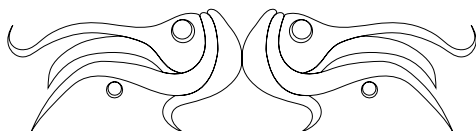


LA LEYENDA FINAL FANTASY VII

CAPÍTULO II — *FINAL FANTASY VII*



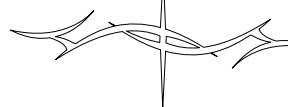
I. CREACIÓN

La séptima entrega de la serie *Final Fantasy* constituyó una auténtica revolución para la saga. En primer lugar, porque fue el primer episodio realizado en tres dimensiones y, en segundo, porque fue lanzado para la PlayStation de Sony (sus seis predecesores habían visto la luz en una máquina de Nintendo). Tal y como han reconocido sus creadores, el desarrollo de *Final Fantasy VII* supuso un verdadero desafío, en particular debido a la llegada de nuevos miembros para completar el equipo responsable del juego. El diseñador de personajes Tetsuya Nomura, el guionista Kazushige Nojima o el director artístico Yusuke Naora conocieron la consagración con este proyecto, que les permitió hacerse un lugar en el panteón de la serie mítica del RPG japonés, junto a Hironobu Sakaguchi y Yoshinori Kitase, ya perfectamente instalados. ¡El grado de motivación de todos ellos no podía ser mayor! De hecho, Nomura declaró que todos habían querido contribuir a conseguir que *FF VII* se convirtiera en el mejor *Final Fantasy* de todos los tiempos.

Nacido en 1962 en la prefectura de Ibaraki, cerca de Tokio, Hironobu Sakaguchi creció al mismo tiempo que los videojuegos, una circunstancia que le permitió entender todos sus engranajes y evolucionar con ese medio. Padre de la saga *Final Fantasy*, con el primer episodio de su creación le dio a Square la oportunidad de levantar cabeza tras un periodo sombrío. Sakaguchi, que ocupó el puesto de director para las cinco primeras entregas, ascendió a la función de productor a partir de *FF VI*. Tras presentar la idea de *Final Fantasy IX* y ocuparse de su producción, conoció el fracaso con *Final Fantasy: La fuerza interior*, una película que puso en grave peligro la salud financiera de Square Pictures. Sakaguchi asumió plenamente su fracaso y, en 2001, presentó su dimisión. Inmediatamente después fundó Mistwalker, para seguir haciendo lo que le gusta: crear juegos que cuenten una historia.

En 1994, tras lanzar *Final Fantasy VI* para la videoconsola Super Famicom, el equipo de desarrollo comenzó a trabajar en lo que iba a ser un nuevo episodio destinado a la consola de 16 bits de Nintendo. Durante las reuniones preliminares, empezaron a



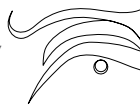


surgir ideas sobre los personajes. Sin embargo, otro proyecto, que se encontraba en una fase mucho más avanzada, interrumpió ese trabajo: con el fin de ayudar al desarrollo de *Chrono Trigger* (otro videojuego de rol, hoy en día legendario, de la Super Nintendo), el grupo que trabajaba en *Final Fantasy VII* dejó su proyecto a un lado. El equipo, simplemente, se disolvió.

Una vez sacado al mercado el ambicioso *Chrono Trigger*, el equipo volvió a formarse y el desarrollo se retomó de cero. Entre tanto, Nintendo había empezado a desvelar las características de su siguiente videoconsola, la Nintendo 64, que además de un soporte para cartuchos iba a integrar un reproductor de discos ópticos periférico, el 64DD (64 *disk drive*). En cualquier caso, ya no se planteaba desarrollar juegos para Super Nintendo, y el aumento de potencia anunciado con esa nueva máquina permitía entrever grandes cambios en el proceso de desarrollo. Hironobu Sakaguchi, responsable de los anteriores episodios de *Final Fantasy* y productor de *FF VII*, era un apasionado de la infografía, que descubrió a principios de los años noventa. Tenía la firme intención de incorporar al nuevo proyecto secuencias cinemáticas impresionantes gracias a la aportación tecnológica de los procesadores de Silicon Graphics.

Yoshinori Kitase había entrado a formar parte de Square como guionista de *Seiken Densetsu: Final Fantasy Gaiden* para Game Boy. Sakaguchi, que conocía su excelente trabajo y su seriedad, lo eligió como coguionista de *Final Fantasy V*, codirector de *Final Fantasy VI* y director de *Chrono Trigger*. Los éxitos se sucedieron uno tras otro, y Kitase siguió haciéndose un nombre al encargarse de la casi totalidad de los *Final Fantasy*, de los *Kingdom Hearts* y de la denominada *Compilation of Final Fantasy VII*. Cuando Sakaguchi comenzó a interesarse más por el cine que por los videojuegos, Kitase tomó el relevo como arquitecto de las grandes sagas de Square Enix.

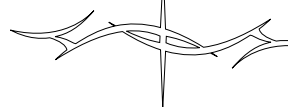
Kitase cuenta que, en aquella época, descubrió *4D Sports Boxing*, un juego de boxeo en tres dimensiones lanzado para microordenadores en 1991, que proponía personajes poligonales. El juego le produjo tal conmoción que su visión del videojuego ya nunca volvió a ser la misma. Para él, la época de las dos dimensiones se



había acabado para siempre. Por eso, parecía evidente que *FF VII* no tendría nada que ver con sus predecesores, al menos desde el punto de vista visual. Sin embargo, ¿cómo lograr pasar de un juego totalmente en dos dimensiones a un título que hiciera uso de la tercera dimensión? Sakaguchi ha explicado que su equipo necesitó más de un año para idear la forma adecuada de conseguir esa transición. Tras meses de trabajo, se optó por una solución: los escenarios se realizarían en dos dimensiones (en realidad, imágenes en 3D prerrenderizadas), mientras que los personajes estarían en tres dimensiones en tiempo real (es decir, exactamente lo contrario de lo decidido por el equipo de *Xenogears*).

A Yusuke Naora no le entusiasmaba la idea de trabajar en un juego en 3D. Naora había llegado a Square durante el desarrollo de *FF VI*, en el que había participado, pues Kitase le confió el diseño de la aldea de Zozo para aquel proyecto. En aquella época estaba muy influenciado por el cómic francés, y decidió crear una ciudad con tonos azulados y violetas, hasta tal punto que el resultado final resultó ser algo completamente diferente a todo lo que podía encontrarse en aquel momento en los RPG japoneses. Esa osadía sedujo a Kitase, puesto que su diseño de la aldea de Zozo presentaba un aspecto que consideraba muy occidental. Como Tetsuya Takahashi, el director artístico de *FF VI*, estaba trabajando en el proyecto *Xenogears*, Sakaguchi le pidió a Naora que ocupara dicho puesto para *FF VII*. Kitase incluso exagera la historia, puesto que afirma que en aquella época los occidentales estaban trabajando en la realización de juegos en 3D y, por lo tanto, *FF VII*, también en 3D, iba a competir directamente con esos títulos. Si volvemos a pensar en el trabajo realizado por Naora para la aldea de Zozo, debemos reconocer que el estilo del artista se adaptaba perfectamente a ese proyecto, cuyo equipo ya sabía que iba a inaugurar un estilo visual más moderno. Naora, sin embargo, no entendía las intenciones de Sakaguchi y Kitase, ni lo que iba a aportar la tercera dimensión: ¿cómo conmoverse ante unos personajes más bien toscos cuando se conoce la calidad visual que pueden alcanzar los *sprites* en 2D? Aun así, cuando vio por primera vez a los personajes moviéndose por la pantalla, el director artístico recién nombrado cambió de opinión, y entendió





que a partir de entonces podría expresar plenamente su talento.

El trabajo avanzaba, y comenzaron a realizarse numerosas pruebas con los equipos internos. En octubre de 1995, en la conferencia SIGGRAPH sobre gráficos por ordenador celebrada en Los Ángeles, Square presentó un primer vídeo de lo que podría ser el nuevo *Final Fantasy* a través de un combate en tres dimensiones con personajes de *FF VI*. Muy impresionante, contrastaba claramente con todo lo que había podido verse hasta el momento para Super Nintendo, en particular gracias a los movimientos de cámara extremadamente dinámicos realizados en pleno combate. La secuencia, que mostraba a Locke, Shadow y Terra enfrentándose a un golem de piedra, en realidad era una demo técnica bautizada por el equipo con el nombre de *Final Fantasy SGI Demo*, puesto que se ejecutaba en una estación de trabajo Silicon Graphics. Aunque su único objetivo era experimentar las diferentes tecnologías que utilizaría el próximo episodio de la saga, los medios de comunicación de inmediato mostraron un gran entusiasmo: desde aquel momento, parecía evidente que toda una comunidad estaba esperando la salida del futuro juego.

Sin embargo, Nintendo tardaba en revelar las características técnicas del periférico de su futura consola, el 64DD, y a falta de información fiable, Square debía conformarse con trabajar a partir de simples suposiciones. Nintendo se retrasaba cada vez más, por lo que Square finalmente tomó la decisión de llevar el proyecto a la PlayStation de Sony, la recién llegada en la guerra de las videoconsolas que entonces enfrentaba a SEGA y a Nintendo. El presidente y consejero delegado del grupo Nintendo nunca se lo perdonará a Square, pues lo considerará una traición.

En cualquier caso, la PlayStation ofrecía perspectivas tecnológicas muy prometedoras. La máquina estaba equipada con un reproductor de CD-ROM, y el disco óptico proponía una capacidad de almacenamiento muy superior a la de los cartuchos de Nintendo: Sakaguchi lo vio como el soporte ideal para hacer realidad su sueño, donde el videojuego y el cine podrían por fin fusionarse. En aquella época, el único soporte que en este sentido ofrecía posibilidades satisfactorias era el CD-ROM, pues permitía incluir las distintas secuencias cinemáticas previstas. El reverso



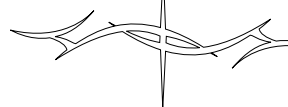
LA LEYENDA FINAL FANTASY VII

de la medalla sería, evidentemente, la frecuencia y la duración de los procesos de carga, que podían ser molestos para la inmersión y que, por lo tanto, había que camuflar de la mejor manera posible. La salida de este séptimo episodio iba a depender completamente de la gestión de ese problema. Se llevaron a cabo diferentes pruebas sobre la primera secuencia realizada para el juego, correspondiente al principio de la aventura, cuando Cloud y sus compañeros se bajan de un tren para ir al reactor Mako que tienen previsto hacer estallar. La alternancia entre secuencias de juego y cinemáticas se consideró satisfactoria, por lo que se decidió continuar en esa línea. Kitase se mostró muy interesado por esa aportación de las cinemáticas. De hecho, Sakaguchi lo había seleccionado como único realizador de *FF VII* por su pasión por el séptimo arte y porque había estudiado cine, además de haber realizado algunos cortometrajes. Al final, *FF VII* contendrá más de cuarenta minutos de escenas con imágenes generadas por ordenador, teniendo en cuenta que para crear solamente diez segundos de película se necesitaban dos semanas de trabajo.

CAMBIAR LOS CÓDIGOS

Una vez tomadas las principales decisiones técnicas, era necesario centrarse en el contenido artístico de *FF VII*. Desde el principio, Sakaguchi había previsto situar la acción del juego en Nueva York, en un futuro muy próximo. Era evidente que la idea de un universo de fantasía épica ya había quedado descartada, puesto que, además, *FF VI* ya había esbozado algunos cambios en ese sentido. Cuando se le dice que *FF VII* se alejó de los cánones fantásticos de la saga, Sakaguchi responde que la auténtica fantasía del proyecto fue reunir en una síntesis única y armónica todas las voluntades de las personas que contribuyeron a su realización. Añade que la aportación de elementos más modernos como las armas de fuego o las motos permitió intensificar la inmersión de los jugadores en ese universo tan especial. Por último, refuta la idea de que haya una auténtica contradicción entre «la espada y la magia» y esta nueva visión.





La propuesta de situar la acción en la ciudad de Nueva York finalmente se abandonó, pero el equipo se quedó con el concepto de una megalópolis futurista. Llamada provisionalmente «ciudad-reactores», la ciudad en la que comienza el juego conservó un aspecto absolutamente moderno, con sus rascacielos barridos por los focos. Esa «ciudad-reactores» después se convirtió en la «ciudad-Mako». Ni rastro de dragones gigantes ni de males antiguos: la idea de erigir como principal enemigo a una gigantesca compañía tentacular y maléfica surgió, según cuenta Kitase, del hastío que sentía el equipo con respecto a los malos tradicionales de los videojuegos de rol. En lo que se refiere al aspecto general de la ciudad (un círculo dividido en varias secciones), se lo debemos a una sorprendente iluminación: ¡Naora encontró la inspiración en una pizza que se estaba comiendo!

LA CREACIÓN DE LOS PERSONAJES

Una de las razones por las que *FF VII* ha marcado tanto el imaginario de los jugadores que han probado el juego reside en sus personajes. Nomura cuenta que, en un principio, debía integrar el equipo de desarrollo de *Xenogears*, pero que durante las discusiones mantenidas por Kitase y Takahashi (realizador de *Xenogears*), Sakaguchi un día apareció y declaró que Nomura trabajaría en los *Final Fantasy*. *FF VII* sería el primer auténtico trabajo de Nomura como diseñador de personajes, sin contar su trabajo en los personajes de Setzer y Shadow de *FF VI*. Llegado a *Final Fantasy* para el desarrollo del quinto episodio con el fin de trabajar en el diseño de monstruos (tarea en la que también trabajará en *FF VI*), su único objetivo para *FF VII* era lograr algo aún mejor que los personajes extremadamente populares de *FF IV*.

Nomura decidió empezar a trabajar en un esbozo de su pareja de héroes incluso antes de que el guión estuviese terminado. Por lo tanto, comenzó a elaborar bosquejos de Cloud y Aeris, y posteriormente del personaje de Barret. En sus primeros esbozos, Cloud tenía el pelo castaño y liso, para marcar bien el contraste con el personaje de Sefirot, que tendría una larga cabellera pla-



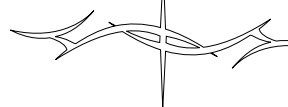
LA LEYENDA FINAL FANTASY VII

teada. Nomura le puso el pelo rubio y de punta más tarde, con el fin de afirmar su condición de héroe. Deseoso de crear un personaje de cuatro patas, Nomura diseñó a Red XIII (e incluso llegó a escoger su nombre) sin pensar que ese personaje podría plantear problemas tanto prácticos (¿cómo hacer para que subiera escaleras?) como de visualización (cuando el personaje se daba la vuelta, su cola o una parte de su cuerpo atravesaba los decorados). Por otra parte, Sakaguchi por primera vez delegó parte del trabajo, por lo que ofreció a los diseñadores la oportunidad de participar en la elaboración del carácter de los protagonistas, una parte de la que anteriormente se había ocupado en solitario.

Los personajes de Vincent y Yuffie estuvieron a punto de desaparecer por falta de tiempo pero, para evitar una decisión tan drástica, al final se decidió integrarlos como personajes ocultos. Fue Kitase en persona quien se encargó de realizar la secuencia durante la cual Vincent se une al equipo de Cloud en la mansión de Shinra situada en Nibelheim. Nojima, por su parte, se ocupó de escribir la historia entre el antiguo miembro de los Turcos y Lucrecia, y de crear un vínculo entre ambos personajes y la corporación. Las secuencias relativas a esa trama se integraron en el juego en las últimas etapas del desarrollo. En cuanto a Yuffie, Jun Akiyama, miembro del equipo de creación, le tenía tanto apego al personaje que multiplicó las secuencias que ponían en escena a la joven ninja de Wutai, llegando incluso a convertir su primer encuentro con Cloud en un combate con un desenlace indeterminado: en función de las respuestas aportadas por el jugador, Yuffie puede, por ejemplo, robarle y huir. Además de todos esos personajes, Nomura también realizó los bocetos de las diferentes invocaciones.

En lo que se refiere al jefe final del juego, Nomura explica que quería evitar a toda costa la aparición de un adversario salido de ninguna parte. Por eso, en el guión se planteó que Cloud y sus amigos pasaran todo su tiempo persiguiendo al mismo enemigo extremadamente poderoso, de principio a fin. Muy probablemente, esa circunstancia determinó la gran popularidad del personaje de Sefirot. Con el fin de convertir a ese enemigo en un personaje aún más misterioso y atrayente, Kitase reconoce que se inspiró en *Tiburón* de Steven Spielberg: durante las primeras





horas de juego, el jugador solamente escucha rumores acerca del personaje y de su fuerza sobrehumana; a continuación, la muerte del presidente de Shinra ofrece uno de esos fragmentos que modelan la identidad del antagonista; sin embargo, el jugador solamente podrá ver su verdadero aspecto mucho más tarde.

UN GUIÓN PARTICIPATIVO

Al igual que todo el proceso de desarrollo, el guión de *FF VII* se construyó por etapas, evolucionó muchas veces y fue el resultado de la suma del trabajo de un gran número de participantes. Como casi siempre, la chispa inicial surgió de Sakaguchi, que desde el principio estableció una trama: un grupo de rebeldes, perseguidos por un detective, desea destruir una megalópolis. A ese primer planteamiento después se le añadieron las contribuciones de los demás miembros del equipo. Nomura, por ejemplo, además de su trabajo de diseñador de personajes, presentó innumerables propuestas. Cada vez que diseñaba un personaje, definía su personalidad y le asociaba una especie de guión. Desde el principio, sugirió que Cloud fuera un antiguo miembro de SOLDADO que perseguía a Sefirot. La búsqueda de la Tierra Prometida y la persecución de Sefirot constituyeron los puntos de partida de la historia. Nomura también deseaba que el héroe buscara su propia identidad puesto que, en su opinión, el simple propósito de salvar el mundo no presentaba demasiado interés. A continuación, todo pasaba a las manos de Kitase y Nojima, que integraban las ideas externas y se ocupaban de darle coherencia al conjunto.

Nojima es el guionista «oficial» de este episodio, en colaboración con Yoshinori Kitase. En la época en que el proyecto empezaba a plantearse, todavía ocupaba el puesto de realizador de *Bahamut Lagoon*, un juego de rol estratégico desarrollado por Square. Sakaguchi le propuso trabajar en *FF VII*, aunque dejó que se tomara unas vacaciones antes de implicarse en el nuevo proyecto. Cuando integró el equipo del juego, Nojima de inmediato quedó sorprendido por los métodos de trabajo empleados, poco habituales en un proyecto de tal envergadura. Parece que



LA LEYENDA FINAL FANTASY VII

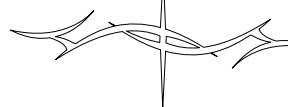
las discusiones sobre el juego no se limitaban a la sala de reuniones sino que también continuaban por los pasillos o en las salas de fumadores. Son esas conversaciones informales las que determinaron el contenido del título.

Hoy, Nojima ya no trabaja para Square Enix. En octubre de 2003, montó su propia empresa, Stellavista. Ofrece sus servicios como autónomo y ha seguido colaborando con Square Enix. Por ejemplo, sigue controlando el trabajo relacionado con la *Compilation of FF VII*, y trabaja con Nomura en la serie *Kingdom Hearts*.

Mientras se elaboraba la historia, los desarrolladores responsables de cada sección del juego construían con bastante libertad sus diferentes partes: cinemáticas, acontecimientos, minijuegos, etc. Kitase recuerda que los *Final Fantasy* siempre se han creado de esa forma. Dicho de otra manera, los desarrolladores integran y unifican las diversas escenas en el guión, que se compone de algunos momentos clave (como el pasado tormentoso de Cloud o los hechos de Nibelheim). Nojima explica que algunos lugares, como el Gold Saucer (una especie de parque de atracciones donde el jugador puede disfrutar de incontables minijuegos), resultaron difíciles de integrar en el conjunto.

La escena preferida de Kitase es la escena en la que Tifa se introduce en la memoria de Cloud. Esa secuencia proporciona la oportunidad de disipar las dudas acerca de la relación entre Cloud y Sefirot y permite aclarar muchos elementos de la historia. De hecho, ¡Kitase solamente se enteró de que los recuerdos de Cloud en realidad eran de Zack en las etapas finales del desarrollo! En el guión inicial, ¡Zack simplemente no existía! Nojima creó ese personaje que después llegará a ser muy popular entre los jugadores únicamente para resolver el misterio de la relación entre Cloud y Sefirot. No obstante, siempre le rondó la idea de «mezclar» dos personajes, Cloud y el primer amor de Aeris, aunque, según cuenta, el personaje que en un primer momento debía cumplir esa función era Sefirot, cuya historia debía superponerse con la de Cloud. Nomura recuerda que tuvo que dibujar al personaje de Zack prácticamente al final del desarrollo y que ni siquiera le dio tiempo de colorearlo, por lo que se vio obligado a dejar su boceto en blanco y negro.





LA MUERTE DE AERIS

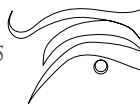
Una de las secuencias más conocidas de *FF VII* es, evidentemente, la muerte de Aeris. Pese a que en el pasado ya había ocurrido que muriera un personaje de *Final Fantasy* (recordemos, por ejemplo, a Galuf en *FF V* o a Tellah en *FF IV*), el objetivo de los desarrolladores en esta séptima entrega era distinto. Kitase ha explicado que lo que buscaba era que los jugadores quedaran realmente conmocionados y sintieran todo el peso de la pérdida de Aeris. Por eso, el fallecimiento de la joven no debía producirse al final de un combate en el que ella hubiese agotado todas sus fuerzas en la batalla, en un último acto de valentía. No, como suele ocurrir en la vida real, el hecho tenía que ser trágico, producirse de forma inesperada y, sobre todo, ser irrevocable. Al igual que Cloud, Kitase deseaba que ese drama le quitara al jugador las ganas de seguir jugando, que estuviera a punto de dejarlo todo antes de recuperarse. Además, decidió ocuparse personalmente de la escena.

Nomura explica que, en un principio, Aeris era el único personaje femenino del grupo. Un domingo por la tarde, llamó por teléfono a Kitase para proponerle matar a Aeris e incluir a Tifa en la historia. Era necesario crear un contraste importante entre ambos personajes, tanto en lo que se refiere a su apariencia como en términos de personalidad.

Nojima recuerda esa época con nostalgia. Añora los tiempos de *FF VII*, donde el guión podía evolucionar al ritmo de las conversaciones y de las ideas repentinas. Considera que esa forma tan familiar de trabajar era muy positiva. Hoy, debido a la grabación de los diálogos, el guión debe terminarse con mucha antelación y no puede sufrir modificación alguna.

UNA SUMA DE TALENTOS

El desarrollo de un título tan ambicioso como *FF VII* finalmente parece casi artesanal. Lejos de los procesos ultrajerarquizados, denota sobre todo una auténtica cohesión de grupo y



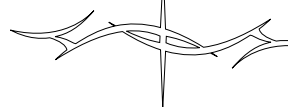
LA LEYENDA FINAL FANTASY VII

un trabajo en equipo perfectamente orquestado, pese a la cantidad de efectivos implicados: *FF VI* había necesitado un equipo de cuarenta personas, y *FF VII* requirió el triple. Nomura recuerda que el título integró puntos de vista e ideas de todos esos empleados, y que se trataba de la forma habitual de trabajar para crear un *Final Fantasy*. Un producto de esa calidad, añade Nomura, no puede ser obra de una sola persona. Finalmente, para Sakaguchi, se trata incluso de la forma de hacer las cosas en Squaresoft, donde cada empleado ante todo debe llevar su talento hasta lo más alto, y donde es la suma de esos talentos lo que le da vida al juego. «Por supuesto –declara– hay una historia y unas ideas básicas, pero esos elementos sólo forman la parte dedicada al esqueleto. Las entrañas son las diversas ideas de los empleados que se integran en el juego. Creo que este título amplía la libertad de todos los jugadores, por la forma en que van a entenderlo.»

Finalmente, el juego sale el 31 de enero de 1997 (y el 17 noviembre del mismo año en Europa). Se venderán cerca de diez millones de copias y popularizará en Occidente el género del videojuego de rol japonés (más conocido como JRPG).

Aunque fue una revelación para nosotros, jugadores occidentales prácticamente novatos en la cultura del JRPG, *Final Fantasy VII* se inscribe, por su *gameplay*, en la línea de los videojuegos de rol clásicos. Heredero directo de los seis episodios anteriores, *FF VII* retoma una construcción esencial clásica en tres fases: exploración de una ciudad; entrada a una fortaleza; combate contra un antagonista –y así sucesivamente, durante toda la aventura. Fuera de las poblaciones, la evolución en el juego se realiza a través de las peregrinaciones por el mapa del mundo, y es en ese mapa donde los enfrentamientos se producirán de forma aleatoria. Presente en la saga desde el cuarto episodio, el sistema ATB (*Active Time Battle*) marca el ritmo de todos los combates por turnos de *Final Fantasy VII*. Sin embargo, la gestión de las magias se rige por un nuevo sistema de materias, profundo e innovador, que trataremos más en detalle en un capítulo dedicado a los sistemas de juego.





LA VERSIÓN INTERNACIONAL DE FINAL FANTASY VII

Harán falta diez meses para que *Final Fantasy VII* cruce mares y océanos y por fin nos llegue en una versión PAL, dos meses después de su lanzamiento en Estados Unidos. Durante ese periodo, los equipos de Square le añadieron algunos complementos al juego para hacerse perdonar por los jugadores. Nada demasiado trascendente, aunque se añadieron dos Armas (Esmeralda y Rubí) y varias secuencias de cierta importancia. Una de ellas permite descubrir la huida de Zack y Cloud después de escapar del laboratorio de Hojo en Nibelheim, por lo que aporta una aclaración al guión que se agradece. El público nipón no pudo disfrutar de esos complementos, por lo que menos de un mes después del lanzamiento de la versión norteamericana, el 7 de octubre de 1997, se editará en Japón una nueva versión con el subtítulo *Internacional*, que incluirá un cuarto CD complementario, una especie de enciclopedia interactiva sobre el universo del juego. El éxito fue tal que Square volverá a sacar ese tipo de versión para cada episodio de la saga, e incluso ampliará esa práctica a otras series como *Kingdom Hearts* o *Dissidia*. En 1998, también vio la luz una versión para PC, editada por Eidos.

LAS IDEAS NO UTILIZADAS EN LA VERSIÓN FINAL

En la «fortaleza submarina» había que utilizar la materia Respiración acuática, ya que en caso contrario los personajes se ahogaban. Esa materia y esa fortaleza finalmente se retiraron del juego. Encontramos una materia similar en la versión *Internacional* (y, por lo tanto, también en la europea), denominada Subacuática, aunque únicamente permite ampliar el tiempo de combate contra el Arma Esmeralda.

En un principio, iba a existir una invocación que hiciera intervenir a un golem, como en *FF VI*. Sin embargo, la memoria utilizada durante los combates no permitió al equipo de desarrollo

