. |
| Barret | “El mundo superior...!una ciudad en una placa...” “¡Es por esa &^#\$\$ ‘pizza’, ² que sufre la gente que está ahé ³ abajo!” | Barret Contéplalo bien. No olvides que es por culpa de esa pizza chupasangre que los de abajo sufren para sobrevivir. |
| Barret se queja de la desigualdad entre los que viven sobre la placa y bajo esta. Elemento de análisis: puntuación (1, 2) y tipográfico (3). | | |

| 12 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|---|---|---------------------------------|
| Tifa | “How about...” “...something to drink?” | Tifa What’ll it be? |
| Tifa | “¿Qué tal?... ¹ ” “... ² ¿quieres beber algo?” | Tifa ¿Qué te pongo? |
| Tifa, la dueña del bar El Séptimo Cielo, le ofrece beber algo a Cloud. Elemento de análisis: puntuación (1, 2). | | |

| 13 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|---|---|---------------------------------|
| <p>Cloud</p> <p>“I’m going to be the best there is, just like Sephiroth!”</p> <p>[...]</p> <p>Tifa</p> <p>“Will you be in the newspapers if you do well?”</p> <p>[...]</p> <p>“Hey, why don't we make a promise?”</p> <p>“Umm, if you get really famous and I'm ever in a bind.....”</p> <p>“You come save me, all right?”</p> <p>[...]</p> <p>“I want to at least experience that once. ”</p> <p>[...]</p> <p>“Come on--!”</p> <p>“Promise me----!”</p> | <p>Cloud</p> <p>The best of the best. Like Sephiroth.</p> <p>[...]</p> <p>Tifa</p> <p>Think you’ll be in the papers?</p> <p>[...]</p> <p>Just...promise me one thing.</p> <p>When we’re older, and you’re a famous SOLDIER...if I’m ever trapped or in trouble...</p> <p>Promise you’ll come and save me.</p> <p>[...]</p> <p>Please? Just once.</p> <p>[...]</p> <p>Come on, promise me!</p> | |
| <p>Cloud</p> <p>“Voy a ser el mejor, como ¡Sefirot!”</p> <p>[...]</p> <p>Tifa</p> <p>“¿saldrás² en los periódicos si las cosas te van bien?”</p> <p>[...]</p> <p>“Eh, ¿por qué no hacemos una promesa?”</p> <p>“Umm³, si alguna vez consigues ser famoso y estoy en un apuro.....⁴”</p> <p>“Me salvas, ¿de acuerdo?”</p> <p>[...]</p> <p>“Al menos me gustaria⁵ probar una vez. ”⁹</p> <p>[...]</p> <p>“¡Venga--⁶!”⁸</p> <p>¡Prométemelo----⁷!”</p> | <p>Cloud</p> <p>Seré de los mejores. Como Sefirot.</p> <p>[...]</p> <p>Tifa</p> <p>¿Vas a salir en los periódicos?</p> <p>[...]</p> <p>Pues prométeme una cosa.</p> <p>Cuando seamos mayores y tú seas Soldado, si me meto en apuros y no sé qué hacer...</p> <p>prométeme que vendrás a ayudarme.</p> <p>[...]</p> <p>¿Porfi? Aunque sea una vez.</p> <p>[...]</p> <p>Tú prométemelo.</p> | |
| <p>Durante un <i>flashback</i>, Cloud decide que se alistará como Soldado. Elemento de análisis: ortotipografía (1, 9), puntuación (4, 6, 7, 8), ortografía (2), tipografía (5) e interjección (3).</p> | | |

| 14 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|---|--|---|
| Barret | “YO! Looks like this ain't no private car!! So split up!!” | Barret Might stand out as a group. You two stay here. |
| Barret | “¡TU!” “¡¡Este no es un coche privado!! ¡¡Vamos a dividirnos!!” | Barret Llamaremos la atención si vamos juntos. Quedaos aquí. |
| Barret ordena que el grupo se divida. Elemento de análisis: ortografía (1). | | |

| 15 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|---|--|---|
| “...hoodlums again. God, don't I just have all the luck...” | Barret “You say sumthin' ?” “I said, 'you say sumthin'!?” “Yo, look at that!! It got empty alluva sudden. “ “What's goin' on?” “DAMN!! L...it's empty because of... g, guys like you...” “Y, Y, YIPES!!” “You...you've seen the news, right? AVALANCHE says there'll be more bombings.” “Only devoted employees like me would go to Midgar on a day like today. ” | Shinra Middle Manager Avalanche is a blight on Midgar. Their bomb threat has thrown our offices into chaos, let alone the reactor itself. It's total insanity! But we won't lose heart! No! Everyone at Shinra agrees. The reactor will stay online! |
| Barret “You workin' for Shinra?” | Shinra Middle Manager Heh. Is that right? Shinra Middle Manager What? You got a problem with that? Barret Do I have a <i>problem</i> with that? Oh, you can bet— | |
| Shinra Manager “I won't give in to violence... and I'm not giving you my seat either!” | | |
| “... ¹ matones otra vez. ¹² ” | | Gerente de Shinra |

| | |
|---|--|
| <p>Vaya, menuda suerte tengo ...²“</p> <p>Barret</p> <p>“¿Cómo dices estúpido³?”</p> <p>“¿¡⁴Digo, que si ha dicho algo!?”</p> <p>“¡¡Mira esto!!¹³</p> <p>Se ha vaciado de repente.”</p> <p>“¿Qué está pasando?”</p> <p>“¡¡MALDICIÓN⁵!!”</p> <p>“E...está⁶ vacío por culpa de ...⁷tipos como tú...”</p> <p>“¡¡Y, Y,¹⁴YIPES⁸!!”</p> <p>“Has...⁹has visto las noticias, ¿verdad?¹⁵</p> <p>Avalancha dice que habrá más bombardeos. ¹⁰“</p> <p>“Solo empleados fieles como yo irían a Midgar en un día como éste. ¹¹“</p> <p>Barret</p> <p>“¿Trabajas para Shinra?”</p> <p>Jefe Shinra</p> <p>“¡No me rendiré ante la violencia... y tampoco le cederé mi asiento!”</p> | <p>Avalancha es la plaga de Midgar.</p> <p>Barret</p> <p>¿Eh?</p> <p>Gerente de Shinra</p> <p>La amenaza de la bomba ha desatado el caos en nuestras oficinas, ¡y no te imaginas en el propio reactor! Allí ha cundido el pánico.</p> <p>¡Pero no nos desmoralizarán! Todos en Shinra estamos unidos.</p> <p>¡El reactor permanecerá activo!</p> <p>Barret</p> <p>¿Eso crees?</p> <p>Gerente de Shinra</p> <p>¿Qué? ¿Acaso le molesta lo que digo?</p> <p>Barret</p> <p>¿Que si me molesta? Te aseguro que...</p> |
| <p>Barret discute con un miembro de la corporación Shinra. Elemento de análisis: puntuación (1, 2, 3, 4, 6, 7, 9, 12, 13, 14, 15), ortografía (5), ortotipografía (10, 11) y traducción literal (8).</p> | |

| 16 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|--|--|--|
| <p>Tifa</p> <p>“Sephiroth...SOLDIER...”</p> <p>Mako Reactors...Shinra...”</p> <p>“Everything! I hate them all!”</p> | <p>Tifa</p> <p>Sephiroth... SOLDIERS...</p> <p>Mako... Shinra...</p> <p>I’m sick of this!</p> <p>I’m sick of all of this!</p> | <p>Tifa</p> <p>Sephiroth... Los de Soldado...</p> <p>El mako... Shinra...</p> |
| <p>Tifa</p> <p>“Sefirot...!SOLDADO⁵...²</p> <p>Reactores de Mako...³Shinra...⁴¡Todo!”</p> | <p>Tifa</p> <p>Sefirot... Los de Soldado...</p> <p>El mako... Shinra...</p> | |

| | |
|---|--|
| “¡Los odio a todos ellos!” | ¡Estoy harta! ¡Estoy harta de todo! |
| Durante un <i>flashback</i> , Tifa encuentra el cadáver de su padre. Elemento de análisis: puntuación (1, 2, 3, 4) y nombres propios (5). | |

| 17 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|----|---|--|
| | <p>Barret “AVALANCHE! And don't ya forget it! And you're President Shinra, huh?”</p> <p>Cloud “Long time no see, President. ”</p> <p>President Shinra “...Long time no see? Oh...you. “ “You're the one who quit SOLDIER and joined AVALANCHE. I knew you'd been exposed to Mako, from the look in your eyes...” “Tell me, traitor... what was your name? “</p> | <p>President Shinra Oho. The eyes of one who has bathed in mako... Which would make you...a SOLDIER?</p> <p>Cloud Ex-SOLDIER.</p> <p>President Shinra Once a SOLDIER, always a SOLDIER. Though not, alas, for very long.</p> |
| | <p>Barret “AVALANCHA¹¹! ¡No lo olvides!¹⁰ Y tú eres el Presidente¹³ Shinra ²¿eh?”</p> <p>Cloud “Largo tiempo sin vernos⁹, Presidente¹⁴”</p> <p>Presidente Shinra “...⁴¿Mucho tiempo sin vernos?¹⁴ Ah...⁵tú. “⁶ “Eres el que abandonó SOLDADO¹² y se unió a Avalancha.⁷ Sé que has estado expuesto a Mako por tu mirada...” “Dime traidor,⁸ ¿cómo te llamabas?”</p> | <p>Presidente Shinra Ajá... Tus ojos reflejan el poder del mako. Por tanto, debes de ser un Soldado.</p> <p>Cloud Ex-Soldado.</p> <p>Presidente Shinra Los Soldados lo son para el resto de sus vidas. Por breves que estas sean.</p> |

El grupo Avalancha topa con el presidente Shinra en una de sus misiones. Elemento de análisis: puntuación (1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 10, 14), ortotipografía (6), traducción literal (9) y nombres propios (11, 12, 13).

| 18 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|----|--|--|
| | <p>Tifa “Barret! Can't you do something?”</p> <p>Barret “Not a damn thing. ”</p> <p>Tifa “Cloud! Please don't die! You can't die! There's still so much I want to tell you!”</p> <p>Cloud “I know, Tifa..... ”</p> <p>Barret “Hey, you gonna be awright?”</p> <p>Cloud “..... You worry about yourselves! I'm all right, but take care of Tifa!”</p> <p>Barret “...Alright. Sorry 'bout all this. “</p> | <p>Barret We don't have long to get clear!</p> <p>Cloud Take Tifa, and get outta here!</p> <p>Barret I...I was wrong aboutchya—</p> <p>Cloud This ain't the end of the lines for you <i>or</i> me!</p> |
| | <p>Tifa “Barret!¹ ¿Es que no puedes hacer algo?”</p> <p>Barret “Ni una maldita cosa.”²</p> <p>Tifa “Cloud!³ ¡Por favor, no te mueras! ¡No puedes morirte!¹⁰ ¡Hay todavía tantas cosas que quiero decirte!”</p> <p>Cloud “Lo sé, Tifa”⁴</p> <p>Barret “Eh, ¿vas a recobrarle?”</p> | <p>Barret ¡Tenemos que salir echando hostias!</p> <p>Cloud ¡Coge a Tifa y salid de aquí!</p> <p>Barret Oye... Te juzgué mal...</p> <p>Cloud ¡No creas que acabarán aquí contigo ni conmigo!</p> |

| | |
|--|--|
| <p>Cloud</p> <p>“.....⁵”</p> <p>“¡Ocupáos⁶ de vosotros mismos!¹¹”</p> <p>Yo estoy bien, ¡pero cuidad⁷ de Tifa!”</p> <p>Barret</p> <p>“...⁸Bien.¹²”</p> <p>Lamento todo esto. ^{“9}”</p> | |
| <p>Tras una pelea, Cloud queda suspendido sobre el vacío. Elemento de análisis: puntuación (1, 3, 4, 5, 8, 10, 11, 12), ortotipografía (2, 9), ortografía (6) y persona gramatical (7).</p> | |

| 19 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|----|---|---|
| |You all right? | <i>You okay?</i> |
| |Can you hear me? | |
| | Cloud | Cloud |
| | “.....Yeah.....” | Yeah. |
| | Back then..... | <i>Made it through with just a couple of scraped knees back then...</i> |
| | You could get by with just skinned knees..... | Cloud |
| | Cloud | “Back then”? |
| |What do you mean by 'back then'? | <i>Whaddya say? We doing this?</i> |
| | What about now? | Cloud |
| | Can you get up? | Have we— |
| | Cloud | <i>Never mind about that. Right now, you need to focus on yourself.</i> |
| |What do you mean by 'that time'? | <i>Move something, anything.</i> |
| |What about now? | Cloud |
| |Don't worry about me. | Why not... |

| | |
|--|---|
| <p>You just worry about yourself now.</p> <p>CloudI'll give it a try.</p> | <p><i>Good.</i> <i>Easy does it. Slow...and steady...</i></p> <p>Cloud Yeah, yeah...</p> |
| <p>.....¹¿Estás bien?²¿Me oyes?</p> <p>Cloud “.....³Sí.....”⁴</p> <p>Entonces atrás⁵.....¹⁹ Podrías pasar con⁶ las rodillas despellejadas.....⁷</p> <p>Cloud “.....⁸¿Qué significa “entonces” ?”⁹</p> <p>¿Qué tal ahora? ¿Puedes levantarte?</p> <p>Cloud “.....¹⁰¿Qué quieres decir con ‘entonces’?¹¹¿Por qué no ahora?”</p> <p>.....¹²No te preocupes por mí. Ocúpate sólo de ti mismo.¹³¹⁴¿Puedes moverte?</p> <p>Cloud “.....¹⁵Lo intentaré.”¹⁶</p> | <p>¿Estás bien?</p> <p>Cloud Sí.</p> <p><i>Aquella vez lograste salir con tan solo un par de rasguños en las rodillas...</i></p> <p>Cloud ¿”Aquella vez”?</p> <p>¿Qué me dices? ¿Estás listo?</p> <p>Cloud ¿Quién...?</p> <p><i>Ahora no. Céntrate en ti y en tu cuerpo.</i> <i>Mueve algo. Lo que sea.</i></p> <p>Cloud Lo intento...</p> <p><i>Bien.</i> <i>Sin prisa. Despacio... con cuidado...</i></p> <p>Cloud Sí, sí...</p> |

| | |
|---|--|
| “... ¹⁷ Lo intentaré.” ¹⁸ | |
| Cloud pierde el conocimiento y habla con alguien cuya identidad se desconoce. Elemento de análisis: puntuación (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 17, 19), traducción literal (5, 13) y ortotipografía (16, 18). | |

| 20 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|----|--|---|
| | “Hello, hello?” | ??? |
| | “Hello, hello!” | Hello in there! |
| | “You okay?” | [...] |
| | [...] | Flower Peddler |
| | “It suddenly fell on top of me. | Maybe you’re <i>not</i> okay. |
| | It really gave me a scare. ” | Ah, he lives! Finally awake, are we? |
| | Cloud | Cloud |
| | “.....I came crashing down?” | You’re... |
| | “The roof and the flower bed must have broken your fall. You're lucky. “ | Aerith |
| | Cloud | Aerith. It’s Aerith. And you are...? |
| | “Flower bed.....is this yours?” | Cloud |
| | “Sorry about that. “ | Cloud. |
| | “That's all right. | Aerith |
| | The flowers here are quite resilient because this is a sacred place.” | Nice to meet you again. |
| | “They say you can't grow grass and flowers in Midgar.” | Cloud |
| | “But for some reason, the flowers have no trouble blooming here. ” | “Again”, huh? |
| | “I love it here. ” | Aerith |
| | [...] | What? You don’t remember? |
| | “.....So, we meet again. ” | What about...the flowers? |
| | “.....Don't you remember me?” | Cloud |
| | | Ohhh... The flower girl. |
| | | [...] |
| | | Aerith |
| | | You came crashing through the roof without so much as a “look out below.” |
| | | Fell right into my flower bed. Lucky for you. |
| | | Like, really. |
| | | Cloud |

| | |
|---|--|
| <p>Cloud</p> <p>“Yeah, I remember...”</p> | <p>S-sorry, I-I didn't mean to—</p> <p>Aerith</p> <p>Don't worry about it.</p> <p>They're a lot tougher than they look. This place... It has a kind of power.</p> |
| <p>“¿Hola, hola?”</p> <p>“¡Hola, hola!”</p> <p>“¿Estás bien?”</p> <p>[...]</p> <p>“De repente caíste de arriba.¹</p> <p>De verdad que me asusté.²</p> <p>Cloud</p> <p>“.....³Todo está hecho añicos.⁴</p> <p>“El techo y el macizo de flores⁵</p> <p>deben haber amortiguado tu caída.....⁶ Tienes suerte.⁷</p> <p>Cloud</p> <p>“Macizo de flores.....⁸¿es⁹ tuyo?”</p> <p>“Lo siento.¹⁰</p> <p>“No pasa nada.¹¹</p> <p>Las flores aquí son bastante resistentes porque es un lugar sagrado.¹⁸</p> <p>“Dicen que en Midgar no crecen ni la hierba ni las flores, pero por algun¹² motivo, las flores sí¹⁹.¹³</p> <p>“Me encanta este lugar.¹⁴</p> <p>“.....¹⁵Pues ya nos veremos.”</p> <p>“.....¹⁶¿No te acuerdas de mi¹⁷?”</p> | <p>¿?</p> <p>¡Hola, caracola!</p> <p>[...]</p> <p>Florista</p> <p>No pareces del todo bien...</p> <p>Vaya, ¡está vivo! Por fin te despiertas, ¿eh?</p> <p>Cloud</p> <p>Tú eres...</p> <p>Aeris</p> <p>Aeris. ¿Y cómo te llamas tú?</p> <p>Cloud</p> <p>Cloud.</p> <p>Aeris</p> <p>Encantada. De nuevo.</p> <p>Cloud</p> <p>¿De nuevo?</p> <p>Aeris</p> <p>¿Eh? ¿No te acuerdas?</p> <p>¿No te dan una pista las flores?</p> <p>Cloud</p> <p>Ah... Eres la de las flores.</p> <p>[...]</p> <p>Aeris</p> <p>Aterrizaste encima del lecho de flores. Tuviste suerte.</p> <p>Mucha suerte.</p> <p>Cloud</p> <p>Ah, lo siento, no era mi intención...</p> <p>Aeris</p> |

| | |
|---|--|
| “Sí, recuerdo...” | No te preocupes. Son más resistentes de lo que parecen. De aquí emana... un cierto poder. |
| Cloud cae sobre un macizo de flores en una iglesia abandonada. Elemento de análisis: puntuación (1, 3, 5, 6, 8, 11, 15, 16), ortotipografía (2, 4, 7, 10, 13, 14, 18), ortografía (9, 17), tipografía (12) y traducción literal (19). | |

| 21 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|----|--|---|
| | <p>“Say, do you have any materia?”</p> <p>Cloud</p> <p>“Yes, some. “</p> <p>“Nowadays you can find materia anywhere. “</p> <p>“But mine is special. It's good for absolutely nothing. ”</p> <p>Cloud</p> <p>“.....good for nothing? You probably just don't know how to use it. “</p> <p>“No, I do..... it just doesn't do anything. “</p> <p>“I feel safe just having it. It was my mother's..... “</p> | <p>Aerith</p> <p>Before I forget—you dropped this when you landed.</p> <p>Cloud</p> <p>Thanks.</p> <p>Aerith</p> <p>I've got one too.</p> <p>Cloud</p> <p>You and everybody and their mother.</p> <p>Aerith</p> <p>Not like mine, no. It's special.</p> <p>Mine's not good for anything at all.</p> <p>Cloud</p> <p>Bet you just don't know how to use it.</p> <p>Aerith</p> <p>Could be.</p> <p>Though, I really don't mind.</p> <p>Just having it is enough. It was a gift from my mother.</p> |
| | <p>“¿Dime, tienes materia?”</p> <p>“Sí, un poco.”</p> <p>Cloud</p> <p>“Hoy en día se puede encontrar materia en cualquier parte. “1</p> <p>“Pero la mía es especial.²</p> | <p>Aeris</p> <p>Antes de que se me olvide... Se te cayó esto.</p> <p>Cloud</p> <p>Gracias.</p> <p>Aeris</p> <p>Yo también tengo una.</p> <p>Cloud</p> <p>Todo el mundo tiene materias.</p> <p>Aeris</p> |

| | |
|--|---|
| <p>No sirve para absolutamente nada. ^{4,3}</p> <p>Cloud</p> <p>“.....⁴¿para¹¹ nada?¹²</p> <p>Probablemente es que no sabes cómo utilizarla. ^{4,5}</p> <p>“Sí, sí que sé.....⁶</p> <p>lo¹³ que pasa es que no funciona. ^{4,7}</p> <p>“Tenerla me da seguridad;⁸</p> <p>Era⁹ de mi madre.....¹⁰”</p> | <p>No como la mía. Es especial.</p> <p>No sirve para nada en absoluto.</p> <p>Cloud</p> <p>Eso es que no sabes usarla.</p> <p>Aeris</p> <p>Puede.</p> <p>Aunque no me importa.</p> <p>Me contento con tenerla. Me la regaló mi madre...</p> |
|--|---|

Aeris y Cloud hablan de las materias, unos objetos que dotan de poderes a las armas que empuñan. Elementos de análisis: ortotipografía (1, 3, 5, 7, 9), puntuación (2, 4, 6, 8, 10, 12) y ortografía (9, 11, 13).

| 22 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|----|--|---|
| | <p>“Say, I feel like talking.</p> <p>Do you feel up to it?</p> <p>After all, here we are meeting again, right?</p> <p>> Got nothing to talk about</p> <p>“.....oh, I see. “</p> | <p>Aerith</p> <p>Pretty crazy, huh? Us meeting again like this. You should stay awhile.</p> <p>And just when I had finished tending the flowers here...</p> <p>Gotta start over...</p> <p>Just me, myself, and I...</p> <p>Cloud</p> <p>I could stick around a bit.</p> <p>Aerith</p> <p>Really!? You will!? In that case...</p> |
| | <p>“Me apetece hablar.¹</p> <p>¿Te apetece a ti?”</p> <p>“Después de todo,²</p> <p>aquí estamos de nuevo, ¿no?”</p> <p>> No tengo nada de qué hablar.</p> | <p>Aeris</p> <p>Qué curioso que nos volvamos a encontrar. Quédate conmigo un rato.</p> <p>Vaya, justo cuando había terminado de arreglar las flores...</p> <p>Tendré que volver a empezar...</p> <p>Yo solita.</p> <p>Cloud</p> |

| | |
|---|--|
| <p>“.....³oh⁴, ya veo. “⁵</p> | <p>Podría quedarme un rato.</p> <p>Aeris</p> <p>¿Sí? ¿Te quedas un rato? En ese caso...</p> |
| <p>Cloud y Aeris charlan tras reencontrarse. Elemento de análisis: puntuación (1, 2, 3), ortografía (4) y ortotipografía (5).</p> | |

| 23 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|---|---|---------------------------------|
| <p>Aeris</p> <p>“Oh..... a jack of all trades. ”</p> <p>Cloud</p> <p>“Yeah, I do whatever’s needed. What’s so funny? What are you laughing at?”</p> <p>Aeris</p> <p>“Sorry.....I just”</p> <p>[...]</p> <p>Aeris</p> <p>“Say, Cloud. Have you ever been a bodyguard? You DO do everything, right?”</p> <p>Cloud</p> <p>“.....Yeah, that’s right. “</p> <p>Aeris</p> <p>“Then, get me out of here. Take me home. “</p> <p>Cloud</p> <p>“OK, I’ll do it... but it’ll cost you. “</p> | <p>Reno</p> <p>And who are you?</p> <p>Aerith</p> <p>He’s my bodyguard. And a SOLDIER. Pretty cool, huh?</p> <p>[...]</p> <p>You don’t mind, do you? Bodyguard work’s not too different from merc stuff, right?</p> <p>Uh... I guessed! From the sword!</p> <p>Just do this for me, okay?</p> <p>Cloud</p> <p>Fine, but it’ll cost you. A lot.</p> | |
| <p>Aeris</p> <p>“Oh,¹ un criado para todo. “⁵</p> <p>Cloud</p> <p>“Sí, hago lo que hace falta. “⁶</p> <p>“¿Qué es tan divertido? ¿De qué te ríes?”</p> <p>Aeris</p> <p>“Perdona.....²Sólo¹⁰”</p> | <p>Reno</p> <p>Y... ¿tú quién eres?</p> <p>Aeris</p> <p>Es mi guardaespaldas, y de Soldado. Impresionante, ¿eh?</p> <p>[...]</p> <p>No te disgusta hacer de guardaespaldas, ¿no? Se parece a trabajar de mercenario, ¿cierto?</p> | |

| | |
|---|--|
| <p>[...]</p> <p>Aeris</p> <p>“Dime, Cloud.³</p> <p>¿Has sido guardaespaldas alguna vez?”</p> <p>“Tú haces de todo, ¿no?”</p> <p>Cloud</p> <p>“.....⁴Sí, eso es.”⁷</p> <p>Aeris</p> <p>“Entonces, sácame de aquí. Llévame a casa.”⁸</p> <p>Cloud</p> <p>“De acuerdo, lo haré... Pero te costará algo.”⁹</p> | <p>Lo he deducido. ¡Por la espada!</p> <p>Venga, hazme este favor, ¿porfa?</p> <p>Cloud</p> <p>Vale, pero te saldrá caro. Y bastante.</p> |
| <p>Tras la llegada de un personaje al servicio de Shinra, Aeris contrata a Cloud como guardaespaldas. Elemento de análisis: puntuación (1, 2, 3, 4, 10) y ortotipografía (5, 6, 7, 8, 9).</p> | |

| 24 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|---|---|---|
| <p>Cloud</p> <p>“I don’t know who you are, but.....</p> <p>You don’t know me.....?”</p> <p>.....I know you.</p> <p>Cloud</p> <p>“Oh yeah.....I know you.</p> <p>that uniform..... “</p> <p>“..... Hey sis, this one’s a little weird. “</p> | <p>Reno</p> <p>Huh. Well, you’re weird enough to be one...</p> <p>What class?</p> <p>Cloud</p> <p>First.</p> <p>Reno</p> <p>If you’re gonna bullshit me, at least try to make it believable...</p> | <p>Reno</p> <p>Eres lo bastante raro como para ser Soldado...</p> <p>¿De qué clase?</p> <p>Cloud</p> <p>Primera.</p> <p>Reno</p> |
| <p>Cloud</p> <p>“No sé quien eres, pero.....¹”</p> <p>“¿No me conoces.....²?”</p> <p>.....³Te conozco.</p> | <p>Reno</p> <p>Eres lo bastante raro como para ser Soldado...</p> <p>¿De qué clase?</p> <p>Cloud</p> <p>Primera.</p> <p>Reno</p> | <p>Reno</p> <p>Eres lo bastante raro como para ser Soldado...</p> <p>¿De qué clase?</p> <p>Cloud</p> <p>Primera.</p> <p>Reno</p> |

| | |
|---|--|
| <p>Cloud</p> <p>“Oh sí,⁴te conozco. ”⁹</p> <p>“ese⁵ uniforme.....⁶”</p> <p>“.....⁷Eh,⁸</p> <p>éste es un poco raro. “¹⁰</p> | <p>Si pretendes tomarme el pelo, que al menos sea creíble...</p> |
| <p>Primer encuentro entre Cloud y Reno, alguien al servicio de Shinra. Elemento de análisis: puntuación (1, 2, 3, 4, 6, 7, 8), ortografía (5) y ortotipografía (9, 10).</p> | |

| 25 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|--|---|---------------------------------|
| <p>Aeris</p> <p>“Cloud...that one!”</p> <p>Cloud</p> <p>“I know.</p> <p>Looks like they aren't going to let us go. ”</p> | <p>Aerith</p> <p>There!</p> <p>Cloud</p> <p>Need to stay ahead of ‘em.</p> | |
| <p>Aeris</p> <p>“Cloud...¹¡Aquel!”</p> <p>Cloud</p> <p>“Ya veo. No parece que vayan a dejarnos escapar. “²</p> | <p>Aeris</p> <p>¡Allí!</p> <p>Cloud</p> <p>Tenemos que dejarlos detrás.</p> | |
| <p>Cloud y Aeris escapan de los hombres enviados por Shinra. Elemento de análisis: puntuación (1) y ortotipografía (2).</p> | | |

| 26 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|---|-------------------------------------|---------------------------------|
| <p>Cloud</p> <p>“Aeris!</p> <p>This way!”</p> | <p>Cloud</p> <p>Come on.</p> | |
| <p>Cloud</p> <p>“Aeris!</p> <p>¡Por aquí!”</p> | <p>Cloud</p> <p>Vamos.</p> | |
| <p>Cloud encuentra un camino por el que huir. Elemento de análisis: puntuación (1).</p> | | |

| 27 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|----|--------------------------|---------------------------------|
|----|--------------------------|---------------------------------|

| | |
|--|---|
| <p>Cloud</p> <p>“They're also involved in a lot of dirty stuff on the side. “</p> <p>”Spying, murder...you know. “</p> <p>Aeris</p> <p>“They look like it. “</p> <p>Cloud</p> <p>“But, why're they after you? There must be a reason, right?”</p> | <p>Cloud</p> <p>Turks get called in to handle all kinds of situations. With extreme prejudice.</p> <p>Aerith</p> <p>Professional bad guys. Gotta love ‘em.</p> <p>Cloud</p> <p>Back to my question.</p> <p>So what’s he to you? Looked like you knew each other.</p> |
| <p>Cloud</p> <p>“También están implicados en un montón de asuntos turbios aparte. ^{“1}</p> <p>“Espionaje,² asesinato...³ya sabes. ^{“4}</p> <p>Aeris</p> <p>“Tienen ese aspecto. ^{“5}</p> <p>Cloud</p> <p>“Pero ¿por qué te buscan? Ha de haber una razón⁶ ¿verdad?”</p> | <p>Cloud</p> <p>Los Turcos despachan todo tipo de problemas. A base de fuerza bruta.</p> <p>Aeris</p> <p>Matones profesionales. Qué bien.</p> <p>Cloud</p> <p>Contesta a mi pregunta.</p> <p>¿Por qué te buscaba? Parecía que os conocíais.</p> |
| <p>Cloud y Aeris hablan de qué son los Turcos y los asuntos en los que están implicados. Elemento de análisis: ortotipografía (1, 4, 5), puntuación (2, 3, 6).</p> | |

| 28 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|----|--|--|
| | <p>Aeris</p> <p>“Wait... Wait, I said!”</p> <p>”Puff... wheeze...”</p> <p>“Slow.....down... Don't leave me..... ”</p> <p>Cloud</p> <p>“Funny...”</p> <p>“I thought you were cut out to be in SOLDIER?”</p> <p>Aeris</p> | <p>Aerith</p> <p>Wait! Give me a moment! Don’t just...run off on your own...</p> <p>Cloud</p> <p>Those the words of a SOLDIER candidate?</p> <p>Aerith</p> <p>So petty.</p> |

| | |
|---|--|
| <p>“Oh! You're terrible!”</p> <p>Aeris</p> <p>“¡Espera!...¹</p> <p>¡Espérame!”</p> <p>“Eh.....²más despacio...⁸</p> <p>No me dejes.....³”</p> <p>Cloud</p> <p>“Curioso...”</p> <p>“Creía que estabas formado⁷ para estar en SOLDADO⁶?”</p> <p>Aeris</p> <p>“¡Eres terrible!”</p> | <p>Aeris</p> <p>¡Espera! ¡Para un momento!</p> <p>No te vayas... corriendo sin mí...</p> <p>Cloud</p> <p>¿No tenías madera de aspirante a Soldado?</p> <p>Aeris</p> <p>Petardo.</p> |
| <p>Cloud y Aeris se mueven por los tejados para seguir huyendo. Elemento de análisis: puntuación (1, 2, 3, 4, 8), nombres propios (6) y concordancia (7).</p> | |

| 29 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|----|--|---|
| | <p>Aeris</p> <p>“Hey.....Cloud.</p> <p>Were you...ever in SOLDIER?”</p> <p>Cloud</p> <p>“.....”</p> <p>“...I used to be.</p> <p>How did you guess?”</p> <p>Aeris</p> <p>“...Your eyes.</p> <p>They have a strange glow... ”</p> <p>Cloud</p> <p>“That's the sign of those who have been infused with Mako... “</p> <p>“A mark of SOLDIER. “</p> <p>“But, how did you know about that?”</p> <p>Aeris</p> <p>“.....Oh, nothing. ”</p> <p>Cloud</p> | <p>Aerith</p> <p>So, Cloud... You were a SOLDIER: First Class, right?</p> <p>Cloud</p> <p>Yeah.</p> <p>Aerith</p> <p>Weird.</p> <p>Cloud</p> <p>Really? What’s weird about it?</p> <p>Aerith</p> <p>Nothing. Just that you were the same rank.</p> |

| | |
|---|--|
| <p>“Nothing...?”</p> <p>Aeris</p> <p>“Right, nothing!”</p> | |
| <p>Aeris</p> <p>“Eh.....¹Cloud.²</p> <p>¿Has estado alguna...³vez en SOLDADO¹⁰?”</p> <p>Cloud</p> <p>“.....⁴”</p> <p>“...⁵Estuve.¹¹</p> <p>¿Cómo lo has sabido?”</p> <p>Aeris</p> <p>“...⁶Tus ojos.¹²</p> <p>Tienen un brillo extraño...”</p> <p>Cloud</p> <p>“Este es el signo de los que han sido infundidos¹³ con Mako...”</p> <p>“Una marca de SOLDADO.”⁹</p> <p>“Pero,¹⁴ ¿cómo has podido saberlo?”</p> <p>Aeris</p> <p>“.....⁷Nada, nada.”⁸</p> <p>Cloud</p> <p>“¿Nada...?”</p> <p>Aeris</p> <p>“¡De verdad!, ¡nada!”</p> | <p>Aeris</p> <p>Dime, Cloud: eras Soldado de primera clase, ¿sí?</p> <p>Cloud</p> <p>Así es.</p> <p>Aeris</p> <p>Curioso...</p> <p>Cloud</p> <p>¿Por qué es curioso?</p> <p>Aeris</p> <p>Por nada. Es que tenías el mismo rango que él.</p> |
| <p>Cloud y Aeris se detienen para hablar. Elemento de análisis: puntuación (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 11, 12), ortotipografía (8, 9), nombres propios (10) y traducción literal (13).</p> | |

| 30 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|---------------|---------------------------------|-----------------------------------|
| Aeris | “I’m home, mom. “ | Elmyra |
| | “This is Cloud. My bodyguard. “ | Hey baby. |
| Elmyra | | Been up to no good? Rude came by— |
| | “Bodyguard.....?” | Aerith |
| | | So, this is my mom, Elmyra. |

| | |
|---|--|
| <p>You mean you were followed again!?”</p> <p>“Are you all right!?”</p> <p>You're not hurt, are you!?”</p> | <p>And this is Cloud. My bodyguard.</p> <p>Cloud</p> <p>Uh...hi.</p> |
| <p>Aeris</p> <p>“Estoy en casa, mamá.”¹</p> <p>“Este es Cloud.”²</p> <p>Mi guardaespaldas.”³</p> <p>Elmyra</p> <p>“¿Guardaespaldas.....?”⁴⁵</p> <p>¿Quieres decir que te han vuelto a seguir?”</p> <p>“¿Estás bien?”⁶</p> <p>No estás herida, ¿verdad?”</p> | <p>Elmyra</p> <p>Hola, hija.</p> <p>¿Te has metido en algún lío? Rude se ha pasado por aquí antes...</p> <p>Aeris</p> <p>Esta es mi madre, Elmyra.</p> <p>Y este es Cloud, mi guardaespaldas.</p> <p>Cloud</p> <p>Esto... Hola.</p> |
| <p>Cloud y Aeris llegan a la casa de ella. Elemento de análisis: ortotipografía (1, 3) y puntuación (2, 4, 5, 6).</p> | |

| 31 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|---|--|--|
| Cloud | <p>“...Is Sector 7 far from here?</p> <p>I want to go to Tifa's bar. “</p> | <p>Aerith</p> <p>So, Cloud, you gonna head back to Sector 7?</p> <p>Cloud</p> <p>Yeah.</p> <p>Aerith</p> <p>Then I'll show you the way.</p> |
| Cloud | <p>”...¿Está lejos el Sector 7?”¹²</p> <p>Quiero ir al almacén³ de Tifa.”⁴</p> | <p>Aeris</p> <p>Dime, Cloud, ¿vas a volver al sector 7?</p> <p>Cloud</p> <p>Sí.</p> <p>Aeris</p> <p>Te enseño cómo se llega.</p> |
| <p>Cloud quiere volver al sector 7. Elemento de análisis: puntuación (1, 2), traducción literal (3) y ortotipografía (4).</p> | | |

| 32 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|--------------|--------------------------|---|
| Cloud | | <p>Cloud</p> <p>Then why'd you have me bring you here? What if the</p> |

| | |
|---|--|
| <p>“You gotta be kidding. Why do you want to put yourself in danger again? “</p> <p>Aeris</p> <p>“I’m used to it. “</p> <p>Cloud</p> <p>“Used to it!?”</p> <p>“.....Well, don't know... getting help from a girl... “</p> | <p>Turks show up again?</p> <p>Aerith</p> <p>It’d suck, but I’ve dealt with them before.</p> <p>Honestly, I’m much more worried about you.</p> <p>What if you get lost, huh?</p> <p>You’d be too embarrassed to admit it, and you’d just keep on going.</p> |
| <p>Cloud</p> <p>“Estás bromeando.¹</p> <p>¿Por qué quieres volver a ponerte en peligro?”</p> <p>Aeris</p> <p>“Estoy acostumbrada. “²</p> <p>Cloud</p> <p>“¿Acostumbrada?”</p> <p>“.....³Bueno, no lo sé...⁴</p> <p>si⁵ una chica te ayuda...”</p> | <p>Cloud</p> <p>Entonces, ¿para qué te he traído hasta aquí? ¿Y si vuelven a aparecer los Turcos?</p> <p>Aeris</p> <p>Mala suerte, pero ya he lidiado con ellos antes.</p> <p>Tú me tienes más preocupada, la verdad.</p> <p>¿Y si te pierdes?</p> <p>Te daría tanta vergüenza admitirlo que seguirías andando sin saber adónde...</p> |
| <p>Aeris insiste en acompañar a Cloud, a lo que él se niega. Elemento de análisis: puntuación (1, 3, 4), ortotipografía (2) y ortografía (5).</p> | |

| 33 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|--|--|--|
| Elmyra | “That glow in your eyes... you're from SOLDIER, right?” | Elmyra Judging by those eyes, I’m guessing you’re a SOLDIER. |
| Elmyra | “Ese resplandor en tus ojos... ¹ esde ² de SOLDADO ³ , ¿verdad?” | Elmyra Por tus ojos, supongo que eres Soldado. |
| <p>Elmyra, la madre de Aeris, habla con Cloud. Elemento de análisis: puntuación (1), tipografía (2) y nombres propios (3).</p> | | |

| 34 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|----|--------------------------|---------------------------------|
| | “My, how you've grown. “ | Claudia |

| | |
|---|---|
| <p>“I’ll bet the girls never leave you alone. “</p> <p>Cloud</p> <p>“...Not really. “</p> <p>“...I’m worried about you.”</p> <p>“There are a lot of temptations in the city... “</p> <p>“I’d feel a lot better if you just settled down and had a nice girlfriend. “</p> <p>Cloud</p> <p>“...I’m all right. “</p> <p>“You should have...”</p> <p>“an older girlfriend, one that’ll take care of you. “</p> <p>“I think that would be the perfect type for you. ”</p> <p>Cloud</p> <p>“.....I’m not interested. “</p> | <p>I’ve never been so proud.</p> <p>The man you’ve become...</p> <p>Women must be hounding you day and night.</p> <p>Cloud</p> <p>Not really.</p> <p>Claudia</p> <p>You know, there’s all kinds of temptations in the big city.</p> <p>I’d feel a lot better if I knew you’d found a good girl—one who’d make sure you didn’t get into trouble.</p> <p>Cloud</p> <p>I can take care of myself.</p> <p>Claudia</p> <p>An older, more mature girl that could keep you on the straight and narrow—and tell you when you’re being a silly goose.</p> <p>That’s the perfect type for you, I’d say.</p> |
| <p>“Caramba, cómo has crecido. “¹</p> <p>“Me imagino que estarás siempre rodeado de chicas. “²</p> <p>Cloud</p> <p>“...³No, en realidad no. “⁴</p> <p>“...⁵Estoy preocupada por ti. “⁶</p> <p>“Hay muchas tentaciones en la ciudad...”</p> <p>“Me sentiría mucho mejor si pudieras sentar la cabeza⁷ y encontrar una buena novia. “⁸</p> <p>Cloud</p> <p>“...⁹Estoy bien. “¹⁰</p> | <p>Claudia</p> <p>Estoy muy orgullosa de ti...</p> <p>Estás hecho todo un hombre.</p> <p>Seguro que las chicas se te rifan.</p> <p>Cloud</p> <p>No es para tanto...</p> <p>Claudia</p> <p>En Midgar hay todo tipo de tentaciones.</p> <p>Me quedaría más tranquila si te buscaras una chica amable, que se asegure de que no haces locuras.</p> <p>Cloud</p> <p>Sé cuidarme solo.</p> <p>Claudia</p> |

| | |
|---|--|
| <p>“Deberías tener...”</p> <p>“una novia mayor que tú, que cuidara de ti. “¹¹</p> <p>“Creo que eso sería lo mejor para ti. “¹²</p> <p>Cloud</p> <p>“.....¹³No me interesa. “¹⁴</p> | <p>Alguien mayor que tú y responsable, que te ponga firme si haces alguna tontería.</p> <p>Creo que sería tu pareja ideal.</p> |
| <p>Cloud recuerda una conversación con su madre. Elemento de análisis: ortotipografía (1, 2, 4, 6, 8, 10, 11, 12, 14) y puntuación (3, 5, 7, 9, 13).</p> | |

| 35 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|---|--|--|
| Cloud | “How could I ask you to go along when I knew it would be dangerous?” | Cloud What’re you doing here? |
| Aeris | “Are you done?” | Aerith Waiting. |
| Cloud | “¿Cómo podía pedirte que vinieras conmigo cuando sabía que sería peligroso?” | Cloud ¿Qué haces aquí? |
| Aeris | “¿Estás acabado?” | Aerith Esperarte. |
| | | Cloud ¿Por qué? |
| | | Aerith Porque aún no me aburres. |
| <p>Cloud intenta dejar a Aeris atrás, pero ella lo sigue. Elemento de análisis: traducción literal (1).</p> | | |

| 36 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|--------------|--------------------------|---|
| Cloud | “Thanks. | Cloud You gonna be okay getting home? |

| | |
|---|---|
| <p>I guess this is goodbye. You gonna be all right going home?"</p> <p>Aeris</p> <p>"Oh no!</p> <p>'What ever will I do!?'</p> <p>...isn't that what you want me to say?"</p> | <p>Aerith</p> <p>And if I said I wasn't?</p> <p>Cloud</p> <p>I'll go with you.</p> <p>Aerith</p> <p>Thought you needed to get back?</p> <p>Don't worry.</p> <p>I have a backup route for emergencies. And it's safer too.</p> |
| <p>Cloud</p> <p>"Gracias.¹</p> <p>Supongo que esto es el adiós. ¿Podrás ir a casa?"</p> <p>Aeris</p> <p>"¡Oh no!</p> <p>¿Qué haré?²</p> <p>...³¿no⁴ es esto⁵</p> <p>lo que quieres⁶</p> <p>que diga?"</p> | <p>Cloud</p> <p>¿Puedes volver a casa sin problemas?</p> <p>Aeris</p> <p>¿Y si te dijera que no?</p> <p>Cloud</p> <p>Iría contigo.</p> <p>Aeris</p> <p>¿No se supone que tenías que irte?</p> <p>No te preocupes.</p> <p>En caso de emergencia, conozco otro camino. Y es más seguro.</p> |
| <p>Cloud y Aeris llegan a la barriada del sector 7, su destino. Elemento de análisis: puntuación (1, 2, 3, 5, 6) y ortografía (4).</p> | |

| 37 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|----|---|--|
| | <p>Aeris</p> <p>"Just the same as him. "</p> <p>Cloud</p> <p>"The same as who? "</p> <p>Aeris</p> <p>"My first boyfriend. "</p> <p>Cloud</p> <p>"You were...serious?"</p> <p>Aeris</p> | <p>Aerith</p> <p>[...] Just that you were the same rank.</p> <p>Cloud</p> <p>Huh? As who?</p> <p>Aerith</p> <p>The first guy I ever loved.</p> <p>Cloud</p> <p>What's his name? I probably know him.</p> |

| | |
|---|---|
| <p>“No. But I liked him for a while. “</p> <p>Cloud</p> <p>“I probably knew him. What was his name?”</p> <p>Aeris</p> <p>“It doesn't really matter. “</p> | |
| <p>Aeris</p> <p>“Igual que él. ^{“1}</p> <p>Cloud</p> <p>“¿Igual que quién?”</p> <p>Aeris</p> <p>“Mi primer novio. ^{“2}</p> <p>Cloud</p> <p>“¿Era...³en serio?”</p> <p>Aeris</p> <p>“No. Pero me gustó durante un tiempo. ^{“4}</p> <p>Cloud</p> <p>“Probablemente lo conocía.⁵</p> <p>¿Cómo se llamaba?”</p> <p>Aeris</p> <p>“En realidad⁶</p> <p>no importa. ^{“7}</p> | <p>Aeris</p> <p>[...] Es que tenías el mismo rango que él.</p> <p>Cloud</p> <p>¿Eh? ¿Que quién?</p> <p>Aeris</p> <p>Que mi primer amor.</p> <p>Cloud</p> <p>¿Cómo se llama? Quizá lo conozca.</p> |
| <p>Cloud y Aeris hablan sobre la primera pareja de ella. Elemento de análisis: ortotipografía (1, 2, 4, 7) y puntuación (3, 5, 6).</p> | |

| 38 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|-----------------------------------|--|---------------------------------|
| Cloud | “Huh? Hey, back there.....” | Cloud |
| | “Tifa!” | Tifa!? |
| (¹ Cloud ² | ¿Ah? Ey, allí..... ³) ⁴ | Cochero |
| | | ¡Arre! |

| | |
|--|------------------------------------|
| <p>Cloud</p> <p>“¿Tifa?!”</p> | <p>Cloud</p> <p>¿Tifa?!</p> |
| <p>Mientras Cloud y Aeris se despiden, aparece un carruaje en el que va Tifa. Elemento de análisis: puntuación (1, 2, 3, 4).</p> | |

| 39 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|----|---|---|
| | <p>“This is the mansion of Don Corneo, the most powerful man in Wall Market. “</p> <p>“Look, the Don's not into men. So don't let me catch you around here again... “</p> <p>“Hey, and you got another cute one with you!”</p> <p>Aeris</p> <p>“Hey, this look's like the Don's mansion. I'll go take a look.”</p> <p>“I'll tell Tifa about you. ”</p> <p>Cloud</p> <p>“No!! You can't!!”</p> <p>Aeris</p> <p>“Why?”</p> <p>Cloud</p> <p>“You DO know...what kind of... place this is, don't you?”</p> <p>Aeris</p> <p>“Then what am I supposed to do? You want to go in with me?”</p> | <p>Leslie</p> <p>Not so fast, buddy. Back it up. Got no need for pretty boys here.</p> <p>[...]</p> <p>So people can't just walk through the don's front door. Especially men.</p> <p>Aerith</p> <p>How 'bout me, then? Can I go inside?</p> <p>[...]</p> <p>Leslie</p> <p>Do you have any idea what you're getting yourself into?</p> |
| | <p>“Esta es la mansión de Don Corneo,¹ el hombre más poderoso del mercado muro.² “</p> <p>“Mira, el Don no está con hombres³. Así que más vale que no te atrape por aquí de nuevo...”</p> <p>“¿Eh! ¿y⁴ tienes otro guapo¹¹ contigo!”</p> | <p>Leslie</p> <p>Alto, chaval. Quieto ahí. Aquí no entran chicos guapos.</p> <p>[...]</p> <p>No se puede entrar a la mansión de Don Corneo así como así, menos aún los hombres.</p> |

| | |
|--|--|
| <p>Aeris</p> <p>“Oye, esto se parece a la mansión de¹² Don. Voy a echar un vistazo.”⁵</p> <p>“Le hablaré a Tifa de ti.”⁶</p> <p>Cloud</p> <p>“¡¡No!! ¡¡No puedes!!”</p> <p>Aeris</p> <p>“¿Por qué?”</p> <p>Cloud</p> <p>“SABES⁷...⁸qué tipo... de lugar es éste⁹ ¿no es así?”</p> <p>Aeris</p> <p>“Entonces¹⁰ ¿qué se supone que tengo que hacer? ¿Quieres ir allí conmigo?”</p> | <p>Aeris</p> <p>¿Y yo? ¿Puedo entrar?</p> <p>[...]</p> <p>Leslie</p> <p>¿Tienes idea de en qué líos te estás metiendo?</p> |
| <p>Cloud y Aeris llegan frente a la mansión de Don Corneo. Elemento de análisis: puntuación (1, 8, 9, 10), ortotipografía (2, 5, 6), traducción literal (3), concordancia (11), tipografía (12) y ortografía (4, 7).</p> | |

| 40 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|----|--|---|
| | <p>“Umm, it might take a little time. Will that be all right?”</p> <p>Aeris</p> <p>“What's the problem?”</p> <p>“Well, my father, the owner, has been in a slump lately. You see, he makes all the dresses.”</p> <p>Aeris</p> <p>“And, where is your father?”</p> <p>“He's probably plastered at the bar.”</p> <p>[...]</p> <p>“You'd help me bring him back?”</p> | <p>Clothing Store Owner's Son</p> <p>Oh, you must be the merc I've been hearing about! I need you to help me out with...my dad.</p> <p>His drunk ass has been at the bar for hours now. Could you bring him back here?</p> <p>He's probably three sheets in over at Drunkards'. Just over there.</p> |

| | |
|---|--|
| <p>Aeris</p> <p>“Well, if we don't do something, we don't get a dress, right?”</p> <p>“Really!?”</p> <p>Please help my crazy old dad. I just don't know what to do anymore... “</p> | |
| <p>“Umm¹, quizá lleve un poco² de tiempo. ¿Podeis³ esperar?”</p> <p>Aeris</p> <p>“¿Cuál es el problema?”</p> <p>“Bueno, mi padre, que es el dueño, está muy bajo de moral últimamente. Es quién hace todos los trajes.”⁴</p> <p>Aeris</p> <p>“Y, ¿dónde está tu padre?”</p> <p>“Lo más seguro que emborrachándose en el bar.”⁵</p> <p>[...]</p> <p>“¿Me ayudaréis a recuperarlo?”⁷”</p> <p>Aeris</p> <p>“Bueno, si no hacemos algo, nos quedaremos sin traje, ¿no es cierto?”</p> <p>“¿De veras!?”⁷</p> <p>Por favor, ayudad al viejo chiflado de mi padre.⁸</p> <p>Yo ya no sé lo que hacer ...”⁶“</p> | <p>Hijo del sastre</p> <p>Ah, tú debes de ser el mercenario del que he oído hablar. Necesito que me ayudes con mi padre.</p> <p>Lleva horas empinando el codo en el bar. ¿Podrías ir a buscarlo y traerlo de vuelta?</p> <p>Seguro que está en El Borracho con una cogorza de aúpa. Por allí.</p> |
| <p>Cloud y Aeris van a la tienda de un sastre. Elemento de análisis: interjección (1), traducción literal (7), puntuación (2, 6, 7, 8), ortografía (3) y ortotipografía (4, 5).</p> | |

| 41 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|---|--|---------------------------------|
| <p>Aeris</p> <p>“Excuse us, are you the father of the girl at the Clothing Store?”</p> <p>“I own the Clothes Shop... but I ain't your father”</p> <p>Aeris</p> <p>“I didn't say that..... “</p> <p>[...]</p> <p>Aeris</p> <p>“Cloud, you wait over there for a second. I'll try and (Upon talking to him.”</p> <p>“Why don't you go over there and have something to drink.”</p> <p>Aeris</p> <p>“You know, Mister. “</p> <p>“He always said that just once, he'd like to dress up like a girl. “</p> <p>“So, that's why I wanted a cute dress for him... “</p> <p>[...]</p> <p>“So, how 'bout it?</p> <p>Will you make him one?”</p> | <p>Johnny</p> <p>Hey! Old dude!</p> <p>Clothing Store Owner</p> <p>Huh...? Son, is that you? Did you always look so...moronic?</p> <p>Johnny</p> <p>Wha—? Well, right back at ya! Ugh, whatever. We're here to take you back to the store.</p> <p>Clothing Store Owner</p> <p>I'm not going back! Not ever! My life is ruined. It's over. Kill me now!</p> <p>Johnny</p> <p>Come on, there's no need to talk like that, old dude! I'll help you out with whatever you need!</p> <p>Clothing Store Owner</p> <p>Really? Oh, thank you, son!</p> | |
| <p>Aeris</p> <p>“Disculpe¹ ¿es el padre de la chica de la tienda de modas?”</p> <p>“Soy el dueño de la Tienda de modas ...² pero no soy su³ padre.”⁴</p> | <p>Johnny</p> <p>¡Eh, viejo!</p> <p>Sastre</p> <p>¿Eh? ¿Eres tú, hijo?... ¿Desde cuándo eres tan gamberro?</p> <p>Johnny</p> | |

| | |
|---|--|
| <p>Aeris</p> <p>“Yo no dije eso¹⁶”</p> <p>[...]</p> <p>“Cloud,¹⁵</p> <p>espera aquí un segundo.⁵</p> <p>Voy a intentar hablar con él. ^{“6}</p> <p>“¿Por qué no te vas⁷</p> <p>a tomar algo?”</p> <p>“Sabe¹⁹, Señor²⁰. ^{“8}</p> <p>“Aunque sólo fuese por una vez, gustaria⁹ vestirse como una chica. ^{“10}</p> <p>[..]</p> <p>“Entonces, ¿qué te parece? ¿Le haré¹¹ uno?”</p> <p>“...¹²pudiera¹⁸ ser interesante.¹⁷</p> <p>Me estaba aburriendo ya un poco de hacer sólo trajes normales. ^{“13}</p> <p>Aeris</p> <p>“¿¹⁴Entonces, ¿lo hará por nosotros?”</p> | <p>¿Pero de qué vas, viejo? Hemos venío pa llevarte a la tienda.</p> <p>Sastre</p> <p>Ni en sueños pienso volver. Mi vida está arruinada. Es el fin. Me quiero morir.</p> <p>Johnny</p> <p>Venga, no te vengas abajo, viejo. Te echo una mano con lo que sea, va.</p> <p>Sastre</p> <p>¿En serio? ¡Gracias, hijo mío!</p> |
| <p>Cloud y Aeris dan con el sastre. Elemento de análisis: puntuación (1, 2, 5, 7, 12, 14, 15, 16, 19), persona gramatical (3), tipografía (9, 11), ortotipografía (4, 6, 8, 10, 13) y ortografía (18, 20).</p> | |

| 42 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|--|---|---|
| | In my veins courses the blood of the Ancients. I am one of the rightful heirs to this planet! | Sephiroth Within my veins flows the blood of the Ancients. This planet...is my birthright. |
| | Por mis venas corre la sangre de los Ancianos. ¡Uno! de los lícitos herederos de este planeta! | Sefirot Por mi venas fluye la sangre de los Ancianos. Es por ello que el planeta me pertenece. |
| <p>Cloud recuerda las palabras de alguien. Elemento de análisis: traducción literal (1).</p> | | |

| 43 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|----|--------------------------|---------------------------------|
|----|--------------------------|---------------------------------|

| | |
|--|--|
| <p>“I’ll go and let the Don know you’re here. Wait here. Don’t go wandering around...”</p> | <p>Corneo Lackey Second floor, at the very end of the walk. And don’t go pokin’ your nose in where it doesn’t belong!</p> |
| <p>“Iré a informar al Don¹ de su llegada. Esperen aquí.² No vayan merodeando por el lugar...”</p> | <p>Lacayo de Corneo Por las escaleras, última puerta a la izquierda. Y nada de husmear.</p> |
| <p>Uno de los hombres de Corneo recibe a Cloud y Aeris. Elemento de análisis: puntuación (1, 2).</p> | |

| 44 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|---|---|---------------------------------|
| <p>Aeris “...Tifa? “Nice to meet you. I’m Aeris.” “Cloud’s told me a lot about you. “ Tifa “...And you are?” “Hey you’re the one with Cloud in the park...”</p> | <p>Aerith Hey, Tifa. How you doing? Tifa Okay... Aerith Oh right—I’m Aerith. A friend of Cloud’s. We were worried and thought we’d come help you out.</p> | |
| <p>Aeris “...¹¿Tifa?” “Encantada de conocerte.² soy Aeris. “³ “Cloud me ha contado⁴ mucho sobre ti. “⁵ Tifa “...⁶¿Y tú?” “Té⁷ eres la que estaba⁸ con Cloud en el parque...”</p> | <p>Aeris Hola, Tifa. ¿Qué tal? Tifa Bien... Aeris Ah, perdona. Soy Aeris, una amiga de Cloud. Estábamos preocupado y decidimos venir a echarle una mano.</p> | |
| <p>Aeris y Tifa se ven por primera vez. Elemento de análisis: puntuación (1, 2, 4, 6, 8), ortotipografía (3, 5) y tipografía (7).</p> | | |

| 45 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|----|--------------------------|---------------------------------|
|----|--------------------------|---------------------------------|

| | |
|---|--|
| | |
| <p>Tifa</p> <p>“Everyday, he gets three girls, chooses one of them, and then... ..and, well.....”</p> <p>“Anyway, I have to be the girl ...or I'm out for tonight. “</p> <p>Aeris</p> <p>“Sorry...but I overheard...”</p> <p>“If you know the three girls, there's no problem, right?”</p> <p>Tifa</p> <p>“I guess so, but... “</p> <p>Aeris</p> <p>“We have two here, right?”</p> <p>Cloud</p> <p>“No, Aeris!</p> <p>I can't have you get involved. “</p> <p>Aeris</p> <p>“Oh? So it's all right for Tifa to be in danger?”</p> | <p>Tifa</p> <p>But then I realized I'd only be one of three candidates.</p> <p>And that if he didn't pick me...it would all be for nothing.</p> <p>Aerith</p> <p>Then your worries are over, aren't they?</p> <p>Because they other two candidates are right here.</p> <p>Right?</p> <p>Cloud</p> <p>Right...</p> <p>Aerith</p> <p>So yeah! If we're all in on it, then nothing can go wrong!</p> <p>Tifa</p> <p>Uh, I guess not...</p> |
| <p>Tifa</p> <p>“Todos los días hace ir a tres chicas, elige a una de ellas y después... ..¹y, bueno.....²”</p> <p>“Es igual, tengo que ser la chica³ ...⁴o se acabó por esta noche. “¹⁰</p> <p>Aeris</p> <p>“Si conoces a las tres chicas,⁵ no hay problema, ¿de acuerdo⁶?”</p> <p>Tifa</p> <p>“Creo que sí, pero...”</p> <p>Aeris</p> <p>“Aquí tenemos dos⁷ ¿no?”</p> <p>Cloud</p> <p>“¡No, Aeris!¹¹ No puedo permitir que te impliqués. “⁸</p> | <p>Tifa</p> <p>Pero luego me enteré de que en las pruebas compiten tres chicas.</p> <p>Y si no lograba que me eligiera a mí, todo habría sido en vano.</p> <p>Aeris</p> <p>¡Entonces no tienes de qué preocuparte!</p> <p>Porque aquí tienes a las otras dos candidatas.</p> <p>¿A que sí?</p> <p>Cloud</p> <p>Sí...</p> <p>Aeris</p> <p>¡Lo dicho! ¡Las tres unidas jamás seremos vencidas!</p> <p>Tifa</p> <p>Eso espero...</p> |

| | |
|--|--|
| Aeris “¿Oh? Así que está bien que ¹² Tifa esté en peligro?” | |
| Aeris y Tifa comentan la situación. Elemento de análisis: puntuación (1, 2, 3, 4, 5, 7, 9, 11, 12), traducción literal (6) y ortotipografía (8, 10). | |

| 46 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|--|---|---------------------------------|
| Don Corneo “Now, let's see... Which girl should I choose? Hmm---hmm---!” | Don Corneo Whichever one shall I pick? | |
| Don Corneo “Ahora veamos, ¹ ¿qué chica voy a elegir? ² ¡Hmm ³ ---hmm ⁵ ---!” | Don Corneo ¿Con cuál de vosotras voy a intimar? | |
| Don Corneo va a elegir a una chica con la que pasar la noche. Elemento de análisis: puntuación (1, 2, 4, 6) e interjecciones (3, 5). | | |

| 47 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|--|--|---------------------------------|
| Don Corneo “All right, pussycat... Come to daddy !!” “You're so cute, I never get tired of looking at you” | Don Corneo Don't be shy, little kitten. Shimmy on over and give daddy some sugar! No need to play coy. Nobody here but you and me... You're even cuter than I thought! | |
| Don Corneo “De acuerdo, cariñito... ¹ ¡¡Ven con papá!!” “Eres tan guapa, nunca me cansaré de mirarte.” ² | Don Corneo ¡No seas tímida, gatita mía! ¡Ven aquí y haz arrumacos a papi! No te cortes tonta. Solo estamos tú y yo... ¡Eres más mona de lo que pensaba! | |
| Don Corneo lleva a Cloud a su habitación. Elemento de análisis: puntuación (1) y ortotipografía (2). | | |

| 48 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|----|--------------------------|---------------------------------|
|----|--------------------------|---------------------------------|

| | |
|---|--|
| <p>Don Corneo</p> <p>“Somebody get in here NOW!!”</p> <p>Tifa</p> <p>“Unfortunately, no one'll be comin' to help. ”</p> | <p>Don Corneo</p> <p>One of you get in here and teach this bitch some manners!</p> <p>Tifa</p> <p>Sorry, but... Your boys had to learn some manners too.</p> |
| <p>Don Corneo</p> <p>“¡¡Qué⁴ alguien venga aquí AHORA!!”</p> <p>“Desgraciadamente,² nadie vendrá a ayudar.”³</p> | <p>Don Corneo</p> <p>Que alguno entre y le dé una lección a esta zorra maleducada.</p> <p>Tifa</p> <p>Lo siento, pero... La lección se la hemos dado nosotras a tus hombres.</p> |
| <p>Tras descubrir la identidad de Cloud, Don Corneo pide ayuda a sus hombres. Elemento de análisis: ortografía (1, 4), puntuación (2) y ortotipografía (3).</p> | |

| 49 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|---|--|---------------------------------|
| <p>Don Corneo</p> <p>“You're the ones from before! Wh...what the hell's going on?”</p> <p>Tifa</p> <p>“Shut up, we're asking the questions now...”</p> | <p>Don Corneo</p> <p>So you're a man, huh? What are you three up to?</p> <p>Tifa</p> <p><i>We'll</i> ask the questions.</p> | |
| <p>“¡Sois los de antes!¹ ¿Qu...²qué diablos está ocurriendo?”</p> <p>Tifa</p> <p>“A callar,³ ahora nosotros hacemos las preguntas...”</p> | <p>Don Corneo</p> <p>¿Así que eres un tío? ¿A qué habéis venido los tres?</p> <p>Tifa</p> <p>Las preguntas las hacemos nosotros.</p> | |
| <p>Don Corneo se ve acorralado por Cloud, Tifa y Aeris. Elemento de análisis: puntuación (1, 2, 3).</p> | | |

| 50 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|---|---|---------------------------------|
| <p>Don Corneo</p> <p>“...I made 'em find out where</p> | <p>Don Corneo</p> <p>Some guy with a gun for an arm—I was paid to find</p> | |

| | |
|---|--|
| <p>the man with the gun-arm was. But that's what I was ordered to do. ”</p> <p>Tifa “By who?”</p> <p>Don Corneo “No--! If I told you that, I'd be killed!”</p> | <p>him!</p> <p>Tifa Paid by who?</p> <p>Don Corneo I can't tell you that! They'd hunt me down like a dog!</p> |
| <p>Don Corneo “...¹Les hice buscar dónde² estaba el hombre con el brazo de pistola. Eso fue lo que me ordenaron hacer”³”</p> <p>Tifa “¿Quién?”</p> <p>Don Corneo “¡No--⁴!⁵ Si lo dijera, ¡me matarían!”</p> | <p>Don Corneo Me pagaron para encontrar a un tipo con una ametralladora en vez de brazo.</p> <p>Tifa ¿Quién te pagó?</p> <p>Don Corneo ¡No te lo puedo decir! ¡Me darían de palos como a un chucho!</p> |
| <p>Los protagonistas interrogan a Don Corneo. Elemento de análisis: puntuación (1, 2, 3, 4).</p> | |

| 51 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|---|--|---------------------------------|
| Don Corneo | <p>Waaaaaaaaaah--! It was Heidegger of Shinra!” “Heidegger, the head of Public Safety Maintenance!</p> | Don Corneo |
| Don Corneo | <p>“¡Uaaaaaaaaaah¹--²!³ ¡Ha sido Heidegger de Shinra!” “Heidegger, ¡el Director de⁴ Mantenimiento de la Seguridad Pública!”</p> | Don Corneo |
| <p>Don Corneo confiesa tras ser amenazado. Elemento de análisis: interjección (1) y puntuación (2, 3, 4).</p> | | |

| 52 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|----|--------------------------|---------------------------------|
|----|--------------------------|---------------------------------|

| | |
|---|---|
| <p>Tifa</p> <p>“Did you say the Shinra!? What are they up to!? Talk!”</p> | <p>Tifa</p> <p>Shinra!? And what are they planning?</p> |
| <p>Tifa</p> <p>“¡¡¿Has dicho Shinra?!!! ¿¿Qué están preparando!? ¡Habla!”</p> | <p>Tifa</p> <p>¡¿Shinra?! ¿Y qué se traen entre manos?</p> |
| <p>Tifa descubre para quién trabaja Don Corneo. Elemento de análisis: puntuación (1).</p> | |

| 53 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|----|--|--|
| | <p>Don Corneo</p> <p>“And they're really going to crush them...literally, “ “By breaking the support holding up the plate above them.”</p> <p>Tifa</p> <p>“Break the support!?”</p> <p>Don Corneo</p> <p>“You know what's going to happen? The plate'll go PING” “and everything's gonna go BAMMM!! I heard their hideout's in the Sector 7 Slums...”</p> | <p>Don Corneo</p> <p>Since Avalanche blew up two reactors, Shinra’s decided they ought to stamp them out, home base and all. And I mean “stamp out.” By targeting the support pillar and blowing it up.</p> <p>Tifa</p> <p>The pillar?</p> <p>Don Corneo</p> <p>Did I stutter? The plate will come crashing down!</p> |
| | <p>Don Corneo</p> <p>“Y van a¹ aplastarlos...²de verdad, ^{“3} “Rompiendo⁸ el soporte que mantiene la placa que está sobre ellos. ^{“4}</p> <p>Tifa</p> <p>“¿Romper el soporte?”</p> <p>Don Corneo</p> <p>“¿Sabes lo que va a ocurrir? ¡¡El blindaje hará PING⁵ y todo hará BAMMM⁶!” “He oído que su escondite se encuentra en el sector 7 de los suburbios?...”</p> | <p>Don Corneo</p> <p>Como Avalancha ha volado dos reactores, Shinra quiere aplastarlos a ellos y su base de operaciones. Y digo “aplantar”, literalmente. Van a derribar el pilar, lo van a volar por completo.</p> <p>Tifa</p> <p>¿El pilar?</p> <p>Don Corneo</p> <p>¿Estás sorda? Sin el pilar, la plataforma se derrumbará.</p> |

Don Corneo explica el plan de Shinra. Elemento de análisis: puntuación (1, 2), ortotipografía (3, 4), onomatopeyas (5, 6), traducción literal (7) y ortografía (8).

| 54 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|---|---|---|
| | <p>“How do you think scum like me feels when they babble on about the truth?”</p> <p>> They’re sure they’ll win.</p> <p>Don Corneo</p> <p>“Woo-hoo! Right!”</p> | <p>Don Corneo</p> <p>As everyone knows, villains only divulge their plans in a certain situation.</p> <p>But what is that situation?</p> <p>Cloud</p> <p>When they think they’ve already won...right?</p> <p>Don Corneo</p> <p>Ladies and gentlemen, we have ourselves a winner!</p> |
| | <p>“¿Cómo piensas que se siente la escoria como yo cuando murmuran sobre la verdad?”</p> <p>> Están convencidos de ganar.</p> <p>Don Corneo</p> <p>“¡Uuu-²uuu! ¡De acuerdo³!”</p> | <p>Don Corneo</p> <p>Como sabéis, los malos solo revelan sus planes llegado cierto momento.</p> <p>¿Sabéis cuándo es?</p> <p>Cloud</p> <p>Cuando se creen que ya han ganado, ¿a que sí?</p> <p>Don Corneo</p> <p>Señoras y señores, ¡tenemos un ganador!</p> |
| <p>Don Corneo le plantea una pregunta a Cloud. Elemento de análisis: interjección (1), puntuación (2) y traducción literal (3).</p> | | |

| 55 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|----|--|--|
| | <p>Reeve</p> <p>“President!!</p> <p>Are we really going to do this? Simply destroy a group with only a few members...”</p> <p>President Shinra</p> <p>“What’s the problem, Reeve? You want out?”</p> <p>Reeve</p> <p>“...No.”</p> <p>“But, as head of the Urban Development Department,</p> | <p>Reeve</p> <p>Please, Mr. President! I am asking you to reconsider—no, begging.</p> <p>The Sector 7 undercity is home to more than 50,000—</p> <p>President Shinra</p> <p>Director Tuesti.</p> <p>Reeve</p> <p>At least let us issue a warning, sir.</p> <p>Heidegger</p> <p>The stench of the director’s cowardice fills the room</p> |

| | |
|--|---|
| <p>I have been involved in the building and running of Midgar. That's why..."</p> <p>Heidegger</p> <p>"Reeve, you should flush those personal problems in the morning!"</p> | <p>yet again.</p> <p>President Shinra</p> <p>Reeve.</p> <p>Progress requires sacrifice.</p> <p>Learn to live with it.</p> |
| <p>Reeve</p> <p>"¡¡Presidente!!!</p> <p>¿De veras vamos a hacerlo?²</p> <p>Simplemente destruir un grupo³</p> <p>con sólo un puñado de miembros ..."⁴</p> <p>Presidente Shinra</p> <p>"¿Cuál es el problema, Reeve?⁵</p> <p>¿Es que quieres abandonar?"</p> <p>Reeve</p> <p>"...⁶No."⁷</p> <p>"No pero, como Director del departamento de Desarrollo Urbano,⁸</p> <p>he estado comprometido en la edificación y administración de Midgar.⁹</p> <p>Ese es el motivo ..."¹⁰</p> <p>Heidegger</p> <p>"Reeve, ¿deberías deshacerte de esos problemas personales por las mañanas!"</p> | <p>Reeve</p> <p>Por favor, presidente. Por lo que más quiera, le ruego que recapacite.</p> <p>En la barriada del sector 7 viven más de 50 000...</p> <p>Presidente Shinra</p> <p>Director Tuesti.</p> <p>Reeve</p> <p>Al menos permítanos emitir un aviso, señor.</p> <p>Heidegger</p> <p>El hedor de la cobardía de Reeve vuelve a invadir la sala.</p> <p>Presidente Shinra</p> <p>Reeve.</p> <p>El progreso siempre ha conllevado cierto precio humano.</p> <p>Haz de tripas corazón.</p> |
| <p>Reeve intenta impedir el plan del presidente Shinra. Elemento de análisis: puntuación (1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10) y ortotipografía (7).</p> | |

| 56 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|--|--------------------------|--|
| <p>Tifa</p> <p>"Let's see..."</p> <p>"If we can just get past the trains that are lit up, we should be able to get out of here. "</p> | | <p>Tifa</p> <p>Sector 7 should be just past that large maintenance facility over there.</p> <p>I vote we stay in the light so we can see where we're going.</p> |
| <p>Tifa</p> | | <p>Tifa</p> |

| | |
|---|---|
| <p>“Veamos!”</p> <p>“...²Si pudiéramos pasar al otro lado de los trenes iluminados,³ conseguiríamos salir de aquí. “⁴</p> | <p>Creo que el sector 7 está pasadas esas cocheras ferroviarias de allí.</p> <p>Si vamos por donde hay luz, nos orientaremos mejor.</p> |
| <p>Tifa indica el camino a seguir. Elemento de análisis: puntuación (1, 2, 3) y ortotipografía (4).</p> | |

| 57 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|---|--------------------------|---|
| Cloud | Cloud | Cloud |
| “Wedge!! | You okay!?” | Wedge |
| You all right!?” | Wedge | Cloud... |
| Wedge | Cloud... | It’s Shinra! They’re trying to take out the pillar! |
| “.....Cloud..... You remembered.....my name. ” | Cloud | I know. |
| “Barret's up top. | Wedge | I have to go back— |
| ...help him.....” | | Barret and the others are still— |
| “An' Cloud... Sorry, I wasn't any help. “ | | |
| Cloud | Cloud | Cloud |
| “¡¡Wedge!!! | ¿Estás bien? | Wedge |
| ¿¡Estás bien!?” | Wedge | Cloud... |
| Wedge | Cloud... | ¿Es Shinra! Están intentando derribar el pilar. |
| “..... ² ³ Cloud..... ⁴ | Cloud | Lo sé. |
| Te acuerdas de..... ⁵ mi nombre. “ ⁶ | Wedge | Tengo que volver... |
| “Barret está ahí arriba. ¹¹ | | Barret y los demás aún están... |
| ... ⁷ hay ¹² que ayudarle ⁸ ” | | |
| “Cloud... ⁹ | | |
| Siento no haber podido ayudar mucho. “ ¹⁰ | | |
| <p>Durante la pelea entre Avalancha y la gente de Shinra, Cloud ve a Wedge caer. Elemento de análisis: puntuación (1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 11), ortotipografía (6, 10) y ortografía (12).</p> | | |

| 58 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|--------------|--------------------------|---------------------------------|
| Biggs | Biggs | Biggs |

| | |
|---|---|
| <p>“Cloud... so you don't care...what happens... to the...Planet?” [...] “...don't worry 'bout me..... Barret's...fighting up there. Go help him...”</p> | <p>Cloud. Promise me. Don't let it be for nothing. [...] Good luck...Cloud. Our future...is in your hands.</p> |
| <p>Biggs “Cloud...¹ ¿de² modo que no te importa ...³lo que le ocurra ...⁴ a este ...⁵planeta?” [...] “...¹¹no⁶ te preocupes por mí.....⁷ Barret está ...⁸combatiendo allí.⁹ Ve y ayúdale ...”¹⁰</p> | <p>Biggs Cloud, prométeme algo. No dejes que todo sea en vano. [...] Buena suerte... Cloud. Nuestro futuro... está en tus manos.</p> |
| <p>Cloud encuentra a Biggs gravemente herido. Elemento de análisis: puntuación (1, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11) y ortografía (2, 6).</p> | |

| 59 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|----|--|---|
| | <p>Jessie “...Cloud... I'm glad.....I could talk with you...one last time. ” > Don't say 'last'..... Jessie “That's...all right... Because...of our actions...many.....people died..... this probably.....is our punishment...”</p> | <p>Jessie So...you're the guy...who gets to hear my last words... Heh... Lucky me. Cloud Like hell they're your last! Jessie It's okay, Cloud... It's okay. They were my bombs. They were all...my victims. I had it...coming.</p> |
| | <p>Jesse¹⁴ “...¹Cloud...² Me alegre³de poderos⁴ hablar ...⁵una última vez.^{“16} > No digas ‘última’⁶</p> | <p>Jessie Así que vas a ser tú... quien escuche... mis últimas palabras... Soy... una chica con suerte... Cloud ¡Ni de coña van a ser las últimas! Jessie</p> |

| | |
|--|--|
| <p>Jesse¹⁵</p> <p>“Está...⁷bien...”</p> <p>“Debido a ...⁸nuestros actos ...⁹muchas.....¹⁰ personas murieron¹¹ probablemente este¹²es nuestro castigo ...”¹³</p> | <p>No pasa nada, Cloud... No pasa nada.</p> <p>Yo fabriqué las bombas. Toda esa gente... murió a manos mías...</p> <p>Merezco... acabar así.</p> |
| <p>Cloud encuentra a Jessie agonizando. Elemento de análisis: puntuación (1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13), persona gramatical (4), nombres propios (14, 15) y ortotipografía (16).</p> | |

| 60 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|---|--|---|
| Tifa | <p>I have a bar called '7th Heaven' in this neighborhood. “</p> <p>“There's a little girl named Marlene there..... “</p> | <p>Tifa</p> <p>There's a bar in the center of town—Seventh Heaven.</p> <p>I need you to—</p> <p>Aerith</p> <p>Get Marlene to safety. Right?</p> <p>It's okay. I'll find her.</p> |
| Tifa | <p>“Tengo un bar que se llama¹</p> <p>“El Séptimo Cielo” en²</p> <p>este barrio. “³</p> <p>“Hay una niña pequeña⁴</p> <p>que se llama Marlene⁵”</p> | <p>Tifa</p> <p>Hay un bar en el centro de la barriada, El Séptimo Cielo.</p> <p>Necesito que...</p> <p>Aeris</p> <p>Lleve a Marlene a un lugar seguro, ¿no?</p> <p>Descuida, la encontraré.</p> |
| <p>Tifa le pide a Aeris que vaya a por Marlene mientras ella ayuda a Cloud. Elemento de análisis: puntuación (1, 2, 4, 5) y ortotipografía (3).</p> | | |

| 61 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|---------------|---|---|
| Barret | <p>“Tifa! Cloud!</p> <p>You came!”</p> <p>“Be careful! They're attacking from the helicopter. “</p> | <p>Barret</p> <p>Tifa!?</p> <p>Get your ass behind cover! Now!</p> <p>Chopper's gonna chew you up!</p> |
| Barret | | Barret |

| | |
|--|---|
| <p>“Tifa!¹ Cloud!² ¡Has³ venido!” “¡Ten⁶ cuidado! Atacan⁴ desde el helicóptero. “⁵</p> | <p>¿¿Tifa?! ¡Poneos a cubierto! ¡Ya mismo! ¡El helicóptero os va a hacer picadillo!</p> |
| <p>Barret se sorprende al ver que Tifa y Cloud acuden en su ayuda. Elemento de análisis: puntuación (1, 2, 4), persona gramatical (3) y ortotipografía (5).</p> | |

| 62 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|---|---|---------------------------------|
| Tseng | <p>“That's right. You'll have a hard time disarming that one. “</p> | Tseng |
| Tseng | <p>“Está bien!^{1,2} Os va a costar desarmar eso. “³</p> | Tseng |
| <p>Tseng habla sobre el mecanismo accionados para hacer caer el pilar. Elemento de análisis: traducción literal (1), puntuación (2) y ortotipografía (3).</p> | | |

| 63 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|--|----------------------------------|---------------------------------|
| Aeris | <p>“Hurry and get out!”</p> | Aerith |
| Aeris | <p>“¡De prisa y desaparece!”</p> | Aeris |
| <p>Aeris le pide a sus compañeros que se pongan a salvo. Elemento de análisis: persona gramatical (1).</p> | | |

| 64 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|---------------|--|---------------------------------|
| Barret | <p>“Yo, we can use this wire to get out!”</p> | Barret |
| Tifa | <p>Once that Plate starts coming down it'll be too late. We gotta hurry!</p> | Barret |
| Barret | <p>“¡Claro,¹</p> | Barret |

| | |
|--|------------------------------|
| podemos utilizar este cable para escaparnos!” Tifa “Es demasiado tarde. ² ¡Tenemos que apresurarnos!” | ¡Venid! ¡Ya sé cómo huir! |
| Barret encuentra una manera de escapar. Elemento de análisis: puntuación (1, 2). | |

| 65 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|---|--|---------------------------------|
| Barret “Marlene! MARLENE!!” “MAR---LE---NE!!” | Barret Marlene! Marlene! Marlene! | |
| Barret “¡Marlene! ¹ ¡MARLENE ² !” “¡MAR--- ³ LE--- ⁴ NE ⁵ !” | Barret ¡Marlene! ¡Marlene! ¡¡Marlene!!! | |
| Barret intenta encontrar a su hija Marlene. Elemento de análisis: puntuación (1, 3, 4) y ortografía (2, 5). | | |

| 66 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|--|--|---------------------------------|
| Tifa “Marlene is... I think Marlene is safe. “ Barret “.....huh?” Tifa “Right before they took Aeris, she said, "Don't worry, she's all right." She was probably talking about Marlene. “ Barret “R, really!?” | Cloud Barret. Marlene’s fine. Aerith found her. Barret Aerith? Is that the girl they took? Tifa Yeah. That’s her. [...] I asked Aerith to find Marlene and take her somewhere safe. Barret And she did? You sure!?” | |
| Tifa “Marlene está, ¹ | Cloud Barret, Marlene está bien. | |

| | |
|--|--|
| <p>creo que Marlene está a salvo. ^{4,2}</p> <p>Barret</p> <p>“.....³¿eh⁴?”</p> <p>Tifa</p> <p>“Justo antes de tomar⁵ Aeris,⁶ ella dijo,⁷ “No⁸ te preocupes, está bien. ⁹ Probablemente hablaba de Marlene. ¹⁰</p> <p>Barret</p> <p>“Sí, ¿de verdad?”</p> | <p>Aeris la encontró.</p> <p>Barret</p> <p>¿Aeris? ¿La chica que han atrapado?</p> <p>Tifa</p> <p>Sí, ella.</p> <p>[...]</p> <p>Le pedí a Aeris que fuera a por Marlene y la llevara a un lugar seguro.</p> <p>Barret</p> <p>¿Y lo hizo? ¿Estáis seguros?</p> |
| <p>Tifa le cuenta a Barret que envió a Aeris a por su hija. Elemento de análisis: puntuación (1, 3, 6, 7), ortotipografía (2, 9, 10), ortografía (4, 8) y traducción literal (5).</p> | |

| 67 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|-------------|---|--|
| Tifa | <p>“...are you saying it's our fault? Because AVALANCHE was here? Innocent people lost their lives because of us?” [...]</p> <p>Barret</p> <p>“It ain't us! It's the damn Shinra! It's never been nobody but the Shinra!”</p> <p>“They're evil and destroyin' our planet just to...”</p> <p>“build their power and line their own damn pockets with gold!”</p> | <p>Tifa</p> <p>It was us. We did this.</p> <p>Barret</p> <p>No. You can't think like that.</p> <p>Whatever came before, it was Shinra that pulled the trigger today.</p> <p>Am I right!?</p> <p>Tifa</p> <p>... Yeah.</p> |
| Tifa | <p>“...¹¿estás² diciendo que es nuestra culpa? ¿Por qué³ Avalancha estaba aquí?”</p> <p>“¿Gente inocente perdió la vida debido a nosotros?” [...]</p> <p>Barret</p> <p>“¡No somos nosotros! ¡Son los malditos Shinra!⁴ ¡Nunca ha sido nadie, sólo los Shinra!”</p> | <p>Tifa</p> <p>Es culpa nuestra. Les provocamos.</p> <p>Barret</p> <p>No, no puedes pensar así.</p> <p>Da igual lo que hayamos hecho. La plataforma la ha derribado Shinra.</p> <p>¿¿No es así?!</p> <p>Tifa</p> |

| | |
|---|-------|
| <p>“¿Son malvados y están destruyendo nuestro planeta sólo para⁵”</p> <p>“establecer su poder y llenarse de oro los malditos bolsillos!”</p> | Sí... |
| Tifa y Barret hablan sobre quién es el culpable del ataque. Elementos de análisis: puntuación (1, 4, 5) y ortografía (2, 3). | |

| 68 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|--|--|--|
| Barret | <p>“I’m sorry.</p> <p>Marlene’s my daughter.</p> <p>I’m ...really...sorry...”</p> | <p>Barret</p> <p>Sorry. I’m Barret. Marlene’s my little girl.</p> |
| Barret | <p>“Lo siento.¹</p> <p>Marlene es mi hija.²</p> <p>Lo...³siento...⁴mucho...”</p> | <p>Barret</p> <p>Lo siento. Soy Barret, y Marlene es mi hija.</p> |
| Barret se disculpa por sus modales con la madre de Aeris y aclara la situación. Elemento de análisis: puntuación (1, 2, 3, 4). | | |

| 69 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|---------------|---|--|
| Barret | <p>“...What did you say?</p> <p>But, aren't you her mother?”</p> | <p>Elmyra</p> <p>She’s not my daughter.</p> <p>Not by blood, I mean. If that’s what you were wondering...</p> <p>About fifteen years ago...</p> <p>My husband, he’d been shipped off to fight on the front lines.</p> |
| Elmyra | <p>“...Not her real mother.</p> <p>Oh...it must have been 15 years ago...”</p> <p>“...during the war.</p> <p>My husband was sent to the front. Some far away place called Wutai.”</p> | |
| Barret | <p>“...¹¿Qué has dicho?²</p> <p>Pero,¹⁰ no eres tú su madre?¹¹”</p> | <p>Elmyra</p> <p>No es mi hija.</p> <p>Biológica, quiero decir. En caso de que os lo preguntarais...</p> |
| Elmyra | | |

| | |
|---|--|
| <p>“...³No su madre real.⁴ Oh...⁵debió ser hace 15 años...” “...⁶durante la guerra.⁷ A mi marido lo enviaron al frente.⁸ A un lugar lejano llamado Utai.”⁹</p> | <p>Hace unos quince años... enviaron a mi marido a luchar a la guerra.</p> |
| <p>Elmyra empieza a contar su historia. Elemento de análisis: puntuación (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10) y ortotipografía (9).</p> | |

| 70 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|---|--|---------------------------------|
| <p>My husband never came back. I wonder if something happened to him? No, I'm sure his leave was just canceled.</p> | <p>Elmyra But...he didn't come. I couldn't help fearing the worst, even then... but I told myself his leave must've been postponed, that he'd been delayed.</p> | |
| <p>Mi marido nunca regresó.¹ Me pregunto qué le ocurrió² No, seguro que le han cancelado las vacaciones.</p> | <p>Elmyra Pero no apareció. Me temí lo peor... Aun así, me convencí de que le habrían retrasado el permiso.</p> | |
| <p>Elmyra cuenta lo sucedido con su marido. Elemento de análisis: puntuación (1, 2).</p> | | |

| 71 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|---|---|---------------------------------|
| <p>I had no child. I was probably lonely. So I decided to take her home with me.</p> | <p>Elmyra My husband had been away for so long, and I was lonely. So I convinced myself the safest place for the girl was with me.</p> | |
| <p>Yo no tuve hijos,¹ supongo que me encontraba sola.² Así que decidí llevarmela³ a casa.</p> | <p>Elmyra Mi marido llevaba mucho tiempo fuera y me sentía sola. Así que decidí que el lugar más seguro para esa niña sería a mi lado.</p> | |
| <p>Elmyra sigue contando su historia. Elemento de análisis: puntuación (1, 2) y tipográfico (3).</p> | | |

| 72 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|----|--------------------------|---------------------------------|
|----|--------------------------|---------------------------------|

| | | |
|---|---|--|
| | | |
| <p>“She told me she escaped from some kind of research laboratory somewhere. And that her mother had already returned to the planet, so she wasn't lonely...and many other things.”</p> | <p>Elmyra</p> <p>She told me strange stories...</p> <p>Like how she and her mother had escaped from some sort of facility...</p> <p>And how she wasn't sad because her mother has just..."returned to their planet".</p> | |
| <p>“Me dijo que se había escapado de una especie de laboratorio de investigación de algún sitio. Y que su madre ya había regresado al planeta, y que no estaba sola...¹muchas² otras cosas. “³</p> | <p>Elmyra</p> <p>Me contaba historias muy extrañas...</p> <p>como que su madre y ella habían escapado de unas instalaciones</p> <p>y que no estaba triste porque su madre “había regresado al planeta”.</p> | |
| <p>Elmyra habla sobre lo que le contó Aeris de pequeña. Elemento de análisis: puntuación (1), traducción literal (2) y ortotipografía (3).</p> | | |

| | | |
|--|--|--|
| 73 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
| Elmyra | <p>“I didn't know what she meant.</p> <p>I asked if she meant a star in the sky, “</p> <p>“But she said it was this planet...</p> <p>She was a mysterious child in many ways. “</p> | <p>Elmyra</p> <p>I didn't understand any of it at the time.</p> <p>When I asked if she meant one in the sky...</p> <p>She said no, this one. Right here.</p> |
| Elmyra | <p>“No supo¹ lo que quiso decir.²</p> <p>Le pregunté si se refería a una estrella del cielo,”</p> <p>“Pero³ ella dijo que era este planeta...⁴</p> <p>Era una niña muy misteriosa. “⁵</p> | <p>Elmyra</p> <p>Por aquel entonces no comprendía qué decía.</p> <p>Al preguntarle si se refería a un planeta del espacio... me respondió que era este. El nuestro.</p> |
| <p>Elmyra sigue hablando de las cosas de las que le habló Aeris. Elemento de análisis: persona gramatical (1), puntuación (2, 4), ortografía (3) y ortotipografía (5).</p> | | |

| | | |
|--------------|---|--|
| 74 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
| Tseng | <p>“Aeris, you're a very special child.</p> | <p>Tseng</p> <p>Aerith... You know you're not just any little girl.</p> |

| | |
|---|---|
| You are of special blood. “ | |
| Tseng “Aeris, eres una niño ¹ muy especial. ² Tu sangre es especial. “ ³ | Tseng Aeris, sabes que no eres una niña normal y corriente. |
| Tseng va a buscar a Aeris y revela que es diferente al resto. Elemento de análisis: concordancia (1), puntuación (2) y ortotipografía (3). | |

| 75 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|--|--|---------------------------------|
| Tseng “That is why Shinra would like Aeris’s cooperation.....” | Tseng Which is why Shinra would like very much for Aerith to help us— | |
| Tseng “Por esto Shinra ¹ quiere que Aeris coopere..... ² ” | Tseng Por eso Shinra querría que Aeris nos ayudara... | |
| Tseng intenta convencer a Elmyra de que entregue a Aeris. Elemento de análisis: puntuación (1, 2). | | |

| 76 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|---|--|---------------------------------|
| Tseng “But Aeris, surely you hear voices sometimes when you’re all alone?” | Tseng But Aerith... Even when you’re all alone, don’t you hear voices whispering secrets? | |
| Tseng “Pero Aeris ¹ , seguro que a veces ² oyes voces ³ cuando estás sola. “ ⁴ | Tseng Dime, Aeris... Aunque estés sola, ¿no oyes voces que te cuentan cosas? | |
| Tseng insiste en hacerle ver a Aeris que es diferente. Elemento de análisis: puntuación (1, 2, 3) y ortotipografía (4). | | |

| 77 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|---|---|---------------------------------|
| Elmyra “The Shinra needed her, So I guess they wouldn’t hearm her. ” | Elmyra That’s why...even if they did take her away, I’m sure she’s still being treated like a guest... | |
| Elmyra | Elmyra | |

| | |
|--|---|
| <p>“Los Shinra la necesitaban,¹ Supongo² que no le harían daño.”³</p> | <p>Por eso, aunque se la hayan llevado, estoy segura de que la estarán tratando bien...</p> |
| <p>Elmyra aclara las intenciones de Shinra. Elemento de análisis: puntuación (1), ortografía (2) y ortotipografía (3).</p> | |

| 78 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|--|---|---|
| Tifa | <p>“Wait a second! You’re not thinking of just going right through the main entrance, are you?”</p> | <p>Barret So. I got an idea. Frontal assault, guns blazing. Make for a good story.</p> |
| Barret | <p>“Well what else does it look like!? I’m gonna kick some Shinra butt and.....”</p> | |
| Tifa | <p>“¡Un momento!¹ ¿No estarás pensando en entrar directamente por la entrada principal?”</p> | <p>Barret Tengo una idea. Ataque frontal, dándolo todo. Quedaría épico.</p> |
| Barret | <p>“¿Qué otra cosa puede parecer?² Voy a golpear a alguien de Shinra y.....³”</p> | |
| <p>Barret les cuenta al resto su plan para entrar en el edificio Shinra. Elemento de análisis: puntuación (1, 2, 3).</p> | | |

| 79 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|--|---|---|
| > | Let’s sneak in quietly | <p>Cloud Rear entrance. We’ll get inside via the parking garage.</p> |
| > | Deslicémonos dentro ¹ discretamente. | <p>Cloud Vayamos por atrás. Entraremos por el aparcamiento.</p> |
| <p>Cloud escoge cómo procederán con el plan. Elemento de análisis: traducción literal (1).</p> | | |

| 80 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|----|--------------------------|---------------------------------|
|----|--------------------------|---------------------------------|

| | |
|--|--|
| <p>Domino</p> <p>“Hmm?</p> <p>Oh, and who might you be?”</p> <p>“You all must be those...ahem...</p> <p>Me? I'm Domino, the Mayor of Midgar. “</p> | <p>???</p> <p>Wonderful! You finally made it.</p> <p>Domino</p> <p>I am the mayor of the great metropolis of mako. Domino, at your service.</p> |
| <p>Domino</p> <p>“¿Hmm^{6?1}</p> <p>Oh, ¿y quién podrías² ser?”</p> <p>“Debéis ser los que...³ejem...⁴</p> <p>¿Yo? Soy Domino, el alcalde de Midgar. “⁵</p> | <p>¿?</p> <p>Ah, ¡excelente! Me alegro de veros.</p> <p>Alcalde Domino</p> <p>Soy el alcalde de la megalópolis del mako, Domino. Encantado.</p> |
| <p>Avalancha conoce a Domino, el alcalde de Midgar. Elemento de análisis: puntuación (1, 3, 4), persona gramatical (2), interjección (6) y ortotipografía (5).</p> | |

| 81 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|---|--|---------------------------------|
| <p>President Shinra</p> <p>“We're leaving Sector 7 as it is. “</p> <p>“And restarting the Neo-Midgar plan. “</p> <p>Reeve</p> <p>“...then the Ancients?”</p> | <p>Reeve</p> <p>Well sir, I've also drafted a reconstruction plan—</p> <p>President Shinra</p> <p>That will not be needed.</p> <p>Not with the Ancient in our custody once more.</p> | |
| <p>Presidente Shinra</p> <p>“Vamos a dejar el Sector 7 como está. “¹</p> <p>“Y recomenzar con el plan Neo-Midgar. “²</p> <p>Reeve</p> <p>“...³¿entonces⁴ los Ancianos?”</p> | <p>Reeve</p> <p>Señor, tengo una propuesta de reconstrucción...</p> <p>Presidente Shinra</p> <p>No será necesaria.</p> <p>Menos ahora que volvemos a tener bajo custodia a la Anciana.</p> | |
| <p>El presidente Shinra expresa su plan. Elemento de análisis: ortotipografía (1, 2), puntuación (3) y ortografía (4).</p> | | |

| 82 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|--|--|---------------------------------|
| <p>Cloud</p> <p>“Aeris!”</p> <p>Hojo</p> <p>“Aeris?”</p> | <p>Hojo</p> <p>What is it that you want?</p> <p>Barret</p> <p>Our friend. She's in your lab.</p> | |

| | |
|--|---|
| Oh, is that her name? What do you want?" | <p>Hojo</p> <p>Really?</p> <p>Barret</p> <p>Tell us where Aerith is!</p> <p>Hojo</p> <p>Oh, so she's your friend...</p> |
| <p>Cloud</p> <p>"¡Aeris!"</p> <p>Hojo</p> <p>"¿Aeris?¹</p> <p>Ah, ¿así llama²?³</p> <p>¿Qué queréis?"</p> | <p>Profesor Hojo</p> <p>¿Qué queréis?</p> <p>Barret</p> <p>A nuestra amiga. Está en tu laboratorio.</p> <p>Profesor Hojo</p> <p>¿En serio?</p> <p>Barret</p> <p>¡Dinos dónde está Aeris!</p> <p>Profesor Hojo</p> <p>Ah, así que es amiga vuestra...</p> |
| Cloud y el resto enfrentan al profesor Hojo. Elemento de análisis: puntuación (1, 3) y formas verbales (2). | |

| 83 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|---------------|--|--|
| Barret | <p>"What are you?"</p> <p>Red XIII</p> <p>"An informed question. But difficult to answer. I am what you see. "</p> | <p>Barret</p> <p>Uhh... So what the hell is it?</p> <p>???</p> <p>A fascinating question.</p> <p>[...]</p> <p>You asked what "it" is. Hmm...</p> <p>I am what you see before you. Nothing more.</p> |
| Barret | <p>"¿Qué eres tú?"</p> <p>Red XIII</p> <p>"Una pregunta justificada. Pero,¹ difícil de contestar.²</p> <p>Yo soy lo que puedes ver. "³</p> | <p>Barret</p> <p>¿Qué narices es?</p> <p>¿?</p> <p>Una pregunta fascinante.</p> <p>[...]</p> <p>En cuanto a "qué" soy...</p> |

| | |
|---|---|
| | Soy el ser que veis ante vosotros. Ni más ni menos. |
| El grupo ve por primera vez a Red XIII. Elemento de análisis: puntuación (1, 2) y ortotipografía (3). | |

| 84 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|--|---|---------------------------------|
| Red XIII | “...You must have many questions, but first, let’s get out of here. I’ll lead the way. “ | ??? |
| Red XIII | “... ¹ Debes formularte muchas preguntas, pero marchémonos de aquí primero. ² Yo iré delante. “ ³ | ¿? |
| Red XIII le pide al grupo que se pongan en marcha. Elemento de análisis: puntuación (1, 2) y ortotipografía (3). | | |

| 85 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|---|--|---|
| Palmer | “Yeah, I saw him! I saw him with my own eyes!” | Palmer I’m telling you, I saw him! |
| Cloud | “You really saw him?” | With my own eyes! Sauntering down the corridor! |
| Palmer | “Uh! Would I lie to you at a time like this? And I heard his voice too!” | Heidegger We don’t have time for this nonsense! Palmer He was as close to me as you are now! The shock of it made me spill my tea! |
| Palmer | “¡Sí, le vi! ¡Le vi con mis propios ojos! ¹ | Palmer ¡Les juro que lo he visto! |
| Cloud | “¿Le viste de veras?” | Con mis propios ojos. ¡Andando por el pasillo! |
| Palmer | “¡Uh! ² ¿¡Iba a mentir en un momento como éste! ³ Y escuché también su voz! ⁴ ” | Heidegger No tenemos tiempo para tonterías. Palmer Lo tuve delante, como les tengo ahora a ustedes. ¡Se me cayó el té del susto! |
| Palmer comenta que ha visto a Sefirot. Elemento de análisis: puntuación (2, 3, 4) y ortotipografía (1). | | |

| 86 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|--|--|---------------------------------|
| <p>Barret “Rufus! &*%\$! I forgot about him!”</p> <p>Tifa “Who’s that?”</p> <p>Barret “Vice President Rufus. The President’s son. “</p> | <p>Barret If it ain’t Rufus Shinra. Heir to the throne himself.</p> | |
| <p>Barret “¡Rufus!¹ &*%\$!² ¡Le había olvidado!”</p> <p>Tifa “¿Quién es ese?”</p> <p>Barret “Vice³ Presidente⁶ Rufus.⁴ El hijo del Presidente⁷. “⁵</p> | <p>Barret Nada más y nada menos que Rufus Shinra, el heredero al trono.</p> | |
| <p>El hijo del presidente, Rufus Shinra, llega al edificio. Elemento de análisis: puntuación (1, 2, 4), prefijos (3), ortotipografía (5) y nombres propios (6, 7).</p> | | |

| 87 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|---|---|---------------------------------|
| <p>Rufus “Who are you, guys?” [...]</p> <p>Barret “I’m from AVALANCHE!” [...]</p> <p>Aeris “...a flower girl from the slums. “</p> <p>Red XIII “...a research specimen. “</p> | <p>Heidegger So then—what is this ragtag group of misfits I see before me?</p> <p>Barret Avalanche!</p> <p>Aerith Local florist!</p> <p>Red XIII Lab rat dog.</p> | |

| | |
|--|--|
| <p>Rufus “¿Quiénes sois, muchachos?” [...]</p> <p>Barret “¡Soy de Avalancha!” [...]</p> <p>Aeris “...¹una² chica florista de los Suburbios⁷. “³</p> <p>Red XIII “...⁴un⁵ ejemplar para investigación.”⁶</p> | <p>Heidegger Veamos, ¿quiénes son estos rebeldes tan dispares que tenemos aquí?</p> <p>Barret ¡Avalancha!</p> <p>Aeris ¡Una florista!</p> <p>Red XIII Un perro de laboratorio.</p> |
| <p>Rufus se dirige al grupo protagonista. Elemento de análisis: puntuación (1, 4), ortografía (2, 5, 7) y ortotipografía (3, 6).</p> | |

| 88 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|---|--|---|
| Barret | “You got caught up in this over Marlene. Now, it’s my turn to watch out for you!” | Barret Aerith. You saved my Marlene. Now...it’s time I returned the favor. |
| Barret | “Te atraparon en esto a través de Marlene ¹ . ¡Ahora me toca a mí vigilar ² por ti!” | Barret Aeris, salvaste a mi niña, Marlene. Ahora voy a salvarte yo a ti. |
| <p>Barret decide proteger a Aeris. Elemento de análisis: traducción literal (1, 2).</p> | | |

| 89 | Final Fantasy VII (1997) | Final Fantasy VII Remake (2020) |
|---------------|--|--|
| Cloud | “Sephiroth is alive. I... I have to settle the score. “ | Cloud Sephiroth. Long as he’s still out there, I... |
| Barret | “And that’ll save the Planet?” | Barret I thought you beat him. |
| Cloud | “...Seems like it. “ | Aerith We can. |
| Barret | “Awright, I’m going!” | We will. Tifa |

| | |
|--|---|
| <p>Aeris “I’ll go too. ...I have things that I want to find out. “</p> <p>Cloud “About the Ancients?”</p> <p>Aeris “.....Many things. “</p> <p>Tifa “I guess this’s good bye, Midgar. “</p> | <p>Count me in.</p> <p>Red XIII If it’s to be a hunt, you could use a nose like mine.</p> <p>Barret I’m in too! Bastard wants to destroy the whole planet, doesn’t he? An enemy of hers is an enemy of Avalanche!</p> |
| <p>Cloud “Sefirot está vivo.¹ Tengo que arreglar la situación. ^{“2}</p> <p>Barret “¿Y eso salvará al Planeta¹¹?”</p> <p>Cloud “...³Al parecer. ^{”4}</p> <p>Barret “De acuerdo, ¡yo voy!”</p> <p>Aeris “Yo iré también.⁵ ...⁶Tengo algunas cosas que averiguar. ^{“7}</p> <p>Cloud “¿Sobre los Ancianos?”</p> <p>Aeris “.....⁸Diferentes cosas. ^{“9}</p> <p>Tifa “Supongo que esta es la despedida, Midgar. ^{“10}</p> | <p>Cloud Sefirot. Mientras él siga vivo, yo...</p> <p>Barret ¿No te lo has cargado?</p> <p>Aeris Lo derrotaremos. Seguro.</p> <p>Tifa Cuenta conmigo.</p> <p>Red XIII Si vais a darle caza, os ayudaré a seguirle el rastro.</p> <p>Barret ¡Yo también me apunto! Ese cabrón quiere cargarse el planeta, ¿no? ¡Los enemigos del planeta son enemigos de Avalanche!</p> |
| <p>El grupo decide buscar y enfrentar a Sefirot. Elemento de análisis: puntuación (1, 3, 5, 6, 8), ortotipografía (2, 4, 7, 9, 10) y nombres propios (11).</p> | |