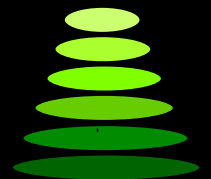
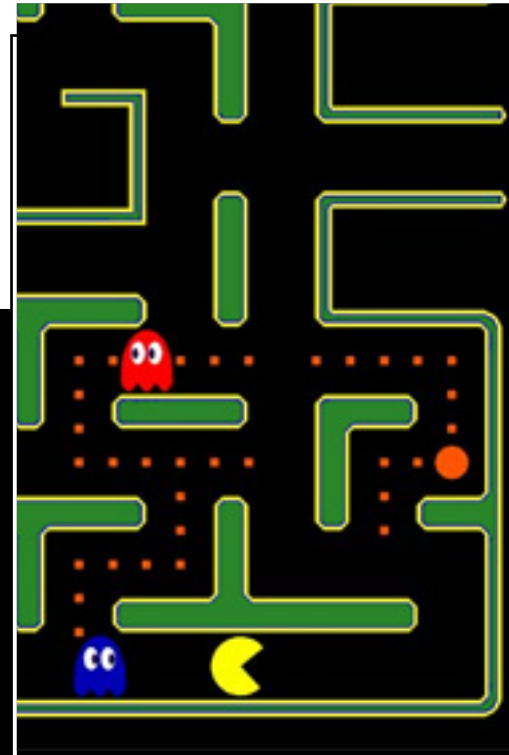


MANUAL DE TRADUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS

EL FASCINANTE MUNDO DEL ROM HACKING

PABLO MUÑOZ SÁNCHEZ



SAYANS TRANDUCTIONS

MANUAL DE TRADUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS

SAYANS TRANDUCTIONS

PABLO MUÑOZ SÁNCHEZ

**MANUAL DE TRADUCCIÓN
DE VIDEOJUEGOS**

**EL FASCINANTE MUNDO
DEL ROMHACKING**

Copyleft (CC) 2007 Pablo Muñoz Sánchez

Esta obra está bajo una licencia *Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada* de Creative Commons. Esto quiere decir que puedes copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra según las condiciones de dicha licencia. Para ver una copia de esta licencia, visita <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/es/>.

*Pero el tiempo fluye como un río
y la historia se repite...*

Agradecimientos

Quiero mostrar mi agradecimiento a todas aquellas personas que me han ayudado en mi largo y duro camino como romhacker. Sin ellas, ni el presente manual ni mis traducciones podrían haber visto la luz. Asimismo, deseo mostrar mi más sincero agradecimiento a Andrés Botero Castro (alias KaOSoFt) por haber revisado tan gustosa y exhaustivamente la primera versión de este manual para que estuviera libre de cualquier errata. Cualquier otro fallo de esta nueva versión no será más que responsabilidad mía. Por último, me gustaría dar el reconocimiento que se merece a todas las personas que han escrito todos los documentos que recomiendo a lo largo del manual y a todos aquellos programadores que han facilitado tanto la labor del romhacker por haber creado los programas utilizados en el romhacking.

Correo electrónico y página web

Puedes contactar conmigo a través de la siguiente dirección de correo electrónico: `pms sayans@hotmail.com`.

Para más información, visita <http://sayans.romhackhispano.org>.

Índice general

| | |
|---|-----------|
| Prólogo | 7 |
| I Fundamentos básicos del romhacking | 9 |
| 1. Introducción al romhacking | 11 |
| 1.1. Programas necesarios y otros requerimientos | 11 |
| 1.2. Conceptos básicos | 11 |
| 1.2.1. Código hexadecimal | 11 |
| 1.2.2. Tablas | 12 |
| 1.3. Buscar texto en un archivo binario | 13 |
| 1.4. Pasos para hacer una tabla | 14 |
| 1.5. Para saber más | 14 |
| 2. Edición de texto | 17 |
| 2.1. Programas necesarios y otros requerimientos | 17 |
| 2.2. Primeros pasos con Translhexction | 18 |
| 2.3. Completar la tabla | 19 |
| 2.4. Edición de texto | 22 |
| 3. Edición de gráficos | 25 |
| 3.1. Programas necesarios y otros requerimientos | 25 |
| 3.2. Editar gráficos | 26 |
| 3.2.1. Gráficos visibles | 26 |
| 3.2.2. Gráficos que usan un ancho diferente al estándar | 27 |
| 3.3. Cambiar el ancho de una fuente de anchura variable | 29 |
| 3.4. Para saber más | 31 |
| 4. Búsqueda de texto comprimido | 33 |
| 4.1. Programas necesarios y otros requerimientos | 33 |
| 4.2. Compresión DTE y MTE | 33 |
| 4.2.1. Averiguar la compresión DTE y MTE | 33 |
| 4.3. Cambiar la compresión DTE y MTE original | 38 |
| 4.4. Buscar texto en modo 16 bits | 39 |

| | |
|--|-----------|
| 4.5. Para saber más | 40 |
| 5. Punteros | 43 |
| 5.1. Programas necesarios y otros requerimientos | 43 |
| 5.2. Introducción a los punteros | 43 |
| 5.3. Cómo encontrar la tabla de punteros | 44 |
| 5.4. Otras formas de hallar punteros | 45 |
| 5.5. Para saber más | 48 |
| 6. Scripts | 49 |
| 6.1. Programas necesarios | 49 |
| 6.2. Ventajas e inconvenientes | 49 |
| 6.3. Extraer texto | 50 |
| 6.4. Insertar texto | 51 |
| 6.5. Recalcular punteros | 51 |
| 6.6. Para saber más | 52 |
| 7. Cómo traducir videojuegos de PlayStation | 53 |
| 7.1. Programas necesarios y otros requerimientos | 53 |
| 7.2. Creación de una imagen ISO | 54 |
| 7.3. Inserción de archivos en la ISO | 54 |
| 7.4. Búsqueda de archivos con texto | 55 |
| 7.5. Búsqueda y edición de gráficos | 56 |
| 7.5.1. Gráficos en formato RAW | 57 |
| 7.5.2. Gráficos en formato TIM | 58 |
| 7.6. Para saber más | 59 |
| 8. Introducción al lenguaje ensamblador | 61 |
| 8.1. Programas necesarios y otros requerimientos | 61 |
| 8.2. Instrucciones básicas del procesador 65c816 | 62 |
| 8.3. Buscar y modificar texto que no se encuentra de modo normal . . | 62 |
| 8.4. Bucles | 68 |
| 8.4.1. Instrucciones para modificar el valor de una variable | 68 |
| 8.4.2. Instrucciones para realizar comprobaciones | 68 |
| 8.5. Modificaciones ASM mediante rastreo de código | 69 |
| 8.6. Para saber más | 72 |
| 9. Creación y aplicación de parches | 75 |
| 9.1. Programas necesarios y otros requerimientos | 75 |
| 9.1.1. Formato IPS | 75 |
| 9.1.2. Formato PPF | 75 |
| 9.2. El checksum | 75 |
| 9.2.1. Corregir el checksum de juegos de SNES | 76 |
| 9.2.2. Corregir el checksum de juegos de Megadrive | 76 |
| 9.3. Parches IPS | 76 |

| | |
|---|---------------|
| 9.3.1. Crear parches | 76 |
| 9.3.2. Aplicar parches | 76 |
| 9.4. Parches PPF | 78 |
| 9.4.1. Crear parches | 78 |
| 9.4.2. Aplicar parches | 78 |
| II Aspectos traductológicos | 79 |
| 10. Reflexiones en torno a la traducción | 81 |
| 10.1. Requisitos para traducir | 81 |
| 10.2. El papel del contexto | 82 |
| 10.3. La invisibilidad de la traducción | 82 |
| 10.4. La necesidad de adaptación | 84 |
| 10.4.1. Consejos ortotipográficos | 84 |
| 10.5. Los juegos de palabras | 85 |
| 10.6. Diccionarios y otras fuentes de información | 86 |
| 10.6.1. Diccionarios recomendados | 87 |
| 10.7. Fallos más comunes al traducir | 87 |
| 11. Bibliografía sobre traducción | 89 |
| 11.1. Traducción y lingüística general | 90 |
| 11.2. Lengua española | 92 |
| 11.3. Traducción técnica | 93 |
| 11.4. Traducción audiovisual | 94 |
| 11.5. Informática aplicada a la traducción | 96 |
| III Edición bilingüe de los scripts del Phantasy Star IV | 97 |
| 12. Phantasy Star IV: Script 1 | 99 |
| 13. Phantasy Star IV: Script 3 | 105 |
| 14. Phantasy Star IV: Script 5 | 111 |
| 15. Phantasy Star IV: Script 6 | 117 |
| 16. Phantasy Star IV: Script 11 | 123 |
| 17. Phantasy Star IV: Script 13 | 129 |
| 18. Phantasy Star IV: Script 28 | 135 |
| 19. Phantasy Star IV: Script 33 | 145 |

Prólogo

Mucho ha pasado ya desde que, allá por el año 1997, un grupo de aficionados hiciera público un «parche» cuyo propósito era modificar una cantidad considerable de bytes de un archivo de tal forma que, en vez de mostrar por pantalla unos caracteres ilegibles por muchos desconocedores del japonés, mostrase un texto en un perfecto inglés. Tales aficionados, bajo el nombre de RPGe, habían traducido el videojuego Final Fantasy V del japonés al inglés tras modificar exhaustivamente el archivo binario perteneciente a dicho videojuego. Por aquella época, la emulación de videoconsolas como la NES, Megadrive/Genesis y la SNES empezaba a hacer sus pinitos y el sueño de disfrutar de videojuegos que nunca saldrían de Japón (y de Estados Unidos en el caso de España) dejaba poco a poco de concebirse como tal. Así, si bien jugar al Final Fantasy V dejaba de ser una fantasía gracias a la aparición de los emuladores (muy distantes de ser perfectos, eso sí), la barrera lingüística suponía un nuevo impedimento a la hora de pasar un buen rato. RPGe había dado, pues, un paso más al permitir al jugador comprender esos indescifrables diálogos del japonés. El romhacking había nacido.

Este manual no pretende preñar al lector con una cantidad ingente de información innecesaria para traducir un videojuego. Por tanto, se va a un ritmo rápido evitando un exceso de palabrería, pero no por ello se pasan por alto detalles que podrían parecer irrelevantes, ya que pueden resultar claves en un proyecto. Tampoco tiene como objetivo hacer un repaso a toda la historia del romhacking, ni discutir su legalidad, ni teorizar aspectos que no tienen una realidad práctica confundiendo, pues, al lector. Por último, ya que por experiencia propia sé que puede suceder, el lector no debe caer en el error de pensar que es inútil experimentar algo que tiene posibilidades de fallar y que requiere de tiempo, así como de ignorar lo que ya sabe. Es por ello que le digo ahora que, aunque la frustración y el desánimo nos invadan, y aunque se dé con un resultado poco satisfactorio, siempre se habrá aprendido algo que, aunque pasen los años, estará siempre en la memoria. Simplemente se necesitan los estímulos apropiados para evocar todo lo aprendido.

He pretendido plasmar, espero que con éxito y sin dejarme nada en el tintero, todo lo que he aprendido durante todos estos años dedicados al romhacking. Muchos programas que facilitan la labor han aparecido desde la primera versión de este manual, así como un sinnúmero de «trucos» que no son sino fruto de la experiencia.

No hay que olvidar que es ésta la que nos dará la clave de la victoria ante un reto que reúne dificultades dadas en otros videojuegos.

La primera parte de este manual trata los fundamentos básicos del romhacking, tales como la búsqueda de texto, realización de tablas o modificación de gráficos. A medida que se avanza por los capítulos el nivel de complejidad aumenta, por lo que recomiendo una lectura progresiva del contenido del manual. Incluso aunque se quiera aprender a traducir videojuegos de PlayStation directamente, conviene dominar previamente ciertos aspectos básicos del romhacking.

Mi interés en escribir este manual no sólo se ha centrado en su vertiente más técnica. Por ello, la segunda parte del manual es una reflexión en cuanto a los aspectos traductológicos que normalmente pasan inadvertidos por los romhackers. Asimismo, se facilita una bibliografía comentada sobre traducción por si el lector quiere ampliar conocimientos.

La tercera y última parte es una edición bilingüe de parte del guión original y mi traducción del videojuego Phantasy Star IV para que el lector pueda ver las estrategias traductorales empleadas en una traducción de calidad. Por supuesto, no se trata de una traducción perfecta, y seguramente ahora cambiaría ciertas cosas. No obstante, espero que sirva de base en cuanto a las buenas prácticas de un traductor.

Espero que mi aporte sirva de algo a la comunidad de romhackers y que, sobre todo, anime a gente a traducir sus videojuegos preferidos ahora que estamos escasos de jóvenes talentos. Sin más que decir, demos comienzo por fin al manual de este bello arte.

Pablo Muñoz Sánchez
Almería (España)

I

Fundamentos básicos del romhacking

1

Introducción al romhacking

En este capítulo se explicarán los pasos básicos necesarios para poder editar el texto de un videojuego. En otras palabras, se verá el proceso utilizado para buscar texto en el archivo binario de un videojuego (que generalmente se tratará de una ROM).

1.1. Programas necesarios y otros requerimientos

- **TaBuLar:** Programa que simplifica el trabajo de hacer una tabla manualmente. Más adelante veremos qué es una tabla.
- **Editor de texto:** Servirá para modificar la tabla de una forma rápida. Uno de los editores de texto gratuitos más potentes que conozco es el PSPad, aunque también se puede usar, por ejemplo, el Bloc de notas de Windows.
- **SearchR X:** Es capaz de buscar texto en archivos muy grandes sin necesidad de cargarlos en memoria RAM, algo que puede ralentizar mucho el proceso de cargar el archivo. Además, permite hacer una búsqueda de 16 bits.
- **El archivo que se desea traducir:** Tomaré como ejemplo la ROM del Secret of Mana, ya que no plantea muchos problemas para buscar texto.

1.2. Conceptos básicos

Sin bien no quiero explayarme más de lo necesario, me gustaría aclarar lo mejor posible los términos «código hexadecimal» y «tabla» antes de seguir, ya que en cualquier traducción que hagamos haremos un uso frecuente de ellos.

1.2.1. Código hexadecimal

Hexadecimal hace referencia a un sistema de numeración que, tal y como indica su nombre, toma enteros en base 16. Así pues, el número 10 en sistema decimal

equivale a 0A en sistema hexadecimal. Cada número en hexadecimal se representa por dos dígitos, que pueden ir desde 00 hasta FF (255 en decimal). A continuación, se muestra una serie de números decimales con su correspondiente valor en hexadecimal:

- **Sistema decimal:** 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18...
- **Sistema hexadecimal:** 00, 01, 02, 03, 04, 05, 06, 07, 08, 09, 0A, 0B, 0C, 0D, 0E, 0F, 10, 11, 12...

A pesar de que quizás lo correcto sea usar el término «valor hexadecimal», se tiende a emplear más «código hexadecimal» para hablar sobre números hexadecimales, aunque «código hex» también se da con frecuencia.

Hay dos sistemas más aparte del decimal y hexadecimal: el sistema binario y el octal. Debido a que es posible que debamos trabajar con el sistema binario, procederé con su explicación. En este sistema, cada número se compone de 8 bits, es decir, ocho dígitos, que pueden ser 0 o 1. Por ejemplo, 00000011 en binario corresponde con el número 3 en decimal. En caso de que haya que hacer conversiones de un sistema a otro, hay muchas calculadoras que pueden ser de gran ayuda, como la que trae Windows (recuerda activar el modo científico).

1.2.2. Tablas

Una tabla es un archivo de texto con extensión .tbl en el que se especifican las equivalencias de los caracteres que usa un juego (a, b, c...) en su código hexadecimal. También se utiliza tal término para referirse al conjunto de equivalencias existentes en una tabla sin hacer referencia al archivo con extensión .tbl. Las tablas son usadas por programas para traducir como Thingy o Translhexion para que puedan mostrar caracteres del alfabeto latino (en caso de traducir desde el inglés) que previamente especificaremos. De esta manera, se podrá ver y editar el texto del juego en cuestión con más comodidad. El formato de cada equivalencia es el siguiente:

(Valor hexadecimal)=(carácter)

Por ejemplo, algunas equivalencias de la tabla del Secret of Mana son:

82=a
9A=z
9C=B
[...]

1.3. Buscar texto en un archivo binario

Para ello, lo primero que hay que hacer es ejecutar el SearchR X y cargar la ROM del Secret of Mana. Una vez hecho esto, nos situamos en la cajita de buscar texto y ponemos una palabra que aparezca en el juego, como puede ser *Sword*. Hay que tener en cuenta que esta palabra tiene mayúsculas y minúsculas. A continuación, hacemos clic en el botón Buscar y, cuando haya terminado la búsqueda, veremos que hay varias entradas en las que aparecen A=9B y a=81, tal y como se puede observar en la figura 1.1.

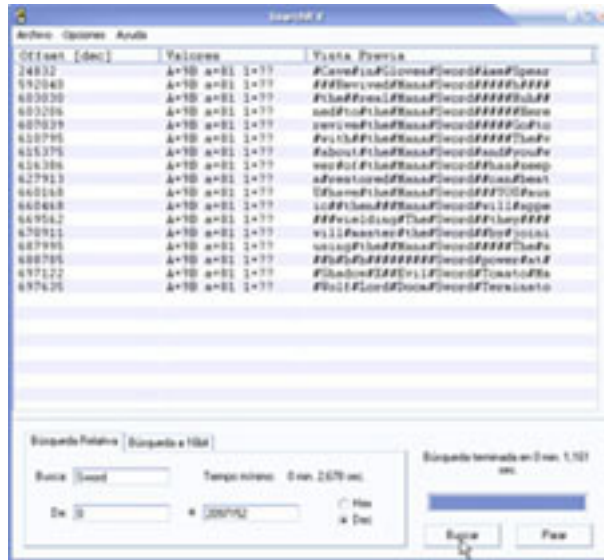


Figura 1.1: Resultados de la búsqueda de un texto en SearchR X.

Lo que hay en *Offsets* (dirección que indica la posición del texto dentro de un archivo binario) es irrelevante en este momento. Por otro lado, debajo del apartado de Vista Previa podemos ver el texto del archivo usando la equivalencia de los valores encontrados como si de una tabla se tratara. En este caso, tales equivalencias son las que se usan en el Secret of Mana, ya que se puede leer texto en inglés alrededor de *Sword*. Si queremos asegurarnos de ello, podemos hacer doble clic en la pantalla del programa donde muestra todo y darle a ASCII para que muestre el texto con los valores de la posible tabla, tal y como muestra la figura 1.2.

Ahora que conocemos la tabla del juego, basta con recordar los valores hexadecimales de 'A' y 'a' para hacer la tabla. No obstante, es posible que no se encuentre texto si se ha utilizado un archivo diferente a la ROM del Secret of Mana. En tal caso, lo más probable es el que texto se halle comprimido (ver capítulo 4).

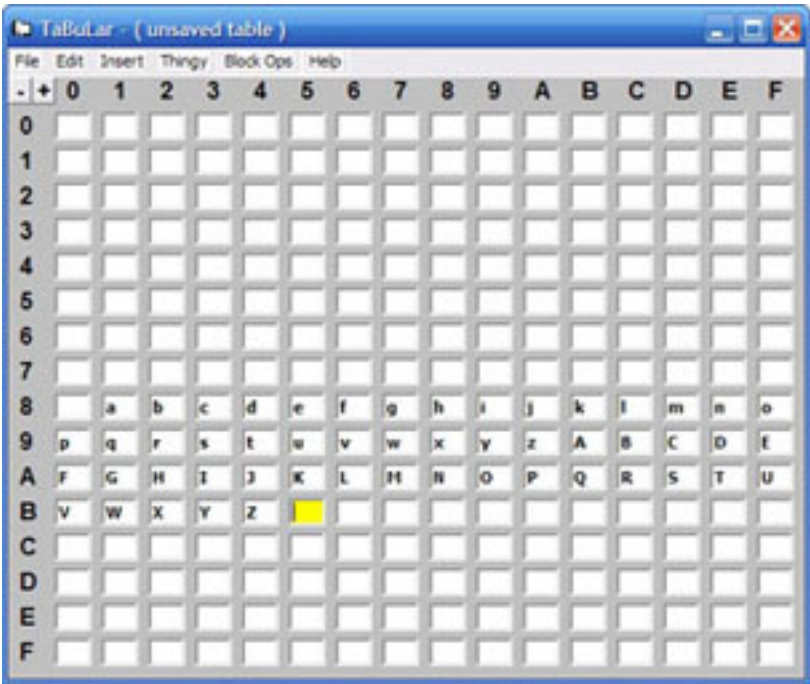


Figura 1.3: Tabla preliminar del Secret of Mana en TaBuLar.

2

Edición de texto

En este capítulo veremos cómo editar el texto de un videojuego a partir de la base que espero que se haya consolidado tras leer el capítulo anterior. Editar texto será una tarea fundamental durante el proceso de traducción aunque, tal y como veremos, hay más de un modo de traducir el texto de un videojuego.

2.1. Programas necesarios y otros requerimientos

- **Translhextion:** Aparte de ser un potente editor hexadecimal, considero que es el mejor programa para la extracción e inserción de scripts (ver capítulo 6) a pesar de algunas carencias.
- **ThingyV:** Se trata de la versión modificada del clásico Thingy y cuyo autor es el romhacker Vegetal Gibber. Añade algunas características interesantes como, por ejemplo, soporte para archivos grandes como videojuegos de PlayStation. Personalmente, es la mejor opción en caso de tener que usar dos tablas.
- **El archivo que se desea traducir:** Tomaré de nuevo como ejemplo la ROM del Secret of Mana.

Asegúrate de que el archivo que traduces no tiene el atributo de sólo lectura, ya que, de lo contrario, se producirá un error al guardar los cambios. Para comprobarlo, haz clic con el botón derecho sobre el archivo dale a Propiedades. Asegúrate de que la casilla de sólo lectura no esté marcada, tal y como muestra la figura 2.1.



Figura 2.1: Atributo de un archivo en Windows.

2.2. Primeros pasos con Translhextion

En el capítulo anterior hicimos una tabla que incluía todo el alfabeto latino, pero que carecía de signos de puntuación. Gracias al Translhextion, podremos visualizar el contenido de un archivo con las equivalencias de una tabla ya creada para poder completarla. Dado que vamos a usar este programa muy a menudo a lo largo de una traducción, explicaré los comandos de los menús de la interfaz a continuación.

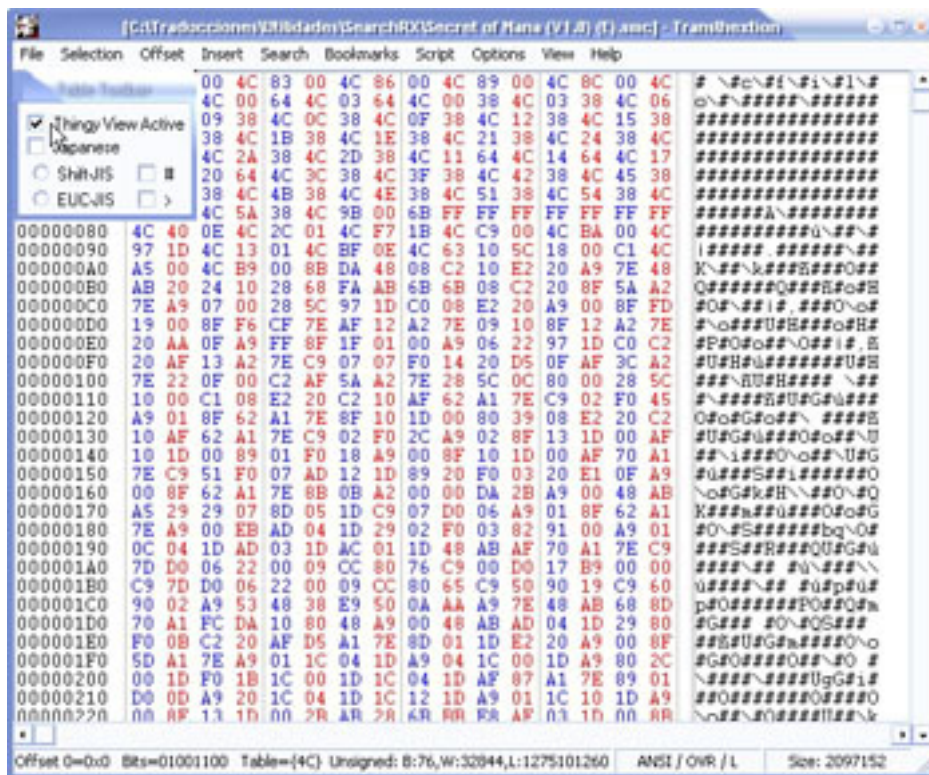


Figura 2.2: Interfaz de Translhextion.

- **File:** Abrir, guardar y cerrar archivos.
- **Selection:** Copiar, cortar y pegar texto.
- **Offset:** La utilísima función *Jump to* (saltar a) sirve para ir a la posición o dirección (*offset*) que queramos. Si ponemos una dirección en hexadecimal, será necesario escribir una 'x' antes de la dirección. Por ejemplo, x10EE.
- **Insert:** El comando *Insert bytes at end* nos será útil si tenemos que expandir una ROM.
- **Search:** El comando *Find using table* sirve para buscar texto una vez hayamos cargado una tabla. También se puede buscar texto en código ASCII

(texto que no necesita tabla para visualizar los caracteres), así como códigos hexadecimales.

- **Bookmark:** Los *bookmarks* o marcadores son un acceso directo a una posición determinada de un archivo. Es muy útil poner marcadores en las diversas zonas de texto que puede tener un videojuego, como menús, créditos o texto principal. El Translhextion soporta hasta nueve marcadores.
- **Script:** Comandos para extraer e insertar scripts (ver capítulo 6).
- **Options:** Dentro de *Preferences* podremos personalizar algunas opciones del Translhextion. Recomiendo cambiar las llaves { } por < > como se muestra en la figura 2.3, pues los scripts extraídos con otros programas usan los delimitadores < >, por lo que se facilitará la compatibilidad. Además, si quieres que al seleccionar un archivo aparezca la opción Abrir con Translhextion en el menú contextual, activa la casilla *Integrate into Windows Explorer Context Menu*.



Figura 2.3: Preferencias del Translhextion.

2.3. Completar la tabla

Para ello, debemos saber el texto exacto de algún diálogo, por lo que jugaremos un rato al Secret of Mana para ver y trabajar con uno de los primeros textos.

Nuestra tarea es buscar ahora en la ROM la frase *Be quiet*. Para ello, ejecutamos el Translhextion y cargamos tanto la ROM como la tabla que previamente



Figura 2.4: Uno de los primeros diálogos del Secret of Mana.

hemos creado. Vamos al menú *Search* y ejecutamos el comando *Find using Table*. Buscamos *Be quiet* y, si no nos hemos equivocado, veremos el texto. Todos los comodines (#) que se ven alrededor del texto son los códigos hexadecimales que no tienen equivalencia en la tabla. Recuerda que nuestro objetivo es averiguar sólo las equivalencias que nos faltan.

A continuación, nos situamos en el comodín que hay justo después de ELLIOTT y miramos su código hexadecimal a la izquierda. Basándonos en el texto que hemos visto antes, deducimos que C5 equivale a los dos puntos (:), y que C8 equivale al signo de cierre de admiración (!). Hay otros comodines interesantes en el texto, como el que hay al lado del primer signo de admiración. Este código, cuyo valor es 7F, indica un salto de línea. También tiene importancia el código que hay tras el último signo de admiración, ya que, aparentemente, representa el código de fin de mensaje. No obstante, hay que decir que el Secret of Mana tiene varios códigos entre sus diálogos y que, tras un análisis más profundo, nos daremos cuenta de que el verdadero código de fin de mensaje es 00. De hecho, muchos juegos también usan este valor como código de fin de mensaje. Por otro lado, parece evidente que el código hexadecimal 80 representa un espacio.

El siguiente paso es abrir la tabla con un editor de texto y añadir esos valores, aunque el código de fin de línea se escribe con un asterisco (*) y el de fin de mensaje con una barra (/). De esta forma, la tabla debería quedar como muestra la figura 2.6.

Por último, hay que buscar otros diálogos para añadir comas y otros caracteres, aunque otro método eficaz para averiguarlos es poner varios códigos hexadecimales en un diálogo y ver lo que ocurre en el juego. Recuerda que para editar los códigos



Figura 2.5: Texto de uno de los primeros diálogos del Secret of Mana en Translhexion.

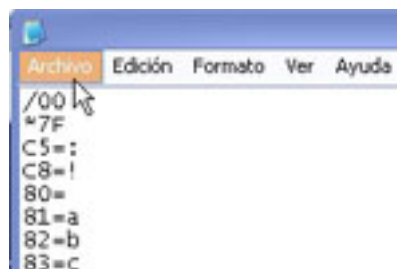


Figura 2.6: Formato de una tabla.

hexadecimales que aparecen en el Translhextion a la izquierda hay que usar la tecla del tabulador. Debes recordar también que, si haces cambios en la tabla, debes cargarla de nuevo en el Translhextion para verlos.



Figura 2.7: Edición de código en Translhextion para averiguar el resto de equivalencias de la tabla del Secret of Mana.

2.4. Edición de texto

Editar texto con Translhextion no tiene mayor problema, aunque es sorprendente saber que mucha gente no ha sabido traducir con este programa. Lo único que hay que hacer es situarse en el carácter desde el que se desea traducir y pulsar intro. De este modo, aparecerá la ventana de edición del Translhextion.

Sin embargo, sugiero editar texto con Translhextion de la misma manera que con Thingy. Primero vamos al diálogo que se quiere traducir, nos situamos en el último carácter que se quiera editar y, finalmente, nos desplazamos hasta el primer carácter del diálogo o frase que se desee traducir mientras mantenemos pulsada la tecla Shift para seleccionar el texto. El último paso es darle a la tecla intro. Es muy importante recordar el número de bytes seleccionados. Cuando terminemos de traducir, debemos asegurarnos de que el número de bytes del texto traducido no sobrepase los bytes que habíamos seleccionado (pues de lo contrario



Figura 2.8: Comprobación de las equivalencias de la tabla del Secret of Mana.

habrá problemas) antes de pulsar intro. Si sobran caracteres, hay que rellenar los bytes restantes con espacios. Además, es preciso tener en cuenta el número máximo de caracteres que puede tener una línea y cuántas líneas caben en una caja de texto de un determinado juego, ya que si se exceden pueden haber serias consecuencias. En cualquier caso, recomiendo encarecidamente hacer con frecuencia copias de seguridad de los archivos que se editan.

3

Edición de gráficos

Es más que probable —especialmente si además ya has intentado traducir un videojuego— que te hayas preguntado durante la lectura de este manual que las tildes o la ñe no aparecen en la fuente de los videojuegos. Los videojuegos en inglés o japonés no tienen una fuente con estos caracteres sencillamente porque no se utilizan en tales idiomas. Por tanto, si queremos escribir una letra tan representativa de nuestro idioma como la ñ, debemos insertarla en la fuente previamente. Para ello, es preciso utilizar un editor gráfico.

Los editores gráficos permiten reemplazar gráficos de la fuente de un videojuego por otros que no utilizemos, como puede ser el apóstrofe ('). Una fuente es, al fin y al cabo, un conjunto de gráficos, de modo que un videojuego se limita a mostrar los gráficos almacenados en una parte determinada de sus datos. En este manual me referiré a cada cuadradito que aparece en un editor gráfico como *tile*, ya que es un anglicismo muy consolidado entre la comunidad del romhacking.

Por otro lado, cambiar los gráficos de una fuente no es igual que modificar una imagen con un programa de retoque fotográfico, pues todos los gráficos de un archivo aparecen desordenados. Normalmente no es muy difícil encontrar la fuente de un videojuego, aunque a veces no es tan sencillo, pues puede, por ejemplo, estar comprimida o usar un formato de tiles desconocido.

3.1. Programas necesarios y otros requerimientos

- **Tile Layer Pro:** Soporta casi todos los formatos de ROMs y tiene un portapapeles muy útil en el que se pueden arrastrar los tiles desordenados para que la edición de gráficos se haga de manera más fácil y cómoda.
- **Tile Molester:** Soporta más formatos que el Tile Layer Pro y permite ordenar gráficos como veremos más tarde, aunque para mí es mucho más fácil editar gráficos con el Tile Layer Pro. Está programado en Java, por lo que quizás sea necesario instalar las librerías de ejecución de Java si tienes problemas para ejecutarlo.

- **El archivo cuyos gráficos se desean modificar:** Tomaré en este caso como ejemplo la ROM del Zelda de SNES y la ROM francesa del Final Fantasy Mystic Quest.

3.2. Editar gráficos

3.2.1. Gráficos visibles

En primer lugar, tenemos que ejecutar el Tile Layer Pro y abrir la ROM del Zelda de SNES. A continuación, debemos usar el comando *Format* del menú *View* y seleccionar el modo gráfico adecuado. Aunque lo lógico sería utilizar el modo SNES por editar una ROM de esta videoconsola, es irónico que sea en contadas excepciones cuando debemos elegir un formato que se corresponda con la plataforma para la que está programado un videojuego. Lo normal es que un juego de SNES use el formato de la Game Boy para la fuente de un videojuego, o incluso el modo 1bpp (el modo más simple de almacenar gráficos). Por tanto, es recomendable optar por estos dos modos antes que ningún otro para visualizar la fuente correctamente.

Dicho esto, lo que hay que hacer ahora es desplazar el cursor hacia abajo en el editor hasta ver la fuente o algo parecido. Mientras lo hacéis podréis ver de vez en cuando entre tanto desorden algunos gráficos del juego en cuestión. La figura 3.1 muestra una imagen de lo que se encuentra cerca de la mitad de la ROM del Zelda de SNES.



Figura 3.1: Fuente del Zelda de SNES visualizada en Tile Layer Pro.

Si quieres cambiar la ñe por, por ejemplo, el apóstrofe que está situado después de la flechita que señala a la derecha y antes del primer trozo de corazón, basta con seleccionar el tile en cuestión y, en la ventana llamada *Tile Editor*, cambiar el tile a nuestro antojo. Al querer dibujar una ñe, la mejor opción es coger el tile

de la ene —que es igual que la eñe salvo por el rabillo de arriba— arrastrando dicho tile a la posición del apóstrofe y así editarlo ahorrándonos esfuerzo.

De este modo, en el videojuego aparecerá una eñe en vez de un apóstrofe. Si modificas un tile cuya equivalencia no tienes en la tabla, basta con sumar tiles como si de números se tratara desde el último tile que se tenga en la tabla. Para que quede más claro, veamos el siguiente ejemplo. El símbolo que cierra paréntesis es la última equivalencia que tenemos en una tabla y tiene el valor hexadecimal de 46. Si editamos ese extraño símbolo que aparece justo antes de la cara de Link, parecido al ampersand (&), por una eñe, contamos desde 46 uno a uno hasta llegar a ese tile y obtendremos como resultado 49. De este modo, el videojuego mostrará una eñe cuando lea en un diálogo el código hexadecimal 49.

3.2.2. Gráficos que usan un ancho diferente al estándar

Es muy posible que no hayas logrado encontrar la fuente de una manera clara, aunque puedes tener indicios de que estás delante ella. Se verá tan desordenada que será prácticamente imposible editarla con comodidad. Esto pasa, por ejemplo, si tratamos de editar la fuente del Secret of Mana con el Tile Layer Pro como se puede ver en la figura 3.2.

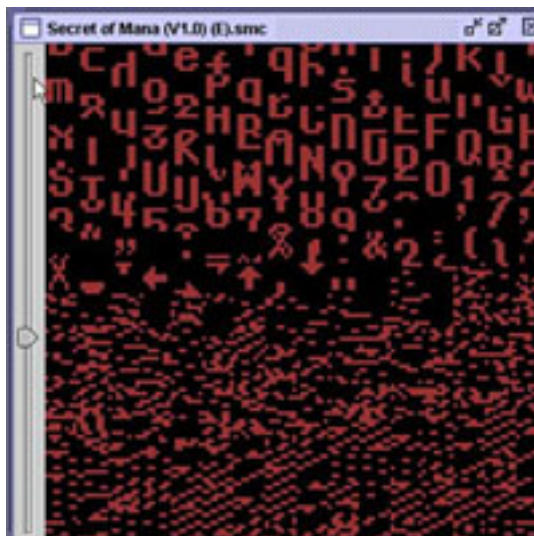


Figura 3.2: Fuente del Secret of Mana visualizada en Tile Molester.

Para poder editar fuentes que tengan tal inconveniente, debemos usar el Tile Molester. Suponiendo que ya tenemos instaladas las librerías de ejecución de Java, lo ejecutaremos. Para ello, abre una ventana MS-DOS (en Windows XP está en Menú Inicio – Accesorios – Símbolo de Sistema), dirígete a la carpeta (recuerda teclear *cd <nombre de carpeta>* para moverte por los ellas) donde tengas el Tile Molester y teclea *java -jar tm.jar* (figura 3.3).

Por supuesto, también se puede crear un archivo .bat con tales comandos para agilizar su ejecución al requerir sólo un doble clic sobre él. Simplemente bastará con escribirlos en un archivo de texto y guardarlo con extensión .bat.



Figura 3.3: Comandos de MS-DOS para ejecutar el Tile Molestar.

Es normal que el Tile Molester tarde en cargar, así que no te preocupes por ello. Una vez cargado, abrimos la ROM del Secret of Mana y vamos a la posición donde creíamos ver la fuente con el Tile Layer Pro. Aunque la fuente del Secret of Mana se puede apreciar ligeramente en el modo de Game Boy (códec 2bpp en el Tile Molester), se ve mejor a 1bpp. La gran variedad de códecs del Tile Molester se puede escoger en el menú *Codec* del menú *View*. Conviene activar el *Tile Grid* (rejilla de tiles) del menú *View*, aunque en este caso no nos será de gran utilidad. Ahora ya tan sólo nos queda usar las teclas derecha e izquierda del teclado manteniendo pulsada la tecla Shift para cambiar las columnas. También podemos cambiarlas desde *Image - Canvas Size* (figura 3.4).

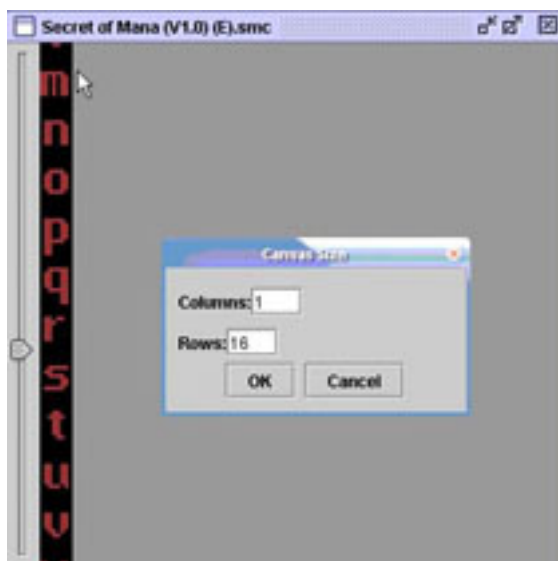


Figura 3.4: Cómo cambiar las columnas de los tiles en Tile Molester.

Veamos otro ejemplo. Esta vez cargaremos la ROM francesa del Final Fantasy Mystic Quest de SNES. Si usamos el Tile Molester y avanzamos por la ROM, nos daremos cuenta de la fuente, si bien en este caso se ve mejor con el códec 2bpp. Además, esta vez sí nos resultará útil usar el *Tile Grid*. La fuente se verá muy borrosa, por lo que la veremos mejor si seleccionamos el *Mode 2-Dimensional* del menú *View*. La fuente será mucho más legible pero, aun así, distará de poderse

editar con facilidad. Para poder verla como veíamos la fuente del Secret of Mana, lo que debemos hacer es cambiar las columnas del *Canvas Size* a 32 como muestra la figura 3.5.



Figura 3.5: Fuente del Mystic Quest visualizada en Tile Molester tras cambiar las columnas de los tiles.

3.3. Cambiar el ancho de una fuente de anchura variable

Para explicar este apartado, tomaremos de nuevo como ejemplo el Zelda de SNES. Este videojuego utiliza una VWF (*Variable Width Font*, es decir, fuente de anchura variable), lo que significa que en el juego no se presentará el signo de apertura de admiración como se aprecia en el editor, sino que se mostrarán sólo los píxeles que ocupa. Para ello, la ROM contiene una zona llamada «tabla VWF» en la que se almacenan los valores del ancho de cada carácter. De este modo, si se reemplaza la 'W' por el signo de apertura de admiración, se mostrará este último por pantalla junto con varios píxeles vacíos alrededor, ya que se utiliza el ancho de la 'W', creando un efecto para nada vistoso como muestra la figura 3.6.

Veamos cómo podemos solventar este problema. Abrimos el Tile Layer Pro, cargamos la ROM del Zelda y, finalmente, vamos a la zona de la fuente. Veamos cuántos píxeles ocupa cada letra. En el *Tile Editor* podemos ver claramente de cuántos píxeles está formado, por ejemplo, el tile de la letra a (figura 3.7).

Si contamos los píxeles de izquierda a derecha, veremos los píxeles que forman este tile son 6. Muchas veces el último píxel de un carácter es un espacio, aunque en el Zelda no es el caso. De lo contrario, en vez de 6 píxeles hablaríamos de 7.



Figura 3.6: Separación del signo de apertura de admiración con respecto al resto de caracteres en el Zelda de SNES.



Figura 3.7: Editor de tiles del Tile Layer Pro.

Prácticamente todos los demás caracteres ocupan los mismos píxeles, salvo la ‘I’ o la ‘j’ por citar algunas excepciones.

El siguiente paso que debemos seguir es ejecutar el Translhextion y cargar la ROM del Zelda para buscar los códigos que representan el número de píxeles que se muestran por tile. Como en este caso cada carácter se compone, en general, por 6 píxeles, convertiremos tal cifra a hexadecimal, es decir, 06. A continuación, ejecutamos el comando *Find* del menú *Search* (recuerda activar la búsqueda en hexadecimal) y buscamos 06 06 06 06, ya que en la supuesta tabla de valores de ancho de cada carácter la secuencia «abcd» se representaría con esos valores teniendo en cuenta el ancho de tales caracteres.

Es muy probable que se encuentre esta secuencia, aunque si no es el caso deberíamos probar a buscar 07 07 07 07 (como he dicho antes, algunos caracteres tienen un píxel de más que sirve como espacio). Recuerda que debe haber muchos códigos hexadecimales parecidos alrededor, ya que no siempre vamos a encontrar lo que realmente buscamos a la primera. Una vez hayamos encontrado lo que buscábamos, veremos que hay algunos 03 (3 son los píxeles de ‘I’) entre muchos 06. Si contamos cuántos caracteres hay entre la ‘I’ y la ‘A’ —ambos inclusive— veremos que hay nueve. Si ahora contamos nueve a partir del primer 06, nos daremos cuenta de que, efectivamente, se corresponden con el abecedario. A continuación hay que hacer lo mismo, pero esta vez contando los caracteres que hay entre el signo de apertura de admiración y la ‘A’. Si hemos reemplazado la ‘W’ (que tiene siete píxeles) por dicho signo de admiración, lo que debemos hacer es buscar el ancho de la ‘W’, que está a 22 caracteres de la ‘A’. El signo de admiración tiene 3 píxeles, así que cambiaremos el valor original de la ‘W’ (07) por 03. Todo esto se puede ver mucho más claro en la figura 3.8.

Una vez hayamos terminado, guardamos los cambios. Si lo hemos hecho todo bien, ahora aparecerá el tile como debería, tal y como muestra la figura 3.9.

3.4. Para saber más

- ***Console Graphics Document*, por Klarth:** Viene explicado el formato de cada consola. Bastante útil si se intenta analizar una fuente comprimida con partes descomprimidas como la del Phantasy Star II, que utiliza una compresión RLE.
- ***Editing fonts without the aid of a Graphics Editor!*, por Neil:** No sólo te servirá para editar gráficos sin la ayuda de un editor gráfico (algo muy útil para copiar la fuente de un juego a otro fácilmente siempre que usen el mismo modo gráfico y paleta de colores), sino que explica en qué se basa un tile.
- ***Title Screen Hacking Made Easy*, por InVerse:** Si estás interesado en cambiar los gráficos de la pantalla de presentación, este documento te puede ser útil.

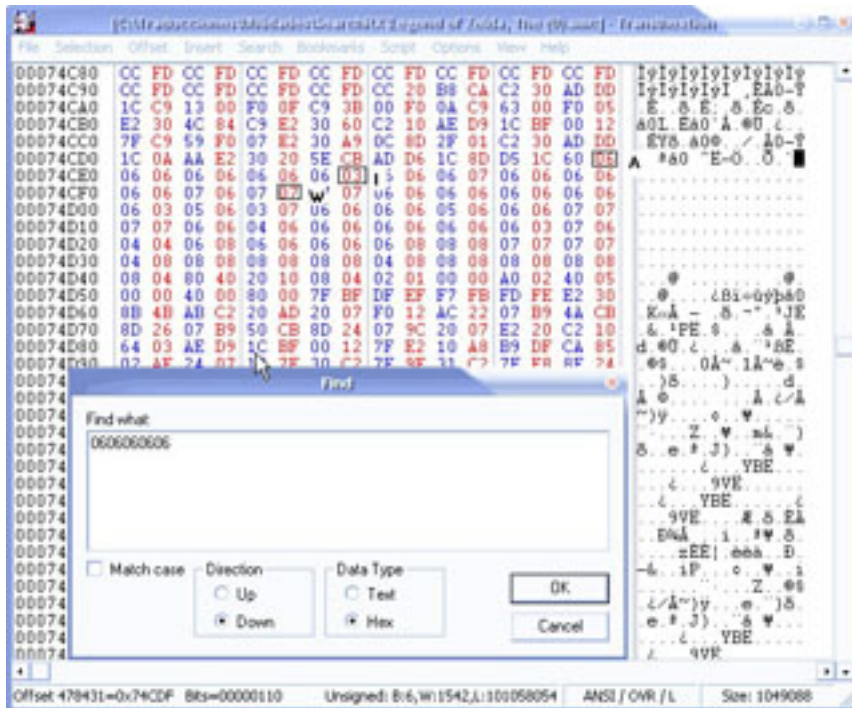


Figura 3.8: Códigos hexadecimales del ancho de los caracteres del Zelda de SNES.



Figura 3.9: Resultado del cambio del ancho de caracteres del Zelda de SNES.

4

Búsqueda de texto comprimido

Es posible que no se encuentre texto siguiendo el método normal de búsqueda que se estudió en el primer capítulo. Esto se debe a que el texto está comprimido, lo que ocurre frecuentemente, por ejemplo, en videojuegos programados por la compañía Squaresoft. Este capítulo explica qué se puede hacer cuando se da tal situación.

4.1. Programas necesarios y otros requerimientos

- **Martial:** Programa que se encarga de buscar la tabla DTE (*Dual Tile Encoding*) o MTE (*Multi Tile Encoding*) más optimizada para nuestros scripts.
- **El archivo que se desea traducir:** En este caso se tomará como ejemplo la versión estadounidense de la ROM del videojuego Final Fantasy III.

4.2. Compresión DTE y MTE

4.2.1. Averiguar la compresión DTE y MTE

Muchos videojuegos de SNES emplean las técnicas DTE (*Dual Tile Encoding*) y MTE (*Multi Tile Encoding*) para comprimir texto. Un código DTE comprime dos caracteres en un byte (de ahí su nombre), por lo que, en un suponer, la palabra «Hola» ocuparía dos bytes en vez de cuatro. «Ho» ocuparía un byte y «la» otro byte. Un código MTE es como uno DTE con la diferencia de que permite comprimir más de dos caracteres en un solo byte, aunque a veces el número de caracteres comprimidos es tan grande que se codifican en dos bytes. Un buen ejemplo de esto se encuentra en la ROM del Lufia de SNES.

A continuación se verá cómo descifrar un texto con códigos DTE, pues es más sencillo aprender a buscar texto comprimido con este tipo de compresión. Un texto comprimido con MTE se basa en el mismo principio, aunque realizar una tabla con códigos MTE es más laborioso. La versión estadounidense de la ROM del Final Fantasy III utiliza este tipo de compresión, así que el primer paso

20 siempre equivale a ‘A’. Aunque no se vea texto alrededor de VICKS, es extraño que siempre se encuentren las mismas equivalencias.

Ahora debemos hacer la tabla de las mayúsculas (recuerda que 20 equivale a ‘A’) haciendo uso del TaBuLar tal y como ya explicamos en el primer capítulo. Como también hemos podido comprobar antes, justo después de la ‘Z’ viene la ‘a’, así que tras el valor de la ‘Z’ hay que ejecutar el comando *Insert Lowercase Alphabet* del menú *Insert*. Tras esto, guardamos la tabla y nos vamos al Translhextion. Cargamos la ROM del Final Fantasy III y la tabla que acabamos de hacer y ejecutamos el comando *Find using Table* del menú *Search*. Si buscamos WEDGE en lugar de VICKS, nos encontraremos con lo que se puede ver en la figura 4.2.



Figura 4.2: Posición del nombre WEDGE del Final Fantasy III de SNES en Translhextion.

Parece que, efectivamente, después de la ‘Z’ venía la ‘a’, porque somos capaces de ver algo de texto legible entre tantos comodines. De no ser así, es cuestión de reemplazar algunos códigos por otros y ver los cambios probando el juego en el emulador para ver qué se muestra en la pantalla.

Ya hemos dado un gran paso, pues hemos encontrado el texto, aunque ahora viene un proceso no muy difícil de llevar a cabo pero sí tedioso de terminar: completar la tabla. Hay que tener en mente que un código hexadecimal equivale a dos caracteres y no a uno debido a la compresión DTE aunque, como nos falta poner signos de puntuación, no hay que olvidar que un comodín también puede equivaler a un solo carácter. Como sabemos que después de cada nombre de personaje hay dos puntos y un espacio, es fácil averiguar tales valores. Basta con situarse en la posición donde deberían estar y añadir esos valores a la tabla.

Pronto nos daremos cuenta de que el código de salto de línea es 01 y el de fin mensaje 00. De hecho, el de salto de línea se ha sacado por deducción tras ver el de fin de mensaje, ya que es bastante frecuente que en un videojuego el código de

fin de mensaje sea 00 y el de fin de línea 01. Una vez hayamos puesto todos estos valores en la tabla, será más fácil deducir las equivalencias de los códigos DTE, por lo que si volvemos a cargar la tabla con las nuevas equivalencias añadidas, nos encontraremos con lo que muestra la figura 4.3.

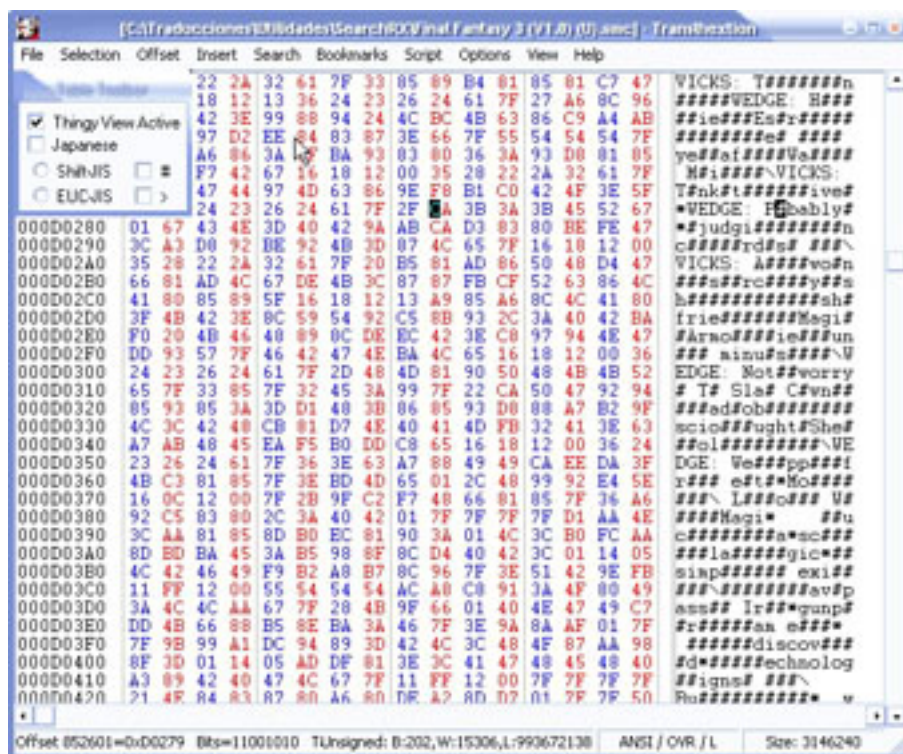


Figura 4.3: Tabla del Final Fantasy III de SNES con nuevas equivalencias en Translhextion.

Lo que debemos hacer es ir poco a poco despejando los comodines. El código DTE justo donde está situado el cursor en la figura 4.3 parece corresponder a «ro», por lo que debemos fijarnos en su valor hexadecimal y añadirlo a la tabla de la siguiente manera: CA=ro. Para poder empezar a traducir, sólo nos resta completar la tabla con las equivalencias de los códigos DTE. Al ser una tarea un poco ardua, recomiendo poner en práctica el truco de escribir una sucesión de códigos hexadecimales para averiguar su equivalencia como ya vimos en el segundo capítulo. No obstante, recomiendo poner un espacio (en este caso tiene el valor 7F) entre cada código, porque puede resultar difícil leer tantos caracteres juntos y por tanto averiguar qué caracteres corresponden a cada código DTE.

Sin embargo, las ROMs suelen tener en algún lado la lista de la compresión con todos los caracteres comprimidos, bien juntos o bien separados por algún código. Lo que tenemos que hacer es buscar las equivalencias de los códigos de forma seguida usando una tabla que no contenga ninguna equivalencia DTE o MTE. Por tanto, si tenemos la equivalencia de, por ejemplo, 80 («e») y 81 («t»), hay

que ir a la posición inicial de la ROM en el Translhextion, cargar una tabla sin ninguna equivalencia DTE, y finalmente ejecutar el comando *Find using Table*. Si buscamos «e t», hallaremos lo que se puede ver en la figura 4.4.

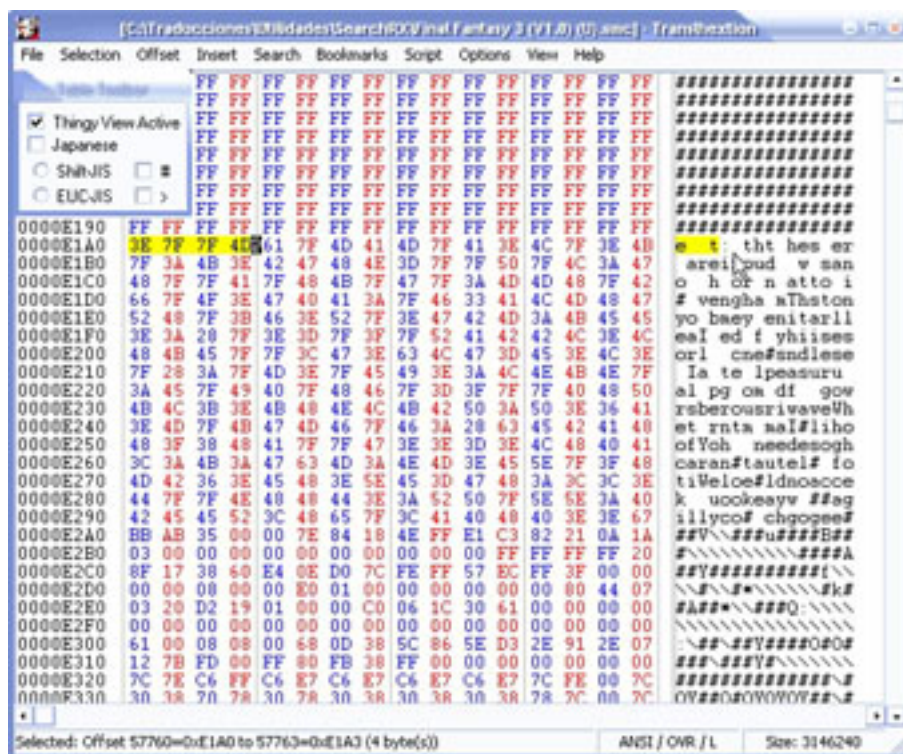


Figura 4.4: Conjunto de caracteres que forman los DTE del Final Fantasy III de SNES.

Por suerte, hemos encontrado lo que buscábamos. Ya simplemente debemos hacer la tabla de esta manera:

```
80= e
81= t
82=:
83=th
84=t
85=he
[...]
```

Es necesario recordar la dirección de la posición de la zona en la que comienza esta lista de compresión, llamada tabla de DTE o MTE (es muy recomendable usar la opción de *bookmarks* o accesos rápidos del Translhextion), pues la necesitaremos más tarde.

4.3. Cambiar la compresión DTE y MTE original

Ahora veremos cómo podemos aprovecharnos de la compresión para hacer un poco más amena la traducción. Eso sí, recuerda que esto te obligará a tener dos tablas (la original y la modificada con los cambios que hagamos) y a jugar a una ROM diferente a la que se traduce para poder leer el texto original, pues éste quedará ilegible tras cambiar internamente los DTE y MTE. Todo esto será innecesario si optamos por usar scripts como veremos en el capítulo 6.

Lo que hay que hacer es cambiar la tabla DTE o MTE original, por lo que, por ejemplo, cambiaremos «st» por «si», sílaba que vamos a utilizar mucho en nuestra traducción. Para ello, debemos ir a la posición donde estaban todos los DTE juntos como se ha visto antes. Lo que hay que hacer es reemplazar «st» por «si» y guardar los cambios. A partir de ese momento, en vez de aparecer «st» saldrá «si» por pantalla. Esto lo debemos repetir hasta que no queden valores de DTE. Mientras se hacen estos cambios, es más que recomendable hacer una tabla con las nuevas equivalencias y no dejarlo para el final.

Esto conlleva a que el texto de la ROM aparezca ilegible, de ahí la necesidad de ir jugando con una ROM sin modificar para saber lo que aparece por la pantalla en realidad. Para traducir podemos usar el ThingyV, ya que permite cargar dos tablas a la vez. Basta usar el tabulador para cambiar entre una y otra.

Si trabajamos con scripts nos será mucho más fácil optimizar una tabla DTE o MTE de acuerdo a los scripts traducidos. Aunque todo lo relacionado con scripts se trata en el capítulo 6, creo conveniente explicar esto ahora.

El programa Martial se encarga de analizar las repeticiones más frecuentes de dos o más caracteres juntos por todo el script. Veamos cómo optimizar un script mediante este programa. En la pestaña *Input* debemos especificar el script o scripts que queremos analizar, además de la longitud de los caracteres juntos que se van a buscar. Como queremos buscar códigos DTE, hay que asignar un valor de 2 en la caja de texto de *Sample Length(s)*. Una vez pasemos a la pestaña *Output* indicaremos un valor de 300 en *Only Show Top X Results*. Este alto valor se justifica porque muchos de los posibles códigos DTE no nos servirán por diversos motivos, como que haya un carácter propio del script (por ejemplo, <40>) en el posible código DTE. En esta pestaña, además, debemos especificar los archivos en los que se guardarán los resultados y la tabla DTE nueva, algo que nos ahorrará un esfuerzo considerable. En la tercera pestaña activaremos las casillas *Ignore Carriage Return-Line Feeds* e *Ignore Tabs*; una vez esté todo listo, podremos darle al botón *Analyze*. Tras unos momentos, aparecerán todos los resultados en pantalla (ver figura 4.5).

Ya sólo queda fijarse en estos resultados y modificar en la tabla generada aquellas equivalencias que no nos hagan falta tales como (.) de acuerdo a los resultados que se muestran en pantalla. Recuerda que el punto y coma que aparece tras cada equivalencia no entra dentro de ésta.

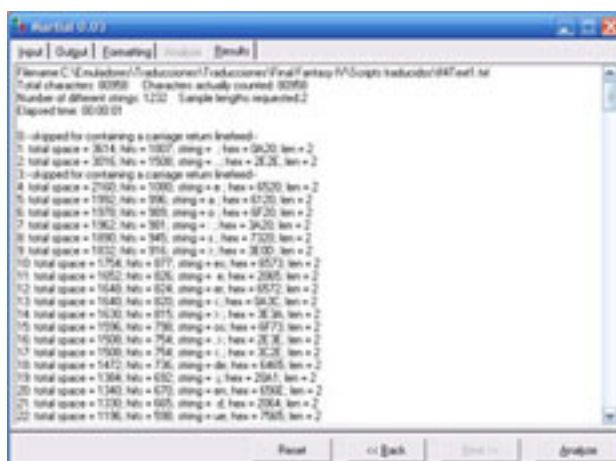


Figura 4.5: Resultados de la búsqueda de los mejores DTE en Martial.

4.4. Buscar texto en modo 16 bits

Que el texto se encuentre en modo 16 bits no significa realmente que esté comprimido, sino que un carácter ocupa dos bytes en vez de uno al contrario de la compresión DTE. Normalmente, en estos textos hay un código normal junto a otro que siempre se repite, que generalmente es 00.

No hay muchos juegos de consola con el texto codificado en 16 bits, aunque supuestamente el Super Metroid de SNES es uno de ellos. El Zelda de SNES usa este modo para la descripción de los objetos si mal no recuerdo. En cualquier caso, he recurrido a un juego de PC, el Grand Theft Auto 2. Los juegos de PC suelen tener el texto en este modo y no precisan de tabla, pues están codificados en ASCII.

Es muy fácil localizar el archivo que contiene los textos en este juego, ya que la carpeta TEXT y el archivo que se llama spanish.gxt dentro de ella lo dicen todo. Esta vez vamos a usar el Translhextion para buscar texto, porque el SearchR X es muy lento y no muestra bien los resultados cuando se busca en modo 16 bits.

Dicho esto, ejecutamos el Translhextion y abrimos el archivo mencionado. Le damos a *Search Relative* en el menú *Search* y ponemos, por ejemplo, *a*r*m*a*s*. El asterisco actúa como código comodín cuando se busca texto; ése será el código que se repite como se ha dicho al principio. No hace falta que hagamos la tabla con el TaBuLar esta vez, ya que podemos guardar la tabla directamente con el Translhextion (figura 4.6).

Como no hemos incluido ninguna mayúscula en la búsqueda, sólo guardará las equivalencias de las minúsculas. En caso de que quieras añadir las equivalencias de las mayúsculas, simplemente busca una palabra que tenga una. No hay que olvidar, sin embargo, que como el código que siempre se repite es 00, hay que añadir 00 a cada equivalencia, por lo que, por ejemplo, la 'a' no debe aparecer en la tabla como 61=a, sino como 6100=a.

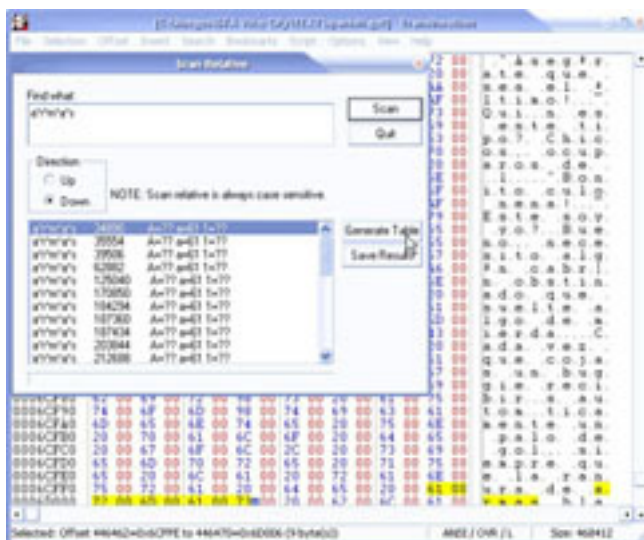


Figura 4.6: Visualización y búsqueda de texto en 16 bits con Translhextion.

4.5. Para saber más

Desgraciadamente los romhackers y afortunadamente para los programadores, no sólo hay textos comprimidos con DTE y MTE. Si no se encuentra el texto mediante una búsqueda relativa de texto, lo más seguro es que esté comprimido por medio de los algoritmos Huffman o LZ77 —o variantes de éste— u otros. Yo no he trabajado nunca con ningún tipo de compresión así, de modo que no puedo ofrecer muchos detalles. Por tanto, propongo leer unos documentos muy interesantes que pueden servir de guía, aunque recuerda que no se trata de algo sencillo y que se requiere tiempo para comprender la compresión utilizada en un videojuego. Además, es posible que necesites tener conocimientos de programación para crear una aplicación que descomprima y vuelva a comprimir los textos.

Los documentos que recomiendo son los siguientes:

- ***Compression Tutorial*, por Jay:** Explica detalladamente los diferentes tipos de compresión que se pueden encontrar. Su lectura es muy recomendable.
- ***Descompresión del Intro del Secret of Mana*, por Dark-N:** Excelente guía en la que se explica paso a paso cómo funciona la compresión LZSS de la introducción del Secret of Mana. No obstante, hay partes que son un poco oscuras hasta para el propio autor.
- ***Entender los Algoritmos de Compresión de Huffman y LZ*, por Dark-N:** Un estupendo documento en español que trata sobre estas compresiones. También se explican ejemplos para comprender mejor el documento.

- ***Huffman Decoder, por Bongo'***: Un programa escrito en lenguaje C para descomprimir texto que utilice esta compresión, aunque recuerda que cada videojuego es, internamente, un mundo. Incluye el código fuente en C y también una interesante rutina en ensamblador para el procesador de la SNES.

5

Punteros

Este capítulo explica todo lo relacionado con los punteros excepto su modificación, que se verá en el capítulo 6, ya que lo normal es modificarlos cuando se utilizan scripts.

5.1. Programas necesarios y otros requerimientos

- **WindHex32:** Editor hexadecimal alternativo al Translhextion. Durante este capítulo veremos por qué recomiendo utilizarlo si trabajamos con punteros.
- **Lion Pointer Calculator:** Aunque no lo ejemplifico en este capítulo, es muy útil para calcular punteros de diferentes videoconsolas.
- **Videojuegos que utilicen punteros:** Usaremos la versión estadounidense del Final Fantasy III de SNES a modo de ejemplo, aunque también se mencionan otros a lo largo del capítulo.

5.2. Introducción a los punteros

Un puntero es una dirección que indica desde dónde se debe empezar a leer el texto de un videojuego, que deja de leer texto cuando encuentra un código de fin de mensaje. Dicho código se suele encontrar al final de un diálogo, normalmente representado por el código hexadecimal 00 o FF.

Si has intentado desplazar un código de fin de mensaje de un lugar a otro, quizás hayas tenido la suerte de cambiar la cantidad máxima de caracteres que se pueden usar para un diálogo. Esto sucede en la ROM del Zelda de SNES, pero, desgraciadamente, se trata de la excepción que cumple la regla. La utilidad de los punteros reside en que, cambiándolos, se puede utilizar más texto del que cabe originalmente. El siguiente ejemplo ilustra el funcionamiento de los punteros:

Welcome.#We have some problems with that new king.#Hello, my name is Lorena.#

Si optamos por cambiar el código de fin de mensaje (el comodín que aparece tras cada punto) cambiando sólo la primera oración, obtendremos lo siguiente:

Bienvenido.#have some problems with that new king.#Hello, my name is Lorena.#

Si tuviéramos un juego con el primer texto y lo modificáramos de forma que quedara así, comprobaríamos que donde debería aparecer *Welcome* ahora se mostraría *Bienvenido*. Sin embargo, la segunda oración no mostrará *have some problems with that new king.*, sino simplemente *ido..* Esto se debe a que hay un puntero que apunta —de ahí el nombre de «puntero»— al noveno carácter como inicio del segundo diálogo. Por tanto, para cambiar el tamaño de un diálogo sin alterar el resto, será necesario cambiar los punteros en vez del código de fin de mensaje.

5.3. Cómo encontrar la tabla de punteros

Una tabla de punteros es la zona de un archivo en la que se encuentran todos los punteros. Normalmente se almacenan de forma ordenada, es decir, el primer puntero corresponde con el primer diálogo según aparece el texto internamente en el archivo, el segundo puntero con el segundo diálogo, y así sucesivamente. La tabla de punteros se puede averiguar siguiendo una serie de determinados pasos, aunque con la práctica espero que no sea necesario seguirlos uno a uno para hallarla. De nuevo, tomaré como ejemplo la versión estadounidense de la ROM del Final Fantasy III. Hay que decir que los punteros son generalmente de dos bytes, pero también hay de tres y hasta de cuatro. Por ejemplo, el Suikoden de PlayStation y el Phantasy Star IV de Megadrive utilizan punteros de cuatro bytes.

Lo primero que debemos hacer es cargar la ROM en el Translhextion y situarnos en el primer carácter del primer diálogo que haya en la ROM (no tiene por qué ser el primero que aparece en el juego necesariamente), que en este caso es *VICKS: There's the town....* Si nos fijamos en la posición del primer carácter (una 'V'), veremos que está situado en la posición 0D0200. Ahora tenemos que aplicar la siguiente fórmula:

Puntero de un diálogo = (Posición del primer carácter del diálogo)
- (encabezado —*header* en inglés— de la ROM si hay) + (dejar las
últimas cuatro cifras) + (agruparlas en parejas) + (invertirlas)

Vayamos por partes para verlo de una manera más clara:

1. El encabezado de una ROM (si tiene) puede variar según el formato que sea, es decir, una ROM de SNES tiene 512 bytes, al igual que una ROM de

Megadrive, pero una ROM de NES tiene un tamaño de 16 bytes. Siguiendo con el ejemplo del Final Fantasy III, la posición del primer carácter del diálogo es, como hemos averiguado, 0D0200.

2. A la dirección 0D0200 le restamos 200 porque 512 equivale a 200 en hexadecimal. De esta manera, obtenemos 0D0000.
3. Dejamos las últimas cuatro cifras, por lo que de 0D0000 pasamos a 0000.
4. Agrupamos las últimas cuatro cifras en parejas, es decir, 0000 pasa a 00 00.
5. Por último, invertimos las parejas. Como en este caso son iguales no importa, pero si tuviéramos, por ejemplo, 01 45, esta secuencia numérica pasaría a 45 01. La razón de este último paso es que el procesador de la SNES lee los punteros al revés.

El siguiente paso es ir al comienzo de la ROM para buscar esos valores, pero antes repetiremos el proceso con el diálogo siguiente, porque 00 00 es algo muy común en cualquier archivo binario. Además, casi todos los videojuegos tienen ese valor como primer puntero. Tras repetir el proceso con la dirección del diálogo siguiente, nos daremos cuenta de que el puntero del diálogo siguiente es 59 00. Por tanto, La tabla de punteros debería empezar por 00 00 59 00.

A continuación, vamos al Translhextion, cargamos la ROM y ejecutamos el comando *Find* del menú *Search* con la opción *Hex* marcada. Lo que debemos hacer es buscar 00005900 (sin espacios), pero lo más probable es que se produzca un error, pues el Translhextion no busca correctamente cuando se introducen varios 00 al inicio de una cadena que se quiera buscar. En consecuencia, debemos utilizar un editor hexadecimal distinto, como por ejemplo WindHex32. Tras ejecutarlo y cargar la ROM del Final Fantasy III, le damos a *Hex Search* del menú *Search* y, si no ha habido ningún contratiempo, nos encontraremos en la posición que se muestra en la figura 5.1.

Todo indica que hemos encontrado la tabla de punteros. En efecto, el resto de códigos son muy parecidos, es decir, respetan el orden que se suele seguir en los punteros: el código de la izquierda no varía de puntero a otro mientras que el de la derecha sí lo hace. Cuando el código de la derecha sobrepasa el valor de FF, el de la izquierda aumenta en uno su valor. Por otro lado, el Final Fantasy III, al igual que otros videojuegos, detecta si el código de la izquierda sobrepasa el valor de FF, ya que vuelve a 00 como si cargara 01 00 00, es decir, como si fuera un puntero de tres bytes.

5.4. Otras formas de hallar punteros

Si mediante el método explicado no se encuentran los punteros, puede deberse a varias razones. A continuación, detallo las diferentes posibilidades que he encontrado a lo largo de los años que me he dedicado a traducir videojuegos mediante técnicas de romhacking:

puntero en la lista de objetos que nunca he logrado encontrar. El Phantasy Star III usa también un sistema poco común de punteros, aunque aún no he averiguado su funcionamiento.

El Secret of Mana tiene también un modo peculiar de cargar el texto. Los punteros parecen seguir el patrón explicado en este capítulo, pero según se avanza empiezan a no corresponder con dicho patrón. Además, cada diálogo de este juego está rodeado de códigos, por lo que la clave quizás esté en ellos.

Por otro lado, lo que en un principio aparenta ser lo menos improbable es, paradójicamente, la verdadera causa. No está nunca de más probar a cambiar de posición el código de fin de mensaje de un videojuego para ver lo que se muestra en el diálogo afectado, es decir, el siguiente al código de fin de mensaje modificado. Esto sucede en el Zelda de SNES y, frecuentemente, en los objetos, hechizos, habilidades, etc. de algunos videojuegos como los Phantasy Star II y IV.

Incluso puede darse la posibilidad de que no haya códigos de fin de mensaje, como sucede, por ejemplo, en el Final Fantasy III de SNES. Esto se debe a que se utiliza una técnica llamada *Constant Length Text* (texto de longitud constante), que consiste en reservar un determinado número de caracteres fijo para cada nombre. Un ejemplo de esta técnica podría ser el siguiente, donde hay ocho caracteres por arma:

Sword####Spear####Bow####.

- **La tabla de punteros no empieza por 00 00:** Una tabla de punteros suele comenzar por 00 00, pero algunas veces empieza por otros valores diferentes, por lo que tendremos que poner en práctica todos nuestros recursos e ingenio para lograr hallarla. Así pues, si tenemos nociones de lenguaje ensamblador y analizamos el código de un videojuego, llegaremos a la tabla de punteros tarde o temprano. Otra opción viable es examinar la zona cercana a un bloque de texto, ya que las tablas de punteros suelen estar normalmente un poco más arriba del bloque de texto, aunque también se pueden encontrar más abajo.
- **Los punteros de la tabla de punteros están desordenados:** Puede ocurrir que encontremos la tabla de punteros y que, según la analizamos, creamos que nos hemos equivocado porque todos los punteros están desordenados, es decir, no siguen el orden del texto que hay a lo largo de un archivo. En tal caso, debemos comprobar los punteros para ver si se corresponden con sus direcciones.

5.5. Para saber más

- ***AnusP's Advanced Hacking Tutorial* (por AnusP):** Un documento muy interesante sobre punteros. De hecho, me sirvió de mucha ayuda cuando aún desconocía el uso de los punteros.
- ***Comment trouver les pointeurs 24bits SNES* (por Elfe Noire):** El mismo título ya lo dice todo. No está nunca de más saber un poco sobre este tipo de punteros por si te encuentras con ellos.
- ***The Mad Hacker's Guide to Pointers* (por The Mad Hacker):** Interesante, completo y útil documento que explica detalladamente cómo encontrar punteros y qué tipo de ellos se puede encontrar normalmente en una ROM. Está basado en ROMs de NES.
- ***The Madhacker's Guide to NES Pointers: Appendix B* (por Gil_Galad):** Explicación más técnica y complementaria a lo explicado en el documento original de Madhacker.
- ***Using Pointers Effectively* (por Ghideon Zhi):** Aunque la modificación de punteros no se ha descrito en esta parte del manual, puede ser recomendable leerlo para conocer la manera de ahorrar espacio en la ROM usando punteros.

6

Scripts

Un script —término inglés para referirse al guión de un videojuego— es un archivo de texto en el que se encuentra el texto de un videojuego. Por ello, es mucho más cómodo traducir usando scripts que modificar directamente el código de un videojuego con un editor hexadecimal. Este archivo de texto se crea tras extraer el texto del archivo que lo contiene y se vuelve a insertar más tarde en el mismo archivo. Los scripts se utilizan muy a menudo sobre todo por la flexibilidad que ofrecen y, además, porque una vez insertados basta con recalcular los punteros con un programa específico que evita tener que recalcular punteros uno por uno.

6.1. Programas necesarios

- **VRecalc:** Una simple pero práctica utilidad de MS-DOS capaz de ahorrarnos mucho tiempo y esfuerzo, ya que recalcula punteros automáticamente.
- **Tabla y ROM del Final Fantasy IV traducida por J2e:** La tabla es realmente tediosa de completar, por lo que la he incluido junto a este manual. No debería haber muchos problemas para encontrar la ROM y el parche en Internet.
- **PSPad:** Excelente y gratuito editor de textos para Windows. Aunque no lo menciono en ninguna parte de este capítulo, lo recomiendo para traducir scripts.

6.2. Ventajas e inconvenientes

Decantarnos por usar scripts no va a ser un camino de rosas. Por un lado, tenemos comodidad y flexibilidad para traducir el texto. Por otro lado, traducir sin conocer el contexto puede llevarnos a traducir algo indebidamente, tal y como vio en el primer capítulo de este manual. Pocas veces es difícil distinguir el significado de una palabra o expresión en concreto o saber si *you* se refiere a una o más personas.

También es cierto que resulta tedioso insertar scripts y recalculer punteros, aunque hay que recalcar que es mucho mejor utilizar scripts para obtener una mayor calidad del texto meta, ya que, al recalculer punteros, se aumenta el espacio original. Ni que decir tiene su valiosa utilidad y comodidad si se traduce un videojuego entre varias personas. Recordemos que un traductor debe tener todas las facilidades posibles, pues traducir un texto preñado de códigos extraños alrededor teniendo cuidado de no borrarlos accidentalmente puede desanimar a cualquiera.

6.3. Extraer texto

Lo primero que debemos hacer es ejecutar el Translhextion y cargar la ROM y tabla del Final Fantasy IV traducido por J2e. A continuación, buscamos el primer diálogo que se muestra en el juego.



Figura 6.1: Primer diálogo del Final Fantasy IV de SNES.

Como veremos, no se trata del primer diálogo del bloque de texto de esa zona de la ROM, pues dicho diálogo no es el primero que aparece internamente en la ROM. Por tanto, retrocederemos hasta llegar hasta el primero de todos, *Your inventory is full*. Es recomendable crear un acceso directo mediante la opción de *bookmarks* para volver a esta posición más tarde en un par de clics. Si recordamos lo que hemos visto sobre los punteros, veremos que la tabla de punteros se sitúa justamente encima del bloque de texto.

De momento sabemos dónde comienza el texto, por lo que ahora hay que ir seleccionando texto manteniendo pulsada la tecla Shift mientras se desciende por el texto hasta encontrar el último diálogo de ese bloque de texto, tal y como se puede ver en la figura 6.2.

Nos situamos en el último carácter (que debería ser un código de fin de mensaje) y le damos al comando *Dump Script* del menú *Script* del Translhextion. La



Figura 6.2: Selección de texto del Final Fantasy IV de SNES en Translhextion.

casilla de *Separated-byte format* no recomiendo marcarla si un videojuego utiliza muchos códigos DTE o MTE, porque luego puede haber problemas para insertar el script. Además, será muy difícil traducir cómodamente, pues todos los códigos DTE y MTE tendrán los signos < y > alrededor de ellos. Por último, especifica el nombre del script y su ubicación y pincha en *OK*. Si todo ha ido bien, tendrás un archivo de texto con el texto del videojuego que estás tratando.

6.4. Insertar texto

Una vez hayamos terminado de traducir los scripts, o bien simplemente queramos comprobar cómo queda nuestra traducción, hay que insertarlos de nuevo en el archivo del que se extrajeron. La tarea en un principio es muy sencilla, aunque podemos encontrarnos con problemas si no hemos hecho algo de la manera debida. Lo único que debemos hacer es pinchar en *Replace Script* del menú *Script* del Translhextion, elegir los mismos parámetros con los que se extrajeron los scripts y darle a *OK*. A menos que encuentre un error en el script, se reinsertará tras unos segundos dentro del archivo especificado. De lo contrario, seremos nosotros los responsables de hallar la causa del fallo en el script modificado.

6.5. Recalcular punteros

Una vez tengamos insertados los scripts traducidos, copiamos la ROM modificada en la carpeta en donde tengamos el programa VRecalc. Como el programa es de MS-DOS y es más que seguro que tengamos que escribir los mismos parámetros

una y otra vez, lo mejor será crear un archivo de texto con extensión .bat (es decir, no lo guardes con la extensión .txt que viene por defecto en un editor de texto) y escribir en sistema hexadecimal lo siguiente:

**VRECALC (archivo) (p.texto) (p.punteros) (f.punteros)
(tam.punteros) (separador) [primer puntero]**

(archivo) = Nombre de archivo de la ROM.

(p.texto) = Posición inicial del texto.

(p.punteros) = Posición inicial de tabla de punteros.

(f.punteros) = Posición final de tabla de punteros.

(tam.punteros) = Tamaño en bytes de cada puntero (2-4).

(separador) = Valor hexadecimal del código de fin de mensaje.

[prim.puntero] = Valor del primer puntero (opcional). Si no se especifica, se tomará como referencia el valor original del primer puntero de la tabla que se quiere recalcular.

Así pues, en nuestro .bat deberemos escribir lo siguiente:

VRECALC.EXE ff4.smc 80600 80200 805FF 2 00

Ahora bastará con ejecutar dicho .bat haciendo doble clic sobre él. Si hemos hecho todo bien, tendremos todos los punteros recalculados sin ningún problema. Si no, deberemos revisar qué puede haber fallado. Hay que tener cuidado de que el texto insertado no utilice el mismo código de fin de mensaje (por ejemplo, 00) para otro propósito, como puede ser representar el nombre de un personaje mediante, por ejemplo, 0002. De ser así, el programa lo interpretará como código de fin de mensaje, pues no distingue entre éste y un nombre.

6.6. Para saber más

Aunque no son propiamente documentos sobre scripts sino más bien sobre romhacking en general, creo oportuno recomendar estas guías:

- ***Guide de la Traduction (compilada por la T.R.A.F.)***: En esta guía se reúnen los documentos más destacados escritos en francés sobre romhacking. El más interesante de todos es el de ensamblador de Skeud.
- ***Romhacking Profissiona (por xxcunix)***: Documento en portugués que abarca muchos temas sobre romhacking, aunque es un poco confuso.

7

Cómo traducir videojuegos de PlayStation

He decidido dedicar un capítulo específico sobre la traducción de videojuegos de PlayStation (PSX a partir de ahora) porque siguiendo el método explicado en este manual nos encontraremos con varias barreras, ya sea por no saber buscar texto en un CD o poder modificar gráficos. Mucha gente trabaja sobre la imagen ISO (un archivo que contiene todos los datos de un CD) de un juego de PSX, aunque yo soy partidario de que no hay nada mejor que trabajar con archivos pequeños a pesar de que cueste más esfuerzo saber en qué archivo están los datos que tenemos que modificar.

7.1. Programas necesarios y otros requerimientos

- **ISOBuster:** Excelente programa para manipular imágenes de CD. Será necesario para crear la imagen ISO del videojuego que vayamos a traducir.
- **CDMage:** También permite manipular imágenes de CD, aunque es más limitado comparado con ISOBuster. No obstante, tiene la opción de poder reemplazar archivos dentro de una ISO, lo que nos permitirá insertar los archivos que traduzcamos en la ISO de nuevo sin corromper datos.
- **TIM Viewer:** Este programa nos permitirá manipular imágenes de PSX en formato TIM sin problemas.
- **ePSXe:** Emulador de PSX con el que podremos probar nuestros avances gracias a la posibilidad de cargar imágenes ISO.
- **Un videojuego de PSX que queramos traducir:** Se tomará como ejemplo la versión PAL del Suikoden.

7.2. Creación de una imagen ISO

Lo primero que tenemos que hacer para poder trabajar con un videojuego de PSX es crear una imagen ISO. Para ello, ejecutamos el ISOBuster con el CD del Suikoden en nuestro lector de DVD/CD. A continuación, hacemos clic con el botón derecho sobre el icono en el que pone CD y seleccionamos Extraer Imagen – RAW (*.bin, *.iso). Una vez hecho esto, le damos nombre al archivo que vamos a crear (por ejemplo, Suikoden.bin). Tras unos minutos, tendremos en nuestro disco duro la imagen ISO del Suikoden. Cuando el proceso de extracción finalice, se nos preguntará por el nombre de un archivo .cue al que le daremos el mismo nombre que a la imagen ISO.

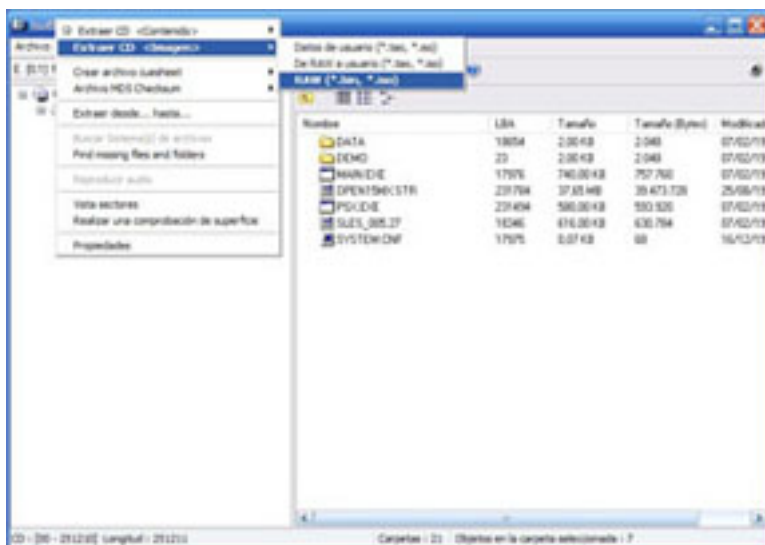


Figura 7.1: Creación de una imagen ISO con IsoBuster.

7.3. Inserción de archivos en la ISO

Aunque por ahora no tenemos ningún archivo modificado para insertar, creo conveniente explicar en este momento la manera de insertar archivos modificados en la ISO que hemos creado. Para ello, deberemos hacer uso de la última beta del CDMage.

En primer lugar, abrimos el archivo .cue que guardamos tras el proceso de creación de la imagen ISO. A continuación, seleccionamos el archivo que queremos reemplazar, hacemos clic con el botón derecho del ratón sobre él y, finalmente, le damos a *Import File* (ver figura 7.2). Ahora seleccionamos el archivo modificado de nuestro disco duro y, en unos segundos, los cambios efectuados en dicho archivo estarán también dentro de la ISO. Hay que recordar que el archivo que insertemos

debe tener el mismo tamaño que el del original, ya que de lo contrario se perderán datos, lo que puede dejar inutilizada la ISO.

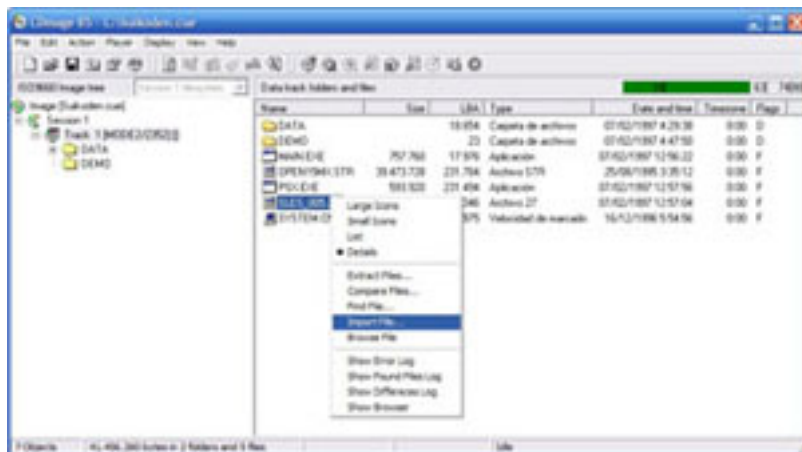


Figura 7.2: Cómo reemplazar un archivo contenido en una ISO usando CDMage.

7.4. Búsqueda de archivos con texto

Llegados a este punto, debemos localizar los archivos que contienen los datos que nos interesan, es decir, gráficos y texto. El Suikoden es un ejemplo muy ilustrativo, pues tiene una cantidad notable de archivos. Es inevitable empezar a buscar archivo por archivo sin ningún criterio, aunque usando el sentido común podemos ahorrarnos bastante tiempo, sobre todo porque el nombre de un archivo normalmente tiene bastante que ver con su contenido. De todas formas, recuerda que es posible que el texto se encuentre repetido en más de uno de ellos, tal y como sucede en el Suikoden.

Lo normal es que todos los archivos que contienen texto se encuentren en una misma carpeta y que, especialmente en los juegos de rol (RPG), el texto de combates, menús y conversaciones se encuentre en archivos diferentes a los de los diálogos del juego. Si nos fijamos en la estructura de archivos del Suikoden, todo apunta a que el texto se alberga en alguna parte de la carpeta DATA. Dado que hay muchas carpetas con el nombre [XX]_AREA.[Y] (donde XX es un número de dos cifras e Y una letra), todo parece indicar que el juego carga el texto de una carpeta diferente según la zona en la que nos encontremos jugando. Así, la ciudad de Gregminster en la que comenzamos pertenece a la primera área, mientras que otras ciudades o aldeas como la de los enanos corresponde con otra área.

Para buscar texto usaremos el método explicado en este manual, es decir, mediante el SearchR X. Puedes buscar el texto en los archivos del CD, aunque es preferible copiarlos al disco duro, pues si no te será imposible modificarlos. Para realizar una búsqueda más efectiva, hay que descartar archivos cuya función

Si nos aventuramos en la carpeta 01.DATA.A, veremos que hay archivos con extensión .va, .vb, .bin, y .8. Los archivos con extensión .va y .vb son de sonido, porque hay un programa que se encarga de convertir el sonido de estos archivos a formato .wav. Si buscamos «Gregminster» en los archivos .8 no obtendremos ningún resultado, por lo que lo más probable es que el texto esté en los archivos con extensión .bin. En efecto, si buscamos «Gregminster» en el archivo VA1.BIN, obtendremos varios resultados. Lo mismo sucede si realizamos la misma búsqueda en el archivo VA2.BIN, ya que, además, los valores para ‘a’ y ‘A’ son los mismos en ambos archivos. En consecuencia, podemos afirmar que el texto del Suikoden se encuentra en los archivos .bin de cada carpeta que tenga AREA en su nombre. Ya sólo falta crear una tabla, abrir los archivos en cuestión con el Translhexcion y, por último, comprobar que estamos en lo cierto.

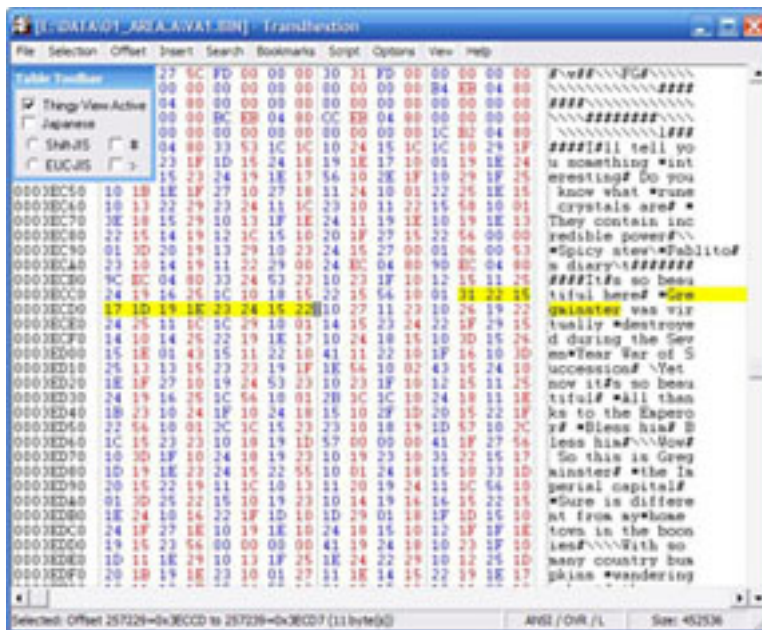


Figura 7.3: Texto del Suikoden visualizado en Translhextion.

7.5. Búsqueda y edición de gráficos

La localización y edición de gráficos en juegos de PSX es bastante más complicada que en juegos de otras consolas como la SNES o la Megadrive. Ni que decir tiene que, cuando están comprimidos, su localización puede implicar esfuerzos ciclópeos por parte del romhacker. Los juegos de PSX pueden tener los gráficos en formato

RAW o TIM, aunque es frecuente que el modo Game Boy del Tile Layer Pro funcione en *remakes* como el del Final Fantasy VI. Estudiemos, pues, cómo trabajar con estos dos formatos.

7.5.1. Gráficos en formato RAW

Por lo que he podido comprobar, estos gráficos se encuentran sobre todo en juegos en 2D como los dos primeros Suikoden o el Breath of Fire III. Lo difícil es, al igual que con el texto, localizar los archivos que contienen los gráficos. Cabe destacar que en los archivos MAIN.EXE y SLES_XXX que suele haber en el directorio principal del CD siempre hay datos bastante importantes. Así pues, nuestro primer paso será comprobar si la fuente del Suikoden se encuentra en uno de estos archivos. Para ello, nos valdremos de nuevo del uso del Tile Molester. Primero probaremos con el archivo SLES_005.27, que es el que, de hecho, contiene la fuente.

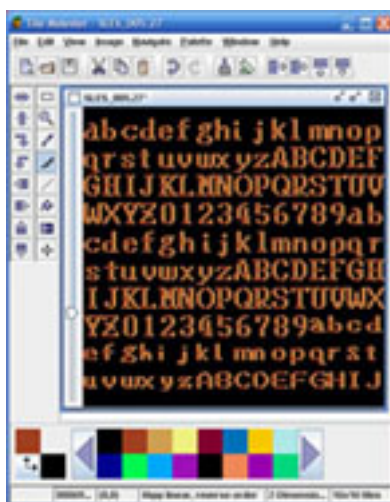


Figura 7.4: Fuente del Suikoden visualizada en Tile Molester.

Así pues, ejecutamos el Tile Molester tal y como hicimos en el capítulo 3. En primer lugar, debemos averiguar el códec que hay que utilizar. Tras varias pruebas, descubriremos que el que mejor resultados nos ofrece es el *4bpp linear, reverse-order*. Recuerda que dependiendo del juego puede ser mejor optar por otro tipo de códec. Si examinamos de un vistazo rápido el archivo no encontraremos nada, ya que hay que visualizar los gráficos en formato RAW en modo 2D, tal y como hizo falta para modificar la fuente del Final Fantasy Mystic Quest de SNES (ver 3.2.2.). Por tanto, antes de echar un segundo vistazo, debemos darle a *View - Mode - 2-Dimensional*. De este modo, si avanzamos por el archivo llegará un momento en el que podremos distinguir la fuente del Suikoden sin ningún problema. Una vez modificada, bastará insertar de nuevo el archivo SLES_005.27 en la ISO de la manera que hemos visto antes para poder apreciar los cambios.

7.5.2. Gráficos en formato TIM

Para modificar gráficos en formato TIM usaremos la valiosa utilidad TIM Viewer, que no sólo es capaz de visualizar imágenes TIM y analizar archivos normales para buscar imágenes TIM, sino que además permite exportarlas a BMP y viceversa. Para ver lo fácil que es editar imágenes en formato TIM, tomaremos como ejemplo la versión PAL del Final Fantasy IV de PSX.

Ejecutamos el TIM Viewer y abrimos las imágenes TIM con las que queremos trabajar. Es posible que se encuentren ocultas dentro de otros archivos, por lo que la opción *Scan RAW File* nos será muy útil en muchas ocasiones, aunque éste no es el caso.

Los TIMs que nos interesan están, como indican las últimas letras, en la carpeta CARDTIM. En primer lugar, ejecutamos el TIM Viewer y cargamos el archivo SAVEMOD.TIM, ya que contiene la fuente del juego. El siguiente paso es convertir la imagen TIM a formato BMP para poder editarla con un editor de imágenes cualquiera, así que le damos a *Image – Convert to BMP*. Una vez indiquemos la carpeta de destino, tendremos en nuestro disco duro la imagen en formato BMP que veíamos en el TIM Viewer. Ahora lo editamos aunque sea para destrozar literalmente la imagen con algún editor de imágenes como el Paint de Windows (ver figura 7.5). Una vez hayamos guardado los cambios, vamos al TIM Viewer, cargamos el BMP editado y, por último, lo convertimos a TIM otra vez.

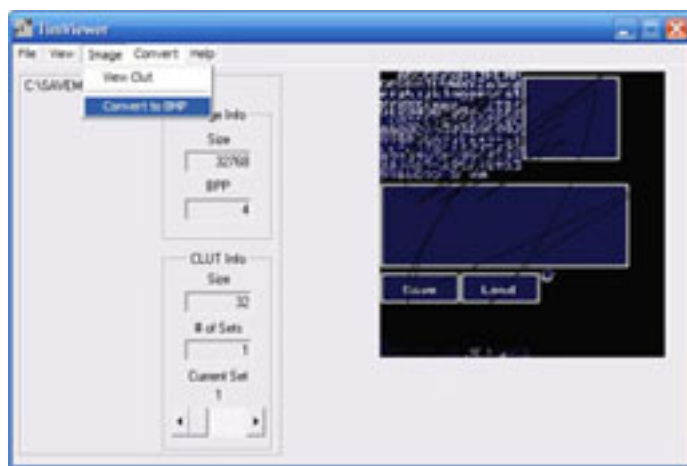


Figura 7.5: Conversión de una imagen TIM del Final Fantasy IV de PSX con TimViewer.

Suponiendo que hemos creado previamente la imagen ISO del Final Fantasy IV, insertamos el archivo modificado con el CDMage y ejecutamos el ePSXe. Si cargamos la ISO modificada, podremos ver que hemos hecho todo a la perfección, ya que se puede ver lo siguiente:



Figura 7.6: Comprobación de los cambios realizados en una imagen.

7.6. Para saber más

- ***Extracción y utilización de CLUTs (paletas PSX) en el editor gráfico Tile Molester (por Vegetal Gibber):*** Si estás interesado en las paletas de PSX, seguro que este documento te es de gran utilidad.
- ***La FAQ de Mooglesur le hack PSX (por Moogles):*** Documento en francés que trata sobre la inserción de archivos más grandes que los originales en una imagen ISO. Muy interesante.

8

Introducción al lenguaje ensamblador

Este capítulo tan sólo pretende introducir al lector de una manera muy básica al lenguaje ensamblador (ASM de ahora en adelante) del procesador 65c816 de la SNES, aunque puede que sirva para trabajar con otros procesadores de características parecidas. Ni mucho menos pretendo detallar todo lo que hace cada *opcode* o instrucción de este procesador, pues mi objetivo es tan sólo explicar algunas cosas que pueden resultar de utilidad para traducir un videojuego. Es cierto que hay mucha información en Internet sobre este tema, pero es bastante técnica y poco práctica.

8.1. Programas necesarios y otros requerimientos

- **Geiger's Snes9x Debugger:** Emulador y depurador de SNES capaz de generar un *log* o registro de todas las instrucciones procesa un procesador durante un determinado tiempo. Además, muestra los valores de cada registro del procesador de SNES en todo momento.
- **Lunar Address:** Programa que convierte una dirección de SNES a PC (la de la ROM) y viceversa, aunque no veremos su uso en este manual.
- **PSPad:** Editor de texto muy potente que nos permitirá comparar dos documentos al mismo tiempo.
- **SNES Professional ASM Development Kit:** Imprescindible para hacer pequeñas modificaciones ASM dentro de una ROM de SNES.
- **El videojuego con el que se va a trabajar:** Tomaré como ejemplo la ROM traducida por J2e del Final Fantasy IV.

8.2. Instrucciones básicas del procesador 65c816

- **LDA (*LoaD Accumulator*), LDX (*LoaD X register*) y LDY (*LoaD Y register*):** El acumulador es una variable que sirve para guardar un valor que se utilizará posteriormente. Dicho valor se especifica justo después de la instrucción, por lo que, por ejemplo, LDA #\$20 cargará el valor hexadecimal 20 (\$ indica que el código está en sistema hexadecimal) en A. Lo mismo ocurre con los registros X e Y, aunque normalmente se utilizan como contadores para hacer bucles (ver 8.4).
- **STA (*STore Accumulator*), STX (*STore X register*) y STY (*STore Y register*):** Estas instrucciones se encargan de guardar el valor del registro especificado (A, X o Y) en la dirección indicada. Así, STX \$000A guardaría el valor de X en la dirección 000A.
- **JMP (*Jump*):** Esta instrucción nos permitirá redirigir código a zonas vacías de una ROM en la que escribiremos nuestras propias rutinas.

8.3. Buscar y modificar texto que no se encuentra de modo normal

Con tan sólo estas tres instrucciones ya somos capaces de hacer algo bastante útil: buscar texto de poca longitud que normalmente no se encuentra por métodos normales. Por ejemplo, los típicos HP y MP de los RPG que nunca se encuentran con la forma tradicional suelen encontrarse de este modo, al menos en los juegos de Squaresoft como la saga Final Fantasy o el Chrono Trigger. Vamos a tomar como ejemplo la ROM del Final Fantasy IV japonesa ya parcheada con la traducción del grupo J2e.

En primer lugar, buscaremos los HP y MP del menú principal para cambiarlos por PV y PM respectivamente. Para ello, abrimos el SNES Professional ASM Development Kit, le damos a *File – New Project* y cargamos la ROM del Final Fantasy IV. Si no ha habido ningún contratiempo, se habrá abierto la ventana del proyecto con el nombre de la ROM cargada. Si hacemos doble clic en el nombre aparecerán dos nuevos elementos: *Code*, que muestra el código ASM del juego, y *Data*, que muestra el contenido de la ROM de una forma similar a los editores hexadecimales.

Si le echamos un vistazo a la tabla del Final Fantasy IV, veremos que 49=H, 4E=M, y 51=P. Así pues, es probable que el código que carga HP y MP sea el siguiente:

```

LDA #$49 ; H
STA $xxxx
LDA #$51 ; P
STA $xxxx
LDA #$4E ; M
STA $xxxx
LDA #$51 ; P
STA $xxxx

```

Por supuesto, LDA podría ser LDX o LDY, al igual que STA podría ser STX o STY, aunque normalmente se usa el acumulador para este tipo de operaciones. Lo siguiente que hay que hacer es buscar la instrucción LDA #\$49 dentro del código del juego, por lo que para ello le damos a *Go - Find*. La figura 8.1 muestra el resultado de la búsqueda.

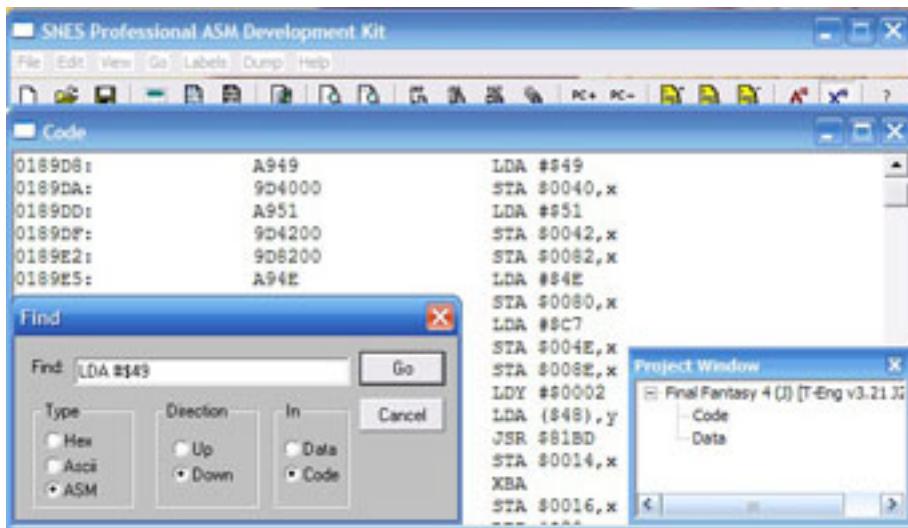


Figura 8.1: Búsqueda de código ASM del Final Fantasy IV de SNES en SNES Professional Development Kit.

Aunque no es exactamente la rutina que hemos descrito, todo parece indicar que estamos ante la rutina que buscábamos. De hecho, podemos decir que está optimizada debido a que, en vez de cargar el carácter 'P' (51=P) dos veces, lo carga una sola vez, pero lo guarda en dos sitios diferentes. Por suerte, esto no nos supone ningún problema, ya que en PV (recuerda que 57=V) y en PM la 'P' también se repite, aunque en posiciones diferentes. Según las direcciones que aparecen, podemos deducir la posición en la que se guardan los valores de HP y MP.

| | | | |
|--------|--------|--------|--------|
| \$0040 | \$0042 | \$0080 | \$0082 |
| H | P | M | P |

De este modo, y usando la lógica, debemos cambiar los valores que se cargan y las direcciones en las que se guardan en el mismo espacio que tenemos. Una solución posible es la siguiente:

| | | | |
|--------|--------|--------|--------|
| \$0040 | \$0042 | \$0080 | \$0082 |
| P | V | P | M |

Para editar código, basta con hacer clic sobre él y pulsar intro cuando se realicen las modificaciones pertinentes. Así pues, vamos a cambiar el código de modo que quede como la figura 8.2.

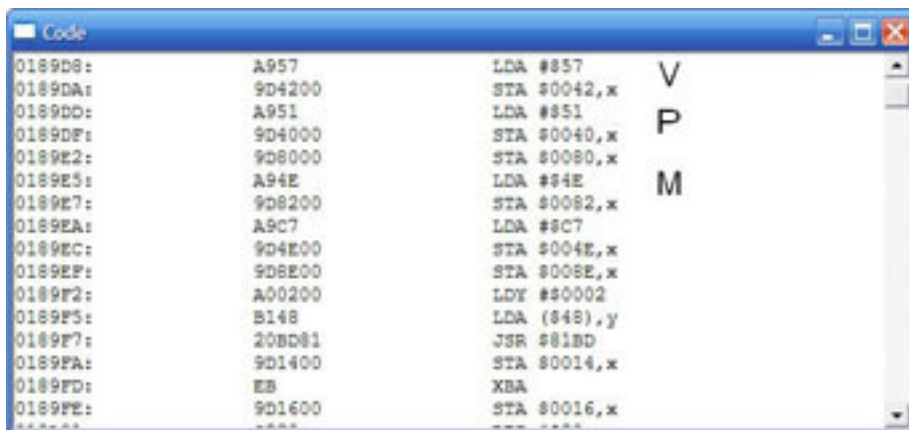


Figura 8.2: Código del Final Fantasy IV de SNES que carga las letras V, P y M.

Una vez hayamos modificado el código, guardamos el archivo. El paso final es comprobar si lo que hemos hecho ha servido para algo. Si ejecutamos el juego en el emulador y abrimos el menú saldremos de dudas (figura 8.3).

En efecto, los cambios que hemos hecho han surtido efecto. Hemos llevado a cabo nuestra primera modificación de código ASM con tan sólo unos conocimientos muy básicos. ¿Quién dijo que había que temerle al ASM?

Lo siguiente que vamos a hacer será cambiar la palabra LEVEL que aparece en el menú del Final Fantasy IV y que tampoco se encuentra mediante métodos normales. Como veremos, traducir LEVEL por NIVEL puede plantear un problema al no haber espacio suficiente en la rutina original.

Sabiendo esta vez que la rutina que buscamos en el juego estará optimizada de la manera que hemos visto antes y que 4D=L, 46=E y 57=V, debemos esperar una rutina como la siguiente:



Figura 8.3: Comprobación de los cambios realizados en el código del Final Fantasy IV de SNES. Ahora aparece PV y PM.

```

LDA #$4D    ; L
STA $xxxx,x
STA $xxxx,x
LDA #$46    ; E
STA $xxxx,x
STA $xxxx,x
LDA #$57    ; V
STA $xxxx,x

```

Si buscamos LDA #\$4D, hallaremos precisamente dicha rutina. Haciendo lo mismo que antes, deducimos la posición en que se guardan los valores de LEVEL:

| | | | | |
|--------|--------|--------|--------|--------|
| \$000A | \$000C | \$000E | \$0010 | \$0012 |
| L | E | V | E | L |

Por tanto, los valores que se deben cargar y las direcciones en las que se deben guardar en el caso de NIVEL son las siguientes:

| | | | | |
|--------|--------|--------|--------|--------|
| \$000A | \$000C | \$000E | \$0010 | \$0012 |
| N | I | V | E | L |

Desgraciadamente, esta vez tenemos un problema, y es que la ‘L’ y la ‘E’ se cargan una sola vez y se guardan en dos sitios diferentes, pero en NIVEL no hay ningún carácter que se repita, por lo que no tenemos espacio suficiente para escribir nuestra rutina. La solución a tal impedimento es buscar una zona de la ROM en lo que no haya nada, escribir allí nuestra rutina y dirigir la rutina original a nuestra nueva rutina con la instrucción JMP.

Normalmente, todas las ROMs tienen zonas llenas de 00 o FF, es decir, están vacías. Para dar con una zona vacía, basta con buscar una serie de 00 o FF en la ventana *Data*. No obstante, también es bastante frecuente encontrar un poco de espacio inútil al final de una ROM. Por ejemplo, en la posición 2FFD00 del Final Fantasy IV hay un poco de espacio que nos será de utilidad.

Nuestro objetivo es escribir una rutina que cargue los valores «NIEL» (recuerda que 4F=N y 4A=I) y los guarde en sus posiciones correspondientes para que, tras finalizar la rutina, vaya directamente a la posición en la que se carga el carácter ‘V’ (0189D3), ya que tanto en «LEVEL» como en «NIVEL» está en la misma posición y, además, es la última instrucción que tiene que ver con la carga de «LEVEL».

Para tal propósito, nos situamos en la posición 2FFD00 en la ventana de *Code* y escribimos nuestra rutina tal y como muestra la figura 8.4.

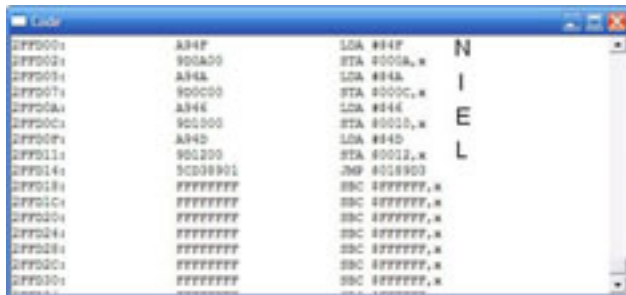


Figura 8.4: Nuevo código del Final Fantasy de SNES que carga los caracteres N, I, E, L.

Hemos puesto un JMP a la dirección de la carga del carácter ‘V’ al final de la rutina para que el juego siga ejecutando código sin problemas. Ya sólo nos queda ir a la rutina original y hacer un JMP a la posición de nuestra nueva rutina (figura 8.5).

Como vemos, como la instrucción JMP ocupa más que la instrucción LDA, parte del código que hay a continuación ha cambiado. En principio no debería importarnos, pues es improbable que haya una rutina que salte al código que hemos cambiado. Tras todas estas modificaciones, ya sólo queda guardar los cambios y comprobar que todo ha salido bien (figura 8.6).



```
0189C3: 5C00FD2F JMP $2FFD00
0189C7: 009D BRK #9D
0189C9: 1200 ORA ($00)
0189CB: A946 LDA #46
0189CD: 900C00 STA $000C,x
0189D0: 901000 STA $0010,x
0189D3: A957 LDA #57
0189D5: 900E00 STA $000E,x
0189D8: A957 LDA #57
0189DA: 904200 STA $0042,x
0189DD: A951 LDA #51
0189DF: 904000 STA $0040,x
0189E2: 908000 STA $0080,x
0189E5: A94E LDA #4E
0189E7: 908200 STA $0082,x
0189EA: A9C7 LDA #C7
```

Figura 8.5: Salto (JMP) a la rutina original del Final Fantasy IV de SNES.



Figura 8.6: Comprobación de los cambios realizados en el código del Final Fantasy IV de SNES. Ahora aparece NIVEL.

8.4. Bucles

Un bucle es un conjunto de instrucciones que se ejecutan un determinado número de veces según una o varias condiciones. Por ejemplo, un detonador puede contar de diez a cero para hacer estallar una bomba. Cada segundo que pasa, el detonador comprueba si se ha llegado al segundo cero. No hace nada de no ser así, pero cuando llega a cero, ejecuta la acción de hacer estallar la bomba. A continuación explico las instrucciones que se ven normalmente en un bucle, aunque hay que recordar que hay más.

8.4.1. Instrucciones para modificar el valor de una variable

- **ADC (*ADd with Carry*)**: Suma el valor que se especifique al acumulador.
- **SBC (*SuBtraCt from accumulator*)**: Resta el valor que se especifique al acumulador.
- **INC (*INCrement accumulator*)**, **INX (*INcrement X register*)** e **INY (*INcrement Y register*)**: Se incrementa el valor de la variable en cuestión (Acumulador, X e Y respectivamente) en uno. Es bastante útil para hacer que un bucle se repita un determinado número de veces.
- **DEC (*DECrease accumulator*)**, **DEX (*DEcrease X register*)** y **DEY (*DEcrease Y register*)**: Se disminuye el valor de la variable en cuestión (Acumulador, X e Y respectivamente) en uno.
- **ASL (*Arithmetic Shift Left*)**: Multiplica por dos el valor del acumulador.
- **LSR (*Logical Shift Right*)**: Divide entre dos el valor del acumulador.

8.4.2. Instrucciones para realizar comprobaciones

- **CMP (*CoMPare accumulator*)**, **CPX (*ComPare X register*)** y **CPY (*ComPare Y register*)**: Se compara el valor de la variable en cuestión con el valor especificado. Por ejemplo, `CPX #$4B` compara X con el valor 4B. Esta comparación será muy importante para las instrucciones que veremos a continuación.
- **BCC (*Branch if Carry Clear*)**, también conocido como **BLT (*Branch if Less Than*)**: Si el valor de la variable que se ha comparado es menor del valor especificado en la comparación, se saltará a la posición especificada. Por ejemplo:

```
CMP #$20 ; A = #$16
BCC $7800 ; Como el valor de A es menor que #$20,
           ; se salta a la posición $7800
```

- **BCS (*Branch if Carry Set*)**, también conocido como **BGE (*Branch if Greater than or Equal*)**: Si el valor de la variable que se ha comparado es mayor o igual al valor especificado en la comparación, se saltará a la posición especificada. Por ejemplo:

```
CMP #$20 ; A = #$23
BCS $7800 ; Como el valor de A es mayor que #$20,
           ; se salta a la posición $7800
```

- **BEQ (*Branch if Equal*)**: Si el valor de la variable que se ha comparado es igual al valor especificado en la comparación, se saltará a la posición especificada. Por ejemplo:

```
CMP #$20 ; A = #$24
BCS $7800 ; Como el valor de A no es igual a #$20,
           ; no se salta a la posición indicada
           ; y se ejecuta la siguiente instrucción.
```

- **BNE (*Branch if Not Equal*)**: Si el valor de la variable que se ha comparado no es igual al valor especificado en la comparación, se saltará a la posición especificada. Por ejemplo:

```
CMP #$20 ; A = #$08
BCS $7800 ; Como el valor de A no es igual a #$20,
           ; se salta a la posición $7800
```

- **BRA (*Branch Always*)**: Independientemente de que se haga una comparación o no, y sin importar el resultado, siempre se saltará a la posición especificada.
- **JSR y JSL (*Jump to SubRoutine*)**: Su función es parecida a la de JMP. Salta a la posición especificada y ejecuta código hasta que se encuentra la instrucción que hace regresar a la posición siguiente al JSR o JSL correspondiente. Es muy útil cuando una misma rutina se utiliza varias veces. La diferencia entre JSR y JSL es que JSL se utiliza para especificar posiciones más lejanas, por lo que ocupa más bytes y tarda más tiempo en ejecutarse.
- **RTS y RTL (*Return To Subroutine*)**: Es la instrucción que finaliza una rutina. La diferencia entre RTS y RTL es la misma que entre JSR y JSL.

8.5. Modificaciones ASM mediante rastreo de código

Tras este aluvión de nuevas instrucciones, da la impresión de que nos encontramos en un punto ya bastante avanzado, pero desgraciadamente no es así. No obstante,

tal y como hemos visto anteriormente, con unos conocimientos básicos se puede conseguir hacer algo realmente útil. A continuación, veremos cómo cambiar código más complejo. Recuerda que el secreto siempre está en usar el sentido común, la picaresca, el clásico método de prueba y error y, cómo no, lo aprendido hasta el momento.

En el Final Fantasy IV, dependiendo de si estamos en una ciudad, el mapamundi o una mazmorra tendremos la posibilidad de guardar o no la partida. Así, *Save* aparecerá en gris en una mazmorra, mientras que se mostrará de color blanco en el mapamundi. El problema aparece cuando cambiamos *Guardar* en lugar de *Save*, pues sólo aparecen en gris los cuatro primeros caracteres como muestra la figura 8.7.



Figura 8.7: Caracteres grises y blancos de la palabra *Guardar* del menú del Final Fantasy IV de SNES.

Todo parece indicar que hay una rutina que, según se esté en una mazmorra o no, muestra en gris cuatro caracteres. Con nuestros conocimientos actuales parece que embarcarse en la aventura de buscar esta rutina y modificarla puede resultar una tarea imposible, pero pronto comprobaremos que no se trata de algo imposible.

Nuestro objetivo ahora es crear dos archivos de registro con todas las instrucciones ejecutadas en el procesador en el momento de abrir el menú. Crearemos el primer archivo de registro en un lugar donde se pueda guardar la partida, y el segundo donde no se nos permita guardar. Para ello, debemos usar el Geiger's Snes9x Debugger. Yo prefiero usar la versión de LordTech del Snes9x, pero como es una versión antigua es posible que no emule algunos juegos.

Lo primero que hay que hacer es desactivar el sonido activando la opción *No Sound* del menú (*Sound – Playback Rate*) y tener activado en la ventana de depuración tan sólo las opciones *Trace Once*, *Squelch* y *Auto Usage Map*. Para ejecutar el juego, basta con darle a *Run* y cambiar a la ventana del emulador.

Para lo que hay que hacer a continuación es posible que se requiera un poco de prueba y error, ya que hay que presionar en el videojuego el botón que despliega el menú principal y, en ese preciso instante, activar la casilla CPU. Una vez hecho esto correctamente, hay que cambiar a la ventana del emulador y desactivar la casilla CPU cuando el menú aparezca. Si lo hemos hecho bien, tendremos un archivo de registro de unos 149 kbs en el directorio donde está la ROM que hemos cargado. Ahora basta con llevar a cabo tal operación en un lugar en el que se pueda guardar la partida y en otro en el que no. Recuerda que tras crear un archivo de registro es recomendable cerrar el emulador y empezar de nuevo, porque el código ya ejecutado no se volverá a escribir. Si todo ha salido bien, al abrir los dos archivos de registro de extensión log (sugiero que se llamen Blanco.log y Gris.log según corresponda), las primeras instrucciones deben ser iguales.

Abrimos el archivo de registro Blanco.log con el programa PSPad y lo comparamos con el Gris.log mediante *Herramientas – Diferencias en texto – Comparar con archivo*. Si echamos un vistazo rápido, veremos que todo coincide salvo en algunas zonas. Usando el sentido común, nos damos cuenta de que la rutina que buscamos debería estar en el archivo Gris.log, porque es la que plantea problemas.

Todo apunta a que la solución reside en \$21/F030. Hay una rutina que guarda el valor del acumulador en cinco posiciones que tienen que ver con lo que se muestra en pantalla en ese momento, ya que \$7E:xxxx suele indicar esto en los juegos con los que he tratado (ver figura 8.8). Además, estas direcciones siguen la estructura que hemos visto al modificar LEVEL por NIVEL.

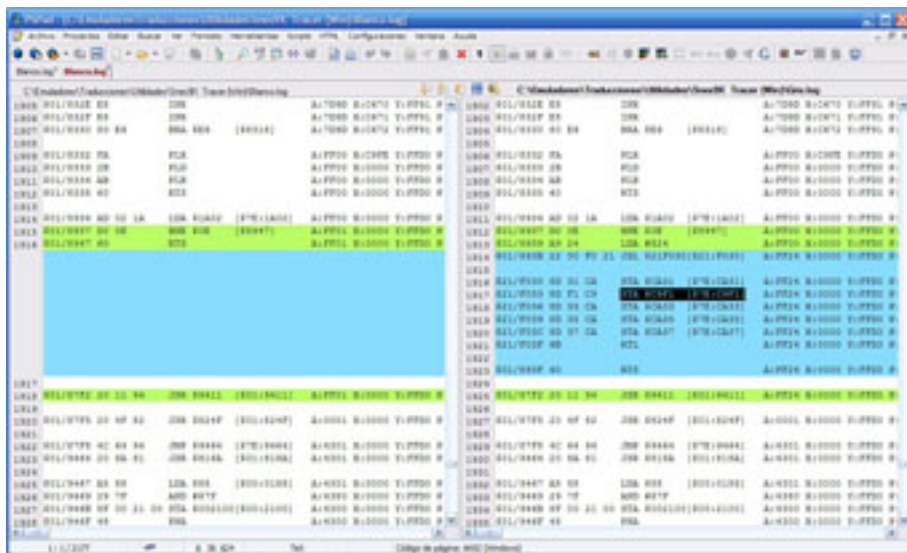


Figura 8.8: Diferencias de las rutinas que ponen gris o blanco los caracteres de la palabra *Guardar* del Final Fantasy IV.

Llegados a este momento, creo conveniente aclarar que, como la primera letra de *Save* es mayúscula y por tanto más alta que el resto, se debe poner en gris tanto

la parte de arriba de la S como la parte de abajo (es decir, está compuesta por dos tiles). Así pues, es lógico que encontremos la instrucción STA \$C9F1 [\$7E:C9F1].

El siguiente objetivo es cambiar esta rutina por otra que ponga en gris todas las letras de *Guardar*. Para ello, basta con añadir tres instrucciones STA como las que hemos visto, aunque como la ‘d’ de *Guardar* es también más alta que el resto de letras, será necesario añadir un STA extra como el que se utiliza para la ‘S’ de *Save*. A continuación, abrimos el SNES Professional ASM Development Kit, cargamos la ROM del Final Fantasy IV, y buscamos la instrucción STA \$C9F1. Estamos de suerte, pues tenemos espacio de sobra para insertar nuestra rutina, que debe de quedar como se muestra en la figura 8.9.

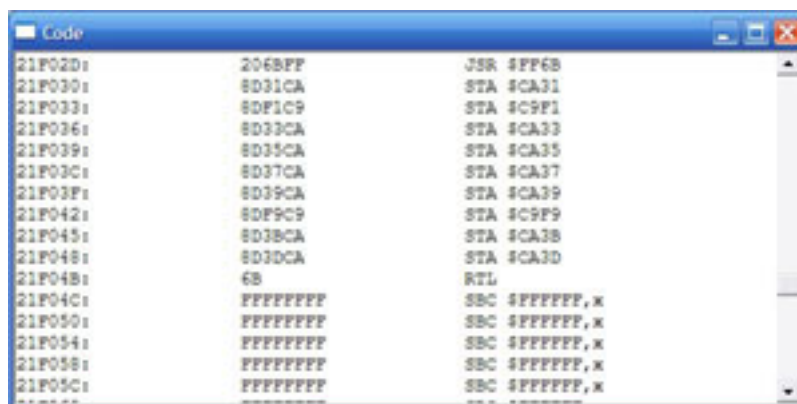


Figura 8.9: Nueva rutina para que la palabra *Guardar* del Final Fantasy IV de SNES aparezca entera en gris cuando no se permita guardar durante el juego.

Por último, sólo queda comprobar si tanto esfuerzo ha merecido la pena. La prueba final es guardar los cambios y ejecutar la ROM modificada en el emulador (ver figura 8.10). En efecto, todo el esfuerzo no ha sido en vano.

8.6. Para saber más

A pesar de que hay muchísima información disponible en Internet sobre ASM, he preferido no citar documentos avanzados como los que tratan la inserción de rutinas de fuentes variables o comprensión DTE. Sólo se citan aquellos documentos que considero esenciales para tener una base fuerte de ASM. Aconsejo leer primero el historial del canal #leetasm del IRC en el que el maestro LordTech explica las bases del ASM. De hecho, yo me inicié en el ASM gracias a esa lectura.

- **A 65816 Primer (autor desconocido):** Una guía de referencia de todas las instrucciones del procesador de la SNES.
- **Assembly Programming for the Sega Megadrive (por The Sega Programming Network):** Incompleto pero útil documento para conocer las instrucciones básicas del Motorola 68000, el procesador de la Megadrive.



Figura 8.10: Comprobación de los cambios realizados en el código del Final Fantasy IV de SNES.

- ***Aulas de Assembly para NES (Motorola 6502)* (por Odin):** Documento en portugués que explica de forma amena las bases del ASM de NES.
- ***Curso de ASM* (por Dark-N):** De los pocos documentos en español que tratan sobre ASM. No se presupone ningún conocimiento sobre el tema, lo que facilitará un aprendizaje de forma progresiva según se entra en detalles técnicos.
- ***Historial del canal #leetasm* (por, entre otros, LordTech):** La mejor forma de aprender ASM de SNES. Leer este historial de conversaciones será un placer para los ojos del que ansía el conocimiento.
- ***Ze Skeud's guide sur l'asm* (por Skeud):** Aunque presupone conocimientos previos de ASM, trata algunas rutinas tomadas de juegos de diferentes consolas que pueden servir de apoyo al aprendizaje del ASM.

9

Creación y aplicación de parches

Debido a que las tareas de crear y aplicar parches se pueden dar en cualquier momento, he decidido proceder a su explicación al final de la parte dedicada al romhacking de este manual. Antes de nada, he de aclarar que para ROMs se utilizan los parches en formato IPS y para las imágenes ISO de PSX se utiliza el formato PPF.

9.1. Programas necesarios y otros requerimientos

9.1.1. Formato IPS

- **Para crear el parche:** Snestool, el archivo original y el archivo modificado.
- **Para aplicar el parche:** Snestool y el archivo original.
- **Para corregir el checksum:** WindHex32 para SNES y GenRomSuite para Megadrive.

9.1.2. Formato PPF

- **Para crear el parche:** Crea PPF, la ISO original y la ISO modificada.
- **Para aplicar el parche:** PPF-O-MATIC y la ISO original.

9.2. El checksum

El checksum es un valor calculado a partir de todos los bytes de un archivo. Por tanto, si se cambia código al traducir, el checksum no corresponderá con el original, así que tendremos que recalcularlo. Los emuladores no tienen problema con esto, pero sí los «copiones», es decir, aquellos aparatos que nos permiten utilizar ROMs en una consola real. Explicaré cómo corregirlo en juegos de SNES y de Megadrive;

no debe resultar difícil encontrar información sobre otras consolas por Internet en caso de ser necesario.

9.2.1. Corregir el checksum de juegos de SNES

Hay varios programas que permiten hacerlo, pero yo me he decantado por el WindHex32 por su sencillez. Lo único que tenemos que hacer es cargar la ROM y darle a *Tools – Repair SNES Checksum* como se muestra en la figura 9.1 y después guardar el archivo.

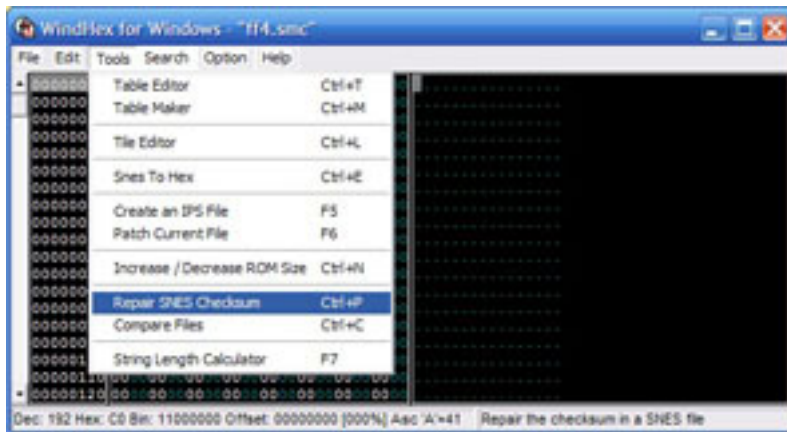


Figura 9.1: Corrección del checksum de ROMs de SNES con WindHex.

9.2.2. Corregir el checksum de juegos de Megadrive

Lo más seguro es que nunca haga falta, porque los emuladores Kega Fusion y Gens tienen la opción de corregirlo al cargar la ROM. Lo que hay que hacer es ir al menú *Editor de Encabezados* y cargar la ROM. A menos que el checksum sea correcto, aparecerá un mensaje en el que se preguntará que si se quiere corregir. No hay que preocuparse por el mensaje de advertencia que sale después.

9.3. Parches IPS

9.3.1. Crear parches

Selecciona *Create IPS* y pulsa la tecla intro, selecciona a continuación la ROM original y pulsa de nuevo intro y, por último, selecciona la ROM modificada y pulsa intro.

9.3.2. Aplicar parches

Selecciona *Use IPS* y pulsa intro, selecciona a continuación el parche y pulsa intro y, finalmente, selecciona la ROM original y pulsa intro.

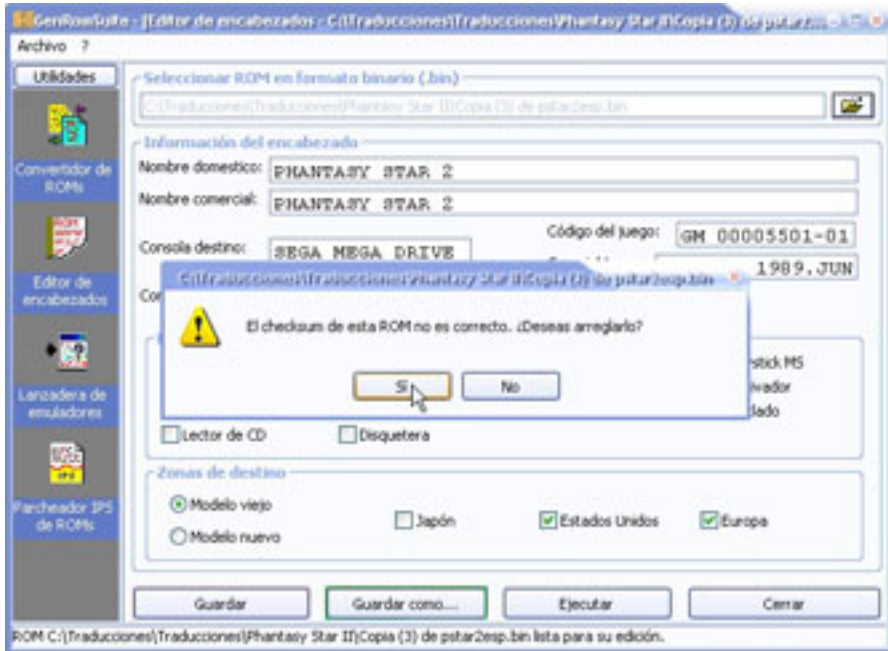


Figura 9.2: Corrección del checksum de ROMs de Megadrive con GenRomSuite.

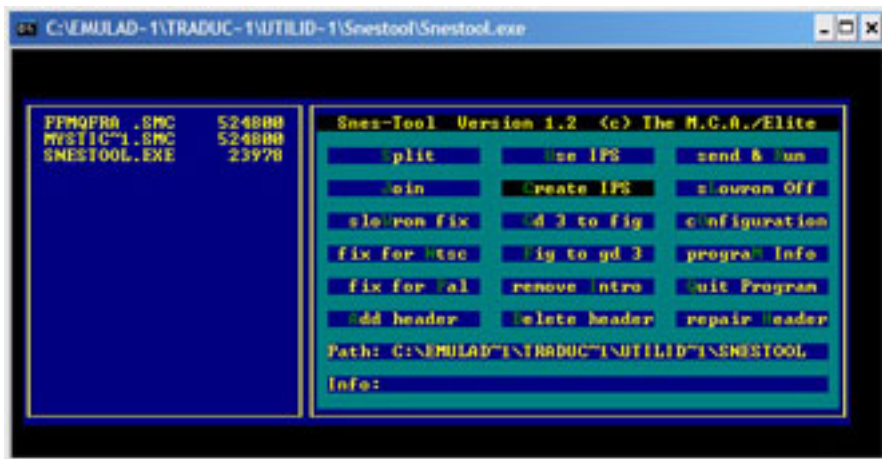


Figura 9.3: Interfaz del SnesTool para crear y aplicar parches.

9.4. Parches PPF

9.4.1. Crear parches

Abrimos el Crea PPF, seleccionamos la ISO original y la modificada y, por último, especificamos el archivo PPF que queremos crear. También podemos especificar una descripción del parche, aunque está limitada a un máximo de 50 caracteres. Una vez esté todo listo, basta con hacer clic en *Crear* y esperar unos minutos a que termine el proceso.

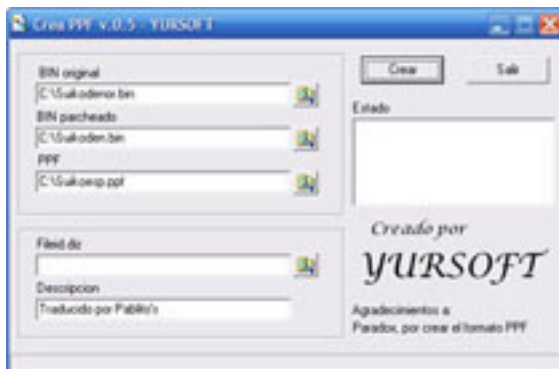


Figura 9.4: Interfaz del programa Crea PPF.

9.4.2. Aplicar parches

Ejecutamos el programa PPF-O-MATIC, especificamos la ISO original y el parche en el programa y, por último, hacemos clic en *Apply*.

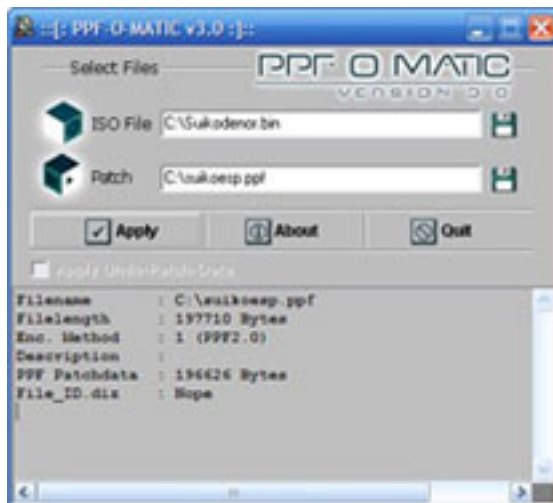


Figura 9.5: Interfaz del PPF-O-MATIC.

II

Aspectos traductológicos

10

Reflexiones en torno a la traducción

He de suponer que si vas a traducir un videojuego se debe a que tienes ilusión en verlo traducido. Que seas tú el autor de la traducción puede ser una razón a tener en cuenta, si bien lo primordial es que traduzcas para ti primero y luego para los demás. Es frecuente caer en el error de pensar hay que traducir para alguien cuando, al tratarse de algo altruista, no hay quien deba sentirse más satisfecho del fruto recogido que uno mismo. Y para esto se necesita algo: calidad.

10.1. Requisitos para traducir

Aunque haya que tratar de tomárselo todo como una afición, y aunque nadie debería reprochar a un romhacker nada por eso mismo en un principio, hay que tener en cuenta que es necesario intentar reexpresar el sentido original en el texto en español, no sólo traducir. ¿Qué quiero decir con esto? Que aunque se conozca a la perfección el idioma extranjero del que se va a traducir (algo que dudo pues ni un nativo conoce todo su idioma), hay que tener cuidado al escribir el nuevo texto en nuestro idioma. Y no sólo por ortografía como mucha gente puede pensar (es horrendo ver faltas en cualquier texto aunque a muchos les parezca trivial), sino por la expresión. Soy de la opinión de que sólo se debe traducir a la lengua materna, por lo que fallos serios de expresión en ésta se consideran inaceptables.

El primer requisito para traducir no es saber un idioma extranjero, sino conocer la lengua del texto meta. Incluso sin tener ni idea de chino se puede escribir un texto en nuestra lengua materna que tenga sentido. Otra cosa es que sea fiel al original. Obviamente, conocer la lengua de origen y su cultura es también un principio básico para la traducción, aunque siempre se pueden consultar diccionarios y otros recursos para ayudarnos, lo que tiene sus inconvenientes como veremos más tarde. Para lograr un alto nivel de competencia tanto en la lengua de origen como en la lengua meta, recomiendo encarecidamente algo que estás haciendo ahora mismo: leer. No sólo aumentarás tu bagaje cultural (indispensable para

traducir), sino que con el tiempo aprenderás centenares de expresiones y palabras que seguramente te resultaban extrañas en su momento. Recuerdo que hace ya muchos años, cuando traducía el *Secret of Mana*, la expresión *what on earth* me chocaba mucho. Su sentido literal poco tiene que ver con «pero qué demonios», su equivalente en español (entre otras expresiones similares).

10.2. El papel del contexto

La situación en la que se da lugar un acto comunicativo, es decir, el contexto, es fundamental para comprender al completo cualquier palabra o enunciado. Parafraseando a un amigo, y con ánimo de ofrecer un ejemplo más que claro, propongo explicar la importancia del contexto para comprender un mensaje con la siguiente cuestión: ¿es lo mismo nombrar a Dios cuando uno se sorprende al observar una proeza que decir Dios en un momento de placer? Yo creo que no. Puede que el *God* inglés se corresponda en ambos casos con el «Dios» español, pero esto no siempre sucede así.

Por ello, antes de traducir un juego es preferible haberlo jugado antes y, aún más importante, traducir según se juega (una práctica quizá demasiado ideal). Yo mismo he traducido juegos sin haberlos jugado antes, y según traducía me enteraba de cosas que podían hacer variar mi traducción, sobre todo en el registro de los personajes (es decir, su forma de hablar). El ejemplo más claro se halla en el *Final Fantasy IV*, ya que cambié muchas cosas según revisaba la traducción. Sin embargo, en el *Phantasy Star IV*, como conocía a la perfección toda la historia y la personalidad de los personajes al tratarse de uno de mis juegos preferidos, no se me plantearon muchas dudas a la hora de darle cierto «toque» a los diálogos de Alys y Raja (dos de los protagonistas con más carisma del juego).

Por otro lado, hay que recordar que leer el texto de un juego es muy diferente a leer una novela. Un videojuego, al igual que una película, está caracterizado por poseer imagen y sonido. Si un personaje dice *It's hot, isn't it?* [Hace calor, ¿eh?] cuando tal individuo se encuentra en la nieve, producirá en algunos jugadores al menos una leve sonrisa. Este caso no parece plantear ningún problema de traducción (siempre y cuando no tenga un doble sentido), pero en determinados casos las imágenes juegan un papel fundamental a la hora de crear juegos de palabras que no hacen sino presentar quebraderos de cabeza al traductor. Es en estos casos donde la creatividad del traductor cobra su máximo esplendor.

10.3. La invisibilidad de la traducción

Una traducción de calidad será aquella que precisamente no se deje notar, es decir, aquella que no parezca una traducción. Muchos tenemos citas de nuestros personajes de cine favoritos, pero, ¿acaso pensamos que tales frases estaban escritas tal cual en el guión? ¿Acaso pensamos que «mosquis» o «multiplícate por cero» son el resultado de una traducción? Eso es lo que debemos de tratar, que nuestra

traducción no se manifieste en la mente de nuestros consumidores como tal. Y para ello, un requisito básico es dar naturalidad a nuestras traducciones.

Por ejemplo, en inglés se usa bastante la pasiva, cosa que en español no ocurre con tanta frecuencia. *A present was given to me* se puede traducir por «me fue dado un regalo». La equivalencia de significado es exacta (no voy a entrar en discusiones lingüísticas) y en un examen de inglés seguramente el profesor daría por correcta la traducción. Sin embargo, si analizamos bien la frase, ¿quién dice eso? ¿Cuando os regalan algo os expresáis así? Es cierto que se puede dar el caso, pero suena muchísimo más natural «me dieron un regalo». Para rizar el rizo, aunque hay que tener siempre en cuenta el contexto de la frase como hemos dicho antes, sonaría aún mejor «me hicieron un regalo».

Otro tema del que me gustaría hablar es la repetitividad de la información. Veamos un ejemplo: «*Welcome to Aiedo. Aiedo is a big city!*». Lo lógico sería traducir esta frase por «Bienvenido a Aiedo. ¡Aiedo es una gran ciudad!» Se transmite el mismo sentido que la frase en inglés, pero creo que «¡Bienvenido a la gran ciudad de Aiedo!» suena mucho mejor. Quizás no se expresa exactamente lo mismo, pero no todo ha de tener una equivalencia exacta ni seguir el orden sintáctico del texto original. Observemos este otro ejemplo:

—Chaz: *It's great!*
—Alys: *I don't think so...*

Una buena traducción sería:

—Chaz: ¡Es genial!
—Alys: Yo creo que no...

No obstante, pienso que:

—Chaz: ¡Es genial!
—Alys: *Pues* yo creo que no...

sonaría mejor aún porque es mucho más natural. No hay que preocuparse siempre de que haya exactamente la misma información en un texto traducido, pues a veces quitar o añadir elementos al texto meta favorece la traducción. En cualquier caso, toda decisión debe estar justificada, pues hay que recordar que somos traductores y como tales no tenemos el derecho de hacer lo que nos plazca con un texto.

En cuanto a la traducción de nombres propios, no hay que tener miedo a cambiarlos o adaptarlos siempre y cuando su cambio esté justificado. Es una cuestión un tanto delicada, ya que los más puristas arremeten contra tal postura. Bien, yo planteo lo siguiente: ¿qué suena mejor, Cecil o Cecilio? ¿Anna o Ana? Yo me quedo con Cecil y Ana respectivamente, si bien es cierto que ya tengo un contexto creado en mi mente (más de un jugón reconocerá tales nombres). Sea cual sea la decisión, no estaría de más explicar las razones en el archivo «léeme» que se suele adjuntar a las traducciones. Hay que recordar que ver un nombre

extranjero pone de manifiesto que se está consumiendo una traducción, aunque también puede darle un toque exótico. De la misma manera, adaptar los nombres propios puede implicar una falta de credibilidad con respecto al texto original o incluso restar belleza a su respectiva cultura (ya que un idioma está estrechamente unido a su cultura). No debemos olvidar que la audiencia a la que está dirigida una traducción influye mucho en la misma.

10.4. La necesidad de adaptación

La traducción audiovisual, concretamente la de videojuegos, se caracteriza por imponer al traductor una serie de limitaciones. En principio, no se puede poner más texto del que hay originalmente en una conversación. Esta restricción podrá verse paliada mediante diferentes técnicas que se verán más adelante en el manual. A pesar de que en teoría siempre se podrá ampliar el espacio original, llevar tal afirmación a la práctica puede resultar una tarea nada sencilla que puede desesperar hasta al más impaciente dada su complejidad. Especial importancia cobra esto a la hora de traducir los menús que suelen aparecer en muchos videojuegos (especialmente de género RPG), cuyos impedimentos se basan en la limitación de caracteres impuesta por una ventana inamovible. Una solución para tal problema es el empleo de abreviaciones, si bien no goza de gran prestigio al restar impacto visual. Aun así, hasta las traducciones oficiales se ven marcadas de tal esperpento.

Cuando al traducir veamos que esta limitación de espacio nos obliga a ceñirnos al espacio marcado, debemos tratar de reexpresar el mismo contenido del mensaje traducido de una forma diferente. De ahí que, como ya he dicho antes, considere que un ejercicio de traducción requiere a su vez una reexpresión de sentido. Por ejemplo, si no podemos poner «No funciona» por excedernos en un carácter, una posible solución sería reexpresar ese mismo sentido en «No sirve». Si bien puede parecer que «servir» es de un registro más bajo que «funcionar», cumple perfectamente su cometido y ninguna crítica debería caerle al traductor por optar por ese sinónimo. En caso de que se deba de prescindir de información, se tratará de mantener lo esencial del mensaje. Por ejemplo, «¿Pero qué dices?» pasaría a «¿Qué dices?» si así se requiere. En efecto, se pierde un matiz, pero se sigue diciendo lo mismo. Por desgracia, hay muchas ocasiones en la que no hay más remedio que eliminar información, aunque por suerte muchos mensajes disponen de información superflua que no añaden nada nuevo a la conversación.

10.4.1. Consejos ortotipográficos

He aquí una serie de consejos a tener en cuenta la hora de traducir un videojuego:

1. Es mejor poner dos frases cortas en dos líneas que en una y media. Recuerda que no debes partir ningún sintagma:

| | |
|---|---|
| Cecil vino a verte ayer. No tenía buena cara. | Cecil vino a verte ayer. No tenía buena cara. |
| Incorrecto | Correcto |

2. Es inadmisibles utilizar los signos de admiración e interrogación sólo al final:

| | |
|-----------------------|-------------------------|
| Ven aquí! No me oyes? | ¡Ven aquí! ¿No me oyes? |
| Incorrecto | Correcto |

3. Siempre que se pueda y no sea una cifra grande o complicada, se debe escribir un número con letra:

| | |
|----------------------|-------------------------|
| Me dieron 8 anillos. | Me dieron ocho anillos. |
| Incorrecto | Correcto |

| | |
|-------------------|------------------|
| Hace 1000 años... | Hace mil años... |
| Incorrecto | Correcto |

| | |
|--------------------------------|-----------------------|
| Me dieron veintisiete monedas. | Me dieron 27 monedas. |
| Incorrecto | Correcto |

4. Los puntos suspensivos no deben utilizarse para indicar que hay más texto por mostrar en la ventana siguiente. En tal caso, puede ser conveniente adaptar el mensaje para que quepa en una sola ventana a ser posible:

| | |
|--|---|
| Cecil me dijo que vendría luego para irse al bosque... | Cecil me dijo que vendría luego para irse al bosque |
| ...con nosotros. | con nosotros. |
| Incorrecto | Correcto |

10.5. Los juegos de palabras

Uno de los grandes retos que se le presentan al traductor son los juegos de palabras. Para este apartado, me baso en la información que en su momento recabé para un trabajo. Trataré de ser lo más breve posible, pues el tema da mucho de que hablar.

Adrián Fuentes Luque defendió una tesis doctoral que trataba sobre la recepción del humor en un estudio que hizo de la película *Sopa de Ganso* de los célebres Hermanos Marx. La película no era sino un reto de titanes para los traductores. Uno de los fragmentos más interesantes de la película es el siguiente:

- FIREFLY (Groucho Marx): *I suggest that we give him **ten** years in **Leavenworth**, or **eleven** years in **Twelveworth**.*
- CHICOLINI (Chico Marx): *I tell you what I'll do. I'll take **five and ten** in **Woolworth**.*

Aquí el humor se basa en la descomposición del nombre propio Leavenworth (una prisión federal de Estados Unidos) en dos partes: *eleven* [once] y *worth* [valor], por lo que se establece una relación fonética entre los elementos *Twelve* [doce] y *worth* de Twelveworth (una palabra inventada por Groucho) y con Woolworth (una cadena de tiendas americana famosa por su campaña de *five and ten*). Además, hay un juego de palabras con la secuencia de números de *ten years in Leavenworth, or eleven years in Twelveworth* y en *five and ten in Woolworth*. La solución que se propone en la versión doblada en español de la película es la siguiente:

- FIREFLY (Groucho Marx): Sugiero condenarle a **diez** años de **cárcel** u **once** años de **prisión**.
- CHICOLINI (Chico Marx): ¿Sabe lo que haré? Me tomaré unas vacaciones en el campo.

Si bien poco tiene que ver en cierto modo la versión original con la doblada, las estrategias de traducción empleadas son notables. En primer lugar, hay que destacar que toda referencia cultural ha desaparecido sin más remedio. No obstante, en esta traducción se opta por el absurdo como medio de humor. No hay más que leer la frase de Chicolini para soltar una carcajada, tal y como hicieron los participantes en el estudio. Y de eso se trata: el diálogo original tenía como propósito divertir al espectador, algo que se ve cumplido en la versión doblada en español. De hecho, la versión subtitulada está marcada del tal literalidad que ningún espectador le encontró gracia a la escena, sino que más bien la encontraron extraña.

10.6. Diccionarios y otras fuentes de información

Es más que probable que no seas una persona bilingüe y no conozcas a la perfección el idioma extranjero del que vas a traducir. Por ello, no tienes por qué avergonzarte de usar diccionarios. Todo traductor los usa, pero siempre con especial cuidado. No hay que abusar y menos aún fiarse de ellos totalmente. Por ejemplo, sé que hay muchas traducciones de videojuegos en las que se traduce *pendant* por «pendiente». A mí también me ha pasado; os cuento mi historia a continuación. Aun sabiendo que *pendant* era «colgante», me fié del diccionario y opté por usar

«pendiente» porque el diccionario lo traducía así. Por eso, hay que usar el sentido común y ver si lo que pone el diccionario puede ser considerado como «verdadero». Muchas veces es mejor analizar el contexto (espero que con esto quede totalmente clara su función) y ver qué palabra o expresión es la que mejor encaja y usar el diccionario sólo para esclarecer dudas y contrastar posibilidades.

El diccionario bilingüe (aquel en el que se busca una palabra en un idioma y viene su significado en otro diferente) no es siempre la única solución. A veces es recomendable recurrir al diccionario monolingüe (la explicación viene dada en el mismo idioma; por ejemplo, cualquier diccionario de español que usamos cuando no entendemos alguna palabra compleja). Si se traduce desde ese idioma extranjero no debería haber problemas para comprender la explicación. Por cierto, hoy en día muchos diccionarios están disponibles en CD-ROM para usarlos en el ordenador. Recomiendo encarecidamente su uso, ya que así es mucho más fácil y cómodo buscar palabras y hasta permiten varias opciones de búsqueda. No sólo se puede usar diccionarios; preguntarle a alguien cuya lengua materna es la que nosotros aún tratamos de conocer puede ser una buena solución, al igual que Internet. Os contaré otra de mis experiencias.

Una vez me encontré en una serie de anime subtitulada en inglés que yo traducía al español una expresión que no entendí: *Serves you right!* Tal expresión se decía en un momento delicado y no podía inventarme la traducción. Como el diccionario no me ayudaba, fui al chat del grupo traductor inglés y, ni corto ni perezoso, pregunté qué significaba dicha expresión. En diez segundos me contestaron y, por la explicación que me dieron, llegué a la conclusión de que debía traducirse por «¡Te lo mereces!».

10.6.1. Diccionarios recomendados

Evidentemente, no he tenido en mis manos todos los diccionarios que existen, aunque os haré una recomendación. Como diccionario bilingüe inglés-español y español-inglés, yo uso el Gran Diccionario Oxford (Tercera Edición). Viene con un CD-ROM que realmente facilita la pesada tarea de buscar palabras en la versión impresa. Para mi gusto, es muy completo, aunque el diccionario de Collins no parece ser tampoco una mala opción. Como diccionario monolingüe inglés, yo uso la versión en CD-ROM del Merriam-Webster's Collegiate Dictionary. La verdad es que es muy completo y siempre he encontrado todo lo que he buscado. Si se traduce desde el francés, yo uso como diccionario bilingüe la versión en CD-ROM del Gran Diccionario Larousse y, como monolingüe, la versión en CD-ROM de Le Petit Robert. Si alguien traduce desde el alemán, usar diccionarios de la editorial Langenscheidt parece la mejor solución.

10.7. Fallos más comunes al traducir

He aquí una pequeña lista de fallos que he visto en algunas traducciones de videojuegos:

- **Actually:** No es «actualmente». Yo siempre suelo traducirlo por «de hecho», «la verdad es que» o expresiones parecidas.
- **Aún así:** Aún (con tilde) es sinónimo de «todavía», es decir, que expresa temporalidad. «Aun así» equivale a «pese a ello», por lo que poco acierto tiene decir «todavía» en este caso.
- **Bastard:** Puede que se refiera a un hijo bastardo, pero se emplea también como insulto. Supongo que «cabrón» es muy fuerte para ponerlo así como así en un juego; es decisión del traductor qué poner.
- **El orden del adjetivo:** En inglés se antepone el adjetivo al sustantivo. *He's a strong man* debe traducirse por «es un hombre fuerte» y no por «es un fuerte hombre». Hay casos en los que se puede traducir de esa manera, pero hay que tener cuidado.
- **Eventually:** No se debe traducir por «eventualmente», sino por «finalmente», «al final» o expresiones similares.
- **Now:** Se trata de una muletilla. Yo suelo traducirlo por «bueno».
- **Pendant:** Como he mencionado antes, no debe traducirse por «pendiente», sino por «colgante».
- **Surgir efecto:** Lo correcto es «surtir efecto».
- **Virtually:** No tiene nada que ver con virtual. Se debe traducir por «prácticamente» o algo similar.
- **What on earth?:** ¿Qué pasa en la tierra? No, debe traducirse por «¿Qué demonios?» o expresiones parecidas.
- **Why:** No siempre es «por qué», ya que se suele emplear como interjección de sorpresa, es decir, que se debe traducir por «anda», «vaya», etc.
- **Ya:** Contracción de *you*, no tiene nada que ver con el «ya» español.
- **Yo:** Es un tipo de saludo muy coloquial (es como decir «qué tal» entre amigos).

Bibliografía sobre traducción

He elaborado esta bibliografía con el material más interesante a mi juicio que he leído durante la carrera de Traducción e Interpretación. No obstante, bien es cierto que no he tenido ocasión de leer totalmente toda la bibliografía que me hubiera gustado leer.

No se pretende ofrecer una bibliografía exhaustiva sobre cada tema, ya que la bibliografía existente es tan vasta que, de aparecer aquí, abrumaría a cualquiera que meramente busque material con el que ampliar sus conocimientos sobre traducción. Ya de antemano aviso que soy traductor y no docente, por lo que cualquiera es libre de preguntar a un especialista por una buena recomendación, o bien consultar la bibliografía ofrecida normalmente en el programa de una asignatura en vez de seguir mis recomendaciones. Puede que a mí me haya fascinado un libro o artículo que en opinión de otros carezca de importancia y que también se eche en falta alguno de gran relevancia; aún me queda un largo camino por recorrer en la profesión.

Es cierto que la gran mayoría de las siguientes entradas bibliográficas son de difícil acceso, pues sólo se encuentran en bibliotecas universitarias o especializadas. Además, se dirigen a lectores especialistas, por lo que quizás resulten de poco interés para la mayoría de los lectores de este manual. No obstante, creo que no está de más ofrecer la siguiente información, pues es posible que alguien se sienta fascinado con el ingente material sobre traducción existente y se anime a dedicarse a la traducción profesional. No hay nada más bonito que trabajar a la vez que se disfruta.

11.1. Traducción y lingüística general

- **Baker, Mona (1992) *In Other Words: A Coursebook on Translation*. Londres: Routledge.**

Completo manual de traducción para cualquier combinación de lenguas. Incluye un amplio abanico de ejemplos en varios idiomas de estrategias traductoras.

- **Beylard-Ozeroff, Ann, Králová Jana y Moser-Mercer, Barbara (1998) *Translators' Strategies and Creativity*. Amsterdam: John Benjamins.**

Recopilación de artículos sobre estrategias traductoras que pueden servir como reflexión al traductor en cuanto a los procesos mentales que se llevan a cabo en la mediación entre lenguas y cómo optimizarlos.

- **Cámara Aguilera, Elvira (1999) *Hacia una traducción de calidad: técnicas de revisión y corrección de errores*. Granada: Grupo Editorial Universitario.**

Práctico y ameno libro que analiza los errores de traducción de una obra traducida. Cotejar tales errores con las traducciones propuestas por la autora puede servir como ejercicio de reflexión en torno a la fidelidad de una traducción.

- **Embleton, Sheila (1991) «Names and Their Substitutes. Onomastic Observations on Astérix and Its Translations». *Target* 3 (2), 175-206.**

Artículo que estudia la traducción de los nombres de los personajes de Astérix y Obélix del francés a otros idiomas, interesante para que el traductor reflexione acerca de la traducción de los nombres propios en un contexto cómico y creativo.

- **Kussmaul, Paul (1995) *Training the translator*. Amsterdam: John Benjamins.**

Este libro, dirigido a docentes, hace un recorrido por la mente del traductor principiante cuando traduce. Gracias a los pensamientos en voz alta de alumnos recogidos a lo largo de la obra, el alumno puede ver de primera mano la manera de abordar un problema de traducción. Los ejemplos están alemán junto a una traducción en inglés.

- **López Guix, Juan Gabriel y Minett Wilkinson, Jacqueline (1997) *Manual de traducción: Inglés-Castellano: teoría y práctica*. Barcelona: Gedisa.**

Excelente manual de traducción que cubre gran parte de los saberes necesarios para el aprendizaje de traductor de inglés a español, sobre todo por los

capítulos dedicados a los rasgos diferenciales entre el inglés y el español y el capítulo de los procedimientos de traducción. **Recomendado**

- **Martínez de Sousa, José (2004)** «La traducción y sus trampas». *Panace* [online] 5 (16), 149-160. Disponible en: http://www.medtrad.org/panacea/IndiceGeneral/n16_tribuna_MartinezDeSousa.pdf [Consultado el 05/06/2006].

Un auténtico recorrido por los errores más frecuentes que se cometen al traducir. El contenido de este artículo se divide según tres criterios generales: corrección ortográfica, corrección sintáctica y corrección semántica. **Imprescindible**

- **Muñoz Martín, Ricardo (1995)** *Lingüística para traducir*. Barcelona: Teide.

Más que aprender lingüística, el propósito de este manual es hacer que el lector sea consciente del lenguaje y pueda aplicar el pensamiento de los lingüistas a la traducción para así razonar sus decisiones a la hora de traducir. No obstante, ello no implica no utilizar este manual como obra de referencia en cuestiones de lingüística. **Recomendado**

- **Nida, Eugene A. (2002)** *Contexts in Translating*. Amsterdam: John Benjamins.

De fácil y rápida lectura, este libro es un paseo por el mundo de la traducción en el que se resalta la importancia de la situación comunicativa en la mediación entre lenguas. Es una lectura recomendable para todos aquellos que deseen comprender mejor la traducción alejándose de manuales cuyo objetivo es enseñar a traducir.

- **Pym, Anthony (1999)** *Programmes européens pour les échanges d'étudiants et réforme de l'enseignement de la traduction au niveau universitaire en Espagne: rapport sur une enquête pilote menée à Barcelone et à Las Palmas de Gran Canaria* [online]. Disponible en: <http://www.fut.es/~apym/on-line/echanges.html> [Consultado el 22/05/2005].

Artículo sobre los programas de intercambio entre universidades europeas que puede resultar interesante para aquellos alumnos que quieran estudiar en el extranjero.

- **Rubrecht, Brian G. (2005)** «Knowing before Learning: Ten Concepts Students Should Understand Prior to Enrolling in a University Translation or Interpretation Class» [online]. *Translation Journal*, 9 (2). Disponible en: <http://accurapid.com/journal/32edu.htm> [Consultado el 05/06/2006].

Tal y como indica el título, este artículo trata diez criterios a tener en cuenta la hora de elegir la carrera de Traducción e Interpretación. Aunque no son reglas de oro, tales consideraciones están bien fundamentadas. Tener en mente los criterios expuestos desde antes de acceder a la Universidad o desde primero de carrera ayudaría a identificar mejor las habilidades que el alumno debe tener y mejorar.

- **Stewart, Dominic (2000)** «*Poor relations and Black Sheep in Translation Studies*». *Target* 12 (2), 205-228.

Este artículo presenta las ventajas e inconvenientes que tiene traducir desde la lengua materna a una lengua extranjera. Como se puede leer, a veces es mejor traducir desde la lengua materna por cuestiones de fidelidad del original. Es probable que los que no le encuentran sentido a la traducción inversa hallen aquí una justificación de por qué se hace.

11.2. Lengua española

- **Grijelmo García, Álex (2004)** *La punta de la lengua: críticas con humor sobre el idioma y el diccionario*. 2ª edición. Madrid: Aguilar.

Conjunto de breves artículos sobre las incorrecciones al hablar (y escribir) en español, todos ellos con un toque de humor. Hay desde «avionismos» hasta «medicanismos», pasando por un divertido capítulo de «cancionismos». Seguro que más de uno se sorprende al ver que muchas canciones que han oído o cantado contienen errores que aún hoy día se perpetúan. Muy fácil de leer y a la vez divertido. **Recomendado**

- **Instituto Cervantes (2006)** *Saber escribir*. Madrid: Aguilar.

Excelente manual de redacción de la lengua española en todas sus vertientes. Es un «todo en un uno» que explica desde las reglas de puntuación básicas hasta la redacción de cartas para correspondencia. Además, tiene muchos ejemplos que corrigen malos hábitos de redacción. **Recomendado**

- **Lázaro Carreter, Fernando (1997)** *El dardo en la palabra*. Barcelona: Galaxia Gutenberg.

Recopilación de artículos escritos por el académico Lázaro Carreter que versan sobre el mal uso de la lengua. Lázaro critica con ironía a los periodistas en forma de «dardos» y hace una reflexión acerca del uso normativo, aunque hay que tener en cuenta a veces se prefiere lo popular a la norma.

- — (2003) *El nuevo dardo en la palabra*. 3ª edición. Barcelona: Aguilar.

Nueva recopilación de los dardos publicados por Lázaro Carreter entre 1997 y 2003, esta vez quizás más cercanos al lector dada la fecha de los mismos.

11.3. Traducción técnica

- Belda Medina, José R. (2003) *El lenguaje de la informática e Internet y su traducción*. San Vicente del Raspeig: Publicaciones de la Universidad de Alicante.

En esta obra se analizan los recursos morfológicos que originan la mayoría de los términos pertenecientes al ámbito de la informática e Internet (composición, derivación, abreviación, especialización, préstamos) y se comentan los principales errores y problemas que plantea su traducción al español.

- Gonzalo García, Consuelo y García Yebra, Valentín (eds.) (2004) *Manual de documentación y terminología para la traducción especializada*. Arco/Libros S.L.: Madrid.

Completo manual que cubre gran parte de los recursos para el traductor de textos especializados. Cabe destacar los capítulos que detallan las técnicas documentales que se llevan a cabo para resolver problemas de traducción de determinados textos.

- Jiménez Serrano, Óscar (2002) *La traducción técnica inglés-español: didáctica y mundo profesional*. Granada: Comares.

Libro que pretende ofrecer un panorama sobre la traducción técnica inglés-español, sobre todo de los textos cuyo tema es la informática. La primera parte del libro es un recorrido por los lenguajes especializados y por la disciplina de la terminología y los lenguajes, la segunda trata los aspectos del lenguaje técnico y la traducción técnica y la tercera versa sobre la profesión y formación del traductor.

- Mari Mutt, José A. (2004). *Manual de Redacción Científica*. [en línea] 4ª edición. Caribbean Journal of Science, Publicación especial nº 3. Disponible en: <http://www.caribjsci.org/epub1/index.htm> [Consultado el 10/06/2006].

Excelente manual que recoge todos los aspectos a tener en cuenta a la hora de redactar utilizando el lenguaje científico. Además, se describe detalladamente todo lo relacionado con la publicación de artículos científicos, saber que puede servir de mucho al traductor para realizar encargos completos. Al final de cada apartado se incluyen varios ejemplos para practicar y asimilar mejor los contenidos del manual. **Imprescindible**

11.4. Traducción audiovisual

- Castro Roig, Xosé (2002) «La traducción de películas y audiovisuales» [en línea]. *La página del idioma español*. Disponible en: <http://www.elcastellano.org/xcastro.html> [Consultado el 10/06/2006].

Excelente artículo que describe todo lo que un traductor de productos multimedia debería saber para llevar a cabo su trabajo felizmente.

Recomendado

- — (2004) «Solo ante el subtítulo». *La linterna del traductor* [en línea], 9. Disponible en: <http://traduccion.rediris.es/4articulos.htm> [Consultado el 12/04/2005].

Artículo que analiza brevemente los problemas del subtitulado y que presenta varios ejemplos de estrategias para condensar el texto traducido.

- Díaz Cintas, Jorge (2003) *Teoría y práctica de la subtitulación: inglés-español*. Barcelona: Ariel.

Completo libro dedicado a la subtitulación en el que cualquier interesado en esta modalidad de traducción encontrará algún apartado interesante. La primera parte es una introducción en la que se tratan las características propias del subtitulado y se contrastan con el doblaje, la segunda examina la teoría de esta práctica y detalla los aspectos profesionales, la tercera hace un recorrido por la investigación en traducción audiovisual y la cuarta parte está dedicada a ejercicios útiles para la formación del subtitulador. El libro incluye un DVD que contiene las escenas con las que hay que trabajar en los ejercicios y un programa para el subtitulado. **Imprescindible**

- — y Orero, Pilar (2003) «Course Profile: Postgraduate Courses in Audiovisual Translation». *The Translator* 9 (2), 371-388.

Aunque tiene algunos años, este artículo puede servir de referencia al alumno para que vea lo que ofrecen los estudios de postgrado de traducción audiovisual, concretamente el ofertado por la Universidad Autónoma de Barcelona.

- Duro, Moreno, Miguel (coord.) (2001) *La traducción para el doblaje y la subtitulación*. Madrid: Cátedra, Signo e Imagen.

Conjunto de artículos dedicados a la traducción audiovisual. Unos son más interesantes que otros, pero seguro que el lector encuentra alguno de su agrado.

- Fuentes Luque, Adrián (2003) «An Empirical Approach to the Reception of AV Translated Humour: A Case Study of the Marx Brothers' Duck Soup». *The Translator* 9 (2), 293-306.

Artículo que estudia varias escenas de la película de los hermanos Marx llamada *Sopa de ganso* en el que se analizan diversas estrategias traductoras con respecto a la traducción del humor. **Recomendado**

- Lorenzo, Lourdes; Pereira, Ana y Xoubanova, María (2003) «The Simpsons/Los Simpson: Analysis of an Audiovisual Translation». *The Translator* 9 (2), 269-291.

Artículo que detalla las adaptaciones a la cultura española de *Los Simpsons* y analiza tanto aciertos como errores de traducción. Es una lectura bastante interesante dado que la serie es muy popular especialmente entre los jóvenes.

- Mangiron, Carmen y O'Hagan, Minako (2006) «Game Localisation: Unleashing Imagination with Restricted Translation». *The Journal of Specialised Translation*. Disponible en:

http://www.jostrans.org/issue06/art_ohagan.pdf [Consultado el 14/12/2006].

Artículo que versa sobre la creatividad en la traducción de videojuegos en favor a la literalidad del texto de origen. **Imprescindible**

- Pineda Castillo, Francisco (2002) «Las coincidencias perversas en la traducción audiovisual». *Trans* 6, 181-195.

Los errores de traducción que se describen en este artículo pueden ser de gran interés para que el aprendiz de traductor sea más consciente sobre la congruencia que se puede dar entre la imagen —el contexto— y el texto traducido de forma que reaccione cuando una traducción suya le resulte extraña.

- Serrano Fernández, Luis (2002) «*Back to the Future* en España: La traducción de los elementos culturales inglés-español en la película *Regreso al futuro*». *Trans* 6, 197-211.

Otro artículo que versa sobre estrategias traductoras para la adaptación cultural de material audiovisual. De nuevo, el material analizado —*Regreso al Futuro*— puede agilizar la lectura y motivar al alumno al serle muy cercano.

11.5. Informática aplicada a la traducción

- Esselink, Bert (2000) *A Practical Guide to Localization*. 2ª edición. Amsterdam: John Benjamins.

Guía que trata todos los aspectos de la localización, aunque está más orientado a los entresijos de la localización en sí que a la traducción, por lo que debe leerse con cierta actitud crítica.

- Muñoz Sánchez, Pablo (2006) «Electronic Tools for Translators in the 21st Century». *Translation Journal*. Disponible en <http://accurapid.com/journal/38tools.htm> [Consultado el 10/01/2007].

Excelente artículo que repasa un sinfín de herramientas informáticas disponibles para el traductor. **Imprescindible**

III

Edición bilingüe de los scripts del Phantasy Star IV

12

Script 1

Are you a hunter? Are you here to exterminate the monsters?

Thank you very much! I feel much safer now.

Thank you again for your assistance.

What's going to happen now?

About a month ago, monsters began to appear in the basement. I'm so frightened, I can't even think about my research!

Oh, you've completed the job! Thank you so much!

Thank you again for your assistance.

What's going to happen now?

You're the hunter commissioned by the principal? A kid like you?! Are you going to be able to handle it?

Wow, hey gorgeous! Why don't you go with me instead of that kid?

Alys: Buzz off!!!

¿Eres un cazador? ¿Has venido para eliminar a esos monstruos?

¡Muchas gracias! Ahora me siento mucho más seguro.

Gracias otra vez por vuestra ayuda.

¿Y ahora qué va a pasar?

Hace un mes empezaron a aparecer monstruos en el sótano. ¡Estoy tan asustado que no puedo ni pensar en mi investigación!

¡Vaya, habéis terminado el trabajo! ¡Muchas gracias!

Gracias otra vez por vuestra ayuda.

¿Y ahora qué va a pasar?

¿Tú eres el cazador que ha contratado el director? ¡Pero si eres un crío! ¿Vas a poder encargarte de todo?

¡Eh, preciosa! ¿Por qué no te vienes conmigo en vez de con ese crío?

Alys: ¡Anda y vete por ahí!

I can't believe that lady and the kid defeated the monsters. Oops, ah, nothing. Nothing at all! Ha, ha!

No me puedo creer que esa mujer y ese crío acabasen con esos monstruos. Er... No, nada. ¡Nada sin importancia! ¡Ja, ja!

You look familiar... Who are you?

Me suena tu cara. ¿Quién eres?

He...help!

¡So... socorro!

Here at Motavia Academy, we search for the truth of the universe. This is the largest research facility on the entire planet. What do you think? Isn't it grand?

Chaz: It looks like an interesting place, doesn't it, Alys?

Alys: Really? It doesn't interest me one bit.

En la Academia de Motavia buscamos la verdad del universo. Éste es el centro de investigación más grande del mundo. ¿Qué pensáis vosotros? ¿No os parece genial?

Chaz: Parece un lugar interesante, ¿no crees, Alys?

Alys: ¿Seguro? Yo no le veo nada de interés.

Here at Motavia Academy, we search for the truth of the universe. This is the largest research facility on the entire planet. What do you think? Isn't it grand?

En la Academia de Motavia buscamos la verdad del universo. Éste es el centro de investigación más grande del mundo. ¿Tú qué piensas? ¿No te parece genial?

What's that big hole!

¿¡Pero qué es ese agujero tan grande!?

Huh? Do I know you? Yikes! What are you doing with such lethal weapons? Get out!

Alys: Hmmph! How rude!

¿Eh? ¿Te conozco? ¡La leche! ¿Pero qué haces llevando armas? ¡Lárgate!

Alys: ¡Vaya tío más maleducado!

Hahn! What are you doing in the company of those uncivilized animals?

Alys: What a jerk! Maybe I'll have a little fun with him.

Hahn: Ahhh! Please put that away!

¡Hahn! ¿Qué haces al lado de esos bestias?

Alys: ¿¡Será imbécil!? Bueno, quizás me divierta un rato con él, je, je...

Hahn: ¡Ahhh! ¡Aparta eso de ahí!

Really, I didn't know Hahn knew such uncivilized people!

¡Vaya, no sabía que Hahn conocía a gente tan animal!

He...help!

¡So... socorro!

I'm studying history. This planet has had problems from the beginning. Presently, we have an abnormal climate, soil depletion, and a decreasing birth rate! It doesn't make for a promising future.

Alys: This guy is too depressing. Let's get out of here.

I'm studying history. This planet has had problems since the beginning. Presently, we have an abnormal climate, soil depletion, and a decreasing birth rate! It makes me pessimistic about the future.

Alys: This guy is too depressing.

Hahn: I don't blame him. Recently, the rate of environmental degradation has increased.

I'm studying history. This planet has had problems since the beginning. Presently, we have an abnormal climate, soil depletion, and a decreasing birth rate... It makes me pessimistic about the future.

I'm right. This planet is full of problems!

I'm so scared of the monsters. There's nothing I'd like more than to leave town. But the principal won't allow it.

I'm so scared of the monsters. There's nothing I'd like more than to get out of here, but since the principal feigns ignorance before the citizens, we've got to stay quiet.

Hahn: Well, you're certainly trying hard to keep up appearances.

You've exterminated the monsters? What a relief.

Estoy estudiando historia. Este planeta ha tenido problemas desde el principio. Ahora tenemos un clima muy raro, escasez de tierra buena y la natalidad va disminuyendo. No parece un futuro muy prometedor.

Alys: Este tío es muy deprimente. Vámonos de aquí.

Estoy estudiando historia. Este planeta ha tenido problemas desde el principio. Ahora tenemos un clima muy raro, escasez de tierra buena y la natalidad va disminuyendo. Me hace ser pesimista sobre el futuro.

Alys: Este tío es muy deprimente.

Hahn: No es de extrañar. Últimamente ha subido el nivel de degradación del medio ambiente.

Estoy estudiando historia. Este planeta ha tenido problemas desde el principio. Ahora tenemos un clima muy raro, escasez de tierra buena y la natalidad va disminuyendo. Me hace ser pesimista sobre el futuro.

Tengo razón. ¡Este planeta está lleno de problemas!

Los monstruos me asustan mucho. Daría lo que fuera por irme de la ciudad, pero el director no me lo permitiría.

Los monstruos me asustan mucho. Daría lo que fuera por irme de aquí, pero como el director finge no saber nada delante de los ciudadanos, tenemos que seguirle el juego.

Hahn: Hombre, tampoco parece que te esfuerces mucho por ocultarlo...

¿Has acabado con esos monstruos? Puf, qué alivio.

Oh, such a thing!

¡Vaya cosa más grande!

If you're looking for the principal's room, it's way in the back. But recently, he's been acting strangely. I think he's scared of something.

Si buscas la sala del director, está ahí detrás. Últimamente está raro. Creo que hay algo que le asusta.

If you're looking for the principal's room, it's way in the back.

Si buscas la sala del director, está ahí detrás.

Oh, such a thing!

¡Vaya cosa más grande!

For the last year there have been violent changes in the planet's crust, as well as an abnormal outbreak of monsters! At this rate, the planet will be doomed...

Alys: Hey, it's not going to do any good just moaning about it!

¡En el último año ha habido cambios violentos en la corteza terrestre y también han aparecido muchos monstruos! A este paso, el planeta va a ser destruido...

Alys: ¡Eh, si sólo te quejas no va a servir de mucho!

For the last half year, there have been violent changes in the planet's crust. There has also been an abnormal outbreak of monsters! At this rate, this planet will be doomed...

¡En el último año ha habido cambios violentos en la corteza terrestre, y también han aparecido muchos monstruos! A este paso, el planeta va a ser destruido...

See! We're doomed...

¿No te lo dije? Estamos acabados...

A thousand years ago, our society was thrown into confusion by the destruction of Mother Brain. After that, Motavia sustained a direct hit by a fragment of the exploding planet Parma. Our civilization was almost destroyed. We call this «The Great Collapse.» ...Oh. I didn't realize you weren't students.

Hace mil años, la gente estaba confusa tras la destrucción del Cerebro Madre. Después de eso, Motavia recibió el impacto de un fragmento de la explosión del planeta Parma. Nuestra civilización quedó casi extinguida. Llamamos a esto «La Gran Explosión». ...Ah, no me había dado cuenta de que no erais estudiantes.

There sure are many kinds of universes!

¡Seguro que hay diferentes tipos de universos!

Once, there were three planets in the Algo solar system, but during The Great Collapse, the planet Parma was lost. Now only Dezolis and this planet remain.

I can't believe there could be such a crazy thing...

Apparently, a thousand years ago there were ships that could travel through space. Today, the only thing we can do is view Dezolis through a telescope. Ah! Just once, I would love to go to Dezolis!

Chaz: It sounds like a dream. Traveling to another planet.

Apparently, a thousand years ago there were ships that could travel through space. Today, the only thing we can do is view Dezolis through a telescope. Ah! Just once, I would love to go to Dezolis!

What we've got to deal with right now is not outer space but this hole in the ground!

Alys: Chaz, where have you been? C'mon, let's go!

Chaz: But...

Alys: We have to see the principal and get the details about this commission.

Oh my? A customer! Oh, excuse me. You see, this is a university town, so there really isn't much need for an inn.

Forget about inns! We've got more serious matters, don't we?

Una vez hubo tres planetas en el sistema solar de Algo, pero durante la Gran Explosión el planeta Parma desapareció. Ahora sólo quedan Dezolis y este planeta.

No puedo creer que pueda existir una cosa tan descabellada...

Al parecer, hace mil años había naves espaciales. Hoy en día lo único que podemos hacer es ver Dezolis por el telescopio. ¡Cómo me gustaría ir aunque sólo fuera una vez a Dezolis!

Chaz: Es como si fuera un sueño. Eso de viajar a otro planeta...

Al parecer, hace mil años había naves espaciales. Hoy en día lo único que podemos hacer es ver Dezolis por el telescopio. ¡Cómo me gustaría ir aunque sólo fuera una vez a Dezolis!

¡Ahora no tenemos que ocuparnos del espacio exterior, sino de ese agujero!

Alys: Chaz, ¿dónde te habías metido? ¡Venga, vámonos!

Chaz: Pero...

Alys: Tenemos que ver al director para entrar en detalles sobre este encargo.

¡Vaya, pero si es un cliente! Perdonad, es que como ésta es una ciudad universitaria, no viene mucha gente a la posada.

¡Déjate de posadas! ¡Ahora hay cosas más importantes!

We've been telling him not to go outside after dark because of the scary monsters, but...

Now, I can let my children go out to play.

What? What are you talking about?

It's only for a bit. It'll be OK! You worry too much, Mommy.

Now that no monsters come out, it's no fun to sneak out in the middle of the night!

Did something happen? Come on, tell me!

The academy students are so noisy day in and day out! Like the other day, when a group of them jumped into that fountain, what a scene! Don't they think about being considerate to others? I wish something could be done about them...

Wh...what should we do? I want to escape, but I have nowhere to go...

Chaz: Oops! I wandered around and now I've gotten separated from Alys. I've got to find her...

Alys: Something smells fishy here. That principal was hiding something.

Chaz: Maybe he's afraid of the monsters?

Alys: I think there's more to it than that. Things are starting to get interesting!

Le hemos dicho que no salga por la noche por lo de los monstruos, pero...

Ahora ya puedo dejar a mi hijo salir a jugar.

¿Qué? ¿De qué estás hablando?

Sólo será un rato. ¡No pasará nada! Te preocupas demasiado, mami.

¡Ahora que no hay monstruos ya no mola salir a escondidas por la noche!

¿Ha pasado algo? ¡Venga, dímelo!

¡Los estudiantes de la academia están todo el día metiendo follón! El otro día un grupo de ellos se puso a saltar en esa fuente. ¡Vaya escenita que montaron! ¿Por qué no piensan en respetar un poco a los demás? Ojalá hagan algo con ellos...

¿Qué debemos hacer? Quiero escapar, pero no tengo adonde ir...

Chaz: Vaya, me he puesto a dar vueltas y he perdido de vista a Alys. Tengo que encontrarla...

Alys: Esto me huele a chamusquina. El director estaba ocultando algo.

Chaz: ¿Tendrá miedo de los monstruos?

Alys: Creo que es algo más que eso. ¡La cosa se pone interesante!

13

Script 3

Did you see the quicksand? It's spreading and spreading! How long is this town going to last?

In the past, the land around here was pretty fertile and there was a lot of farming going on. But now, the wells and fields have all withered away...

You're looking for Birth Valley? Then go to a village called Zema. Zema is northeast of here. But... Recently, it's been rumored that there's no sign of any people. Maybe they all fled at night?

You're looking for Birth Valley? Then go to a village called Zema. Apparently, the people there have returned.

It's said a strange religion is becoming popular. They say it's being spread by a man dressed in black! What did they say his name was... Oh yes, Zio. Yeah, I believe they said his name was Zio.

Recently, I haven't heard much about that religion I was telling you about. The young people these days are so fickle!

¿Has visto las arenas movedizas? ¡Cada vez hay más y más! ¿Hasta cuándo aguantará esta ciudad?

Antes la tierra de aquí era muy fértil y había muchas granjas, pero ahora los pozos y los campos se han echado a perder...

¿Buscas el Valle del Nacimiento? Entonces ve a un pueblo llamado Zema que está al noreste de aquí, pero... Últimamente dicen que no hay rastro de vida allí. ¿Se habrán ido todos por la noche?

¿Buscas el Valle del Nacimiento? Entonces ve a un pueblo llamado Zema que está al noreste de aquí. Al parecer, la gente de allí ha vuelto.

Dicen que se está haciendo popular una religión un tanto extraña. ¡Al parecer su doctrina la predica un hombre vestido de negro! ¿Cómo decían que se llamaba...? ¡Ah, sí, Zío! Sí, creo que decían que se llamaba Zío.

No he sabido mucho acerca de esa religión de la que te hablé. ¡A los jóvenes de ahora les gusta mucho cuchichear!

See that castle beyond the quicksand?
I could've sworn that one night there
was nothing and the next day there it
was. It must've been my imagination,
don't you think?

See that castle beyond the quicksand?
I swear that one evening it was there,
and the next it was gone. It...it must've
been my imagination, right?

I sweep and I sweep, but the sand
keeps blowing. I'm sick and tired of
this!

I heard that Zema has been destroyed!
Someone must go and make sure. I, uh,
I'm too busy, so I can't go.

Zema has been restored!!! Is this true?
Really?

This is the village of Mile. And this
is our newly built sand worm ranch.
What do you think? Isn't it great?
This will attract a lot of tourists!

This is the village of Mile. And this
is our sand worm ranch, but... Maybe
we've fed them too much. They've be-
come pretty big! In fact, they're kind
of unlovable now. What do you think
we should do?

H...hurry, do something about it!

Thank you. You can pick up your com-
pensation at the guild.

This is Mile...hey, it's you. Thanks for
your assistance the other day. I'm in
the process of figuring out what to do
next. I do look forward to it!

¿Ves el castillo que hay tras las arenas
movedizas? Juraría que apareció de re-
pente de la noche a la mañana. Será mi
imaginación, ¿no crees?

¿Ves el castillo que hay tras las arenas
movedizas? Juraría que desapareció de
repente de una noche a otra. Digo yo
que será mi imaginación, ¿no crees?

No paro de barrer, pero la arena si-
gue llegando hasta aquí. ¡Ya no aguan-
to más!

¡He oído que Zema ha sido destruida!
Alguien debería ir para asegurarse. Yo
es que estoy muy ocupado y claro, no
puedo ir...

¡Zema ha sido reconstruida! ¿En serio
es verdad?

Éste es el pueblo de Mile, y ése nues-
tro nuevo rancho de gusanos de are-
na. ¿Qué te parece? ¿No es genial?
¡Atraerá a un montón de turistas!

Éste es el pueblo de Mile, y ése nues-
tro rancho de gusanos de arena, pero...
Puede que los hayamos alimentado de-
masiado... ¡Son muy grandes! De he-
cho, están muy intratables ahora mis-
mo. ¿Qué crees que deberíamos hacer?

¡D-date prisa, haz algo!

Gracias, puedes recoger tu comisión en
el gremio.

Esto es Mile... Ah, eres tú. Gracias por
tu ayuda del otro día. ¡Estoy a ver
qué es lo siguiente que hago, espero que
salga bien!

My husband built a sand worm ranch with what little money he had, but who on earth would come to see something like that.

Our sand worms on the ranch have become so huge they're kind of creepy.

Mr. Hunter, I thank you and wish you well regarding my sand worm problem.

If we left it the way it was, it would've become a real problem. And at that point, it would have been too late. It may have been a little cruel to the sand worms, but it was the right thing to do. Mr. Hunter, thank you for your help.

I'm the only daughter of the innkeeper. Even if I can't do much, I must work and help all I can.

When they were small, they were kind of cute... But now, those sand worms, they're scary.

Could you do something about those sand worms on the ranch?

My father... another of his ventures has failed. The reason why my father can do as he likes is all thanks to my mother keeping the inn business going. But, I do love both of them, my wonderful mother and my father who doesn't lose heart.

Are you the hunters from the guild? The sand worms I've raised in this ranch have grown so big, the situation is out of hand! P...please! Can you do something about it? I won't complain, whatever the outcome is!

Mi marido hizo un rancho de gusanos de arena con el poco dinero que tenía, pero, ¿quién se iba a imaginar algo así?

Nuestros gusanos de arena se han vuelto tan grandes que hasta dan miedo.

Señor cazador, espero que le vaya bien con lo de mis gusanos, se lo agradezco mucho.

Si lo hubiésemos dejado pasar, se habría convertido en un problema grave. Ahora ya sería demasiado tarde. Puede que fuese un poco cruel para los gusanos de arena, pero hicimos lo correcto. Señor cazador, muchas gracias.

Soy la única hija del posadero. Aunque no pueda hacer mucho, debo trabajar y ayudar en todo lo que pueda.

Cuando eran pequeños eran hasta monos... Pero ahora esos gusanos de arena dan miedo.

¿Podrías hacer algo con esos gusanos de arena del rancho?

Este padre... Otra vez ha fracasado en su inversión. Mi padre hace lo que quiere porque es mi madre la que se encarga de que la posada vaya bien. Aun así quiero a mi maravillosa madre y a mi padre, que nunca pierde la ilusión.

¿Sois los cazadores del gremio? ¡Los gusanos de arena que he criado en este rancho han crecido tanto que esto se me ha ido de las manos! ¿Podéis hacer algo al respecto? ¡P-por favor! ¡No me importan las consecuencias!

Sigh. And I was finally able to feed those sand worms successfully... The ranch...my dream... Sigh. Thank you. There's no use lamenting about the past. I should make a clean break and go on to the next thing. I'll send your compensation to the guild, so please pick it up there.

Ahhh...the monsters from the depths are...

Professor Holt has gone into the depths and has not returned... Maybe...it's too late...

Hahn: No...!

Chaz: They've been turned into stone!

Alys: An ancient curse? I can't believe someone is able to cast such a spell in this day and age!

Hahn: Isn't there any way to restore them?

Alys: I've heard that a medicine called «Alshline» is able to turn stone back to flesh.

Hahn: Where can we find it?

Alys: I heard about it some time ago in a Motavian village... But, we're talking some time ago.

Chaz: Which Motavian village?

Alys: It's the village of Molcum, which is far south of here.

Hahn: All right, then. Let's get going!

Alys: Let's see... if you're going to Molcum... I'll make you a deal — just 500 meseta.

Hahn: You devil.

Vaya, y eso que pude criar al final a esos gusanos de arena... El rancho... Mi sueño... —Suspiro— Gracias. Es inútil lamentarse por el pasado. Debo olvidar el tema y pensar en el futuro. Os mandaré el dinero al gremio. Recógelo allí, por favor.

Ahhh... Los monstruos de dentro están...

El Profesor Holt ha ido más adentro y no ha vuelto... Quizás... sea demasiado tarde...

Hahn: ¡No...!

Chaz: ¡Se han convertido en piedra!

Alys: ¿Una antigua maldición? ¿No puedo creer que alguien sea capaz de usar un hechizo hoy en día!

Hahn: ¿No hay algún modo de devolverlos a la normalidad?

Alys: He oído que hay una medicina llamada «Alshline» capaz de convertir la piedra otra vez en carne.

Hahn: ¿Dónde podemos encontrarla?

Alys: Oí hablar de ella en un pueblo de gente de Motavia... Pero fue hace ya tiempo.

Chaz: ¿Qué pueblo era?

Alys: Molculm. Está al sur de aquí, aunque queda un poco lejos.

Hahn: ¡Pues entonces vámonos!

Alys: Veamos... Si quieres ir a Molcum... Te haré una oferta. ¡Sólo 500 meseta!

Hahn: Serás...

Hahn: Professor Holt! This is no time for that kind of thing! Do you know you were turned into stone by Zio?

Prof. Holt: Hmm? Oh, really? Well, here I am now, as good as new, so not to worry! All right. Let's reopen the investigation immediately. Hahn!

Hahn: Yes sir!

Prof. Holt: Go back to the academy. Give them a report on the state of affairs here.

Hahn: Er...yes sir.

Prof. Holt: Good! We're off further into Birth Valley!!

Alys: What a strange old man. Oh well, at least we've settled one problem.

Hahn: I'm so sorry...he didn't even say a word of thanks. Well, he's just that kind of guy.

Chaz: Oh, don't worry about that, Hahn!

Alys: Well, I'm kind of tired after getting this job done. Let's take it easy today, eh, Chaz?

Chaz: OK.

Hahn: I'm going to return to the academy. I've got to report about what's been happening 'til now.

Chaz: OK. What about Gryz?

Gryz: You talking about me? I'm going off to conquer Zio... even if that means me alone!

Chaz: Let's not be so rash!

Gryz: I don't care whether it's rash or not. I've already made up my mind!

Hahn: ¡Profesor Holt! ¡No es momento para estas cosas! ¿Sabe que Zío le convirtió en piedra?

Prof. Holt: ¿Eh? ¿En serio? ¡Bueno, estoy aquí, sano y salvo y como nuevo, así que no te preocupes! Bien, volvamos a abrir la investigación inmediatamente. ¡Hahn!

Hahn: ¿Sí, profesor?

Prof. Holt: Vuelve a la academia. Escribe un informe sobre la situación actual y entrégalo.

Hahn: Er... de acuerdo.

Prof. Holt: ¡Bien! ¡Nos vamos del Valle del Nacimiento!

Alys: Qué anciano más peculiar. En fin, un problema menos.

Hahn: Lo siento... Ni siquiera os ha dado las gracias. Es que él es así.

Chaz: ¡No te preocupes por eso, Hahn!

Alys: Bueno, estoy hecha polvo después de un trabajo así. Por hoy ya basta, ¿eh, Chaz?

Chaz: De acuerdo.

Hahn: Yo me voy a la academia. Tengo que redactar un informe sobre todo lo que ha pasado.

Chaz: Sí... ¿Y Gryz?

Gryz: ¿Hablas de mí? Yo iré a acabar con ese Zío... ¡Aunque tenga que ir solo!

Chaz: ¡No te precipites tanto!

Gryz: ¡Me da igual si me precipito o no! ¡Es mi decisión!

Alys: ...We've come to a good break point what with one job done... Normally, at this junction we would go back to the town of Aiedo where the guild is located.

NONE: Ahhhhhh!

Alys: What was that?

Chaz: Someone's screaming!

Hahn: How are we going to get in with that creature blocking the way.

Alys: We'll have to destroy it.

Chaz: Now?!

Chaz: Hmm...How is it now, Alys?

Alys: Well, it's a little better now.

NONE: It's a curse! It's because we've violated the sacred area that something like this is happening!!

Chaz: ...A curse...I wonder what's further inside?

Hahn: What's going on! The professor is still in there! ...Ah... Er...Alys?

Alys: I'll keep it to 1000 meseta.

Hahn: ...M...my wedding fund...

Chaz: It's sealed off by a rock...

Rika: Seed...

Hahn: Professor Holt...

Alys: C'mon, stop dawdling. We're going to Molcum!

Alys: Tras un trabajo cumplido nos estamos dando un buen descanso... Lo normal en estos casos sería volver a Aiedo, donde está el gremio.

NADIE: ¡Ahhhhh!

Alys: ¿Qué ha sido eso?

Chaz: ¡Alguien está gritando!

Hahn: ¿Cómo vamos a entrar con esa criatura bloqueando la entrada?

Alys: Tendremos que matarla.

Chaz: ¿¡Ahora!?

Alys: Bueno, ahora lo has hecho un poquito mejor.

NADIE: ¡Es una maldición! ¡Esto está pasando por haber violado el área sagrada!

Chaz: ...Una maldición... ¿Qué nos espera ahí dentro?

Hahn: ¿¡Qué está pasando!?! ¡El profesor aún sigue dentro! ...Ah... Er... ¿Alys?

Alys: Me encargaré de ello por 1000 meseta.

Hahn: ...M... mis ahorros para la boda...

Chaz: Está bloqueado por una roca...

Rika: Seed...

Hahn: Profesor Holt...

Alys: Venga, déjate de rollos. ¡Nos vamos a Molcum!

14

Script 5

This is the village of Krup. Hahn! It's Hahn! You've come home!?

Éste es el pueblo de Krup. ¡Anda, pero si es Hahn! ¿¡Has vuelto a casa!?

This is the village of Krup.

Éste es el pueblo de Krup.

It's good to see you home, Hahn! Saya will be overjoyed to see you! Go see her!

¡Qué alegría verte en casa, Hahn! ¡Saya estará encantada de verte! ¡Ve a verla!

Alys: Who's Saya?

Alys: ¿Quién es Saya?

Hahn: Oh! Er, well...

Hahn: Ah, pues, er...

It's good to see you home, Hahn!

¡Qué alegría verte en casa, Hahn!

Thank you for everything you've done for Hahn.

Gracias por todo lo que habéis hecho por Hahn.

Well, Tonoe is north of here but the road to Tonoe is like a maze. Moreover, the entrance to Tonoe is blocked by a large rock. That's what I heard recently.

Tonoe está al norte de aquí, pero el camino que hay parece un laberinto. Además, la entrada a Tonoe está bloqueada por una roca enorme. Al menos es lo que oí hace poco.

Well, Tonoe is north of here but the road to Tonoe is like a maze. What a curiosity seeker you must be to want to go to a place like that.

Tonoe está al norte de aquí, pero el camino que hay parece un laberinto. Menudo curioso debes ser para querer ir a un sitio como ése.

This village's most successful citizen is Hahn, the armorer's only son. He's a professor at Motavia Academy. We're really proud of him. What! Well, if it isn't Hahn!

El más famoso del pueblo es Hahn, el único hijo del que lleva la tienda de armaduras. Es profesor en la Academia de Motavia. Estamos muy orgullosos de él. ¡Vaya, pero si es Hahn!

This village's most successful citizen is Hahn, the armorer's only son. He's a professor at at Motavia Academy. We're really proud of him.

El más famoso del pueblo es Hahn, el único hijo del que lleva la tienda de armaduras. Es profesor en la Academia de Motavia. Estamos muy orgullosos de él.

That lake there? It was created by a meteor that struck the planet. The crater filled with water long ago. Unbelievable, huh?

¿Ese lago de ahí? Se formó cuando un meteorito impactó con el planeta. El cráter se llenó de agua hace mucho tiempo. Increíble, ¿eh?

See that little island in the big lake near here? The building on that island has been called Soldiers' Temple since long ago. Once, I swam over there, but there were monsters all over the island! It was frightening and I came rushing home.

¿Ves la isla pequeña que hay en ese lago grande cerca de aquí? Eso que hay allí se llama «Templo de los Soldados». Una vez fui nadando hasta allí, ¡pero había monstruos por toda la isla! Estaba muy asustado, así que salí pitando a casa.

I'm confident our child will be safe with Saya.

Estoy segura de que nuestro hijo estará bien con Saya.

We look up to the sky in this manner to predict tomorrow's weather.

Observamos el cielo desde aquí para hacer la predicción meteorológica de mañana.

The other day, there was a tremendous amount of smoke coming from the west! I wonder if there was a big fire somewhere?

¡El otro día había humo mucho que venía del oeste! ¿Habría habido algún incendio por allí?

Hahn: Saya! I've missed you! Let me introduce you to everyone.

Hahn: This is my...ahem... fi..fiancee, Saya.

Alys: Fiancee!?

Saya: It's a pleasure to meet you.

Saya: My name is Saya.

Hahn: Saya teaches children here in her home.

Chaz: Wow...I'm impressed!

Saya: Oh, no, it's about the only thing I'm capable of doing...

Hahn: Alys and Chaz are hunters. They are assisting me in my task.

Saya: It's a difficult job, isn't it? Thank you for taking care of Hahn.

Hahn: Now, don't you worry. Everything will be okay.

Saya: But, if anything were to happen to you, I...

Hahn: Saya...

Saya: Hahn...

Alys: ...Oh, you two...!

Saya: Thank you, again, for taking care of Hahn.

Saya: Oh, that such a thing has happened to Alys... Keep your spirits up Chaz and best of luck.

My teacher Saya is kind and beautiful. I love her!

Teacher says to study on our own for a while. It's lonely without her.

Hey, where did that lady in the red dress go?

When I grow up, I'm going to ask my teacher, Saya, to marry me! I made a promise to her! It's true!

Hahn: ¡Saya! ¡Te he echado mucho de menos! Te presentaré a mis amigos.

Hahn: Ella es Saya, mi... ejem... novia...

Alys: ¿¡Tu novia!?

Saya: Encantada de conocerlos.

Saya: Yo soy Saya.

Hahn: Saya enseña a los niños aquí en su casa.

Chaz: ¡Guau, estoy impresionado!

Saya: Oh, qué va, es lo único que sé hacer...

Hahn: Alys y Chaz son cazadores. Me ayudan en mi tarea.

Saya: Es un trabajo difícil, ¿no? Gracias por cuidar de Hahn.

Hahn: Venga, no te preocupes... Todo saldrá bien.

Saya: Pero si te sucede algo, yo...

Hahn: Saya...

Saya: Hahn...

Alys: ¡Eh, vosotros dos...!

Saya: Gracias otra vez por cuidar de Hahn.

Saya: Oh, por qué tuvo que pasarle eso a Alys... Chaz, lucha por seguir adelante. Buena suerte.

Mi profe Saya es muy simpática y guapa. ¡Cómo me gusta!

La profe dice que estudiemos por nuestra cuenta por un tiempo. Me siento solo sin ella.

Eh, ¿adónde ha ido la mujer del vestido rojo?

¡Cuando crezca le pediré a mi profe Saya que se case conmigo! ¡Se lo prometí! ¡Es verdad!

Teacher says to study on our own for a while. It's lonely without her.

Everybody's mothers are congregating and looking sad. Did something happen?

I think the recent environmental disaster was deliberately caused by someone...

Chaz: What a smart aleck kid...

Yeah, so she's hurt, but Saya is one good-natured person to stay by the side of a hunter that her fiancée hired!

Chaz: Oh.

When the time comes, humans die no matter how old they are. I'm sorry I said such a terrible thing the other day.

I want to grow up to be like my teacher Saya! But I wouldn't like a guy like Hahn. He's got to be more reliable!

Hahn: Ahem.

Is that lady in the red dress sick? Hope she gets better soon!

Is it true that the lady in the red dress isn't here anymore?

I...I want to use the bathroom, but I'll have to hold it 'til class is over. I don't want to miss a thing Saya is teaching.

Since the teacher is gone, maybe I should go to the bathroom now.

Oh dear! Your eyelids are red! You were teased, weren't you?

La profe dice que estudiemos por nuestra cuenta por un tiempo. Me siento solo sin ella.

Todo el mundo está reunido y y parece triste. ¿Ha pasado algo?

Creo que este desastre ambiental ha sido provocado por alguien intencionalmente.

Chaz: Qué niño más espabilado...

¡Ella está herida, pero Saya es la persona ideal para estar al lado de una cazadora que cuidó de su prometido!

Chaz: ...

Cuando les llega la hora, los humanos mueren sin importar su edad. Siento mucho haber dicho aquello tan terrible el otro día.

¡Quiero crecer para ser como mi profe Saya! Pero a mí no me gustaría un chico como Hahn. ¡Debe ser más responsable!

Hahn: Ejem...

¿Está enferma la chica del vestido rojo? ¡Espero que se mejore pronto!

¿Es verdad que la chica del vestido rojo ya no va a volver?

Q-quiero ir al baño, pero tengo que esperar hasta que acabe la clase. No quiero perderme nada de lo que explica Saya.

Mi profe está fuera, así que supongo que debería ir al baño.

¡Anda! ¡Tienes los ojos rojos! Tienes alergia, ¿verdad?

Oh yes. If only our son was as bright as Hahn.

It can't be helped, don't you think? After all, being a child of that mother...

Hahn! Considering that you are disinherited, you sure have some gall to step into this house!? You don't help in the family business, you just study! What use is that?

Hahn: Pa, right now, the whole planet is in serious danger! I want to help with the power of science! That's why I'm studying!

So Hahn, he has learnt to say some mighty cheeky things. It seems like just yesterday that he was taking his first baby steps.

This armor shop was started in my grandfather's generation. And now it's all over, maybe it's for the best!

Hahn! It's good to see you home! Your Pa goes on like that, but really he's very proud of you.

Hahn: I know, Ma... But my feelings won't change!

Dear, Hahn is an adult now.

Hahn...so you're leaving again... Come back and show your face once in a while.

Hahn's Pa talks like that, but... It's thanks to Hahn sending us the scientific literature that he has completed that a rural place like this is able to sell such splendid weapons.

Hahn: Alys! You've got to make it!

Ojalá nuestro hijo fuera tan brillante como Hahn...

Es inútil, ¿verdad? Total, ser hijo de esa madre...

¡Hahn! ¿Sabiendo que estás desheredado tienes la caradura de pisar esta casa!? ¡No haces nada por el negocio familiar, sólo estudias! ¿Y de qué te va a servir eso?

Hahn: ¡Papá, todo el planeta está en serio peligro en este momento! ¡Quiero ayudar con el poder de la ciencia! ¡Por eso estudio!

Así que Hahn ha aprendido a decir unas cuantas palabras subditas de tono. Parece que fue ayer cuando era un bebé y empezaba a andar...

Esta tienda de armaduras la abrió mi abuelo. Ahora está acabada... ¡Quizás para mejor!

¡Hahn! ¡Me alegro de verte en casa! Tu padre sigue como siempre, pero está muy orgulloso de ti.

Hahn: Ya lo sé, mamá, pero... ¡No cambiaré de opinión!

Querido, Hahn es ya adulto.

Hahn... Así que nos dejas otra vez... Vuelve a visitarnos de vez en cuando.

El padre de Hahn habla así, pero... Hahn nos mandó material científico suyo, y gracias a él puede existir un sitio que venda buenas armas en un sitio rural como éste.

Hahn: ¡Alys! ¡Tienes que salir de ésta!

Saya: What on earth is this illness she has?! I've never seen anyone seem to be in so much pain. It's almost amazing she's still conscious. She really is strong-willed!

Alys in Bed: Oooo...Chaz...don't look so miserable...ow...ooo!

Chaz: Alys...don't give up...!

What a pig this dog is! It never stops eating!

Dog? We haven't fed him for a while. He left not long ago. I think he went north.

This dog came back from wherever he went, but he hasn't changed. He's still a pig!

That dog belongs to you?

Bow wow!

Chaz: Gee, what a fat little mutt!

Bow wow!

Chaz: Hey, come over here!

Chaz: Hey! Over here!

Whimper.

Chaz: All right, here's your favorite food, shortcake. Now's our opportunity. Let's hurry and take him back with us to Aiedo!!

Saya: ¿¡Qué diablos es esa enfermedad que tiene!? Nunca había visto sufrir tanto a nadie. Cuesta creer que se mantenga consciente. ¡Tiene mucha fuerza de voluntad!

Alys en cama: Aaaah... Chaz... no estés tan triste... ay... ¡aah!

Chaz: ¡Alys... no te rindas...!

¡Qué perro más glotón! ¡No para de comer!

¿El perro? Hace ya que no le doy de comer, se fue no hace mucho. Creo que se fue al norte.

¡El perro volvió de dondequiera que fuera, pero no ha cambiado! ¡Sigue siendo un glotón!

¿Ese perro es tuyo?

¡Guau, guau!

Chaz: ¡Madre mía, vaya chucho más gordo!

¡Guau, guau!

Chaz: ¡Eh, ven aquí!

Chaz: ¡Eh, espera!

—Quejido—

Chaz: Muy bien, aquí tienes tu comida favorita, tarta de fruta. Ahora es nuestra oportunidad. ¡Démonos prisa y llevémoslo a Aiedo!

15

Script 6

Saya: Hahn! You've come home!
...but, has something happened!?

Chaz: Hahn, who is this person?

Hahn: This is my fiancée, Saya.

Saya: Nice to meet you. I'm Saya.

Hahn: Don't worry about greetings
now, Saya! At this point, we've got to
take care of Alys!

Saya: Oh dear! We've got to get her
to bed immediately!!

Saya: ¡Hahn! ¡Has vuelto! ¿¡Es que ha
pasado algo!?

Chaz: Hahn, ¿quién es?

Hahn: Es Saya, mi novia.

Saya: Encantado de conocerte. Yo soy
Saya.

Hahn: ¡No te preocupes por las pre-
sentaciones ahora, Saya! ¡Tenemos que
ocuparnos de Alys!

Saya: ¡Oh, santo cielo! ¡Tenemos que
ponerla en cama inmediatamente!

Chaz: Alys...

Hahn: I have no idea what these symptoms are...

Gryz: It appears she isn't getting any better.

Chaz: That Zio...there was something different about him from other enemies I've fought!

Rika: She refuses everything. It's as if she's... possessed by some evil power.

Gryz: Damn you! Zio you devil!

Hahn: Can we save her if we shut down Nurvus?

Demi: No, that won't work. Nurvus is located in the basement of Zio's Fort! Actually, Zio has erected his fort on top of Nurvus.

Chaz: Oh, below that invisible barrier!!

Gryz: So we'll have to defeat Zio after all!

Alys in Bed: I...if only Rune were...

Chaz: Alys! Don't talk!

Alys in Bed: Rune should know... some way to do it.

Rika: Alys, don't worry. We'll defeat Zio somehow!

Alys in Bed: Now, listen. With what we have right now... there's no way we can win. We've got to do something about Zio's magic barrier.

Chaz: Magic barrier?

Rika: «Magic»! That sort of thing should have ceased to exist a thousand years ago!

Hahn: Come to think of it, Rune was indeed using some kind of magic! Something called Flaeli.

Alys in Bed: That's right...so if you can get the cooperation of... Rune...ooo!

Chaz: Alys...

Hahn: Nunca antes había visto esta clase de síntomas...

Gryz: Parece que no mejora.

Chaz: Ese Zío... ¡Tenía algo diferente al resto de enemigos a los que me he enfrentado!

Rika: Lo rechaza todo, es como si... estuviera poseída por un poder demoníaco.

Gryz: ¡Maldición! ¡Zío, desgraciado!

Hahn: ¿Podríamos salvarla si la llevamos a Nurvus?

Demi: No, no servirá de nada. ¡Y Nurvus está en el sótano de la Fortaleza de Zío! Zío ha construido su fortaleza justo encima de Nurvus.

Chaz: ¡Ah, bajo esa barrera invisible!

Gryz: ¡Así que después de todo tenemos que derrotar a Zío!

Alys en cama: O... ojalá Rune estuviera aquí...

Chaz: ¡Alys! ¡No hables!

Alys en cama: Rune debe saber... algún modo de hacerlo.

Rika: ¡Alys, no te preocupes, encontraremos la manera de vencer a Zío!

Alys en cama: Escuchad... En nuestra situación... Es imposible vencerle. Tenemos que hacer algo con esa barrera mágica.

Chaz: ¿Barrera mágica?

Rika: ¿«Magia»? ¡Pero «eso» debería haber desaparecido hace ya mil años!

Hahn: ¡Ahora que lo pienso, Rune usaba algún tipo de magia! Algo llamado Flaeli...

Alys en cama: Así es... Si os aliáis con... Rune... ¡Aaaah!

Rika: Alys! Chaz, who is Rune?

Chaz: Oh, he's a disgusting, conceited jerk!

Chaz: I hate to admit it, but we may have no choice but to ask for his help.

Hahn: Didn't Rune go off somewhere with Grandfather Dorin?

Gryz: If he's with Grandfather Dorin... Perhaps he's gone to the «Ladea Tower». Because he was saying something about opening the gates to the Ladea Tower.

Chaz: What's the Ladea Tower?

Gryz: I'm not quite sure myself, but I hear it's located on a small island beyond the quicksand in the east. Grandfather Dorin said that something important is there.

Chaz: How are we going to get across the quicksand? How did Rune and Grandfather Dorin do it?

Gryz: That's beyond me. Probably that's where magic comes into play.

Demi: Don't worry. Leave it up to me! There's the «Land Rover»!

Chaz: The Land Rover? What's that?

Rika: Do you mean to say there's still a Land Rover in existence?

Demi: Yes, absolutely. The Land Rover, is an all-purpose armor-plated car of an ancient civilization! With a Land Rover, crossing quicksand is nothing! If we go to the Machine Center directly south of here, I'm sure we'll find one.

Chaz: A Machine Center? Is there such a place?

Demi: If you come with me, you'll see.

Hahn: OK! In that case, let's hurry and get going!

Rika: ¡Alys! Chaz, ¿quién es Rune?

Chaz: ¡Un capullo que va de chulo!

Chaz: No me gusta admitirlo, pero creo que lo único que podemos hacer es pedirle ayuda.

Hahn: ¿No se fue a algún sitio con el Abuelo Dorin?

Gryz: Si está con el Abuelo Dorin... Puede que haya ido a la «Torre Ladea», porque decía no sé qué de abrir las puertas de la Torre Ladea.

Chaz: ¿Dónde está la Torre Ladea?

Gryz: No estoy seguro del todo, pero he oído que en una isla pequeña tras pasar las arenas movedizas del este. El Abuelo Dorin dijo que allí había algo importante.

Chaz: ¿Y cómo vamos a pasar las arenas movedizas? ¿Cómo lo hicieron Rune y el Abuelo Dorin?

Gryz: A tanto no llego... Supongo que ahí es donde entra en juego la magia.

Demi: ¡No os preocupéis, yo me encargo! ¡Con el «Land Rover»!

Chaz: ¿El Land Rover? ¿Eso qué es?

Rika: ¿Quieres decir que aún existe un Land Rover?

Demi: ¡Desde luego! ¡El Land Rover es un coche multiusos con una armadura plateada de una antigua civilización! ¡Será pan comido pasar por las arenas movedizas! Si vamos al Centro de Máquinas justo al sur de aquí, seguro que encontramos uno.

Chaz: ¿Un Centro de Máquinas? ¿Existe un sitio así?

Demi: Si venís conmigo lo podréis ver.

Hahn: ¡Muy bien! ¡En ese caso, démonos prisa!

Hahn: Chaz! Alys's condition has suddenly taken a turn for the worse!

Chaz: Alys!

Alys in Bed: ...Chaz...were able to... meet Rune? That's goo..d...

Chaz: Alys! Alys! Rune! Can't you do anything with your powers!?

Alys in Bed: Chaz...don't worry. Chaz... ..Ru...ne...

Rune: I'm here... I'm right here...Alys.

Alys in Bed: ...Rune...Please help... Chaz...Rune...

Rune: Don't worry... Leave it to me...

Chaz: Alys...

Alys in Bed: Chaz...come here... let me take a good look at you... You've become a honorable adult...before I knew it... From now on... you have to carve out... your own destiny... by yourself...

Chaz: Alys! Don't say that! Alys!!!

Alys in Bed: Ch...az...Thank...you...

Chaz: Alys...

NONE: ...Waaaaaaaaaaa!

Rune: You can't sleep?

Chaz: What...am I doing?

Rune: Chaz?

Chaz: In a far off country, before Alys picked me up, I did some pretty bad things. When I joined forces with Alys as a hunter... I was at last able to earn some money, and live a pretty comfortable life. Everything seemed to be going fine... But now...Alys is gone. Of course I want to avenge her death, but what am I to do? Should I fight? If so, what for?

Rune: Money, huh... Do you really think that Alys was fighting just for money?

Chaz: What?

Rune: Estoy aquí... Estoy justo aquí... Alys.

Alys en cama: ...Rune... Por favor ayuda a... Chaz... Rune...

Rune: No te preocupes... Confía en mí...

Chaz: Alys...

Alys en cama: Chaz... ven aquí... Déjame verte más de cerca... Te has convertido en un adulto responsable... sin darme cuenta... Desde ahora, tendrás que... forjar... tu propio destino... por ti mismo...

Chaz: ¡Alys! ¡No digas eso! ¡¡¡Alys!!!

Alys en cama: Ch...az... Gra...cias...

Chaz: Alys...

NADIE: ¡...Noooooooooooo!

Rune: ¿No puedes dormir?

Chaz: ¿Qué... estoy haciendo?

Rune: ¿A qué te refieres?

Chaz: Hice cosas malas en un país lejano antes de que Alys me llevase con ella. Cuando me uní a Alys como cazador... Por fin era capaz de ganar un poco de dinero y vivir una vida agradable. Todo parecía ir sobre ruedas... Pero ahora... Alys se ha ido. Claro que quiero vengar su muerte, pero, ¿quién soy yo para hacerlo? ¿Debo luchar? Si así es, ¿para qué?

Rune: Así que dinero, eh... ¿De verdad crees que Alys luchaba sólo por dinero?

Chaz: ¿Cómo?

Rune: Is fighting technique the only thing you learned from Alys?

Chaz: I...

Rune: You better think it over!

Rika: Hey, Chaz? I'm thinking... it was really a good thing that I was able to get out of the Bio-plant. I've learned so much from Seed. About oceans, mountains, towns, and people! There's a big difference between knowledge attained from studying and actual real life experiences. Like, the smell of the ocean, the blue of the mountain, the bustling of a town, and the warmth of people.

Chaz: Thank you, Rika. I get it, it's OK...

Hahn: I'm going to return to the academy. I think it's best to report on what has happened so far. I plan to convince the academy to come up with a plan of action.

Chaz: Good. I'm counting on you, Hahn!

Saya: I'm also going to return home. The children are waiting for me.

Hahn: Chaz, keep your spirits up!

Chaz: OK! We'd better go too!

What a pig this dog is! It never stops eating!

Dog? We haven't fed him for a while. He left not long ago. I think he went north.

This dog came back from wherever he went, but he hasn't changed. He's still a pig!

That dog belongs to you?

Bow wow!

Chaz: Gee, what a fat little mutt!

Rune: ¿Lo único que has aprendido de Alys es luchar?

Chaz: Yo...

Rune: ¡Será mejor que lo pienses con más detenimiento!

Rika: Eh, Chaz... Estoy pensando... que fue algo maravilloso poder salir de las Bioinstalaciones. He aprendido mucho de Seed. ¡Sobre los mares, las montañas, las ciudades y la gente! Hay una gran diferencia entre aprender cosas estudiando y tener experiencias en la vida real. Como el olor del mar, el azul de las montañas, el bullicio de las ciudades y el cariño de la gente.

Chaz: Gracias, Rika. Comprendo, está bien...

Hahn: Voy a volver a la academia. Creo que es mejor informar de todo lo que ha pasado hasta ahora. Intentaré convencer a la academia para que tome medidas.

Chaz: Bien. ¡Cuento contigo, Hahn!

Saya: Yo también volveré a casa. Los niños me estarán esperando.

Hahn: ¡Chaz, ánimo!

Chaz: ¡De acuerdo! ¡Nosotros también nos vamos!

¡Qué perro más glotón! ¡No para de comer!

¿El perro? Hace ya que no le doy de comer, se fue no hace mucho. Creo que se fue al norte.

¡El perro volvió de dondequiera que fuera, pero no ha cambiado! ¡Sigue siendo un glotón!

¿Ese perro es tuyo?

¡Guau, guau!

Chaz: ¡Madre mía, vaya chucho más gordo!

Bow wow!

Chaz: Hey, come over here!

Chaz: Hey! Over here!

Whimper.

Chaz: All right, here's your favorite food, shortcake. Now's our opportunity. Let's hurry and take him back with us to Aiedo!!

¡Guau, guau!

Chaz: ¡Eh, ven aquí!

Chaz: ¡Eh, espera!

—Quejido—

Chaz: Muy bien, aquí tienes tu comida favorita, tarta de fruta. Ahora es nuestra oportunidad. ¡Démonos prisa y llevémoslo a Aiedo!

16

Script 11

This is Aiedo, a fluid town. All kinds of things flow in and out, from all over the place. Why, if it isn't Alys. Welcome home!

This is Aiedo, — a fluid town. All kinds of things flow in and out, from all over the place. Why, if it isn't Chaz. Where's Alys? Is anything wrong with her?

I've come from Zema to peddle my wares, but... Look at this town! It's already got a pretty impressive marketplace! But I still have to sell the wares I brought. Otherwise, I'll be too embarrassed to go home!

I'd say that «Alys the Eight Stroke Sword» is the most skilled fighter in these parts.

Alys: Didn't I tell you to quit calling me that? It's totally ridiculous!

Hahn: Yeah, it certainly is! Oops! Alys, why are you hitting me?!

Alys: Hmmp!

Esto es Aiedo, una ciudad donde todo fluye. Todas las cosas van de aquí para allá. Vaya, pero si es Alys. ¡Bienvenida a casa!

Esto es Aiedo, una ciudad donde todo fluye. Todas las cosas van de aquí para allá. Vaya, pero si es Chaz. ¿Dónde está Alys? ¿Le ha pasado algo?

He venido desde Zema para vender toda mi mercancía, pero... ¡Mira qué ciudad! ¡Y tiene un mercado impresionante! Pero bueno, tengo que vender todo lo que he traído. Si no, me dará cosa volver a casa así.

Yo diría que Alys, «la Guerrera de los Ocho Golpes», es la más fuerte de todos los de aquí.

Alys: ¿No te dije que dejaras de llamarme así? ¡Qué nombre más estúpido!

Hahn: ¡Desde luego! ¡Eeeh! ¿Por qué me pegas, Alys?

Alys: ¡Tú a callar!

I'd say that «Alys the Eight Stroke Sword» is the most skilled fighter in these parts. Come to think of it, I haven't seen her around lately. I wonder what happened to her?

There are two weapons and armor stores in this town. If you want good quality stuff you'd better go to the store near the Hunter's Guild. Oh, it's you, Alys. I don't need to tell you all this.

There are two weapons and armor stores in this town. If you want good quality stuff you'd better go to the store near the Hunter's Guild.

Hi Chaz. Isn't Alys with you today?

In the middle of town is a market. Behind it is the Hunters' Guild. Isn't it a big town?

This is the prison. You'd better not get too close.

I'm a hunter, but I haven't been able to find work lately. That's because there's some woman called Alys who's getting all the work. Hey, well if it isn't Alys. Why don't you send some work my way once in a while?

Alys: Don't talk rubbish! Work is not something that gets sent to you. You have to go out and get it!

I'm a hunter, but... I haven't been able to find work lately. That's because there's some woman called Alys who's getting all the work.

Yo diría que Alys, «la Guerrera de los Ocho Golpes», es la más fuerte de todos los de aquí. Ahora que lo pienso, hace ya que no la veo. ¿Qué le habrá pasado?

Hay dos tiendas de armas y armaduras en esta ciudad. Si quieres cosas de calidad, mejor ve a la tienda que hay cerca del Gremio de Cazadores. Ah, si eres Alys. Entonces no hacía falta decirte nada.

Hay dos tiendas de armas y armaduras en esta ciudad. Si quieres cosas de calidad, mejor ve a la tienda que hay cerca del Gremio de Cazadores.

Hola Chaz. ¿Hoy no va contigo Alys?

Hay un mercado en el centro de la ciudad, justo detrás del Gremio de Cazadores. ¿Verdad que es una ciudad grande?

Ésta es la prisión. Te aconsejo que no te acerques demasiado.

Soy cazador, pero últimamente no encuentro trabajo. Y todo porque hay una mujer, Alys, que se lo lleva todo. Ah, vaya, si es Alys. ¿Por qué no me avisas sobre algún trabajillo de vez en cuando?

Alys: ¡No digas tonterías! El trabajo no va a ir a tu casa a llamarte. ¡Tienes que salir y buscarlo!

Soy cazador, pero últimamente no encuentro trabajo. Y todo porque hay una mujer, Alys, que se lo lleva todo.

Hey there! How dare you bump into me and pass on without a word? Oh! It's you, Alys! Oh dear, please excuse my rudeness.

Hey there! How dare you bump into me and pass on without a word? Oh, it's you, Chaz. Give my regards to Alys, will you?

There are a lot of hunters in this town so it's kind of dangerous, but, on the other hand, we're safe if any monsters appear. There are some benefits to having all these hunters here!

The fortune-teller named Mito is one of the best. Like last time, she was right on the money about where my husband was stashing his secret savings!

Hmph...

Rika: Chaz, I don't think you should get in her way when she is paying her respects at the grave.

Hey, Alys! You look just as beautiful as usual. With your hair fluttering in the wind... You're one attractive woman! Well, see you later!

Hahn: Wh...what was that all about? What a geek!

Gryz: Maybe he's being forced to say those things.

Alys: Hey, you guys over there! What are you talking about?

That's strange... I could have sworn that I put it away in here... Hey! My secret sav... Yikes! What the heck are you guys doing here?! Don't you have the decency to at least knock?!

¡Oye, tú! ¿Cómo te atreves a chocarte conmigo y seguir como si nada? ¡Ah, eres tú, Alys! Por favor, perdona por mis malos modales.

¡Oye, tú! ¿Cómo te atreves a chocarte conmigo y seguir como si nada? ¡Ah, eres tú, Chaz! Dale recuerdos a Alys, ¿vale?

Tener a tantos cazadores en la ciudad es un poco peligroso, pero bueno, por otro lado, estamos a salvo por si aparece algún monstruo. ¡Tener a todos esos cazadores tiene sus ventajas!

La adivina, Mito, es de las mejores. ¡La última vez lo clavó al decirme dónde guardaba mi marido sus ahorros sin que yo lo supiera!

Eh...

Rika: Chaz, no creo que sea buena idea molestarle cuando está delante de la tumba ofreciendo sus respetos.

¡Vaya, Alys! ¡Estás tan guapa como siempre! Con ese pelo moviéndose en el viento... ¡Eres una mujer muy atractiva! ¡Bueno, hasta luego!

Hahn: ¿D-de qué iba ése? ¡Vaya un obseso!

Gryz: Puede que fuera forzado a decir eso...

Alys: ¡Oye, vosotros! ¿De qué estáis hablando?

Juraría que lo puse aquí... ¡Eh! ¡Mis ahorros secr...! ¡Hostias! ¿¡Pero qué leches estáis haciendo aquí!? ¿¡No sabéis llamar a la puerta o qué!?

Our pet dog is missing. We've searched this town from one end to the other. It pains me to see the children so crestfallen.

Rocky is, well...tremendously stubborn and kind of fat. That's because he loves sweet things... No wonder he gets fat. ...Would this constitute some kind of clue?

Chaz: No, no, please tell me every detail even if it may seem irrelevant.

Thank you very much. See, my daughter is so happy.

I can't even go looking for him, I'm so afraid. There are monsters roaming outside the town. There's the option of asking for help at the Hunters' Guild, but would there be a hunter who would go find a dog?

I had no choice. I went to the Hunters' Guild and asked for their help. I'm sure only a hunter who is really bored and has too much spare time would undertake dog searching.

I beseech you, help us!

Oh, thank you! Great job! Only to be expected from a hunter! My daughter is overjoyed! I'll send the agreed upon commission to the guild.

Thank you very much.

Thank you for what you did the other day.

«Rocky»... That's my dog's name. I wonder where he could have gone off to?

Nuestro perro se ha perdido. Hemos buscado hasta el último rincón de esta ciudad. Me duele ver a la niña tan triste...

Rocky es, bueno... bastante terco y gordo. Es que le encantan los dulces. No me extraña que engorde. ¿Podría ser algún tipo de pista?

Chaz: No, no. Dígame cualquier detalle por insignificante que parezca.

Muchísimas gracias. Mire lo feliz que está mi hija.

No puedo ni ir a buscarlo, tengo miedo. Hay monstruos rondando por fuera la ciudad. También podría pedir ayuda al Gremio de Cazadores, pero, ¿habrá algún cazador que quiera buscar un perro?

No tenía elección. Fui a pedir ayuda al Gremio de Cazadores, aunque seguro que sólo cogerá el trabajo algún cazador que esté muy aburrido y tenga mucho tiempo libre.

¡Se lo ruego, ayúdenos!

¡Ah, gracias! ¡Buen trabajo! ¡Qué menos de un cazador! ¡Mi hija se ha puesto contentísima! ¡Le mandaré lo acordado al Gremio!

Muchísimas gracias.

Muchas gracias por lo del otro día.

«Rocky»... Así se llama el perro. ¿Adónde podrá haber ido?

Let me see, «Rocky» has good manners and is really cute! Mister, please bring back «Rocky» as soon as possible! Please!

Chaz: She, she called me mister... It's like some bad luck is destined to occur...

Yahoo! Yahoo! Rocky's back! Hooray, Hooray!

Chaz: No wonder he ran away.

Woof Woof!

Chaz: Do you like that kind of treatment?

Guarding a prison is no easy job. It's so boring.

A pair of girls? Are you talking about those two?

Those sisters? They've got a ten-year sentence, so they say. Let them out? No way! Well, if you post their bail I don't see why I can't let them out. The amount? Their bail is at 50,000 meseta.

Their bail is at 50,000 meseta. Are you going to pay? I'm not surprised! That's to be expected.

What!? You'll post their bail? Wow! Pretty magnanimous of you! But look at you, you ain't got the money.

What!? You'll post their bail? Wow! How magnanimous of you! Yep, payment received in full! I'll leave it unlocked so go ahead and take them away!

It's unlocked. Go ahead and take them away.

¡«Rocky» es muy educado y monísimo! ¡Por favor, señor, traiga a «Rocky» lo antes posible! ¡Por favor!

Chaz: Me... me ha llamado señor... Es como si fuera a pasar algo malo...

¡Qué bien! ¡Toma ya! ¡Rocky ha vuelto! ¡Hurra, hurra!

Chaz: No me extraña que se fuera...

¡Guau, guau!

Chaz: ¿Te gusta que te traten así?

Vigilar una prisión no es un trabajo fácil. Es muy aburrido.

¿Dos chicas? ¿Te refieres a esas dos?

¿Esas hermanas? Dicen que cumplen una sentencia de diez años. ¿Sacarlas? ¡Ni de broma! Aunque bueno, si pagas su fianza, no hay problema. ¿Que cuánto es? 50.000 meseta.

¿Vas a pagarla? ¡Ah, bueno! Ya decía yo...

¿¡Qué!? ¿Que vas a pagar su fianza? ¡Guau! ¡Sí que eres generoso! ¿Pero adónde vas con esas? Si no tienes el dinero.

¿¡Qué!? ¿Que vas a pagar su fianza? ¡Guau! ¡Sí que eres generoso! ¡Sí, está todo! ¡Abriré la puerta, ve a recogerlas!

Está abierto. Ve a recogerlas.

Ho hum. Boring days are here again. I wasn't as bored when those two girls where in here!

Hey, Alys, you rotten...! Thanks to you I've ended up in here!

Blast! I'll dig a hole in the floor!

We tried to escape during the night, but we got caught.

I don't want to spend my precious youth in this prison!

We're ex-convicts now. No one will marry us now!

Aaah. Help. Mommy.

What? You're a hunter from the guild!? You sure must have a lot of spare...no, no — I'm so very thankful! The fact of the matter is that Rocky, our daughter's dog, is missing. We searched the town, but couldn't find him. And outside the town with all those monsters... That's why we went to the Hunters' Guild. I beseech you, help us!

We came from far away to do some shopping, but we got a little carried away. So much so that we couldn't pay for our rooms and we got caught. What? You have a request from my parents in Uzo? Is that right? But there's a watchman standing guard all the time... there's no way I can go home.

What? You posted my bail?

Chaz: Let's go. Your parents are real worried. We'd better hurry back to Uzo.

Vaya... Esto está otra vez muy aburrido. ¡Al menos no lo estaba con esas dos aquí dentro!

¡Eh, Alys, pedazo de...! ¡Estoy aquí gracias a ti!

¡Maldita sea! ¡Haré un túnel para escapar!

Intentamos escapar por la noche, pero nos pillaron.

¡No quiero pasar mi valiosa juventud en esta prisión!

Ahora somos presidiarias. ¡Ya nadie querrá casarse con nosotras!

¡Ah, socorro, mami!

¿Qué? ¿¡Un cazador del gremio!? Desde luego, tiene que tener mucho tiempo libre... Digo... ¡Muchas gracias! El perro de mi hija, Rocky, ha desaparecido. Hemos buscado por toda la ciudad, pero no lo hemos encontrado. Y claro, fuera, con todos esos monstruos... Por eso fui a pedir ayuda al Gremio de Cazadores. ¡Se lo ruego, ayúdenos!

Vinimos desde muy lejos para hacer unas compras, pero nos pasamos de la raya. Tanto que no pudimos pagar nuestras habitaciones y claro, nos pillaron. ¿Qué? ¿Vienes de parte de mis padres de Uzo? ¿En serio? Pero hay un guardia que siempre está vigilando... No podemos volver a casa.

¿Qué? ¿Has pagado nuestra fianza?

Chaz: Vámonos. Vuestros padres están muy preocupados.

17

Script 13

My, you must be strangers here. This is Termini. This is a village that worships a heroine of yore.

The statue of the heroine is atop that hill. It is said that even the most skilled stone mason could not do justice to her beauty.

You don't know about our heroine? You'll be stricken by divine punishment! She was a great person who long, long ago confronted and conquered the evil wizard.

This heroine of ours is beautiful. I admire her!

This village has a lot of history. Apparently, a heroine came to visit, and took to this town greatly!

Oh, the Ladea Tower? That's located south of this village. Come to think of it, there was some other person the other day who said he was heading for the tower too. He was tall and gazed at the statue of the heroine for quite a while.

Huh? Are you saying that this guy is a member of your group?

Vaya, forasteros por aquí. Esto es Termini. Éste es el pueblo que rinde homenaje a una heroína de antaño.

La estatua de la heroína está en lo alto de esa colina. Dicen que ni siquiera el mejor escultor pudo hacer justicia a su belleza.

¿No sabes nada de nuestra heroína? ¡Te mereces un castigo divino! Fue una gran persona hace mucho, mucho tiempo atrás, y derrotó al malvado mago.

Nuestra heroína es preciosa. ¡Cuánto la admiro!

Este pueblo tiene mucha historia. ¡Al parecer, vino una heroína hace tiempo e hizo de esto una gran pueblo!

¿La Torre Ladea? Está al sur de este pueblo. Ahora que lo dices, el otro día vi a uno que también se dirigía hacia allí. Era alto y estuvo observando la estatua de la heroína durante un buen rato.

¿Eh? ¿Así que ese tío iba contigo?

This is the Hill of the Person of Courage. Isn't it romantic? Perfect for a couple, isn't it?

I love this town with all the greenery and the smell of the sea! Here's the statue of the heroine. But with that quicksand getting bigger and bigger...

It is a fact there were a series of earthquakes, but I left home because I got sick and tired of that mean old lady! Return to Monsen? That's a joke!

At first, I thought little about moving to Termini, but... Now with the quicksand, I can't go home even if I want to. Besides, my wife would rather stay here.

This heroine of the past you talk about, she put her adversary down by force, right? Only uncivilized people would do something like that.

I can smell the urge to fight in you! It may be a necessary evil in order to survive, but I don't like it! I don't like you guys! Please leave!

In the past, a spell binder came to town and taught me to put my feelings in metal. And this is the store that inherited that knowledge.

It's been said that the Ladea Tower was erected by the spell binder who came to town a long time ago. I'm sure this story has gotten a little exaggerated. After all, it's an old story.

Are you guys tourists? Won't you buy an Alis-Sword? I'll give you a discount!

Ésta es la «Colina de la Persona con Coraje». ¿No es romántico? Ideal para una pareja, ¿eh?

¡Me encanta este pueblo por todo lo verde que tiene y por el olor a mar! También está la estatua de la heroína... Pero claro, con esas arenas movedizas que cada vez van aumentando...

Es cierto que había terremotos, pero me fui de casa porque ya estaba cansada de esa vieja. ¿Volver a Monsen? ¡Ni soñarlo!

Al principio no pensaba mucho en mudarme a Termini, pero... Con esas arenas movedizas, ya no puedo volver a casa ni aunque quisiese. Además, mi esposa prefiere quedarse aquí.

Esa heroína del pasado de la que hablas se deshizo de su adversario por la fuerza, ¿verdad? Sólo la gente incivilizada haría algo así.

¡Puedo sentir la necesidad que tienes de luchar! ¡Puede que sea un mal necesario para sobrevivir, pero no me gusta! ¡No me caes bien! ¡Márchate, por favor!

Hace tiempo vino a la ciudad un hechicero que me enseñó a poner todo mi corazón para hacer metal. Ésta es la tienda que ha heredado aquel saber.

Dicen que la Torre Ladea fue edificada por aquel mago que vino al pueblo hace ya tiempo. Seguro que exageran con esa historia. Al fin y al cabo, tiene ya su tiempo.

¿Sois turistas? ¿Por qué no compráis una Espada de Alis? ¡Os haré un descuento!

Gryz: What's that?

Rika: Somebody's been captured... it's Demi!

Chaz: We've got to rescue her!

Demi: Who...who are you?

Alys: Alys Brangwin and company.

Demi: Thank you very much! You are all injured, are you not? Allow me, it's the least I can do to show my gratitude.

Chaz: Huh...? I feel strength welling inside me!?

Demi: It's my Medical Power. My name is Demi, and I am in charge of controlling Nurvus.

Gryz: Whew! I heard she was supposed to be an Android, but this is beyond my expectations!

Hahn: She's no different than a human being!

Alys: Be that as it may. Demi, can you stop the transmission of energy to the system that's malfunctioning? You're the only one who can do it, right?

Demi: Yes. I, too, have tried to freeze the entire system, but...

NONE: Go no further.

Chaz: Who's that!

Demi: That voice! It's Zio!

Rika: Wh...what is this? I feel...this incredible menace!

Gryz: Zio! You son of a...!

Zio: Watch your tongue son. So you thought you would sneak in while the owner's out, eh, you little sneak thief?

Chaz: Take a look at your own evil self before you dare put us down! Think about all you've done!

Zio: Hmmp. So I've wrought damage to Motavia. What's wrong with eliminating worms?

Gryz: Worms? You dare call us worms?! You...you... I cannot forgive you!

Gryz: ¿Qué es eso de ahí?

Rika: Han capturado a alguien... ¡Es Demi!

Chaz: ¡Tenemos que rescatarla!

Demi: ¿Quién... quiénes sois?

Alys: Alys Brangwin y compañía.

Demi: ¡Muchas gracias! Estáis heridos, ¿verdad? Dejadme que os agradezca todo de este modo, es lo menos que puedo hacer.

Chaz: ¿Eh...? ¡Me siento como nuevo!

Demi: Es gracias a mi Poder Curativo. Yo soy Demi, la encargada de controlar Nurvus.

Gryz: ¡Vaya! ¡Había oído que era una androide, pero esto es más de lo que me había imaginado!

Hahn: ¡Es igual que un humano!

Alys: Sea lo que sea... Demi, ¿puedes detener la transmisión de energía del sistema que no funciona bien? Eres la única que puede hacerlo, ¿verdad?

Demi: Así es. Yo también he intentado bloquear todo el sistema, pero...

NONE: Alto ahí.

Chaz: ¿Quién anda ahí?

Demi: ¡Esa voz... es Zío!

Rika: ¿Qué... qué es esto? ¡Siento un gran peligro!

Gryz: ¡Zío! ¡Hijo de...!

Zio: Ten cuidado con lo que dices, chaval. Así que creáis que os ibais a colar dentro mientras yo estaba fuera sin más, ¿eh, ladronzuelos?

Chaz: ¡Fíjate en tus oscuras intenciones antes de atreverte a decir nada de nosotros! ¡Piensa bien lo que has hecho!

Zio: Je. Así que he causado daño a Motavia, ¿eh? ¿Qué tiene de malo matar gusanos?

Gryz: ¿Gusanos? ¿¡Cómo te atreves a llamarnos gusanos!? ¡Yo... nunca te perdonaré!

Zio: Heh, heh, heh. Now, now. That's the expression I want to see! A face filled with pain and anguish, begging fearfully for help, a face quivering with anger! Go, on! Get angry! Suffer! Be sad! That would truly be the ultimate offering to me and my great god!

Alys: Your god?

Chaz: Son of a...! Blast! Come on! Let's go everyone!

Alys: Wait, Chaz! Zio! Do you understand what's going on? If we don't stop the systems that are running out of control, Motavia itself is going to become uninhabitable. You must let Demi...

Zio: Total annihilation of life, What a fine thing! Death to all that lives! Destruction to all that has form! That is indeed my desire!

Chaz: That's crazy!

Zio: My god will not tolerate any life forms in Algo! Everything must be wiped out. And I, with these very hands, will do just that!

Chaz: That means you yourself will be gone too!

Zio: If my god wishes that to be so, that is also my wish.

Hahn: You...you're out of your mind!

Zio: Fun and games are over with. Anyone who dares get in my way shall perish. My humble self, who has taken it upon myself to do the wish of my god, shall destroy thee. Oh, the greatest, my one and only ultimate god, Dark Force!

Chaz: «Dark Force»?

Zio: ¡Ja, ja, ja! ¡Eso es lo que quiero ver! ¡Una mirada llena de dolor y angustia que suplica ayuda estando aterrada, una mirada llena de cólera! ¡Vamos, sigue! ¡Enfádate! ¡Sufre! ¡Ponte triste! ¡Ésa será la ofrenda definitiva para mi gran dios y para mí!

Alys: ¿Tu dios?

Chaz: ¡Hijo de...! ¡Maldita sea! ¡Ven-ga! ¡Vamos, todos juntos!

Alys: ¡Espera, Chaz! ¡Zío! ¿Sabes lo que está pasando? Si no detenemos los sistemas que están fuera de control, Motavia se convertirá en un planeta en el que no se podrá vivir. Debes dejar que Demi...

Zio: ¡Sí! ¡La aniquilación de todo! ¡Eso será genial! ¡La muerte de toda vida! ¡La destrucción de todo aquello que tenga una forma! ¡Ése es mi deseo!

Chaz: ¡Eso es una locura!

Zio: ¡Mi dios no tolerará ninguna forma viviente en Algo! Todo debe ser erradicado. ¡Y yo, con mis propias manos, me encargaré de ello!

Chaz: ¡Pero entonces tú también desaparecerás!

Zio: Si así lo desea mi dios, yo también.

Hahn: ¡Estás... estás completamente loco!

Zio: Se acabó el juego. Todo aquel que se interponga en mi camino debe morir. Mi humilde yo, que ha sido poseído para cumplir el deseo de mi dios, os destruirá. ¡Oh, Dark Force, único y todopoderoso dios mío!

Chaz: ¿«Dark Force»? ¿Fuerza Oscura?

Alys: Chaz! Careful! Ahhhh!

Chaz: Alys?

Hahn: We're in trouble!

Rika: We'd better make a temporary retreat!

Chaz: I think you're right.

Chaz: We...we've lost!

Gryz: Blast it!

Rika: Chaz! It's no good! Even Gires won't repair Alys's wounds!

Chaz: No! Alys!

Hahn: We'd better return to my village, Chaz!

Chaz: Alys... sniff

Rune: Everybody, out of the way! ...One, two, three!

Demi: Underneath here is Nurvus, the center of the entire control system!

Chaz: Zio! Is Zio in there?

Rune: Chaz, I know how you feel, but... right now, we've got to shut down Nurvus!

Demi: We don't have time to talk about it! We must hurry!

Chaz: You are...

Juza: I am Juza. You will never get near Zio - unless you defeat me!

Chaz: It's an invisible barrier. We can't go forward!

Woof woof!

Chaz: What a trouble maker... I'll get you this time!

Chaz: Ah! Wait!

whimper

Chaz: Good boy, good boy. Here's your favorite food, a piece of shortcake. Here's our chance. Let's take him back to Aiedo!

Alys: ¡Chaz, cuidado! ¡Ahhhh!

Chaz: ¿Alys?

Hahn: ¡Estamos en problemas!

Rika: ¡Será mejor retirarse por ahora!

Chaz: ¡Tienes razón!

Chaz: ¡He... hemos perdido!

Gryz: ¡Mierda!

Rika: ¡Chaz! ¡Es inútil! ¡Ni siquiera Gires cura las heridas de Alys!

Chaz: ¡No! ¡Alys!

Hahn: ¡Será mejor que volvamos a mi pueblo, Chaz!

Chaz: Alys... —Snif—

Rune: ¡Apartaos todos! Uno, dos... tres!

Demi: ¡Aquí abajo está Nurvus, el centro de todo el sistema de control!

Chaz: ¡Zío! ¿Estará allí?

Rune: Chaz, sé cómo te sientes, pero... ¡Ahora tenemos que desactivar Nurvus!

Demi: ¡No tenemos tiempo para hablar sobre esto! ¡Démonos prisa!

Chaz: Tú eres...

Juza: Soy Juza. ¡Nunca os acercaréis a Zío... a menos que me derrotéis!

Chaz: Hay una barrera invisible. ¡No podemos seguir!

Chaz: Sí que nos está dando problemas... ¡Esta vez te pillo!

Chaz: ¡Eh, espera!

—Quejido—

Chaz: Buen chico, buen chico. Aquí tienes tu comida favorita, tarta de fruta. Ahora es nuestra oportunidad. ¡Llémoslo a Aiedo!

Chaz: What? There're some weird machines here.

Demi: Weird! Don't be so rude. These are spare parts for androids.

Rika: Spare parts?

Demi: Yes, they look like internal weapon units. Let's see...they seem to be in working order. And they look like they will fit. I will install them right away. Will you close your eyes and turn your back?

Chaz: Huh? Why?

Rika: Just do it, Chaz!

Chaz: Oh...

Demi: Hmmm... OK everybody, I'm done. Now I'm powered up!

Chaz: I don't see that anything has changed.

Demi: It looks that way doesn't it? Well, soon you shall see.

Chaz: Huh?

Demi: It's the new weapon

«Phononmezer»! I can't wait to try it out!

Chaz: What? There's some weird machines here.

Rika: Hey, let me see! Ah... Hmmm, nope. I don't know what this is either.

Chaz: Oh well, we'll just leave it here.

Chaz: What's this? What's this light.

Demi: It's a force field. It could be dangerous if you touch it.

Rika: Is this another one of the environmental control systems?

Demi: Yes. It is the Plate System which controls Motavia's planet surface. Because of its crucial nature, it is blocked off so that the natives will not just wander in.

Gryz: Hmm, natives...

Chaz: ¿Eh? Hay un montón de máquinas muy raras.

Demi: ¿Raras? ¡No seas grosero! Son piezas de repuesto para androides.

Rika: ¿Piezas de repuesto?

Demi: Sí, parecen unidades de armas internas. Veamos... Parece que aún funcionan y sirven. Voy a instalarlas. ¿Podrías cerrar los ojos y daros la vuelta?

Chaz: ¿Eh? ¿Por qué?

Rika: ¡Chaz, tú hazlo!

Chaz: Bueno...

Demi: Bueno, he terminado. ¡He aumentado mi poder!

Chaz: Yo no veo que haya cambiado nada...

Demi: Eso parece, ¿verdad? Bueno, pronto lo verás.

Chaz: ¿Eh?

Demi: ¡Es mi nueva arma, el

«Fonomizador»! ¡Tengo unas ganas locas de probarla...!

Chaz: ¿Eh? Hay un montón de máquinas muy raras.

Rika: ¡Déjame ver! Ah... No, yo tampoco sé lo que es.

Chaz: En fin, dejaremos todo esto aquí.

Chaz: ¿Qué es esto? ¿Qué es esa luz?

Demi: Un campo de fuerza. Puede resultar peligroso si lo tocas.

Rika: ¿Es otro de esos sistemas de control del medio ambiente?

Demi: Así es. Es el Sistema de Placas que controla la superficie del planeta Motavia. Debido a su importancia tiene su acceso bloqueado para que los nativos no interfieran aquí.

Gryz: Nativos, eh...

18

Script 28

Chaz: It's a ventilated case for meteorological instruments. Sure makes you feel you're in a campus town.

Chaz: It's a ventilated case for meteorological instruments. The temperature right now is... 83 degrees.

Chaz: It's a ventilated case for meteorological instruments. How many of them are there?

Chaz: It's a ventilated case for meteorological instruments. Wow, how unusual.

Chaz: There's a notice posted here. «No trespassing».

Chaz: What an impressive fountain.

Chaz: There's a notice posted here. «Do not play on the steps».

Chaz: «The God of Learning — Doctor Lubetz». Hmm... a person from two thousand years ago.

Chaz: What an oddly shaped jar!

Chaz: Es una caja ventilada para instrumentos meteorológicos. Desde luego, hace que te sientas en una ciudad universitaria.

Chaz: Es una caja ventilada para instrumentos meteorológicos. La temperatura de ahora es de... 28 grados.

Chaz: Es una caja ventilada para instrumentos meteorológicos. ¿Cuántos habrá?

Chaz: Es una caja ventilada para instrumentos meteorológicos. Vaya, qué cosa más rara.

Chaz: Hay puesto un cartel. «No entrar sin autorización».

Chaz: Menuda fuente más grande.

Chaz: Hay puesto un cartel. «No jugar en las escaleras».

Chaz: «El Dios del Aprendizaje: El Doctor Lubetz». Vaya, una persona de hace mil años.

Chaz: ¡Qué forma más rara tiene este jarrón!

Chaz: A very dusty 20 volume set of «Algoian History».

Chaz: The table is cluttered with papers.

Chaz: It's a book about metal polishing techniques.

Chaz: A book titled «Geology Today».

Chaz: A book titled «Literature of Parma».

Chaz: A book titled «The Polyglot».

Chaz: There's even a fortune-telling book.

Chaz: A book titled «Modernology».

Chaz: The table is cluttered with books.

Chaz: Wow! What a view.

Chaz: Here's a book titled «Heavenly Phenomena».

Chaz: Hmm... «Comets and Observing Them». It's an astronomy book.

Chaz: I wonder if this is an observation diary?

Chaz: The book case contains many chemistry books.

Chaz: It's an engineering book.

Chaz: The table is loaded with chemistry apparatus.

Chaz: Un conjunto de 20 volúmenes llenos de polvo sobre la historia de Algo.

Chaz: La mesa está llena de papeles.

Chaz: Es un libro sobre técnicas para limpiar el metal.

Chaz: Un libro con el título de «La geología hoy en día».

Chaz: Un libro con el título de «Literatura de Parma».

Chaz: Un libro con el título de «El políglota».

Chaz: ¡Hasta hay un libro para adivinar el futuro!

Chaz: Un libro con el título de «Modernología».

Chaz: La mesa está llena de libros.

Chaz: ¡Guau, menuda vista!

Chaz: Aquí hay un libro con el título de «Fenómenos del cielo».

Chaz: Vaya... «Cometas y cómo observarlos». Es un libro de astronomía.

Chaz: Puede que sea un diario de observación.

Chaz: La estantería tiene un montón de libros de química.

Chaz: Es un libro de ingeniería.

Chaz: La mesa está llena de instrumental químico.

Chaz: You shouldn't be opening cabinets without permission.

Chaz: The book is entitled «Chemical Reagents».

Chaz: This is a very difficult math book.

Chaz: This is a horrid math book.

Chaz: These books must be important. They're under lock and key.

Chaz: ...The books are left out.

Chaz: It's an interesting archeology book.

Chaz: This is a historical document.

Chaz: The cabinet is locked.

Chaz: Not one of these books is a schoolbook.

Chaz: It's a class schedule. It's rather light.

Chaz: No schoolbooks here either. I wonder if this is normal for a student of the academy.

Chaz: Here's a report form... it's blank.

Chaz: Here's the kitchen. Boy, it's dirty.

Chaz: The cabinet contains cleaning supplies.

Chaz: A guest registration book. Should we sign in?

Chaz: No deberíamos abrir los armarios sin permiso.

Chaz: Este libro se titula «Reacciones Químicas».

Chaz: Es un libro de matemáticas bastante complicado.

Chaz: Es un libro de horribles matemáticas.

Chaz: Estos libros deben ser importantes. Tienen un candado.

Chaz: Los libros están abiertos.

Chaz: Es un libro sobre arqueología bastante interesante.

Chaz: Es un documento histórico.

Chaz: El armario está cerrado.

Chaz: No hay ningún libro de texto.

Chaz: Es un calendario escolar. No hay demasiadas clases.

Chaz: Aquí tampoco hay libros de texto. ¿Es normal en un estudiante de la academia?

Chaz: Hay un formulario de informe. Está en blanco.

Chaz: Aquí está la cocina. Qué sucia, por Dios.

Chaz: El armario tiene cosas para limpiar.

Chaz: Es un libro de firmas para invitados. ¿Escribimos algo?

Chaz: Wow, amazing! These are all infant-rearing books.

Chaz: It's a kitchen. It's kept pretty clean.

Chaz: It's a fireplace. There's no fire burning.

Chaz: Look at all this dust! I can't read the titles on these books.

Chaz: What is this?

Chaz: So it was a cultivation capsule for monsters...

Chaz: It's broken.

Chaz: It says «The Big Sand Worm Ranch».

Chaz: It's a jar. I wonder if it's used to store water?

Chaz: It's a jar. It looks like it's used to store water from the well.

Chaz: It's a well. But it's dry...

Chaz: It's a kitchen. It's kept pretty clean.

Chaz: It's a fireplace. There's no fire burning.

Chaz: The cabinet contains bed linen.

Chaz: Where on earth does this water come from?

Rika: This is drainage from the Bioplant.

Chaz: I wonder what this is a statue of...

Chaz: ¡Guau, es increíble! Todos son libros para niños.

Chaz: Es una cocina. Está bastante limpia.

Chaz: Es una chimenea, aunque no está encendida.

Chaz: ¡Mira cuánto polvo! No puedo ni leer los títulos de los libros.

Chaz: ¿Qué es esto?

Chaz: Así que era una cápsula donde incubaban a los monstruos...

Chaz: Está roto.

Chaz: Pone «El Gran Rancho de Gusanos de Arena».

Chaz: Es un cubo. ¿Será para el agua?

Chaz: Es un cubo. Parece que lo usan para llenarlo de agua del pozo.

Chaz: Es un pozo, pero está seco...

Chaz: Es una cocina. Está bastante limpia.

Chaz: Es una chimenea, aunque no está encendida.

Chaz: El armario está lleno de mantas.

Chaz: ¿De dónde demonios viene esta agua?

Rika: Es un desagüe de las Bioinstalaciones.

Chaz: ¿De qué será esta estatua?

Chaz: It looks like a street stall, but... it doesn't look like they're open for business.

Chaz: It's a bookshelf. Gee, there are a lot of academic books.

Chaz: The table is littered with books.

Chaz: A diary is left out. Let me see... «For some reason, I have a bad premonition. I hope nothing comes of it...» That's the last entry in the diary...

Chaz: I think people should put away diaries.

Chaz: It's a kitchen... It looks like it hasn't been used for days.

Chaz: It's a kitchen. It's kept pretty clean.

Chaz: You shouldn't be opening cabinets without permission.

Chaz: It's a large mirror. It's polished nice and shiny.

Chaz: «Lessons on How To Make Conversation That Grips People's Hearts».

Chaz: «How to Close a Sale». Quite a studious owner.

Chaz: It's locked from the inside...

Chaz: There doesn't seem to be anything out of the ordinary.

Chaz: There's some writing here... «Sterilization Treatment Completed». Please follow the line on the floor.

Chaz: Parece un puesto ambulante, pero no tiene pinta de estar abierto.

Chaz: Es una estantería. Vaya, está llena de libros para académicos.

Chaz: La mesa está llena de libros.

Chaz: Hay un libro abierto. A ver... «Por alguna razón, tengo un mal presentimiento. Espero que no salga nada de eso...» Eso es lo último que hay anotado en el diario.

Chaz: Creo que la gente debería dejar de escribir diarios.

Chaz: Es una cocina... Tiene pinta de no haber sido usada desde unos cuantos días.

Chaz: Es una cocina. Está bastante limpia.

Chaz: No deberíamos abrir armarios sin permiso.

Chaz: Es un espejo grande. Está bien limpio y brilla mucho.

Chaz: «Lecciones para cómo hacer que una conversación fascine a los demás».

Chaz: «Como cerrar un trato». Al dueño le debe gustar mucho estudiar.

Chaz: Está cerrado por dentro...

Chaz: No parece que haya nada fuera de lo normal.

Chaz: Parece que hay algo escrito... «Tratamiento de Esterilización Completado». Por favor, siga la línea del suelo.

Chaz: There's some writing here...
«Elevator W3 To the West Section».

Chaz: There's some writing here...
«Elevator E3 To the Central Block».

Chaz: It's identical to the find in the basement of the academy!

Alys: They must have transported those things from here...

Chaz: There's some writing here...
«West Section Unauthorized Entry Prohibited Beyond This Point».

Chaz: It's completely sealed. I wonder if it collapsed from the earthquake or something?

Chaz: This must be a floodgate.

Chaz: «The History of Motavia». Wow, it sure looks difficult!

Chaz: «Spelling Made Easy»...

Chaz: «One Plus One Is»... How cute!

Chaz: Today's words of wisdom...
«One Good Conduct Per Day».

Chaz: Wow, It's an authentic blackboard.

Chaz: «On Duty Today – Gregson».

Chaz: «On Duty Today – Hopkins».

Chaz: It's a children's picture book.
«Spoiled Rabbit of the Prairies»...

Chaz: Look at this picture book. «The Eight Armed Ant and the Six-legged Spider»...

Chaz: Hay algo escrito... «Ascensor W3 A la Sección Oeste».

Chaz: Hay algo escrito... «Ascensor E3 Al Bloque Central».

Chaz: ¡Es idéntico a lo que encontramos en el sótano de la academia!

Alys: Deben haber transportado esas cosas de aquí...

Chaz: Hay algo escrito... «Sección Oeste: entrada no autorizada».

Chaz: Es imposible pasar. ¿Habrá explotado por el terremoto o algo parecido?

Chaz: Parece ser una balsa.

Chaz: «La Historia de Motavia». ¡Vaya, parece complicado!

Chaz: «¡La ortografía es fácil!»

Chaz: «Uno más uno son»... ¡Qué guay!

Chaz: Hoy día, las palabras sabias son
«Tener una buena conducta cada día».

Chaz: Vaya, es una pizarra auténtica.

Chaz: «El deber de hoy: por Gregson».

Chaz: «El deber de hoy: por Hopkins».

Chaz: Es un libro con dibujitos para niños. «El conejo malcriado de la pradera»...

Chaz: Mira este cómic. «La hormiga de ocho antenas y la araña de seis patas»...

Chaz: It's a children's picture book.
«The Golden Axe Volume 3»...

Chaz: Look at this picture book. «The Ceramic Soldiers»...

Chaz: It's a children's picture book.
«The Bare Queen»...

Chaz: Look at this picture book. «A Day with Ecco».

Chaz: Look at this picture book.
«Biography of the Great Professor Lubetz».

Chaz: It's a children's picture book.
«Run, Hedgehog, Run!»...

Chaz: It's a kitchen. Everything's put away neatly.

Chaz: The cups and plates are neatly arranged in a row.

Chaz: This one here looks like a difficult book. Hmm... «Motavia: The Present and Future»...

Chaz: Hello, what's this...? «How to Love and To Be Loved» ...Wow!

Chaz: What a gigantic mirror!

Chaz: What a gigantic mirror...Hey! Look, a picture of Hahn!

Chaz: It's not a good idea to open other people's cabinets... but...in this case...

Alys: Chaz!!!

Chaz: Ah, you're no fun.

Chaz: Es un cómic para niños.
«Golden Axe Volumen 3»...

Chaz: Mira, un cómic. «Los Soldados de Cerámica»...

Chaz: Es un cómic para niños. «La Reina Desnuda»...

Chaz: Mira este cómic. «Un día con Ecco».

Chaz: Mira este cómic. «Biografía del Gran Profesor Lubetz».

Chaz: Es un cómic para niños.
«¡Corre, Sonic, corre!»...

Chaz: Es una cocina. Todo está en su sitio.

Chaz: Los platos y vasos están bien ordenados.

Chaz: Éste tiene pinta de ser algo complicado. Hum... «Motavia: El Presente y el Futuro»...

Chaz: ¿Eh, qué es esto...? «Cómo amar y ser amado»... ¡Guau!

Chaz: ¡Qué espejo tan grande!

Chaz: ¡Qué espejo tan grande! Oye... ¡Mira, una foto de Hahn!

Chaz: No está bien abrir los armarios de los demás, pero en este caso...

Alys: ¡Chaz!

Chaz: Jo, qué aguafiestas eres.

Chaz: It's not a good idea to open other people's cabinets... but...in this case...

Rika: Chaz!!!

Chaz: Ah, you're no fun.

Chaz: The cupboard is full of orange soda.

Chaz: Hmmm. Appears to be a book about raw materials for armor.

Chaz: This is a pretty normal kitchen.

Chaz: It's full of cooking books!

Chaz: It's a kitchen. ...It seems a little dirty.

Chaz: A crossword puzzle book? They must have a lot of free time on their hands...

Chaz: These must be supplies.

Chaz: There doesn't seem to be anything out of the ordinary.

Chaz: There doesn't seem to be anything out of the ordinary.

Chaz: It looks like someone put these flowers...

Chaz: This is terrible...

Chaz: It's a well...

Chaz: Looks like quite high quality stuff. After all, he is an information dealer!

Chaz: Here's some generic soda.

Chaz: It's full of books about engineering!

Chaz: No está bien abrir los armarios de los demás, pero en este caso...

Rika: ¡Chaz!

Chaz: Jo, qué aguafiestas eres.

Chaz: El armario está lleno de refrescos de naranja.

Chaz: Hum... Parece ser un libro sobre la materia prima de las armaduras.

Chaz: Es una cocina normal y corriente.

Chaz: ¡Está lleno de libros de cocina!

Chaz: Es una cocina. Parece un poco sucia...

Chaz: ¿Un libro de crucigramas? Sí que tienen tiempo libre...

Chaz: Deben ser provisiones.

Chaz: No parece que haya nada fuera de lo normal.

Chaz: No parece que haya nada fuera de lo normal.

Chaz: Parece que alguien puso estas flores...

Chaz: Es terrible...

Chaz: Es un pozo...

Chaz: Parece que tiene cosas de calidad. ¡Después de todo, es un comerciante de información!

Chaz: Hay un poco de refresco.

Chaz: ¡Está lleno de libros de ingeniería!

Oh? It's a Parmanian. We don't have anything to sell to you!

Chaz: It looks like they're closed today...

Chaz: Wow! Look at all this junk. Are these actually articles for sale?

Chaz: This shop owner is asleep. I won't wake him up.

You Parmanians, why are you here? Go away, go away!

Chaz: This looks like food... ...I think.

Chaz: He's glaring at me... Let's move on.

Hey. It's a Parmanian! H...help.

Chaz: Don't worry, I'm not going to hurt you.

Go away!

Chaz: How rude.

Chaz: The door is sealed tightly shut.

Chaz: Look how old and rusted this is. It won't budge!

¿Eh? ¿Eres de Parma? ¡No tenemos nada que venderte!

Chaz: Parece que hoy está cerrado...

Chaz: ¡Guau, mira toda esta chatarra! ¿Y son productos para vender?

Chaz: El dueño de la tienda está dormido. Yo no lo despertaría...

¿Qué, gente de Parma aquí? ¡Largaos!

Chaz: Parece comida... o eso creo...

Chaz: Me está mirando... Vámonos de aquí.

¡Eh, es uno de Parma! ¡Socorro!

Chaz: Tranquilo, no voy a hacerte daño.

¡Fuera!

Chaz: Qué grosero.

Chaz: La puerta está bien cerrada.

Chaz: Está demasiado viejo y oxidado. ¡No se mueve!

19

Script 33

Director: Oh Hahn, don't bother these people.

Director: ...are you going, Hahn?

Director: What! Holt again!? Hahn, it might be better not to get involved any further.

Director: Don't mention the danger this planet is in. We don't want to incite the public.

Director: I just don't want to get involved. Please don't come here again.

Director: Not get involved? That's a joke! At this point, I just can't turn a blind eye!

Director: Not get involved? That's a joke! At this point, I just can't turn a blind eye! I'm counting on you, Hahn!

Prof. Holt: We've got to do something, but keep it under your hat!

Prof. Holt: Hahn... I want to help you somehow but...

Prof. Holt: What on earth is going on!?

Director: Eh, Hahn, no molestes a esa gente.

Director: ¿Te vas, Hahn...?

Director: ¿Qué? ¿¡Otra vez ese Holt!? Hahn, creo que sería mejor que no te involucrases más en esto.

Director: No hables del peligro que corre este planeta. No queremos que cunda el pánico.

Director: Yo no quiero tener nada que ver con esto. No volváis más.

Director: ¿Que no me meta en esto? ¿Bromeas? ¡Tal y como están las cosas no puedo hacerme el loco!

Director: ¿Que no me meta en esto? ¿Bromeas? ¡Tal y como están las cosas no puedo hacerme el loco! ¡Cuento contigo, Hahn!

Prof. Holt: ¡Tenemos que hacer algo, pero mantén el secreto!

Prof. Holt: Hahn... Me gustaría ayudarte de algún modo, pero...

Prof. Holt: ¿¡Qué demonios está pasando!?

Prof. Holt: Hahn, I'm leaving it all in your hands.

Prof. Holt: Hahn, dejo todo en tus manos.

Hahn: Hey, everybody. Long time no see! But...it won't work... The upper management of this academy is hard-headed. They're such cowards. They won't do anything for us.

Hahn: ¡Eh, chicos, cuánto tiempo sin veros! Pero... Es inútil... El director de esta academia es duro de mollera. Serán cobardes... ¡No harán nada por nosotros!

Hahn: Hmmm...a historian.... I don't know this face.

Hahn: Vaya, un historiador... No me suena su cara.

Hahn: Long time no see, everyone! But it won't work... The upper management of this academy is hard-headed. They're such cowards. They won't do anything for us.

Hahn: ¡Eh, chicos, cuánto tiempo sin veros! Pero... Es inútil... El director de esta academia es duro de mollera. Serán cobardes... ¡No harán nada por nosotros!

Alys: Wh..What's this...?!

Alys: ¿¡Pero qué es esto...!?

Hahn: Ahh! I wonder what kind of person this hunter is that the principal commissioned? It would be nice if he's a dependable type of guy...

Alys: ...He's not listening to anything people are saying.

Hahn: ¿Cómo será el cazador que ha contratado el director? Espero que sea alguien responsable...

Alys: Está en su mundo y no escucha a los demás...

Hahn: What? You're the hunters? Really?

Alys: You don't think we can do the job?

Hahn: No, no, not at all! I didn't mean that!

Alys: Since we have the principal's permission, let us pass.

Hahn: Wait! Take me with you!

Alys: Hmm. And why should we?

Hahn: My name is Hahn. I am an assistant at this academy. I work for professor Holt, who has gone to investigate Birth Valley for his research. We haven't heard from him since. So, now I am searching for the professor's whereabouts!

Chaz: Birth Valley... that's that mysterious place that has been called the sacred valley of life.

Alys: But what's the connection between the valley and this current monster scare?

Hahn: After the investigation team, led by the professor, was reported missing, the principal barred everyone from entering Birth Valley! We're trying to get information as to what's going on, but he keeps evading the issue. And then this monster scare begins! I'll bet anything that there is some sort of connection between these incidents.

Alys: Well it's true that there is something fishy about the principal's behavior.

Hahn: Given the circumstances, I feel compelled to investigate the basement myself. But come to think of it, it is a bit dangerous...

Alys: So you were just waiting for us to arrive?

Hahn: Well, ah, yes. You catch on quick!

Hahn: ¿Eh? ¿Vosotros sois los cazadores? ¿En serio?

Alys: ¿Es que crees que no podemos cumplir el trabajo?

Hahn: ¡No, no! ¡No quería decir eso!

Alys: Tenemos el permiso del director, así que déjanos pasar.

Hahn: ¡Espera! ¡Llévame con vosotros!

Alys: Hum... ¿Y por qué deberíamos hacerlo?

Hahn: Soy Hahn. Soy un ayudante de esta academia, y trabajo para el profesor Holt. Hace tiempo se fue a inspeccionar el Valle del Nacimiento para seguir con su investigación, pero desde entonces no sabemos nada de él. ¡Por eso estoy tras la pista del profesor!

Chaz: El Valle del Nacimiento... Es ese misterioso lugar al que llaman el valle sagrado de la vida, ¿verdad?

Alys: ¿Y qué relación hay entre el valle y esta situación de pánico a los monstruos?

Hahn: ¡Después de que el equipo de investigación liderado por el profesor fuese declarado como desaparecido, el director prohibió la entrada al Valle del Nacimiento! Estamos intentando averiguar qué está pasando, pero el director nos da largas. ¡Y ahora aparece todo esta historia de los monstruos! Me apuesto lo que queráis a que hay alguna relación.

Alys: Bueno, la verdad es que había algo raro en el comportamiento del director.

Hahn: Dadas las circunstancias, me veo obligado a investigar por mí mismo el sótano. Pero claro, es que es un poco peligroso y...

Alys: Así que estabas esperándonos. ¿eh?

Hahn: Bueno, la verdad es que sí. ¡Lo vas pillando rápido!

Alys: 100 meseta!

Hahn: What?

Alys: We'll take you with us for 100 meseta. I hope you weren't thinking of asking to tag along with us for free?

Hahn: Er...I can't get that kind of money from the principal...

Alys: That's not my problem. Now, what are you going to do?

Hahn: ...OK, I'll pay...

Chaz: We did it!

Alys: Chaz! You need more practice. Your swing is too slow!

Chaz: What? But we destroyed the monster...

Alys: With my help...

Chaz: Sorry.

Alys: Now, Hahn? Come over here.

Hahn: What?

Alys: What are these glass containers for?

Hahn: These...

Chaz: Hey, are you by any chance breeding monsters here? If that's the case, this monster business is no mystery after all!

Hahn: I...I don't know anything! It's the first time I've been in this room! I've only just learned that such a thing exists at the academy!

Alys: Umm....

Hahn: Really, it's the truth!

Alys: I believe you... for now.

Hahn: The principal must know about these containers!

Chaz: He must also know the connection between this and the disappearance of Professor Holt.

Alys: Yes, let's see the principal again. C'mon Chaz!

Hahn: Hey! Don't leave me here!

Alys: ¡100 meseta!

Hahn: ¿Qué?

Alys: Te llevaremos por 100 meseta. No pensarías que te íbamos a llevar gratis, ¿verdad?

Hahn: Er... Pero yo no puedo pedirle ese dinero al director...

Alys: Ése no es mi problema. Bueno, ¿entonces qué?

Hahn: Está bien, pagaré....

Chaz: ¡Lo logramos!

Alys: ¡Chaz, necesitas más práctica! ¡Tus golpes son muy lentos!

Chaz: ¿Qué? Pero si hemos acabado con el monstruo...

Alys: Con mi ayuda...

Chaz: Lo siento.

Alys: ¿Y bien, Hahn? Mira esto.

Hahn: ¿Qué pasa?

Alys: ¿Para qué sirven estos tubos de cristal?

Hahn: Pues...

Chaz: Oye, no estarás criando estos monstruos aquí por casualidad, ¿verdad? ¡Porque si es así, esto tiene poco de misterio!

Hahn: ¡Yo... yo no sé nada! ¡Es la primera vez que vengo a este sitio! ¡Me acabo de enterar de que había algo así en la academia!

Alys: Hum....

Hahn: ¡En serio, es la verdad!

Alys: Te creo... de momento...

Hahn: ¡El director tiene que saber algo sobre estas cápsulas!

Chaz: Y también debe saber algo sobre la relación que hay entre esto y la desaparición del profesor Holt.

Alys: Así es. Volvamos a ver al director. ¡Vamos, Chaz!

Hahn: ¡Oye, no me dejéis aquí!

Director: Wh...what's wrong? You seem upset. Were you able to defeat those monsters?

Alys: Yes, but there is something I want to ask you.

Director: What?

Alys: Is it just my imagination that I saw some strange things in the basement?

Director: Ah...

Alys: Stop beating around the bush. Someone keeping information from me is the sixth most dangerous thing in this world!

Director: All right already... I'll tell you what I know. You are aware of the recent outbreak of a new breed of monster?

Alys: Oh yes. Thanks to the outbreak I'm not hurting for work.

Director: Three months ago, Holt identified Birth Valley as the origin of the outbreak, and he went to investigate... He says he discovered the remains of an ancient and advanced civilization! The investigation team brought back the monster breeding capsules, and immediately set forth on their second investigative mission. But...

Hahn: Not one of them came back...

Director: Yes, that's right Hahn.

Hahn: And despite all this, you didn't send out a rescue team and banned entry to Birth Valley!

Director: No, no! I...I was trying to send out a rescue team! But...

Alys: Something happened?

Director: At that moment, a man who called himself «Zio» appeared before my eyes...

Alys: Zio! I've heard of him. That fake magician!

Director: ¿Q...qué sucede? Pareces preocupada. ¿Habéis acabado con esos monstruos?

Alys: Sí, pero me gustaría preguntarle algo.

Director: ¿Eh?

Alys: ¿Es sólo mi imaginación o me da la impresión de que vi ciertas cosas raras en el sótano?

Director: Ah...

Alys: Déjese de cuentos. ¡Que alguien me oculte información es la sexta cosa más peligrosa del mundo!

Director: Está bien... Te diré todo lo que sé. Estás al tanto de la nueva aparición de monstruos, ¿verdad?

Alys: Desde luego. Gracias a ella no me falta trabajo.

Director: Hace tres meses, Holt identificó el Valle del Nacimiento como el origen de esta aparición. ¡Dijo que había encontrado restos de una antigua civilización muy avanzada! El equipo de investigación trajo las cápsulas en las que se criaban los monstruos y acto seguido se fueron al Valle del Nacimiento para empezar otra investigación. Sin embargo...

Hahn: Ninguno de ellos volvió...

Director: Así es, Hahn.

Hahn: ¿¡Y a pesar de todo no envió a un equipo de rescate y prohibió la entrada al Valle del Nacimiento!?

Director: ¡No, no! ¡Iba a enviar un equipo de rescate, pero...!

Alys: ¿Pero...?

Director: ...pero apareció un hombre que se hacía llamar «Zío» delante de mis narices...

Alys: ¡Zío! He oído cosas sobre él. ¡Es ese mago impostor!

Zio: Ah, my dear principal of Motavia Academy, how are you doing?

Director: Who.. Who are you!?

Zio: My name is Zio... Zio the black magician. Do not intrude on Birth Valley.

Director: What do you mean!?

Zio: In the future, if you ever let anyone set foot in Birth Valley...

Director: Ahhh!

Zio: Let me make something clear... There is no need for you to go to Birth Valley!

Hahn: It's related to the research team!

Chaz: So that's why the Birth Valley situation wasn't announced, and also why you tried to keep a lid on the monster situation. But...what is all this about? Remains of an ancient advanced civilization and Zio?

Alys: It seems like these are signs of something to come.

Hahn: I need to help the professor! I'm going to Birth Valley!

Alys: Psst. Hahn. This is egg-laying season for sand worms, so be careful.

Hahn: Ah...Alys?

Alys: We'll tag along for 300 meseta plus expenses.

Hahn: Ah...deal! Birth Valley is to the northeast! Let's hurry!

Zio: Ah, mi querido director de la Academia de Motavia... ¿Qué tal está?

Director: ¿¡Quién... quién eres tú!?

Zio: Mi nombre es Zío... Zío, el mago negro. No meta sus narices en el Valle del Nacimiento.

Director: ¿¡A qué te refieres!?

Zio: Si alguien se atreve a poner un pie en el Valle del Nacimiento...

Director: ¡Ahhh!

Zio: Déjeme ponerle claro una cosa... ¡Usted no tiene ninguna necesidad de ir al Valle del Nacimiento!

Hahn: ¡Entonces eso tiene que ver con el equipo de investigación!

Chaz: Así que por eso no se ha alertado de la situación del Valle del Nacimiento y quería despistar con los monstruos. Pero... ¿De qué va todo esto? ¿Restos de una antigua civilización muy avanzada? ¿Zío?

Alys: Tiene pinta de que algo está por llegar.

Hahn: ¡Tengo que ayudar al profesor! ¡Me voy al Valle del Nacimiento!

Alys: Psss, Hahn... Es la temporada en la que los gusanos de arena ponen huevos, así que ándate con cuidado.

Hahn: ¿Eh...? ¿Alys?

Alys: Te acompañaremos por 300 meseta más gastos.

Hahn: Er... ¡Vale! ¡El Valle del Nacimiento está al noreste! ¡Démonos prisa!

Director: Welcome. I'm the principal of this academy. Let's see, you must be Alys, the hunter, and you are her assistant, Chaz.

Alys: Forgive me, but Chaz is a full-fledged partner of mine. Now, let's get down to business. Describe the situation.

Director: Ah... About a month ago... Mysterious monsters started to appear within this academy! It appears that they have made the basement their headquarters. I've since closed it off. So far no one's been hurt, but who knows when they'll appear again? Please, I beg you to destroy all those creatures! Ah... I'd like to settle this matter discreetly, I'm counting on your reputation, Alys.

Alys: No problem. You can rely on us. Although, it's strange that all those monsters suddenly appeared in this academy. Usually monsters don't come into inhabited areas. Do you have any idea how this happened?

Director: How would I know? Stop asking questions. Just hurry and exterminate those monsters! Don't forget, I'm paying you dearly for your services!

Director: Bienvenidos. Soy el director de esta academia. Veamos, tú debes ser Alys, la cazadora, y tú su ayudante Chaz.

Alys: Disculpeme, pero Chaz es un compañero experimentado. Bueno, pasemos a cosas más importantes. Describanos la situación.

Director: Pues... Hace cosa de un mes... ¡Unos misteriosos monstruos empezaron a aparecer dentro de esta academia! Parece que tienen su 'cuartel general' en el sótano, así que desde entonces lo he mantenido cerrado. Por ahora nadie ha resultado herido, pero, ¿quién sabe cuándo volverán a aparecer? ¡Por favor, os ruego que acabéis con esas criaturas! Ah... También me gustaría que trataseis este asunto con discreción. Cuento con tu reputación, Alys.

Alys: No hay problema. Puede confiar en nosotros. La verdad es que es raro que hayan aparecido todos esos monstruos en la academia así de repente. Normalmente no hay monstruos en zonas deshabitadas. ¿Tiene idea de qué ha podido provocar esto?

Director: ¿Y yo qué voy a saber? Deja de hacer preguntas. ¡Daos prisa y exterminad esos monstruos! ¡No olvidéis que os pago por vuestros servicios!