



# FINAL FANTASY VII

 TraduccionesXT

## Remaster HD

## Guía de Instalación

Fecha: 16/12/2022 (Retraducción v2.0 R1.4 – Traducciones XT)  
Autor de la Guía: [L@Zar0](#) (y pantallazos Steam de @Tony)

# ÍNDICE

<u>1 Introducción</u>	3
<u>2 Instalación Steam</u>	4
<u>3 7th Heaven</u>	7
<u>3.1 Instalación</u>	8
<u>3.2 Configuración</u>	9
<u>3.3 Importar Cinemáticas (SOLO VERSIÓN PC98)</u>	12
<u>3.4 Driver FFNx</u>	13
<u>3.5 Iluminación y Texturas Animadas</u>	17
<u>3.6 Actualizar 7th Heaven y FFNx</u>	19
<u>4 Remaster HD</u>	20
<u>4.1 Preparativos</u>	20
<u>4.2 Configuración del mod de Retraducción de Traducciones XT</u>	21
<u>4.3 Configuración del mod Models Fusion</u>	22
<u>4.4 Configuración de otros mods</u>	23

# 1 Introducción

Iniciamos la Release 1.4, de la Retraducción al castellano V2 del juego Final Fantasy VII, realizada por Traducciones XT.

<https://traduccionesxt.blogspot.com/>

En esta release, aparte del mod original de la retraducción con los textos, incluidos gráficos, traducidos, se ha creado un mod de modelos adaptados a la traducción, llamado Models Fusion. También se han hecho mejoras para una versión 60FPS, Widescreen, modelos Chibi de Ninostyle y enemigos en HD.

Tanto la Retraducción de Traducciones XT como el mod de modelos Models Fusion se han creado en formato .IRO, para su uso con un lanzador y gestor de mods para Final Fantasy VII (FF7 a partir de ahora), llamado 7<sup>th</sup> Heaven (7H a partir de ahora).

Las nuevas mejoras de 7H (y del driver a usar, llamado FFNx), nos han obligado en cierto modo a adaptarnos a los cambios. En el momento de hacer este documento, 7H no tiene un instalador propio, se debe descargar el .zip y descomprimirlo. Más adelante se indica el proceso de instalación.

También se ha reducido el número de mods necesarios para dejar una versión Remaster HD de FF7, ya que el mod Models Fusion incluye los diferentes mods de modelos, incluidos algunos personalizados.

Para llevar a cabo esta instalación hay que seguir unos pasos determinados. Esta configuración de Remaster HD es compatible con diferentes versiones de FF7, la versión de PC del 98, la versión Steam o la versión de Square del 2012. Cabe indicar, que si se usa la versión Remaster HD, el overlay o las características de Steam desaparecen. De momento no hay forma de hacer compatibles ambas cosas.

En los siguientes apartados se describirá, a modo de orientación, los pasos a seguir para realizar dicha instalación y la configuración necesaria de los componentes para obtener como resultado la versión del juego en Remaster HD.

## 2 Instalación Steam

Este paso solo es necesario si vamos a instalar Final Fantasy VII desde Steam. Si instalamos el juego con la versión de PC del 1998, podemos pasar al apartado 3 directamente.

Partimos de la base que tenemos instalado Steam ya en el ordenador. Los pasos son los siguientes. Primero indicamos que queremos instalar el juego en inglés, pulsando sobre el juego en la biblioteca y pulsando Propiedades.

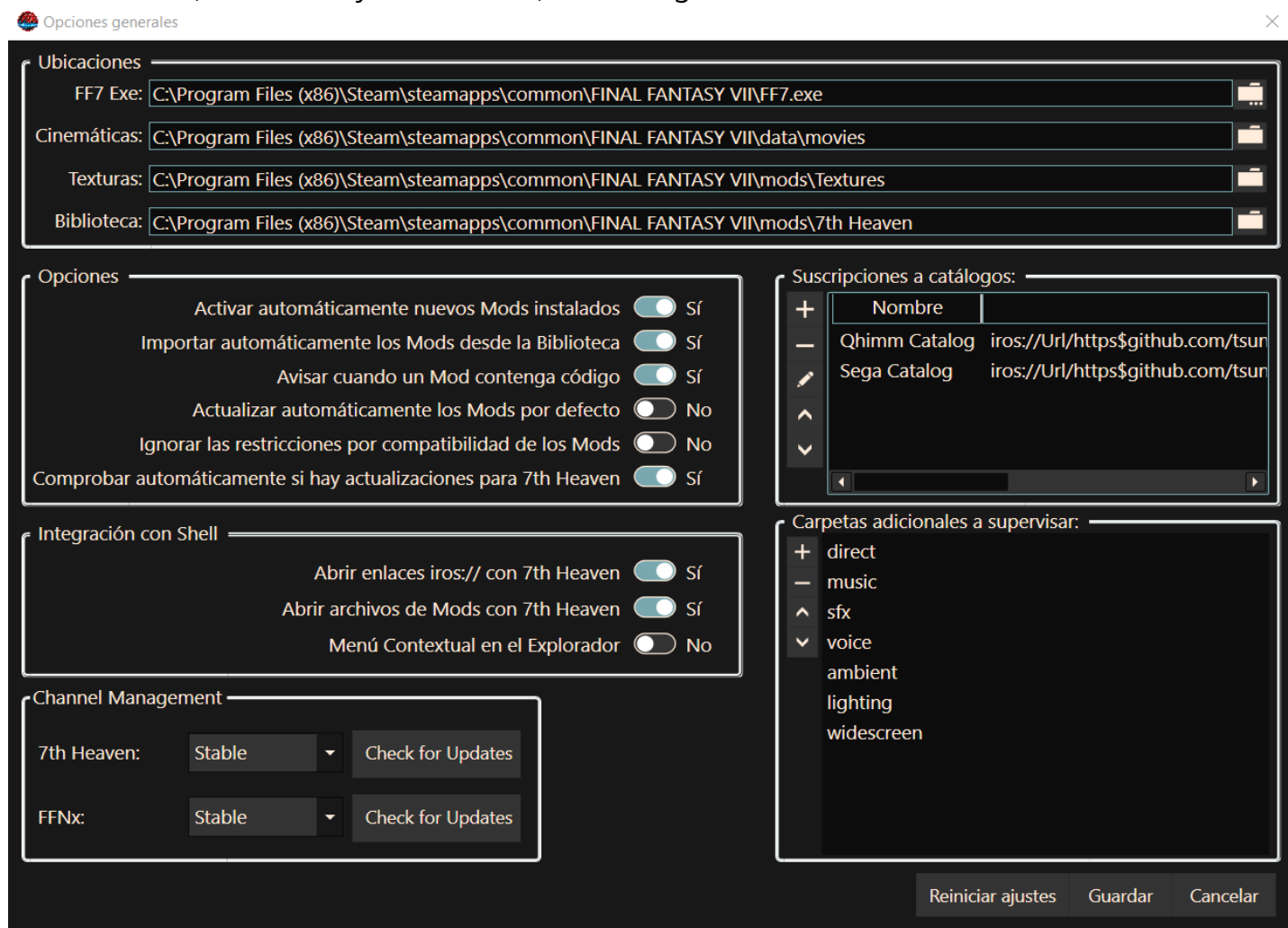


Seleccionamos idioma English (Inglés) para el Final Fantasy VII, en el directorio predeterminado de Steam, que teóricamente debería ser:

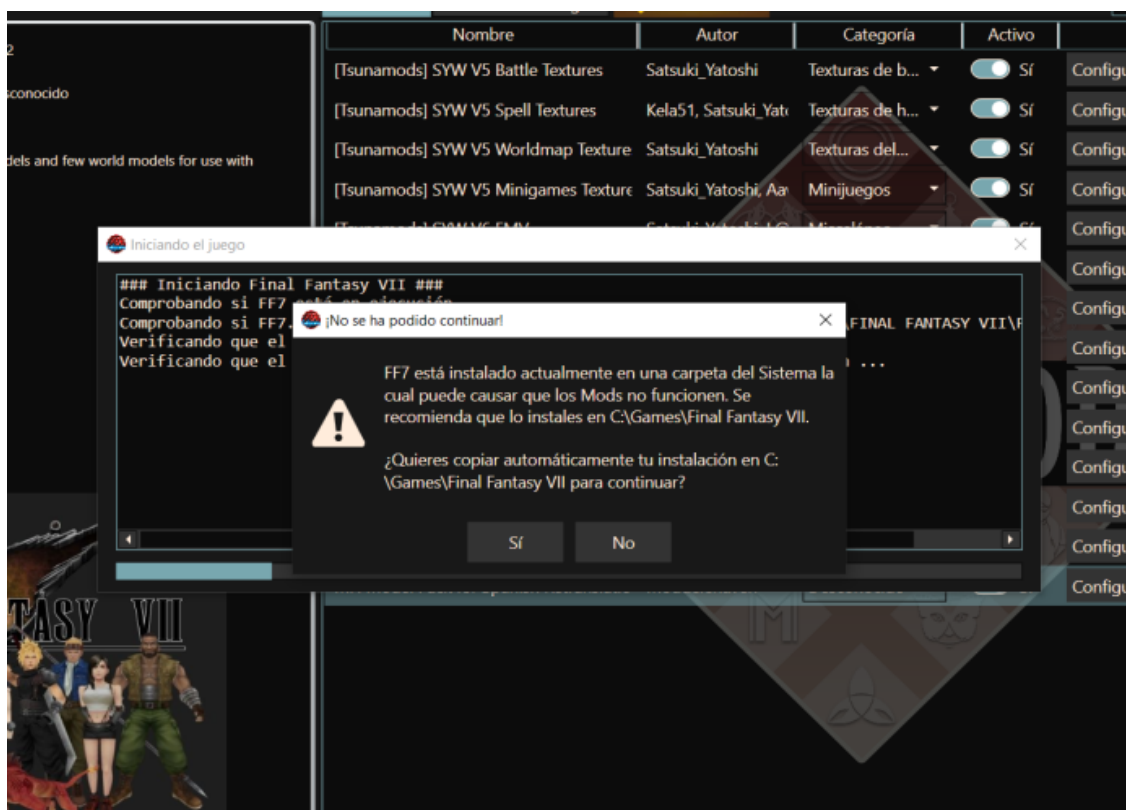
**C:\Program Files (x86)\Steam\steamapps\common\FINAL FANTASY VII**

Una vez instalado el FF7, procederemos a instalar 7th Heaven. Mirar el apartado **3.1 Instalación** (solo lo instalamos). El paso **3.2 Configuración** lo continuamos desde aquí.

Cuando 7th Heaven nos pida los datos para la instalación, la ruta del FF7, cinemáticas, texturas y biblioteca, lo configuramos así:

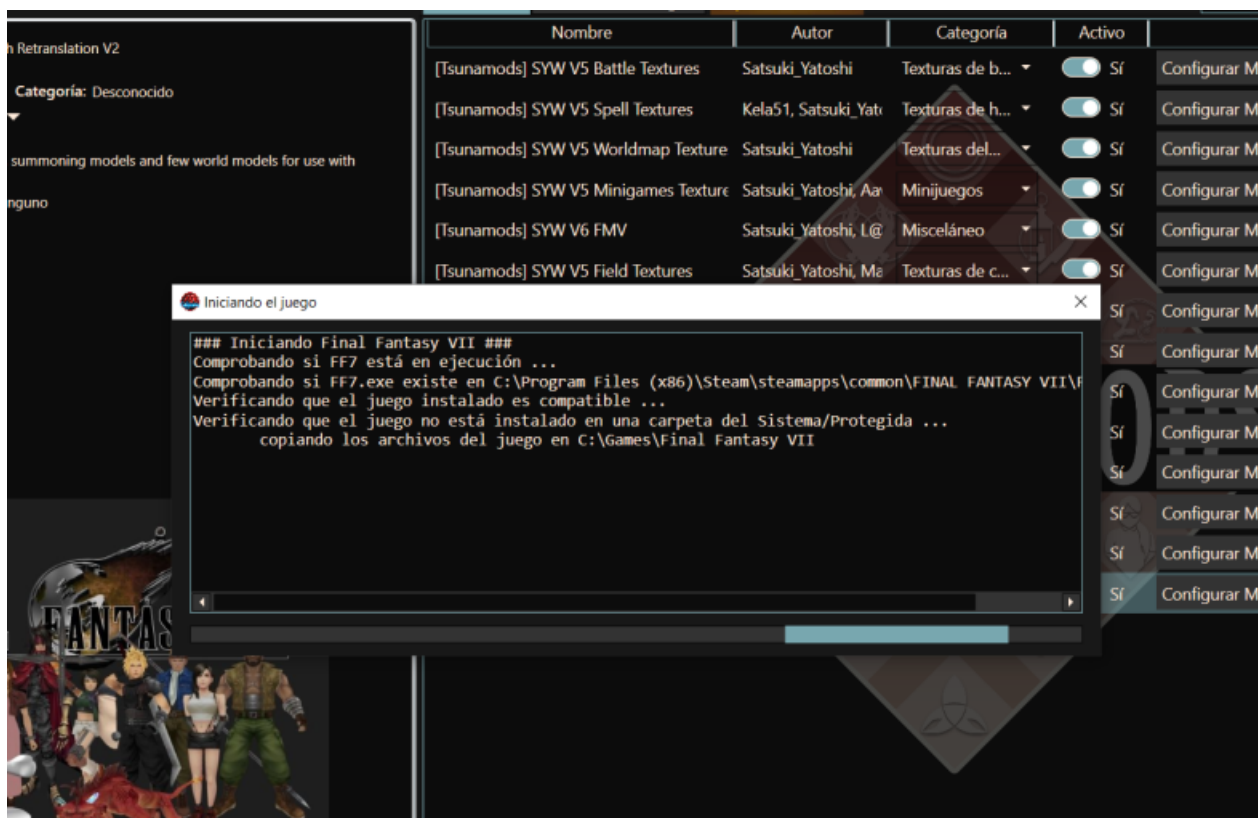


Comprobamos que las rutas son correctas y pulsamos “Guardar”. Entonces nos aparece:



Al detectar que FF7 está instalado en una carpeta del Sistema, nos preguntará queremos copiar automáticamente la instalación en otra carpeta, como por ejemplo “C:\Games\Final Fantasy VII”.

Le decimos que “Sí”. Si no lo hacemos, probablemente no podremos usar mods. A continuación se copian los archivos a esa carpeta:



A partir de este momento, ya tenemos una instalación disponible para instalar mods de Final Fantasy VII y podemos continuar con el apartado **3.2 Configuración**.

### 3 7<sup>th</sup> Heaven

Como ya hemos mencionado, 7H es un gestor de mods, y es el lanzador que utilizaremos para jugar a FF7 en su versión Remaster HD.

Como punto de partida, supondremos que FF7 (independientemente de la versión PC98, Steam o Square), ya se encuentra instalado en nuestro ordenador, la instalación COMPLETA.

Este documento está basado principalmente para la versión PC98 (o la versión Steam siguiendo los pasos del Apartado 2), donde nos encontramos con el supuesto que está instalada en la carpeta. El resto de versiones es prácticamente lo mismo, aunque es posible que cambie la información de configuración de 7H:

***C:\Games\Final Fantasy VII***

Aunque 7H realiza una configuración inicial de forma automática detectando los valores del registro, siempre va bien conocer donde tenemos instalado el juego.

**Página principal de 7H:** <https://7thheaven.rocks/>

Desde esa página, podemos descargar una versión portable, e incluso está el enlace para descargar una versión “Canary” (Build).

Las versiones Canary son una especie de Betas, que incluyen fixes añadidos, aunque pueden ocasionar fallos. Como nos vamos a aprovechar de las características que tiene 7H (y FFX), recomiendo siempre usar la versión Canary, y luego reportar un error en el Discord de Traducciones XT si es necesario:

<https://discord.gg/BeWKRr2a>

En definitiva, la versión Canary del 7H nos la podemos descargar directamente de aquí:

<https://github.com/tsunamods-codes/7th-Heaven/releases>

**IMPORTANTE:** Cada vez que se descarga el driver con 7<sup>th</sup> Heaven, es necesario reconfigurar las opciones del controlador del juego en 7<sup>th</sup> Heaven.

### **3.1     *Instalación***

Una vez nos hemos descargado el .zip con la Release del 7H, lo tenemos que descomprimir. Al igual que con el FF7, recomiendo descomprimir el contenido del .zip del 7H en una carpeta donde no sean necesarios los permisos, como por ejemplo:

***C:\Games\7th Heaven***

Cuando termine de descomprimirse, podemos ejecutar el archivo,

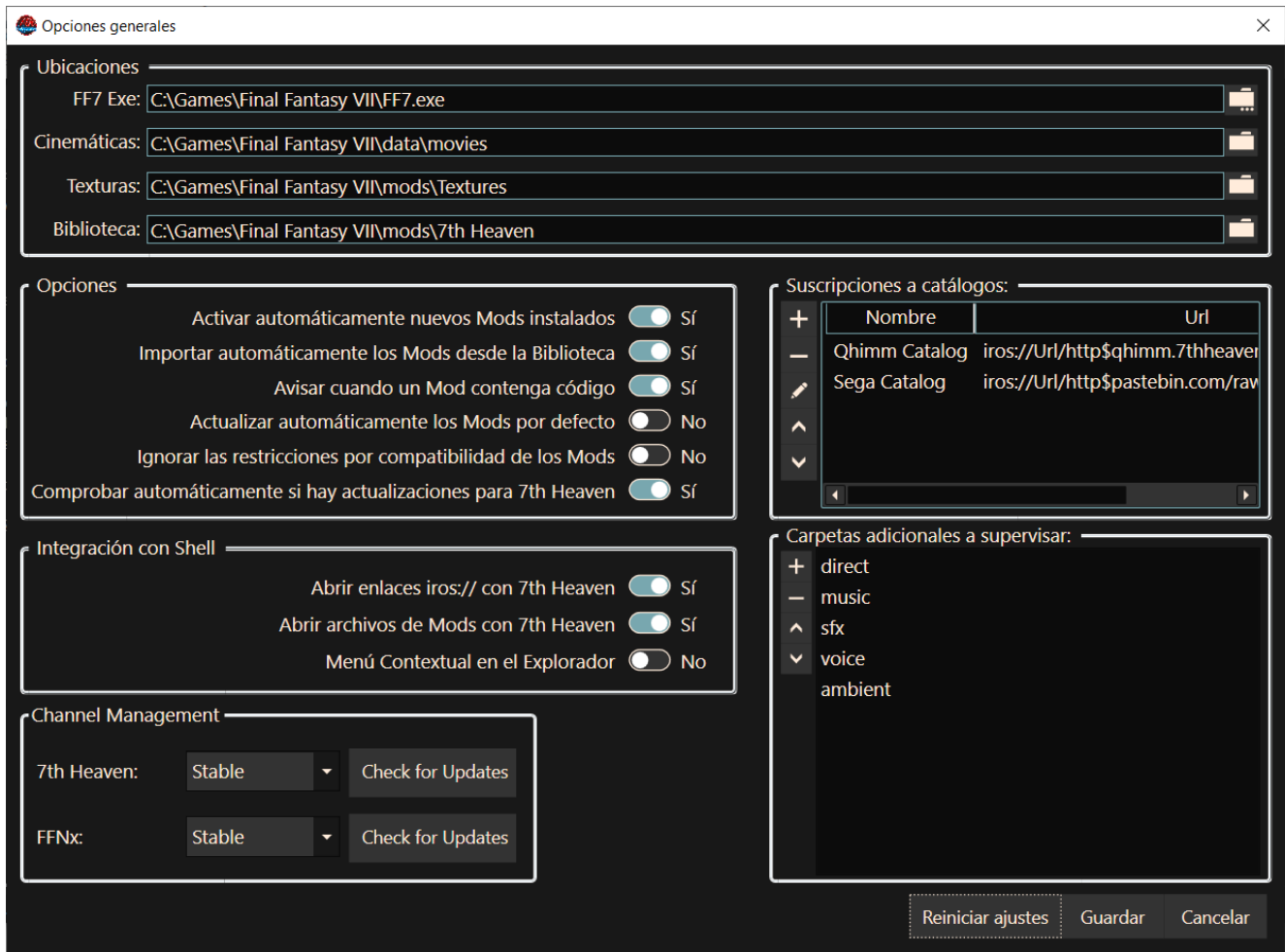
**7th Heaven.exe**

y proceder con el apartado **3.2 Configuración**.



## 3.2 Configuración

La primera pantalla que nos aparecerá es la de Opciones Generales (*General Settings*, que saldrá en Inglés; luego cambiaremos el Idioma):

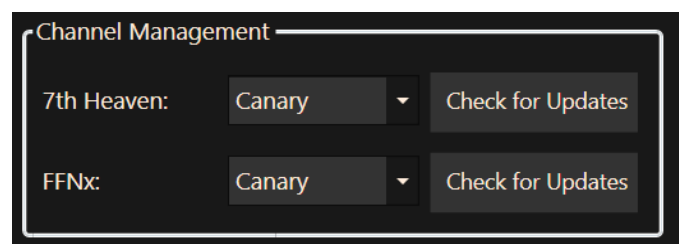


Comprobamos que las rutas del apartado “Ubicaciones” son correctas, al menos la del FF7.EXE y la de las cinemáticas (que las tendremos que importar luego).

En mi caso, yo suelo desactivar:

- Importar automáticamente los Mods desde la Biblioteca
- Avisar cuando un Mod contenga código

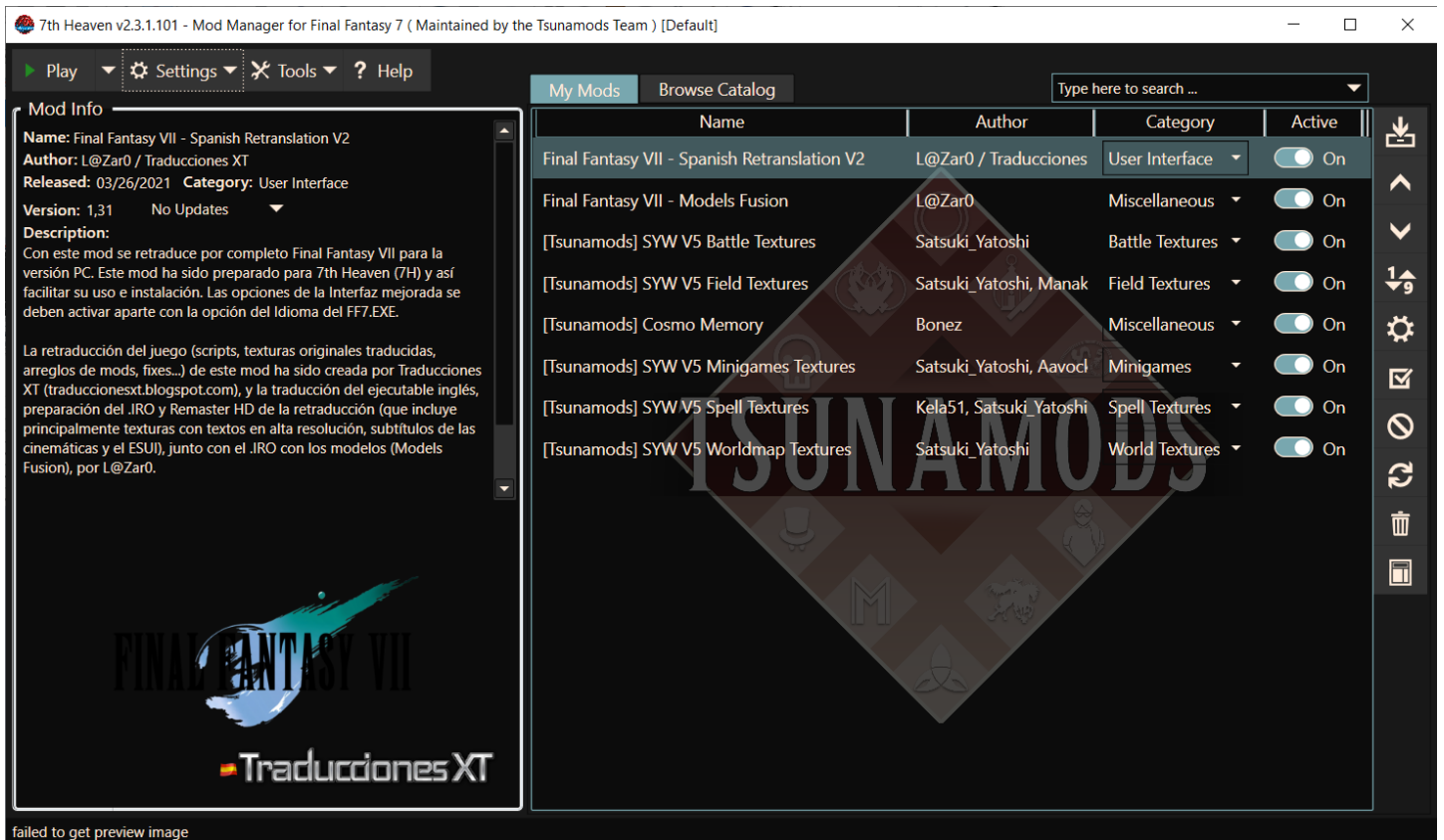
Y suelo indicar en el apartado “Channel Management”, las versiones “Canary” que son las últimas y más actualizadas:



Aunque las últimas versines, si dan problemas, mejor seguir usando las versiones **Stable**.

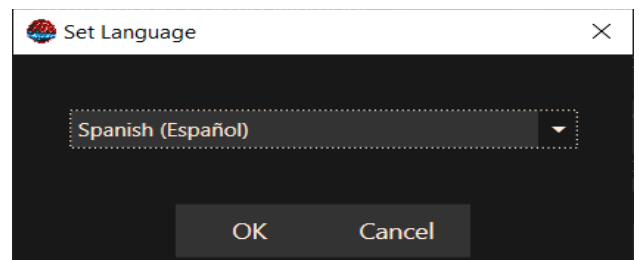
El botón “Check for Updates” lo que hace es comprobar si hay una versión más reciente, ya sea de 7H o del Driver FFNx (ver apartado **2.5 Actualizar 7<sup>th</sup> Heaven**).

En este momento, lo que vamos a hacer es descargar el Driver FFNx, pulsando el botón “Check for Updates” de la versión “Canary” del Driver “FFNx”. Una vez lo haya descargado, pulsamos el botón “Guardar” de la parte inferior derecha, para salvar los cambios. En este momento, se visualizará la ventana principal de 7H (sin mods, ventana limpia):

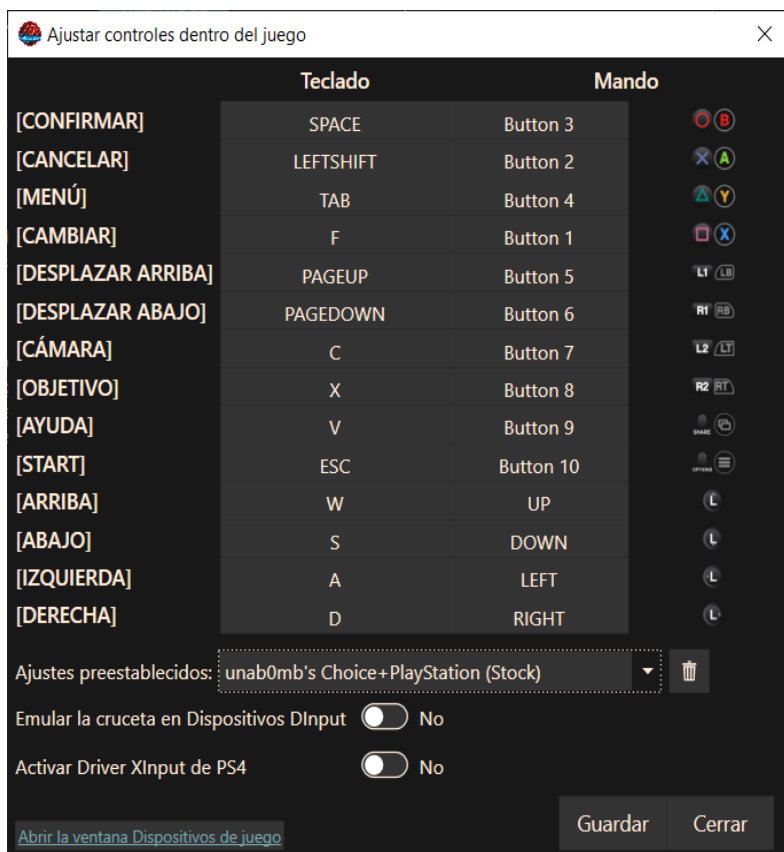


Para cambiar el idioma de 7H, debemos ir a *Settings->Language*.

Seleccionamos Spanish (Español) y pulsamos OK.



A continuación podemos configurar otras opciones, como cambiar los colores de la propia aplicación 7H (*Opciones->Cambiar el color del tema*), cambiar los controles de teclado/mando/pad/joystick (*Opciones->Controles*), configurar el controlador del juego FFNx (*Opciones->Controlador del juego*), configurar el lanzador del juego (*Opciones->Lanzador del juego*), cambiar las opciones generales que ya hemos visto o incluso generar perfiles concretos con opciones determinadas.



En el caso de “**Ajustar controles dentro del juego**”, por ejemplo, al usar el teclado y ser la versión de PC98, yo suelo cambiar la configuración:

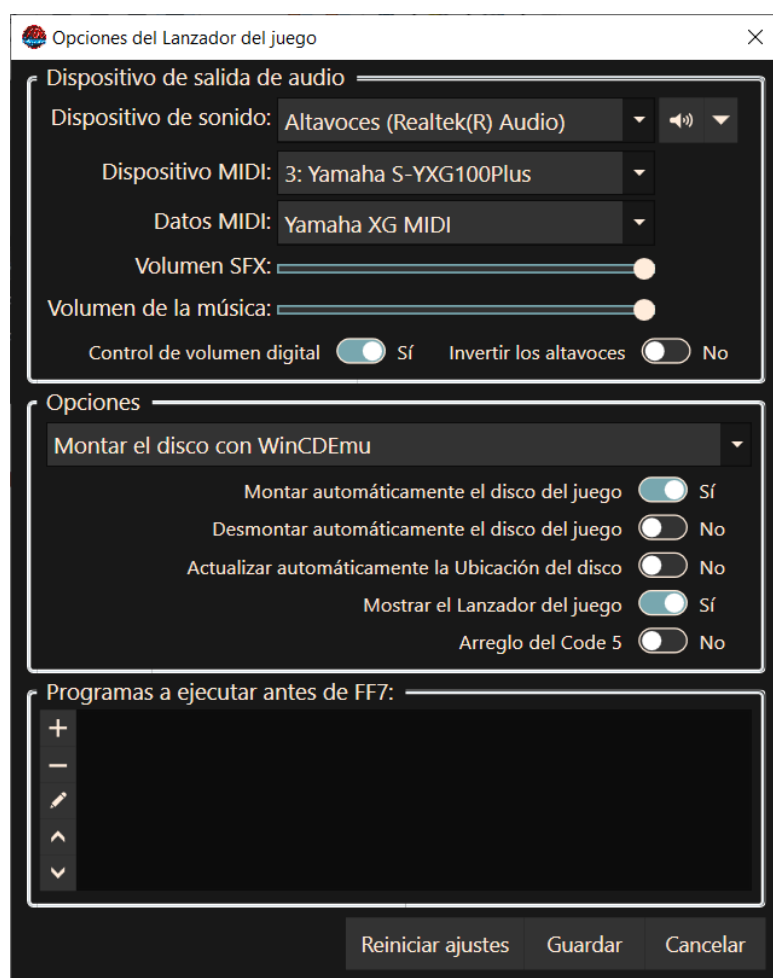
**unabomb's Choice + PS (Stock)**

Incluso se pueden configurar las teclas que mejor os vaya, y guardar la nueva configuración.

También podemos configurar otros parámetros, como el dispositivo de sonido, dispositivo MIDI u opciones del montador de un disco virtual en el apartado “**Lanzador del juego**”.

Aquí por ejemplo he seleccionado los altavoces del equipo, y le he indicado que quiero usar el dispositivo MIDI Yamaha, que si se tiene un sintetizador Yamaha original o un emu synth Yamaha, escucharéis la música tal y como fue pensada originalmente.

Finalmente, recomiendo desactivar “**Desmontar automáticamente el disco del juego**”.



Al lanzar FF7, esta opción me ocasionaba de vez en cuando algún problema. La unidad virtual sigue activa, pero el lanzador funciona mejor de esta manera.

### 3.3 Importar Cinemáticas (SOLO VERSIÓN PC98)

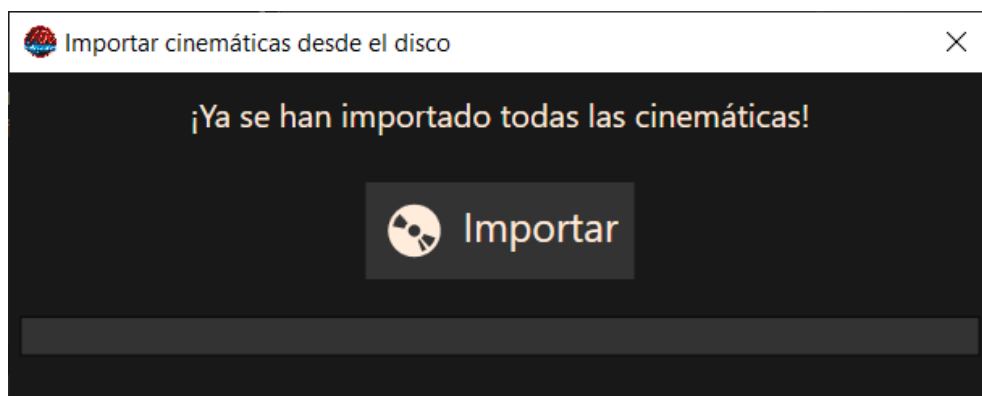
En la versión Remaster HD, usaremos un mod con las Cinemáticas en alta resolución, el mod *Cosmo Memory*. Sin embargo, si queremos jugar la versión vanilla desde 7H, necesitaremos importar las Cinemáticas, y las depositará en la ubicación indicada anteriormente del apartado **2.2 Configuración**.

Hay dos métodos para importar las Cinemáticas (en la versión PC98), una es copiar directamente las cinemáticas de la carpeta “movies” en cada uno de los CD1, CD2 y CD3 del juego a la carpeta:

**C:\Games\Final Fantasy VII\data\movies**

Dentro de esa carpeta tendrían que estar todos los archivos .avi de las cinemáticas de los 3 cds.

Otra alternativa es usar la opción del propio 7H de importar las Cinemáticas, que se encuentra en *Herramientas->Importar Cinemáticas*. Hay que ir introduciendo cada uno de los Cds a medida que 7H copia los archivos. Una vez copiadas todas las cinemáticas, debería aparecer así:



A veces 7H me indica que no puede leer los archivos, cuando copio las cinemáticas montando los Cds en formato .ISO. Tengo que volver a dar a la opción de Importar Cinemáticas para que continúe el proceso.

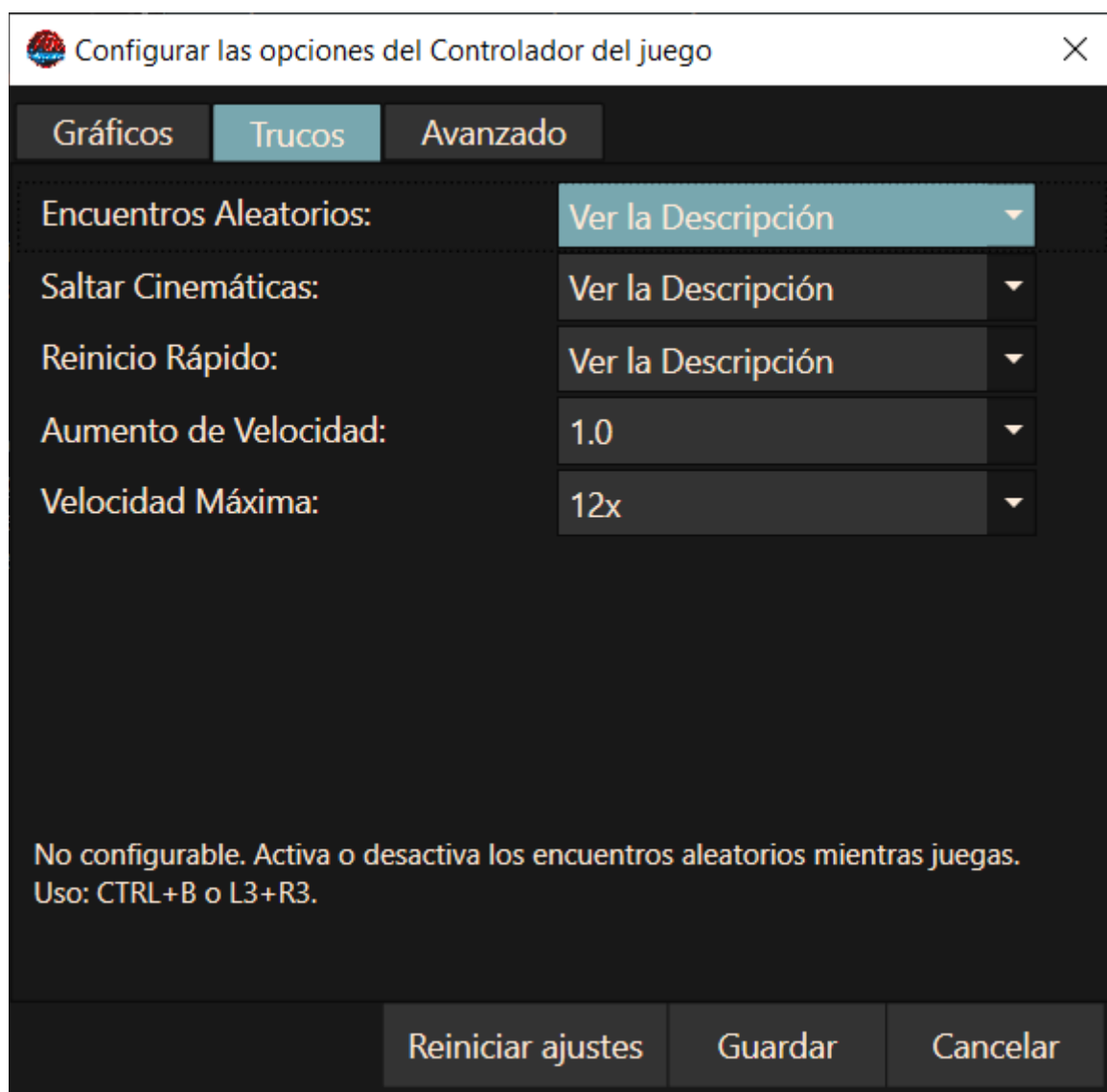
### 3.4 Driver FFXx

Como habréis observado, me he dejado este apartado para el último paso, además con sección propia. Esta es la parte más importante a configurar. En *Opciones->Controlador del juego...* tenéis los parámetros de configuración del Driver FFXx. Describiré cada uno de los tres apartados de configuración del Driver FFXx, empezando por el de *Gráficos*.



Para configurar el driver, tenemos tres apartados diferentes. Normalmente para hacer las pruebas de los mods yo uso la ejecución del juego en modo Ventana, pero lo normal es jugar a *Pantalla Completa*. La resolución, depende de cada uno, pero una de las que más me ha gustado es 1280x960, aunque se puede jugar a 1080p, la cual también recomiendo si se tiene una máquina potente.

Sí que se recomienda usar la API Gráfica de DirectX 12, ya que es la que más se ha probado. El resto de opciones indicarlas a gusto del consumidor. En el apartado *Trucos* podéis ver algunas opciones interesantes:

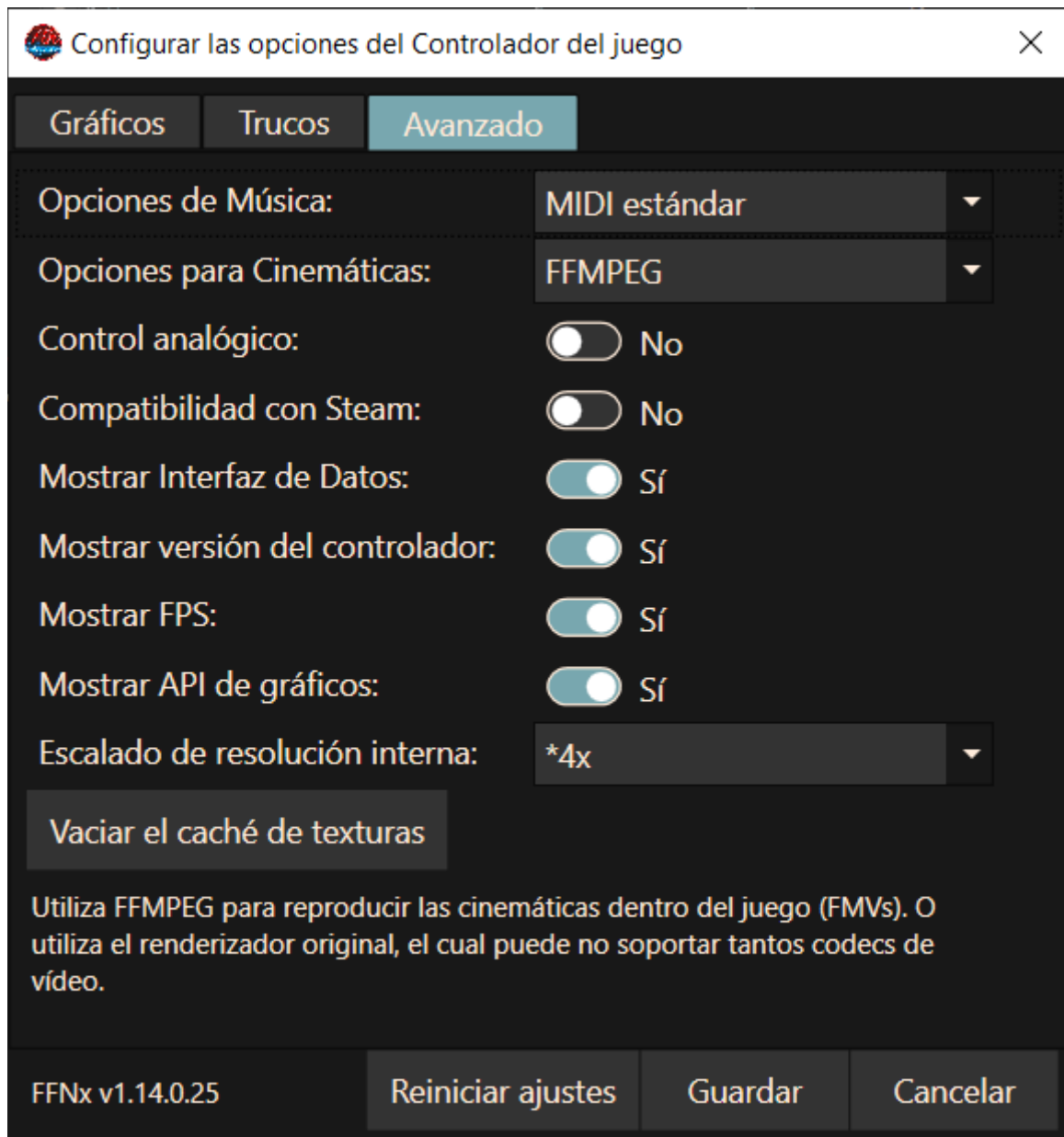


Las tres primeras opciones, si colocamos el ratón donde dice “Ver la Descripción”, nos aparecerá en la parte inferior la información del “truco”. Al ser bastante intuitivas, no creo que merezca la pena describirlas. Las combinaciones de teclas que indican se pueden usar en el juego.

Aparte de los tres trucos del juego, también tenemos una característica llamada “SpeedHack” o “Aumento de velocidad”, cuya función es aumentar la tasa de fps (o frames per second) dentro del juego, por si queremos jugar más rápido.

El “Aumento de velocidad” indica el multiplicador cada vez que se pulse la combinación de teclas, y “Velocidad Máxima” indica el multiplicador máximo al que tenemos acceso en el juego.

El último apartado a describir es el apartado de los parámetros *Avanzados*.



Como novedad en la versión 1.4, he encontrado necesario configurar el “**Escalado de resolución interna**” a 4x. Sobre todo para altas resoluciones, lo cual suele ayudar a prevenir problemas gráficos. Si queréis “**Compatibilidad con Steam**”, pues ya depende de vosotros activarlo o no.

En *Opciones de Música* seleccionaremos *MIDI estándar* si queremos usar el controlador MIDI del propio juego (por si tenemos un sintetizador externo tipo Roland MT32, Roland Sound Canvas, Yamaha MU-80 o similares, o incluso un emu synth o el propio sistema MIDI de Windows 10) o *VGMStream* por si queremos usar música en formato digital (formato .ogg, .mp3, etc...). Hay mods concretos con la banda sonora del juego que sustituye la música en formato MIDI y necesita esta opción.

En *Opciones de Sonido/FX* encontramos algo similar. Podemos seleccionar *audio.dat Original*, que usa los sonidos y efectos originales del juego de PC, o si instalamos algún mod concreto de sonidos como el Cosmo Memory, necesitamos indicar *VGMStream*.

En Opciones para Cinemáticas podemos dejarlo en *Autodetectar*, *Renderizador Original*, que sería la opción por defecto si no queremos usar cinemáticas mejoradas como las de los mods Cosmo Memory, SYW, u otros mods que modifiquen las cinemáticas, o si los vamos a usar, seleccionar *FFMPEG*.

Más abajo tenemos varias opciones de Sí/No, para activar diversas funcionalidades. Las opciones de “Mostrar...” nos permitirán ver información dentro del juego de la Interfaz de Datos que usamos, la versión del controlador, la API Gráfica y los FPS que tenemos como resultado. Esto activarlo a gusto. Lo normal es no activarlo.

Por último, quedaría la opción *Texturas Animadas*, que queda descrita en el apartado **3.5 Iluminación y Texturas Animadas**.

**IMPORTANTE:** La información de configuración queda guardada en un archivo llamado *FFNx.toml* (en formato texto), que se encuentra en el directorio de instalación de FF7 (según se haya instalado mediante 7H).



### 3.5 Iluminación y Texturas Animadas

Como novedad en estas últimas versiones del Driver FFX, desde la anterior versión del Remaster HD de FF7, se han incluido nuevas características. En este caso, sería la característica de *Iluminación* (o “lighting”), que ofrece la capacidad de generar sombras en tiempo real de los modelos, y la característica de *Texturas Animadas*, que permite recrear o emular en los escenarios de campo las animaciones generadas en los scripts, como efectos de luz, efectos de colores, efectos de movimiento concretos, etc...

La opción de *Iluminación* no se puede configurar directamente desde 7H (todavía). Además, está en una fase muy inicial, y en según qué entornos, como los escenarios de batalla, ocasiona problemas visuales, pero merece la pena conocer su existencia.

Si queremos activar la opción de Iluminación en el juego debemos editar a mano el archivo **FFNx.toml** y editar el parámetro:

**enable\_lighting = true**



**NOTA:** Los últimos Canary del driver FFX ya incluyen esta característica en Opciones y no hace falta editar el archivo.

Respecto las *Texturas Animadas*, cabe mencionar su elevada necesidad de disponer de un ordenador potente para mantener un ratio de frames constante. Normalmente un ordenador con una tarjeta 1650Ti y un I5 mínimo potentes, sirven de sobra en el 75-80% de los escenarios, pero para conseguir que el juego vaya fluido en el 100% de los escenarios se recomienda un disco SSD y un I7 a su máxima potencia. Esto es debido a la cantidad de archivos que tiene que leer el Driver FFNx en ciertos escenarios para emular la texturas animadas del juego original, pero en alta resolución.

Es cuestión de hacer pruebas con vuestro PC y decidir finalmente qué opciones os convienen más activar y cuáles no. La opción de Iluminación, aunque no es tan agresiva con el rendimiento como las Texturas Animadas, también consume su tiempo de CPU para generar los cálculos.

Si no vais a usar las Texturas Animadas o decidís no usarlas, desactivad esta opción en el apartado de Configuración del Driver.

Así como curiosidad, los escenarios donde más he detectado un bajo rendimiento de frames usando Texturas Animadas serían *whitein*, *ancnt2* y *las2\_3*, entre otros.

A diferencia de la Iluminación, las Texturas Animadas no las genera directamente el Driver FFNx, se necesita un mod con los gráficos preparados para tal efecto, que se menciona más adelante.

Si no se activan las texturas animadas, aparecen bugs en algunos escenarios del juego, como por ejemplo los fuegos que hay en la cueva de Wutai, que se apagan usando las Escamas de Leviatán.

### 3.6 Actualizar 7<sup>th</sup> Heaven y FFNx

Desde 7H podemos actualizar, tanto el propio Gestor de Mods, como el Driver FFNx. Esta opción, ya la hemos visto antes al configurar 7H, se encuentra en *Opciones->Opciones generales->Channel Management*.

Como hemos comentado, se puede seleccionar para descargar una versión *Stable* o una versión *Canary*. La versión *Stable* es la que menos errores sufrirá, pero la versión *Canary* será la más actualizada y con mayores mejoras.

Mi recomendación es usar siempre la *Canary*, al menos hasta que haya una versión *Stable* donde toda la funcionalidad de 7H y el Driver FFNx llegue a su máximo potencial (que no será pronto, a 2021).

Normalmente 7H nos indica si hay alguna actualización (si hemos seleccionado la opción), pero siempre podemos verificar por nuestra cuenta si hay una nueva versión disponible pulsando el botón *Check for Updates*.

**MUY IMPORTANTE:** Después de una actualización del Driver FFNx, pensad que la configuración vuelve a sus valores por defecto, es decir, hay que volver a configurar todos los parámetros en *Opciones->Controlador del juego* (y activar en el archivo FFNx.toml la iluminación o los parámetros que hayamos modificado a mano -sin que esté en ejecución *7th heaven.exe*-).

## 4 *Remaster HD*

A partir de la versión 1.4 de la Retraducción de Final Fantasy VII, los mods incluidos están preparados por defecto con:

- Configuración a 60FPS
- Widescreen 16:9
- Modelos de campo de Ninostyle Chibis
- Enemigos de Moddershaven (MH) de alta resolución
- Texturas HD de Satsuki (SYW)
- Sonidos ambientales y arreglos de sonido de bonez (Cosmo Memory)

En principio no instalo mods de banda sonora o música, pero se instalan como cualquier otro mod y no deberían interferir en los mods que vamos a instalar. De algún modo, nuestra lista de mods final (Y ORDEN), debería quedar así:





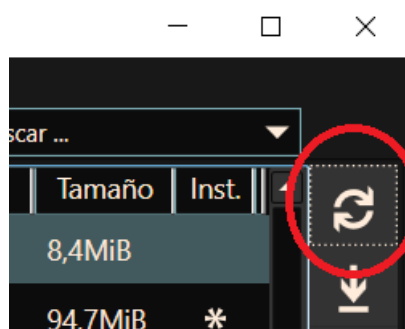
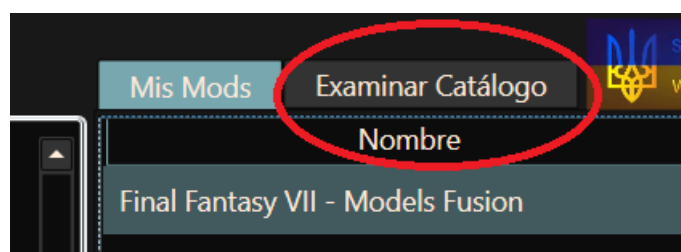
Los mods principales se encuentran en la carpeta de MEGA de Traducciones XT. Hay que descargarlos e importarlos en 7<sup>th</sup> Heaven con el botón importar, que se encuentra en la parte superior derecha de la aplicación. Buscamos el IRO (lo extraemos del .7z) que hemos descargado y lo importamos.



Mediante este proceso instalaremos los mods (que quedarán en este orden):

- Final Fantasy VII Models Fusion
- MH Model Pack for Spanish Retranslation V2
- Ninostyle Chibis Upgrade
- Ninostyle Complete MODDED V5
- Final Fantasy VII – Spanish Retranslation V2

A continuación, instalaremos el resto de mods, que se tienen que descargar del Catálogo de 7<sup>th</sup> Heaven. Para eso le damos a la pestaña “Catálogo”.

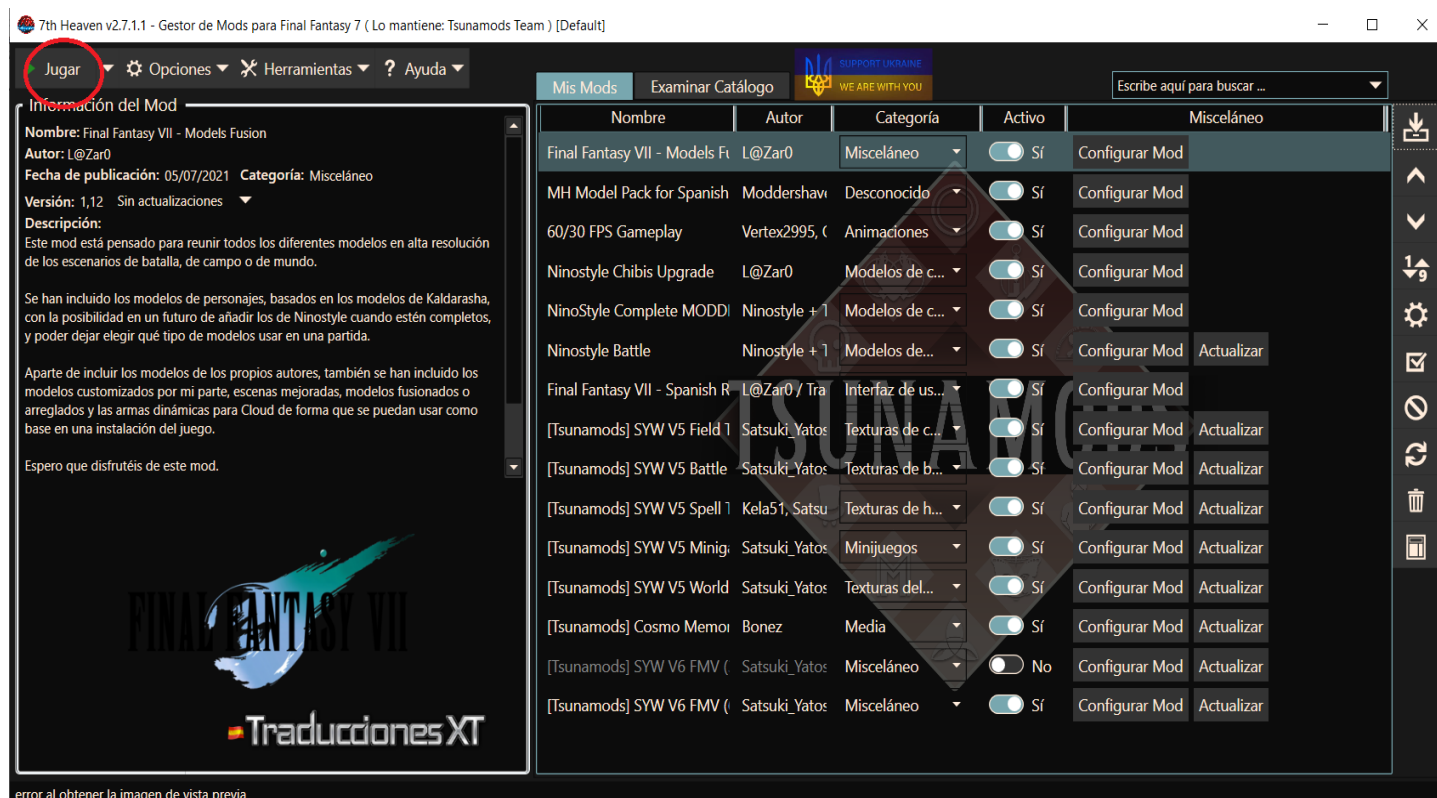


A continuación pulsamos en el icono “Forzar la actualización de todas las suscripciones y actualizar el Catálogo” para refrescar/actualizar los mods disponibles de 7<sup>th</sup> Heaven.

Y pulsamos sobre el título “Nombre” de la primera fila de la tabla para ordenar los mods. Entonces podemos descargar los que nos faltan según la imagen con la lista de mods necesarios. Para descargar un mod, lo seleccionamos y pulsamos el botón de descargar:

Mis Mods Examinar Catálogo						
Escribe aquí para buscar ...						
Nombre	Autor	Fecha de publicación	Categoría	Tamaño	Inst.	
60/30 FPS Animations for New Threat 2.0	Vertex2995, Uprisen, Se	05/02/2022	Animaciones	8,4MiB		
60/30 FPS Gameplay	Vertex2995, Obesebear,	09/11/2022	Animaciones	94,7MiB	*	
[Tsunamods] The Barret Mod	UpRisen Sega Chief	10/28/2019	Modelos de b	180MiB		
cmh175 Battle Models	cmh175	02/02/2019	Modelos de b	221MiB		

Una vez se hayan descargado, los ordenamos como en la imagen, nos aseguramos que están activados, y arrancamos el juego pulsando en el botón “Jugar” que está en la parte superior izquierda.



Hago mención de que también hay un botón de “Ordenar”, para ordenar mods, pero por el método que he usado para crear una versión Remaster HD con la máxima compatibilidad posible, el orden que deja 7<sup>th</sup> Heaven no es el más adecuado. Si lo pulsáis, es posible que hayan cosas que no funcionen como tal.

También me gustaría indicar que NO todo se ve al 100%, me refiero a que hay sombras (si activamos la iluminación avanzada) que no se ven correctas, enemigos con errores (el mod MH es bastante reciente y probablemente hayan modificaciones), animaciones 60FPS que todavía no están correctas, etc...

## IMPORTANTÍSIMO

Usar una instalación de mods distinta a la dispuesta implica la aparición de errores y otras situaciones de las cuales, el grupo de Traducciones XT no puede hacerse cargo, ya que hay multitud de opciones para jugar con un Final Fantasy VII con mods. Solo atenderemos dudas y problemas de los mods incluidos en este documento.