



ULPGC
Universidad de
Las Palmas de
Gran Canaria

FTI
FACULTAD DE
TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

Universidad de Las Palmas de Gran Canaria
Facultad de Traducción e Interpretación

Doble Grado en Traducción e Interpretación
Inglés-Alemán e Inglés-Francés

*Análisis de la calidad de una fantraducción:
el caso de Danganronpa 2: Goodbye Despair*

Curso 2023/2024

Alumna: Nayla Haridian Suárez Álvarez
Tutora: Marta González Quevedo

INFORME DE AUTORIZACIÓN PARA PRESENTAR EL TRABAJO DE FIN DE TÍTULO

DATOS DEL TUTOR DEL TRABAJO DE FIN DE TÍTULO

PRIMER APELLIDO: GONZÁLEZ	SEGUNDO APELLIDO: QUEVEDO	NOMBRE: MARTA
------------------------------	------------------------------	------------------

DEPARTAMENTO: DEPARTAMENTO DE FILOLOGÍA MODERNA, TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN	CENTRO: FACULTAD DE TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN
--	---

AUTORIZA:

La presentación del Trabajo de Fin de Título: Análisis de la calidad de una *fantraducción*: el caso de *Danganronpa 2: Goodbye Despair*,
realizado por:

PRIMER APELLIDO: SUÁREZ	SEGUNDO APELLIDO: ÁLVAREZ	NOMBRE: NAYLA HARIDIAN
----------------------------	------------------------------	---------------------------

Las Palmas de Gran Canaria, a 22 de mayo de 2024
Firma del Tutor del Trabajo

Fecha de Entrega de la Autorización y del
ejemplar del Trabajo de Fin de Título

SRA. DECANA DE LA FACULTAD DE TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

1. Se deberá entregar solo una copia digital del TFT (**SIN** copia en papel) en formato PDF en el campus virtual.
2. **IMPORTANTE:** No se debe enviar esta autorización por separado, para que el tutor la firme, y después insertarla en el trabajo, sino que debe enviarse a la firma del tutor ya insertada en la copia del TFT, justo entre la portada y el resto del TFT.

RESUMEN

El sector del videojuego es una industria que ha crecido enormemente durante los últimos años. Si bien Japón se ha erigido como uno de los principales exportadores de este mercado internacional, muchos videojuegos japoneses, como las novelas visuales, no ven la luz en Occidente o lo hacen con una oferta lingüística muy limitada. Este hecho ha provocado que sean los propios fanáticos quienes tomen cartas en el asunto y se organicen en equipos de traducción para que muchos videojuegos estén disponibles en otras lenguas. Estas traducciones, denominadas *fantraducciones*, son realizadas no por profesionales, sino por aficionados que puede que no tengan formación académica en este campo y que pretenden ofrecer una traducción consistente para un público al que la industria le ha dado la espalda. El objetivo de este Trabajo de Fin de Grado es analizar la labor de unos traductores no profesionales a partir de la *fantraducción* al español de la novela visual *Danganronpa 2: Goodbye Despair*, realizada por el equipo *TranScene*, y determinar si esta puede cumplir los criterios de calidad de una traducción profesional.

PALABRAS CLAVE: Localización de videojuegos, *fantraducción*, traducción *amateur*, *romhacking*, calidad.

ABSTRACT

The video games industry is a significant economic sector which has steadily grown in recent years. While Japan has become one of the leading exporting nations of this global market, many Japanese videogames, such as visual novels, are not released in the Western World or are only available in a limited range of languages. Consequently, many fans have decided to take action by organizing themselves in translation groups so that those video games can be available in other languages. These translations, known as fan-based translations, are not created by professional translators, but by enthusiasts who may not have academic training in this area and pretend to offer a solid translation for a forgotten public. The objective of this Final Degree Project is to analyze the work of non-professional translators by evaluating the Spanish fan-based translation of the visual novel *Danganronpa 2: Goodbye Despair*, translated by the amateur group *TranScene*, to determine if it can commit to the quality standards of a professional translation.

KEYWORDS: Video game localization, fan-based translation, amateur translation, romhacking, quality.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1. INTRODUCCIÓN.....	1
2. MARCO TEÓRICO	3
2.1. LA TRADUCCIÓN AUDIOVISUAL	3
2.1.1. La localización.....	4
2.1.2. Las <i>fantraducciones</i> y el <i>romhacking</i>	9
2.2. LA CALIDAD EN TRADUCCIÓN	12
2.2.1. Criterios y modelos de evaluación de la calidad	14
2.3. LAS NOVELAS VISUALES.....	18
2.3.1. La franquicia <i>Danganronpa</i> y su <i>fantraducción</i>	20
3. METODOLOGÍA.....	23
3.1. CORPUS DE ANÁLISIS Y EXTRACCIÓN	23
3.2. CRITERIO DE ANÁLISIS	25
4. ANÁLISIS Y RESULTADOS	27
4.1. CONTROL DE CALIDAD	27
4.2. MODELO DE CONDE RUANO (2022)	30
4.2.1. Eje normativo	30
4.2.2. Eje funcional.....	31
4.2.3. Eje económico	33
5. CONCLUSIONES.....	33
6. BIBLIOGRAFÍA	35
6.1. VIDEOJUEGOS	40
7. ÍNDICE DE TABLAS E ILUSTRACIONES.....	41
7.1. ÍNDICE DE TABLAS.....	41
7.2. ÍNDICE DE ILUSTRACIONES	41
8. ANEXOS.....	42
8.1. ESTADÍSTICAS DEL CONTROL DE CALIDAD	42
8.1.1. Por ubicación en el videojuego.....	42
8.1.2. Por categoría.....	42
8.1.3. Por gravedad.....	42
8.1.4. Registros únicos y repetidos	43
8.2. REGISTROS RELEVANTES DEL CONTROL DE CALIDAD.....	44

1. INTRODUCCIÓN

El incesante aumento del contenido audiovisual, unido a la globalización de los mercados, ha dado lugar a la necesidad constante de traducciones para hacer llegar los productos más populares a todos los rincones del mundo (Orrego Carmona 2013). Esto resulta incluso más evidente en el sector de los videojuegos, en donde la lengua de desarrollo más habitual suele ser el inglés o el japonés (Bernal Merino 2008), de manera que se vuelve necesario que los videojuegos pasen por un proceso de localización antes de publicarse en territorio español.

No obstante, este incremento es paralelo a una situación opuesta: dentro de la amplia variedad de videojuegos que existen, ciertos géneros de nicho, a pesar de contar con un reducido público fiel, no despiertan interés por parte de las empresas, que prescinden de destinar parte de su presupuesto en el desembolso económico que supondría localizarlos (Díaz Montón 2012). Este panorama es especialmente común con las novelas visuales, un género de origen japonés que cuenta con gran fama en su país de origen, pero que es relativamente desconocido por el público general en Occidente.

Ante la imposibilidad de disfrutarlos en su propia lengua, muchos aficionados toman una decisión arriesgada: la de emprender la aventura de localizar sus videojuegos favoritos para que aquellos interesados que no pueden hacerlo por desconocer la lengua origen puedan jugar a ellos sin ningún impedimento. Así pues, este tipo de traducciones *amateur*, conocidas como *fantraducciones* (Muñoz Sánchez 2007), son muy habituales en las comunidades de aficionados de contenido japonés, que no siempre llega a Occidente o lo hace con una oferta lingüística muy limitada, y sobre todo dentro de géneros de nicho como el de las novelas visuales.

Si bien su estudio académico continúa siendo escaso (Díaz Cintas y Muñoz Sánchez 2006), es común que se ponga en duda la calidad de las *fantraducciones* debido a su naturaleza *amateur*. Los involucrados en los proyectos de *fantraducción* pueden no tener formación académica en el ámbito, lo que podría dar lugar a traducciones deficientes que no lograsen alcanzar unos criterios mínimos de calidad que sí se exigirían en la industria profesional. Sin embargo, los aficionados, como apasionados del videojuego en cuestión, cuentan con un conocimiento profundo de la obra en la que trabajan, sin los ajustados plazos de entrega que caracterizan el sector del videojuego y la localización. Desde el punto de vista académico, tal dicotomía es propicia para un amplio debate y análisis sobre la calidad de este tipo de traducciones.

Lo que es cierto es que, a menudo, las *fantraducciones* se han convertido en la única forma de acceder a un contenido que no está disponible en la lengua materna de los jugadores hispanohablantes que no tienen conocimientos de inglés o japonés. La cuestión que surge de ello es si una localización hecha por aficionados puede estar a la altura de una localización por medios convencionales y, por lo tanto, si estos jugadores realmente disfrutaban de una experiencia de juego satisfactoria y acorde a las expectativas de lo que, en una situación ideal, tendría que haber sido un trabajo hecho por profesionales.

La hipótesis de este Trabajo de Fin de Grado radica en el hecho de que conocer en profundidad el videojuego, como es el caso de los aficionados, puede suplir la posible falta de formación académica a la hora de localizar un videojuego. Para ello, hemos recurrido al género de las novelas visuales y hemos seleccionado para su análisis el videojuego japonés *Danganronpa 2: Goodbye Despair*, segunda entrega de la popular franquicia *Danganronpa*. La razón de ello se debe no solo a un interés personal, sino también a su gran popularidad dentro del género, pues se trata de una de las novelas visuales más populares en Occidente, de acuerdo con sus cifras de venta (Spike Chunsoft 2021). Este videojuego, disponible tanto en Steam como en múltiples consolas, solo ha sido localizado al inglés de forma profesional, por lo que resulta imposible jugarlo en alguna otra lengua. La única forma de jugarlo en español es gracias al parche publicado por el equipo *TranScene* en el año 2017, una *fantraducción* que, además, cuenta con alabanzas y muestras de apoyo por parte del público al que se dirige.

Con tal fin, en el marco teórico abordamos primeramente las características propias de la traducción audiovisual y de la localización, para después embarcarnos en las peculiaridades de la localización de videojuegos y su funcionamiento dentro de la industria profesional. Profundizamos también en el surgimiento de las *fantraducciones* y los motivos que han dado lugar a esta práctica, así como sus ventajas y desventajas con respecto a la localización hecha por profesionales. Hablamos también de en qué consiste la calidad en la traducción y de qué criterios se establecen para su análisis, sobre todo, desde la perspectiva de la industria de la localización, para finalizar con las características del género de las novelas visuales y la franquicia *Danganronpa*.

En el apartado práctico, dividido en dos fases, extraemos mediante un control de calidad la información necesaria para después aplicar el modelo de calidad de Conde Ruano (2022), con el fin de determinar si la *fantraducción* de *TranScene* cumple con los criterios de calidad que hemos establecido según dicho modelo. El control de calidad, del que incluimos sus estadísticas y ciertos registros relevantes en el anexo, se ha llevado a

cabo siguiendo las pautas de lo que Muñoz Sánchez (2017) denomina «informe de bugs», los criterios del *Multidimensional Quality Metrics* (MQM 2024) y la clasificación de Bernal Merino (2020) para determinar la viabilidad de la jugabilidad de una localización, desarrollados en la sección dedicada a la calidad del marco teórico. De esta forma, nuestro objetivo es analizar la *fantraducción* en profundidad a través de tales criterios, de manera que podamos confirmar o refutar nuestra hipótesis. Los resultados de dicho análisis se recogen en el apartado correspondiente y se sintetizan en las conclusiones, que sirve a modo de recapitulación del trabajo realizado.

2. MARCO TEÓRICO

2.1. LA TRADUCCIÓN AUDIOVISUAL

Todo texto audiovisual es un acto comunicativo en el que confluyen tanto imágenes como sonidos (Zabalbeascoa 2008). Los elementos que se transmiten a través del canal acústico pueden ser verbales, como los diálogos en voz alta, o no verbales, como la música o los efectos de sonido; de igual manera, los elementos transmitidos por el canal visual también pueden ser verbales, como textos escritos, o no verbales, como la fotografía.

Dada su naturaleza, no es posible atribuirle una única modalidad textual; esta confluencia del canal visual y acústico nos obliga a entender los textos audiovisuales como multimediales (*ibid.*). Todos los elementos que intervienen en el texto audiovisual transmiten información al espectador en su conjunto y, como tal, deben tenerse en cuenta durante el proceso de traducción para que se transmita de manera eficaz (Mayoral Asensio 2001). Así pues, la traducción audiovisual o TAV hace alusión al proceso de trasladar contenido con estas características de una lengua a otra.

Si bien el nacimiento de la traducción audiovisual se remonta a los inicios del cine, los avances tecnológicos, como lo fue en su momento la televisión, han provocado hoy en día un crecimiento exponencial de la producción, distribución y consumo de contenido audiovisual (Orrego Carmona 2013). Aunque es habitual que la traducción audiovisual se asocie con el cine y la televisión, existe toda una variedad de textos audiovisuales que son susceptibles de ser traducidos y que, según Agost, Chaume y Hurtado Albir (1999), pueden englobarse en cuatro grandes géneros: dramáticos (películas, dibujos animados, telenovelas...), informativos (documentales, reportajes...), publicitarios (anuncios, publirreportajes...) y de entretenimiento (programas de humor, concursos...).

Sin embargo, los avances tecnológicos hacen que no podamos ceñirnos en exclusiva a esta categorización. El empleo de la tecnología ha dado lugar al particular caso de la localización de productos informáticos multimedia (Hurtado Albir 2001), que integran texto escrito, vídeo y audio de forma interactiva y presentan todas las particularidades propias de la localización, relacionadas con el ámbito informático, pero también las de la modalidad audiovisual (*ibid.*).

2.1.1. La localización

Se entiende por localización al conjunto de procesos con el fin de modificar un producto informático para que sea aceptable en cualquier país, cultura o región del mundo (Microsoft Press 1993; cit. en Scholand 2002). Esto implica toda una serie de tareas que Scholand (2002) describe de la siguiente manera:

- Localización técnica, como puede ser la compatibilidad del sistema operativo.
- Localización nacional, como es el caso de la adaptación a distintos alfabetos y signos y la correspondiente configuración del teclado.
- Localización cultural, según las convenciones culturales de una región concreta.

Por lo tanto, la localización va más allá de la traducción, pues en ella entran en juego habilidades que se enmarcan dentro del campo de la informática. Este hecho se refleja en el acrónimo GILT, que proviene de los términos Globalización, Internacionalización, Localización y Traducción, y que describe el conjunto de procedimientos por el que pasa todo producto que vaya a ser localizado. El propósito de la globalización es comercializar un producto en todas las regiones del mundo y, como tal, es un proceso constituido por dos fases: la internacionalización, entendida como la configuración de un producto para que se adapte a múltiples idiomas y regiones sin necesidad de rediseñarlo, y la localización, que aborda la adaptación del contenido del producto ya configurado a otros idiomas y regiones (Pérez Fernández 2010). La traducción, por su parte, se inserta dentro de esta fase de localización.

En función del producto localizado, Muñoz Sánchez (2017) define cuatro tipos de localización: de *software*, de aplicaciones para dispositivos móviles, de sitios web y de videojuegos. Este último tipo es el ámbito al que se adscribe este trabajo.

2.1.1.1. La localización profesional de videojuegos

Tejeiro Salguero y Pelegrina del Río (2003: 20) definen el videojuego como:

Todo juego electrónico con objetivos esencialmente lúdicos, que se sirve de la tecnología informática y permite la interacción a tiempo real del jugador con la máquina y en el que la acción se desarrolla fundamentalmente sobre un soporte visual (que puede ser la pantalla de una consola, de un ordenador personal, de un televisor, o cualquier otro soporte semejante).

La industria del videojuego no es solo gigantesca, sino que está en pleno crecimiento. De acuerdo con los datos de la AEVI, la Asociación Española de Videojuegos (2022), el sector facturó en España 2012 millones de euros en el año 2022, lo que se traduciría en un aumento del 12% con respecto a la facturación del año anterior. Según este mismo informe, más de 18,2 millones de personas, tanto hombres como mujeres, juegan a videojuegos y le dedican de media 7,42 horas a la semana.

Sin embargo, en el listado de videojuegos más populares de ese mismo año, no se encontraba ninguno desarrollado por un estudio español. Asia lidera el mercado del videojuego y China, Estados Unidos y Japón se sitúan como los principales exponentes del sector (Fernández 2021), lo que hace inevitable que los videojuegos deban pasar por un equipo de localizadores para que los jugadores españoles disfruten de los más aclamados. Este hecho no hace sino resaltar la importancia de la localización en la industria: las empresas obtienen hasta un 50% de los beneficios a través de mercados internacionales, es decir, gracias a sus versiones localizadas (Díaz Montón 2012).

La localización de videojuegos, pues, comprende un conjunto de procedimientos que van más allá de la traducción. Al igual que cualquier otro producto informático, los localizadores se enfrentan a textos técnicos, como los que indican los requisitos del sistema en un videojuego para ordenador, y otros textos de carácter legal. Sin embargo, los videojuegos son también productos multimediales y, por lo tanto, su localización comparte rasgos con la traducción audiovisual. Durante el proceso de localización, un videojuego pasa por etapas de subtítulo o doblaje (Mangiron Hevia y O'Hagan 2006) y su objetivo principal es el de entretener al jugador, así como ocurre en series o películas.

Además, los videojuegos suponen un reto incluso mayor que otros contenidos multimediales: mientras que una película suele durar unas dos horas, se espera que un videojuego ofrezca, al menos, 30 horas de entretenimiento (Finegan 2006). Como es de esperar, esto aumenta exponencialmente la carga de trabajo; no solo los desarrolladores deben ofrecer un producto capaz de tal hazaña, sino también el equipo encargado de su localización. Para ello, los localizadores tendrán que explotar su creatividad de forma que los jugadores disfruten de la experiencia de juego (Mangiron Hevia y O'Hagan 2006).

Esta particularidad convierte a los videojuegos en un producto de naturaleza híbrida que dificulta clasificarlos únicamente como *software*. Además de los textos técnicos, en

un videojuego son claves los textos de índole narrativa que, por ejemplo, favorecen el uso de distintos registros de la lengua o la aparición de elementos culturales, como sucede con la literatura o el cine (Pérez Fernández 2010). Bernal Merino (2008) señala los principales tipos de texto que un localizador puede encontrar en un videojuego:

- Textos narrativos que permiten que los jugadores se sumerjan en la historia del videojuego. Abarca los diálogos entre personajes, doblados o subtitulados, así como los diálogos en ventanas, cajas y bocadillos de texto (Muñoz Sánchez 2017).
- Textos instructivos que informan al jugador sobre cómo instalar y jugar correctamente. Pueden aparecer dentro la interfaz del videojuego o como manuales y extras impresos.
- Textos técnicos sobre los requisitos de *hardware* y *software*.
- Textos promocionales para atraer posibles jugadores.
- Textos legales para informar a los jugadores de sus derechos y obligaciones, como los acuerdos de usuario.

Su naturaleza híbrida hace que los videojuegos estén sometidos a las limitaciones propias de un producto informático. Una de ellas es la restricción de caracteres que obliga al localizador a hacer malabares con el texto para encajarlo en una interfaz pensada para otra lengua; por ejemplo, el español aumenta el espacio utilizado en un 30% con respecto al inglés (Díaz Montón 2012). Ahora bien, los esfuerzos de localización varían en función de las características de cada videojuego y, aunque muchos autores han tratado de categorizarlos, esta tarea es ardua ya que puede atenderse a numerosos criterios. Partiendo de la explicación de Tejeiro Salguero y Pelegrina del Río (2003), hablamos fundamentalmente de dos clasificaciones:

- Basada en el *hardware*, de acuerdo con la plataforma a la que vaya destinada el videojuego en cuestión; por ejemplo, para consolas domésticas o portátiles. Esto resulta relevante para el localizador, pues cada sistema utiliza su propia terminología: para un mismo término, *press*, las consolas de Microsoft optan por «presionar», mientras que las de Sony prefieren «pulsar» (Pérez Fernández 2010).
- Basada en el *software*, a partir del contenido del videojuego. Esta clasificación, en la que hablamos de géneros de videojuegos, es sumamente amplia y, además, es raro que un videojuego se clasifique dentro de un único género. En cambio, los desarrolladores suelen combinar características de distintos géneros para ofrecer una experiencia de juego distintiva que atraiga a los jugadores (Scholand 2002).

Esta última clasificación, a pesar de ser la más ambigua de las dos, es especialmente útil para que el localizador conozca el producto al que se enfrenta. Atendiendo solo al número de palabras, un videojuego de deportes o de carreras de coches puede tener menos de cinco mil palabras, mientras que los MMORPG (juegos multijugador masivos de rol) pueden alcanzar el millón de palabras (Díaz Montón 2012). Asimismo, el género nos permitirá hacernos una idea del estilo y la terminología empleada (Scholand 2002), por lo que será de utilidad que el localizador esté familiarizado con el género del videojuego en el que va a trabajar. De esta manera, será consciente de los problemas que puedan surgir durante el proceso de localización y sabrá actuar ante ellos (Muñoz Sánchez 2017).

La mayor parte de los videojuegos se desarrolla en inglés o en japonés y, después, se localizan al francés, italiano, alemán y español, lo que se conoce como lenguas FIGS (Bernal Merino 2008). Para ello, los videojuegos se someten al conjunto de procedimientos conocido como GILT, explicado anteriormente. De acuerdo con el principio de globalización, el objetivo es que el videojuego esté disponible en todo el mundo (Mangiron Hevia y O'Hagan 2006) y, para ello, es fundamental que los desarrolladores creen un producto que pueda comercializarse con tal propósito, tanto cultural como técnicamente. De no concebir un videojuego según las especificaciones regionales durante la fase de internacionalización, el coste del proceso de localización se dispararía, pues habría que modificar sus aspectos técnicos (Díaz Montón 2012). Aquellos videojuegos que no han sido pensados para ser distribuidos de manera internacional se encuentran con numerosos inconvenientes durante el proceso de localización.

Así pues, lo habitual es que encontremos las siguientes etapas durante la localización de cualquier videojuego (Muñoz Sánchez 2017):

- Internacionalización del código e interfaz, de lo que normalmente se encarga el desarrollador. No obstante, es útil que los localizadores se familiaricen con ella.
- Preparación del kit de localización, es decir, el conjunto de archivos que no solo abarcan los textos traducibles, sino también otros archivos de referencia e instrucciones del proyecto.
- Creación de glosarios, dado que el equipo de localización suele ser numeroso y se debe acordar la terminología para evitar incoherencias.
- Traducción de cadenas de texto o audio. La lengua origen suele ser el inglés, incluso en el caso de videojuegos procedentes de Japón.

- Revisión del contenido traducido, que a menudo ocurre a la vez que la etapa anterior por cuestiones de tiempo.
- Doblaje o subtitulación, en caso de que haya cinemáticas o diálogos sonoros.
- Implementación de los recursos localizados gráficos, de audio y de texto.
- Control de calidad o testeo lingüístico, fundamental en cualquier proceso de localización para detectar errores antes de que lleguen al jugador. Es en esta fase cuando puede verse el material en contexto, por lo que es necesario planificar la localización de tal manera que el control de calidad sea exhaustivo. Con tal fin, Muñoz Sánchez (2017) describe un sistema que denomina «informe de bugs» y que consiste en la elaboración de fichas en las que los revisores puedan señalar posibles errores, su ubicación y una posible solución para que se subsanen.
- Localización del manual y otros materiales publicitarios.

Lo ideal sería que los localizadores comenzaran su trabajo cuando el videojuego estuviera finalizado en la lengua origen, de manera que pudiesen probarlo y ver el material localizable en contexto (Finegan 2006). Lamentablemente, esto no ocurre en la actualidad. En la mayoría de casos, se ha impuesto el modelo de lanzamiento simultáneo o *sim-ship* (*simultaneous shipment*) (Díaz Montón 2012), que prevé que un videojuego se ponga a la venta al mismo tiempo en todas las partes del mundo. Esto dificulta enormemente la labor de los localizadores, que se ven obligados a trabajar con un producto inacabado sujeto a posibles cambios (Mangiron Hevia y O'Hagan 2006). Sumado a esto, los localizadores suelen recibir los archivos sin contexto u orden cronológico, por lo que deberán ser capaces de producir una traducción de calidad a pesar de estos inconvenientes.

Además, muchas veces el modelo *sim-ship* provoca deficiencias en el control de calidad de un videojuego. La falta de organización puede crear retrasos que obliguen a recortar tiempo de la fase de testeo lingüístico y, por tanto, muchos errores provocados por la falta de contexto no pueden solucionarse antes de salir al mercado (Díaz Montón 2012). Estas deficiencias merman la experiencia del jugador, quien no dudará en quejarse a la empresa desarrolladora por la calidad de la localización.

Ahora bien, no todos los videojuegos pasan por el proceso de localización que hemos detallado. Por un lado, para muchas desarrolladoras pequeñas, que cuentan con un presupuesto limitado, la localización no representa más que un gasto innecesario que no prevén en sus planes (*ibid.*); por el otro, debemos tener en cuenta que la localización de

videojuegos en España es joven y que, durante la década de los noventa, era habitual que nos llegasen muchos sin localizar (Muñoz Sánchez 2008). Cuando esto ocurre, a menudo son los propios aficionados a los videojuegos los que se ponen manos a la obra y toman cartas en el asunto; en lugar de esperar por una versión localizada que quizás no llegue nunca, se convierten ellos mismos en traductores y crean su propia traducción.

2.1.2. Las *fantraducciones* y el *romhacking*

A toda traducción realizada por aficionados se la conoce como *fantraducción* (Muñoz Sánchez 2007). Se trata de un campo de estudio joven que, además, ha sido poco explorado en el ámbito académico (Díaz Cintas y Muñoz Sánchez 2006) pese a que está muy presente en la comunidad de aficionados a la cultura japonesa.

Desde sus orígenes, las *fantraducciones* siempre han tenido como objetivo suplir la falta de traducciones oficiales. Durante los años ochenta, el creciente interés por la animación japonesa o *anime* se vio truncado por la ausencia de traducción de muchas obras, pues el conocimiento de japonés no era habitual en Occidente. Gran parte de la producción en Japón no salía de las fronteras del país y, cuando lo hacía, las traducciones oficiales no permitían que los aficionados se acercaran a la cultura japonesa. Estas dos circunstancias propiciaron el nacimiento de las *fantraducciones* (Orrego Carmona 2013).

Por ello, los aficionados que traducen de manera *amateur* entienden que se trata de una cuestión de accesibilidad al contenido asiático (Díaz Montón 2011): aquellos que no conozcan la lengua origen no podrán disfrutar del contenido que tanto les apasiona, por lo que deciden ser ellos mismos los que les ofrezcan la posibilidad de acceder a él. Con este fin, conforman grupos organizados para un determinado proyecto de traducción, de manera similar al funcionamiento de las traducciones *crowdsourcing* (O'Hagan 2009). En este modelo de traducción, son los usuarios los que participan en la creación de subtítulos, de forma que los consumidores dejan de ser espectadores pasivos y se convierten en prosumidores (*ibid.*); es decir, los consumidores potenciales de una traducción son también productores de traducciones. Un ejemplo de modelo *crowdsourcing* es el desarrollado por la organización TED en su sitio web.

Ahora bien, debemos tener en cuenta que las *fantraducciones* son traducciones no autorizadas y, por lo tanto, su legalidad es discutible (Díaz Montón 2011), tal y como se recoge en el artículo 8 del Convenio de Berna para la Protección de las Obras Literarias y Artísticas (OMPI 1979; cit. en Muñoz Sánchez 2008):

Los autores de obras literarias y artísticas protegidas por el presente Convenio gozarán del derecho exclusivo de hacer o autorizar la traducción de sus obras mientras duren sus derechos sobre la obra original.

Sin embargo, este hecho no impide que los aficionados creen y distribuyan sus propias traducciones: existe un acuerdo no escrito entre los traductores no profesionales y los consumidores en el que se establece que, si no comparten el archivo original, no constituye un acto de piratería porque su traducción es contenido nuevo y creado por ellos (Díaz Montón 2011). A pesar de que se considerasen ilegales, muchas empresas japonesas opinaban que la distribución de *fantraducciones* constituía una forma de promoción en Occidente, por lo que no solían actuar en contra de ellas (Mangiron Hevia 2012). Además, los aficionados aseguraban que retirarían su *fantraducción* en caso de que el producto se comercializara de manera oficial, si bien esta forma de pensar ha cambiado ligeramente durante los últimos años a raíz de la mayor presencia de contenido japonés en Occidente y, por lo tanto, el moderado aumento de traducciones oficiales (*ibid*).

Las *fantraducciones* son una de las muchas contribuciones a la producción cultural de un *fandom*, término con el que se conoce a una comunidad de fanáticos de un contenido concreto y que proviene de la unión de las palabras *fan* y *kingdom* (Vázquez Calvo et al. 2019). Relacionadas con la traducción, encontramos las siguientes:

- *Fansubbing*. Subtitulación por aficionados de contenido audiovisual.
- *Fandubbing*. Doblaje por aficionados de contenido audiovisual.
- *Fantraducción* de videojuegos o *romhacking*. Localización por aficionados de un videojuego.
- *Scanlation*. Traducción por aficionados de un cómic o manga, previamente escaneado.

De estas cuatro modalidades, la que nos interesa es la *fantraducción* de videojuegos o *romhacking*. Muñoz Sánchez (2008: 82) la define como el «proceso de modificar una ROM para alterar todos sus componentes como gráficos, diálogos, niveles [...] y eventos», en lo que se entiende que una ROM (*Read Only Memory*) es el archivo informático que alberga los datos del videojuego. Esta modificación requiere el uso de herramientas de ingeniería inversa para acceder a los archivos del videojuego que en un inicio no deberían estar al alcance del consumidor final. Para ello, por lo tanto, es esencial que los aficionados cuenten con conocimientos técnicos avanzados (Mangiron Hevia 2012). No obstante, es preferible el término *fantraducción* de videojuegos sobre el de *romhacking*, pues el segundo se centra más en estas habilidades técnicas y no tanto en las

competencias lingüísticas y socioculturales necesarias durante el proceso de traducción (Vázquez Calvo et al. 2019).

En España, durante la década dorada de los videojuegos, era muy poco habitual que estos fueran traducidos al español, sino que se vendían en inglés o ni siquiera llegaban al mercado europeo (Muñoz Sánchez 2007, 2008). Salvo contados casos, títulos que marcaron un antes y un después en la industria, como *Super Mario 64* (1997), *Resident Evil* (1998) o *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998) no fueron localizados para su publicación en España, si bien, para este último, Nintendo España incluyó un libro físico con los textos traducidos para consultarlos durante la partida (Fernández 2017). Así pues, fue la ausencia de traducciones oficiales la que llevó a los aficionados a aventurarse a traducir videojuegos, de manera que la práctica ya vigente en el mundo angloparlante se extendió poco a poco en los países de habla hispana (Díaz Montón 2011).

Gracias a la expansión de Internet en la década de los 2000, fue posible la organización de grupos a distancia para dirigir estos proyectos de *fantraducciones* (Díaz Cintas y Muñoz Sánchez 2006) formado por miembros no solo de España, sino también del resto de países hispanohablantes (Díaz Montón 2011). Por regla general, los grupos implicados no son estables, pues cada proyecto se publica en plataformas de difusión para dar con voluntarios dispuestos a participar en él; no solo es necesario encontrar traductores y revisores, sino también *testers* y, en especial, programadores que puedan extraer los archivos necesarios mediante ingeniería inversa (Vázquez Calvo et al. 2019). Salvo este último, muchos de los perfiles que intervienen en los proyectos de *fantraducción* coinciden con los de una localización profesional.

Además, las plataformas de difusión no solo son útiles para encontrar voluntarios, sino que también constituyen un espacio en el que mantener informado al resto de la comunidad de la evolución del proyecto (Díaz Montón 2011). Entre estas plataformas, destacan sitios web como *Romhack Hispano*, que vio su mayor esplendor a principios de la década de los 2000 y que cerró sus puertas en 2015-2016 por inactividad. A día de hoy, la comunidad de referencia es *TraduSquare*, repositorio que comenzó en 2017 y que aloja varios grupos hispanos de *fantraducciones*.

La publicación en plataformas y otros foros representa un factor clave en la *fantraducción* de videojuegos, ya que permite que los participantes se nutran de los comentarios de los jugadores para así mejorar en futuros proyectos (Muñoz Sánchez 2008). No en vano, la calidad de una traducción realizada por traductores no profesionales siempre ha sido puesta en duda. Como fanáticos, conocen en profundidad el género y el

material con el que trabajan y, además, lo hacen sin ánimo de lucro y por amor al arte, como se resume en la expresión «por fans, para fans» (Díaz Cintas y Muñoz Sánchez 2006; O'Hagan 2009). Sin embargo, la posible falta de formación en traducción o en lenguas puede dar pie a errores de traducción y, además, los aficionados tienden a inclinarse por la literalidad o el abuso de notas del traductor para conservar la esencia de la cultura japonesa (Mangiron Hevia 2012; Orrego Carmona 2013).

Aun así, algunas *fantraducciones* son de una calidad sorprendente. Muñoz Sánchez (2008) explica que el aumento en la calidad de las *fantraducciones* de videojuegos se debe a los siguientes factores:

- Se han desarrollado herramientas que facilitan la *fantraducción* de un videojuego.
- Se han documentado nuevas técnicas de ingeniería inversa.
- Se hace hincapié en la colaboración entre los voluntarios encargados del proyecto a través de correos electrónicos, chats y foros.
- Al contrario que en la localización profesional, la ingeniería inversa permite modificar el código del juego para no tener que ceñirse al espacio original u otras limitaciones en caso de ser necesario.
- Como ya hemos mencionado, la falta de contexto suele ser un escollo especialmente molesto en la localización profesional. Sin embargo, en la *fantraducción* de videojuegos es escasa, pues los aficionados conocen en profundidad el guion y, a menudo, han jugado al videojuego con anterioridad.

Por lo tanto, a pesar de los paralelismos entre la localización profesional y la *fantraducción* de videojuegos, los aficionados podrían incluso superar el trabajo de los localizadores profesionales, sobre todo, gracias a este último factor (Díaz Montón 2011). La familiarización con el videojuego es un lujo con el que la mayor parte de los localizadores profesionales no cuentan y que puede ser el motivo del éxito de muchas *fantraducciones* de videojuegos actuales.

2.2. LA CALIDAD EN TRADUCCIÓN

Si bien hemos hecho alusión a los controles de calidad empleados tanto en la localización profesional como en la *fantraducción* de videojuegos, lo cierto es que todavía no hemos definido con exactitud qué se entiende por una traducción de calidad. Por este motivo, en este apartado ahondaremos en el concepto de calidad en el ámbito de la traducción y la localización, así como en los criterios que intervienen a la hora de evaluarla.

La reflexión académica sobre en qué consiste traducir bien es al mismo tiempo longeva y espinosa. Esto se debe no solo a su complejidad, sino también a su mutabilidad: varias traducciones de un mismo texto pueden ser igual de aceptables, así como traducciones que en un pasado no lo eran pueden serlo bajo la perspectiva actual y viceversa (Conde Ruano 2022). Tal particularidad se extiende al concepto de calidad: la Real Academia Española (2024) la define en su tercera acepción como «Adecuación de un producto o servicio a las características especificadas». De manera similar la describe también la Organización Internacional de Normalización en su estándar ISO 9000:2015 «Quality management systems: fundamentals and vocabulary» (2015):

The degree to which the inherent characteristics of an object fulfil a set of stated or implied requirements, with 'requirements' defined to include needs, expectations and obligations. Implied requirements are those which are common practice or customary.

De estas definiciones se desprende una clara perspectiva en la que concuerdan diversos autores: no existe una calidad absoluta y universal, sino que esta viene dada por las necesidades y expectativas del destinatario de dicha traducción (Vázquez Rodríguez 2018). Por lo tanto, podríamos asumir que la calidad dependería de la recepción de esta por parte de los destinatarios. Sin embargo, otros autores rechazan la idea de dejar en manos de los consumidores la evaluación de la calidad de un texto traducido, pues estos no tienen por qué poseer la competencia en lenguas necesaria para valorarla (*ibid.*). Por ello, es necesario definir unos criterios de calidad que sean claros y fundamentados (Conde Ruano 2022), sin perder de vista la satisfacción del destinatario final.

A este complejo balance se le suma el factor ineludible de la subjetividad en la evaluación de la calidad. El propio Conde Ruano (2008; cit. en Vázquez Rodríguez 2018) afirma que «[...] si el objeto evaluado (la traducción) es subjetivo y la meta —determinar la calidad— también lo es, la evaluación tendrá que serlo por fuerza». Esto no implica que sea imposible definir criterios objetivos, sino más bien que los evaluadores deben aceptar esta subjetividad para que «la arbitrariedad no se convierta en una forma legítima de evaluación de las traducciones» (Vázquez Rodríguez 2018: 124). De esta forma, los autores coinciden en abordar la calidad desde una perspectiva funcionalista que se ocupe de la función del texto traducido en su cultura, según su propósito (Jiménez Crespo 2009) y de acuerdo con indicaciones del cliente y otros criterios de calidad según convenciones previamente establecidas.

La calidad en la localización de videojuegos constituye un paradigma intermedio dada su naturaleza: la evaluación de los elementos relacionados con el ámbito informático

puede regirse por parámetros más objetivos, mientras que los lingüísticos se ven más afectados por esta subjetividad (Dunne 2006). Además, la evaluación debe obedecer al concepto de jugabilidad¹, de manera que la localización mantenga la armonía entre los elementos lingüísticos, sonoros, visuales e interactivos, como producto multimedial que es, para que la experiencia de juego sea fructífera: esto se correspondería con el propósito de cualquier localización de videojuegos. Es por ello que, dentro de la industria profesional, se suele priorizar la jugabilidad por encima incluso de una hipotética perfección lingüística (Bernal Merino 2020). Así, los controles de calidad categorizan los posibles errores según cuatro niveles, de mayor a menor gravedad (*ibid.*: 306):

- Errores casi imperceptibles.
- Errores perceptibles que no afectan a la jugabilidad.
- Errores que comprometen la jugabilidad, pero que no la imposibilitan.
- Errores que impiden que el videojuego salga a la venta.

Por lo tanto, cualquier análisis de calidad de un videojuego debe configurarse según estos tres aspectos: el carácter subjetivo de la calidad de una traducción (Conde Ruano 2022), las particularidades tecnológicas que son propias de la localización (Dunne 2006) y el énfasis en la jugabilidad intrínseca a los videojuegos (Bernal Merino 2020).

2.2.1. Criterios y modelos de evaluación de la calidad

Para establecer unos criterios precisos a la hora de evaluar la calidad de una traducción, es necesario concretar primeramente qué se va a valorar. El modelo de Conde Ruano (2022) establece que estos pueden atenerse tanto al producto como al proceso, lo que ha dado lugar a tres conceptos superpuestos:

- El control de calidad, aplicado sobre el producto para detectar y corregir errores durante la localización. Se correspondería con el testeo lingüístico que describe Muñoz Sánchez (2017) en las fases de la localización de un videojuego.
- La calidad integral, aplicada sobre el proceso para prevenir errores. Se conoce en el ámbito de la localización como *Quality Assurance* o QA (Jiménez Crespo 2009)
- La calidad total, que implica la valoración de los procesos para una mejora continua.

¹ Entendemos la jugabilidad como la calidad de diseño de un videojuego, valorada a partir de su funcionalidad, usabilidad y la interacción dinámica de mecánicas del juego (Paavilainen 2020).

Siguiendo esta línea, Conde Ruano (2022) establece su modelo a partir de tres ejes que afectan tanto al producto como al proceso: el normativo, según las convenciones normativas en las que se inserta; el funcional, de acuerdo con el propósito o la aplicación a una situación determinada, y el económico. Así, define los siguientes seis criterios:

EJE	APLICACIÓN	CRITERIO	DEFINICIÓN
Normativo	Producto	Propiedad	Una traducción cumple con las convenciones de la lengua meta, lo que abarca cuestiones de corrección gramatical, estilo o naturalidad.
	Proceso	Conformidad	El proceso cumple con normas o estándares profesionales concretos.
Funcional	Producto	Precisión	Una traducción es precisa cuando se ajusta a la intencionalidad con la que fue creada y cumple con las expectativas del destinatario.
	Proceso	Efectividad	El proceso es eficaz cuando es posible actuar según convicciones propias para alcanzar las metas fijadas.
Económico	Producto	Rendimiento	Una traducción rinde cuando el resultado compensa su precio. Resalta el caso de las <i>fantraducciones</i> de videojuegos que «se consumen gratis en este ámbito, pero no serían valoradas positivamente por los mismos destinatarios si accedieran a ellas por el circuito comercial» (Conde Ruano 2022: El rendimiento, párrafo 1).
	Proceso	Rentabilidad	El proceso es rentable si su implantación compensa no solo monetariamente, sino también según el esfuerzo y tiempo invertidos.

Tabla 1. Criterios de calidad según Conde Ruano (2022)

Un ejemplo de aplicación de estos criterios en un modelo de calidad holístico en la localización de videojuegos es el propuesto por Seco Gato (2022). En este trabajo, analiza la calidad de la localización profesional del videojuego *Biomutant* (2021) y determina que es mejorable, además de resaltar la importancia de valorarla tanto desde el producto como desde el proceso a partir de los tres ejes que hemos visto.

Cabe destacar que en la localización de videojuegos los posibles errores pueden atenderse no solo a aspectos lingüísticos, sino también técnicos (Jiménez Crespo 2009), como es propio de su naturaleza híbrida, lo que debe reflejarse durante la evaluación de la calidad de una localización. Jiménez Crespo (2009) distingue entre errores técnicos,

para los que las empresas recurren a la internacionalización del producto, y los errores de traducción, que pueden pasar más desapercibidos por la dificultad en su detección.

En lo que concierne al control de calidad, la industria de la localización profesional ha recurrido principalmente al uso de tipologías de errores, que representan una herramienta eficiente para categorizar y definir criterios a la hora de evaluar. Estos modelos se enfocan en superar o no una evaluación basada en errores según criterios de calidad establecidos con anterioridad (*ibid.*); algunos de ellos son el de LISA, muy extendido en el entorno profesional y en el que se han basado otros posteriores, el de SAE J2450 de SAE International o el *Multidimensional Quality Metrics* (MQM).

Este último quizás sea uno de los modelos más completos que existen en la actualidad. Se trata de un modelo dinámico, creado como parte de los proyectos QTLaunchPad y QT21 y bajo la dirección del Centro de Investigación Alemán para la Inteligencia Artificial (DFKI) y el apoyo de la Unión Europea, que tiene como objetivo crear un sistema estandarizado en el que los criterios puedan configurarse según las exigencias del encargo. El MQM consta de siete criterios generales, que abarcan todo un abanico de subcriterios más específicos, además de una categoría adicional configurable. Así, los evaluadores pueden hacer uso de criterios más o menos específicos de acuerdo con sus necesidades, pues recurrirán a estos subcriterios si lo creen conveniente o se limitarán a marcar diversos tipos de errores bajo una categoría más general.

Recogemos a continuación una definición breve de los criterios generales que contempla el MQM, en su versión actual 2.0 (2024), así como sus subcriterios:

Criterio	Descripción	Subcriterios
<i>Terminology</i>	El error tiene como origen el uso de terminología que no se ajusta a las convenciones del ámbito al que pertenece o cuyo contenido no es equivalente en la lengua meta.	<ul style="list-style-type: none"> · <i>Inconsistent with terminology resource</i> · <i>Inconsistent use of terminology</i> · <i>Wrong term</i>
<i>Accuracy</i>	El error se produce cuando el contenido del texto meta no se corresponde con precisión al contenido correspondiente en el texto origen debido a distorsiones, omisiones o adiciones.	<ul style="list-style-type: none"> · <i>Mistranslation</i> · <i>Overtranslation</i> · <i>Undertranslation</i> · <i>Addition</i> · <i>Omission</i> · <i>Do not translate</i> · <i>Untranslated.</i>
<i>Linguistic conventions</i>	El error está relacionado con la presentación lingüística del texto, lo que abarca cuestiones de gramática, ortografía o puntuación.	<ul style="list-style-type: none"> · <i>Grammar</i> · <i>Punctuation</i> · <i>Spelling</i> · <i>Unintelligible</i> · <i>Character encoding</i>

		<ul style="list-style-type: none"> · <i>Textual conventions</i>
<i>Style</i>	El error es gramaticalmente correcto, pero no se ajusta a las guías de estilo empleadas o tiene un estilo inapropiado.	<ul style="list-style-type: none"> · <i>Organization style</i> · <i>Third-party style</i> · <i>Inconsistent with external reference</i> · <i>Language register</i> · <i>Awkward style</i> · <i>Unidiomatic style</i> · <i>Inconsistent style</i>
<i>Locale conventions</i>	El error tiene lugar cuando la traducción no concuerda con las especificaciones regionales o los requisitos de formato exigidos.	<ul style="list-style-type: none"> · <i>Number format</i> · <i>Currency format,</i> · <i>Measurement format</i> · <i>Time format</i> · <i>Date format</i> · <i>Address format</i> · <i>Telephone format</i> · <i>Shortcut key</i>
<i>Audience appropriateness</i>	El error se produce cuando el contenido emplea una referencia cultural de forma inapropiada que los destinatarios no podrán comprender.	<ul style="list-style-type: none"> · <i>Culture-specific reference</i> · <i>Offensive</i>
<i>Design and markup</i>	El error está relacionado con el diseño físico o la presentación, lo que abarca elementos como la interfaz o la integración del texto con los elementos gráficos.	<ul style="list-style-type: none"> · <i>Layout,</i> · <i>Markup tag</i> · <i>Truncation/text expansion</i> · <i>Missing text</i> · <i>Link/cross-reference</i>
<i>Custom</i>	Cualquier otro error que no pueda recogerse en las definiciones anteriores y que se tenga en cuenta durante el control de calidad.	

Tabla 2. Tipología de errores del *Multidimensional Quality Metrics* (2024)

Hay autores que alertan de las limitaciones del uso de estos modelos para evaluar la calidad, como el hecho de que suelen ceñirse a cuestiones de nivel microtextual. Muchos abordan tan solo errores de traducción, dejando a un lado los errores de índole técnica que señala Jiménez Crespo (2009), e incluso el MQM, a pesar de ser sumamente exhaustivo, deja de lado criterios relacionados con aspectos económicos, como el rendimiento y la rentabilidad señalados por Conde Ruano (2022), y se centra principalmente en el producto y no en el proceso, pues tratan solo el control de calidad y no la calidad íntegra o total. Sin embargo, lo cierto es que son instrumentos que están altamente extendidos en la práctica profesional para abordar el control de calidad durante el proceso de localización y pueden servir como primer paso para extraer los datos necesarios para una posterior evaluación (Vázquez Rodríguez 2018).

2.3. LAS NOVELAS VISUALES

Una novela visual (ビジュアルノベル, pronunciado en japonés como *bijuaru noberu*) es un género de videojuegos que podría resultar poco conocido en Occidente, aunque está extendido en el mercado japonés. Muchos académicos se resisten a clasificarlo como videojuego debido a sus características inusuales (Camingue, Carstensdottir, y Melcer 2021). Cavallaro (2009) define las novelas visuales como historias de carácter interactivo desarrolladas mediante recuadros de texto en los que se representan diálogos entre personajes o monólogos internos. Estos recuadros, por regla general, aparecen en la parte inferior de la pantalla y muestran en una esquina el nombre del personaje a quien se le atribuye la intervención. Su extensión suele ser breve, de unas pocas palabras o frases, y no se muestra el siguiente recuadro hasta que el jugador presione el botón correspondiente una vez lo ha leído. Además, es común el uso de colores para distinguir las intervenciones de distintos personajes o para resaltar palabras clave.

Los textos se complementan con *sprites* (立ち絵, [*tachie*] o «ilustración de pie»), imágenes estáticas de los personajes que cambian según la actitud de su intervención, así como otras imágenes de fondo que sitúan el contexto de la historia y que se denominan escenarios. También es común el uso de efectos de sonido y banda sonora y, en algunos casos, doblaje en mayor o menor medida. Además, en determinadas ocasiones se pueden emplear ilustraciones más detalladas llamadas CG (*computer graphic*) o incluso cinemáticas en momentos clave de la trama. Por lo tanto, puede decirse que el efecto que evoca una novela visual es casi el de un «libro animado» (Molina Barea 2022).



Ilustración 1. Ejemplo de interfaz de una novela visual
Fuente: *Danganronpa 2: Goodbye Despair* (Spike Chunsoft 2012).

Los orígenes de la novela visual japonesa se remontan a principios de la década de los ochenta, cuando la entonces desarrolladora Enix, en colaboración con Chunsoft, lanzó

al mercado la que podríamos considerar la primera en su género: *The Portopia Serial Murder Case* (1983) (Crimmins 2016). Horii, su diseñador, explica en una entrevista para Retro Gamer que el equipo se inspiró en los entonces conocidos como videojuegos de aventura estadounidenses que se centraban en la experiencia narrativa y la exploración para resolver un misterio, como *Mystery House* (1980). El género tuvo gran éxito en el mercado nipón y continuó evolucionando; en algunos casos, las novelas visuales redujeron la interactividad al mínimo y se centraron exclusivamente en la trama (Lada 2018), mientras que en otros incluyeron elementos de mayor jugabilidad procedentes de otros géneros como los RPG² o los *shooter*³ (Saito 2021). En Occidente, las primeras, conocidas como novelas visuales cinéticas, suelen englobarse dentro de la misma denominación de novela visual.

Uno de los rasgos que más caracteriza a este género es la toma de decisiones. Las novelas visuales son un tipo de narración activa en la que el jugador se involucra bien sea resolviendo un rompecabezas o eligiendo una de las opciones presentadas en un punto de inflexión (Molina Barea 2022). La selección produce una ramificación que construye distintas «rutas» que cambian el desarrollo de la trama y que a menudo dan lugar a finales múltiples. De esta manera, se fomenta que el jugador analice conscientemente el texto y sus decisiones para determinar cómo van a influir en el desarrollo de la historia, lo que a su vez incita la rejugabilidad para obtener todos los finales posibles (*ibid.*). Este recurso es utilizado por muchas novelas visuales como las de la trilogía *Zero Escape* (2009), que obligan al jugador a explorar las distintas rutas y posibilidades para comprender la historia y desbloquear el «final verdadero». Así pues, esta estructura no lineal se ha comparado a menudo con los libros *Elige tu propia aventura*, en donde el lector avanza a una página u otra y, por tanto, elige una ruta según su decisión (Pérez Latorre 2012).

Aunque suelen encasillarse como género de nicho en Occidente, algunas novelas visuales sí han tenido buena acogida fuera de las fronteras japonesas. Durante la década de los 2000, el género vivió una época dorada gracias a los esfuerzos de Nintendo para popularizarlas en los países occidentales con su consola de éxito, la Nintendo DS. Gracias a ello, muchas franquicias llegaron con subtítulos o incluso doblaje en varias lenguas,

² *Role-playing game* o videojuegos de rol: género de videojuegos «semejantes a las aventuras gráficas [...] que suelen basarse en argumentos de la Edad Media y de la ciencia-ficción al estilo Tolkien» (Tejeiro Salguero y Pelegrina del Río 2003: 22).

³ *Shooter* o videojuegos «dispara y olvida»: género de videojuegos de «acción muy rápida, con escenarios constantes que se modifican tras haber eliminado un número determinado de enemigos» (Tejeiro Salguero y Pelegrina del Río 2003: 22).

entre las que se hallaba el castellano (Pávez 2023). Títulos de gran éxito como *Phoenix Wright: Ace Attorney* (2001), *El Profesor Layton* (2007) o *Hotel Dusk: Room 215* (2007) fueron el origen de una base de aficionados en aumento que permitió que resurgiera el género de los videojuegos de aventura en Occidente. Además de los de origen nipón, también se han publicado durante los últimos años videojuegos desarrollados en países occidentales con un claro enfoque narrativo inspirado en las novelas visuales. Es el caso de *Life is Strange* (2015), cuyo director creativo destacó la influencia de la franquicia *Danganronpa* durante el proceso de desarrollo (Siliconera 2015).

Sin embargo, tal popularidad no se veía reflejada en el número de ventas, a menudo por culpa de la piratería, como era el caso en España. Así, muchas compañías optaron por localizar cada vez menos videojuegos. *Miles Edgeworth: Ace Attorney Investigations* (2009) fue el primero en no ser localizado y, desde entonces, la gran mayoría de novelas visuales han seguido sus pasos. Salvo algunos casos aislados, como *Master Detective Archives: RAIN CODE* (2023) o *Loop8: Summer of Gods* (2023), ambos para la consola Nintendo Switch, la oferta lingüística de las novelas visuales es muy limitada y, en caso de haber recibido traducción, suele reducirse al inglés.

De acuerdo con la base de datos VNDB (2023), de las 45 988 novelas visuales publicadas para ordenador en la actualidad solo 14 617 están disponibles en inglés. En comparación, el porcentaje traducido al español es incluso menor y se reduce a apenas 1407 novelas visuales. No obstante, cabe destacar que estas cifras incluyen novelas visuales cuya lengua original no es el japonés como *Doki Doki Literature Club!* (2017), un videojuego de horror desarrollado en Estados Unidos e inspirado en los simuladores de citas japoneses, así como traducciones realizadas por grupos de aficionados y que, por tanto, no han sido localizadas profesionalmente. Esto último ocurre sobre todo con los resultados en español, dado que la inmensa mayoría en esta lengua son *fantraducciones*.

Por lo tanto, es evidente que, a pesar de su aparente éxito durante los últimos años, la falta de traducciones oficiales acucia el mercado occidental de las novelas visuales, lo que ha obligado a los aficionados a crear sus propias *fantraducciones*.

2.3.1. La franquicia *Danganronpa* y su *fantraducción*

Danganronpa es una franquicia de videojuegos de origen japonés escrita por Kazutaka Kodaka y desarrollada por Spike Chunsoft y Abstraction Games. La primera entrega, *Danganronpa: Trigger Happy Havoc*, fue lanzada para PSP en noviembre de 2010 y tuvo

una buena acogida en su país de origen. En julio de 2012, se lanzó una secuela titulada *Danganronpa 2: Goodbye Despair* para la misma consola que recibió incluso mejores críticas y que analizamos en este trabajo. Ambos videojuegos fueron localizados y distribuidos por NIS America en el año 2014, con el inglés como única lengua y con libertad durante el proceso de localización, según indicaciones de Spike Chunsoft (Siliconera 2014). Dos años más tarde, se publicaron también en la plataforma Steam, en la que se vendieron hasta 200 000 copias (Sinclair 2018).

La premisa básica de los *Danganronpa* presenta a un grupo de estudiantes de la *Hope's Peak Academy* (希望ヶ峰学園, [*Kibougamine Gakuen*] o «Academia Pico de la Esperanza») cuya particularidad reside en su proceso de admisión: los estudiantes, conocidos como *ultimate students*, (超高校級, [*chou koukou kyuu*] o «ultra estudiantes de instituto»), son seleccionados por la propia academia debido al talento que los convierte en los mejores de su ámbito. Dieciséis de estos estudiantes acaban atrapados en un juego de matanza dirigido por el autoproclamado director Monokuma (モノクマ, [*monokuma*], unión de «oso» y «monocromático» en japonés), una máquina con la apariencia de un oso monocromo que los obliga a matarse entre sí. Una vez se produzca un asesinato, los estudiantes deben investigar el caso y debatir en un juicio para dar con el autor del crimen. Si se equivocan, el culpable será liberado y el resto de estudiantes serán ejecutados por Monokuma; si aciertan, el ejecutado será el culpable y los demás continuarán encerrados en el juego hasta que se produzca un nuevo asesinato.

Danganronpa es, sin lugar a dudas, un éxito absoluto en su género y se sitúa entre las novelas visuales más vendidas a nivel global. Para finales de 2021, las ventas de todos los videojuegos de la franquicia habían superado las cinco millones de copias en todo el mundo (Spike Chunsoft 2021) y, en Steam, las reseñas son extremadamente positivas. Sakurai, CEO de Spike Chunsoft, señaló durante la Game Developers Conference de 2018 el interés que despierta la franquicia en el público occidental, a pesar de no tener intenciones de acercarse a ese mercado en un inicio. En sus palabras, el éxito en Europa y Estados Unidos puede deberse al interés en aumento por el contenido «que se siente japonés», fresco y distintivo de otros videojuegos (Sinclair 2018). De hecho, en una entrevista por el décimo aniversario de la franquicia, Kodaka explica que los fanáticos internacionales superan a los de su país natal (Moyse 2020).

A pesar de tal éxito, la franquicia *Danganronpa* solo ha recibido traducción oficial al inglés y al chino en las plataformas en las que se encuentra disponible, a excepción de

la última entrega, *Danganronpa V3: Killing Harmony* (2017), cuya interfaz y textos también están traducidos al francés. Además, cabe destacar que pasaron cuatro y dos años, respectivamente, para que las dos primeras entregas fueran publicadas en Occidente de manera oficial. Por este motivo, son numerosos los aficionados que se han atrevido a realizar sus propias traducciones para que un público más amplio pueda disfrutar de estos videojuegos. Solo para *Danganronpa 2: Goodbye Despair*, existen hasta nueve proyectos de *fantraducciones* en diversas lenguas como francés, alemán, ruso o coreano, algunos de ellos sin culminar (VNDB 2023).

El proyecto de traducción al español del *Danganronpa 2: Goodbye Despair* comenzó en abril de 2016 de la mano de *TranScene* gracias a un equipo formado por traductores, correctores, editores, *betatesters* y *romhackers* y fue publicado finalmente en diciembre de 2017. Para ello, el equipo partió de la localización inglesa y utilizó *Super Duper Script Editor 2* o SDSE2, una herramienta desarrollada por los usuarios BlackDragonHunt, ThunderGemios10, Sorakairi y Liquid S! e inspirada en DRAT (*Danganronpa: Another Tool*, un software que permite la extracción de los archivos del videojuego para facilitar el proceso de localización y después reinsertarlos). Se trata de un proyecto sumamente ambicioso, pues no solo abarca los diálogos de los personajes tanto de la historia principal como de los tiempos libres, sino también la interfaz, los escenarios, las ilustraciones e incluso contenido extra como el minijuego *Magical Girl Miracle ★ Monomi* y la novela ligera *Danganronpa: Trigger Happy Havoc IF*. A día de hoy, el parche para traducir el videojuego, en su versión 1.1, se puede descargar a través de la página publicada para ello en *TraduSquare*.

Gracias a esta *fantraducción*, muchos jugadores que no hablan inglés, tanto españoles como de otros países de habla hispana, han podido jugar a *Danganronpa 2: Goodbye Despair* en su lengua materna. Estos jugadores han alabado la calidad de la traducción realizada por el equipo de *TranScene*, aunque ellos mismos reconocen que puede contener errores y animan al público a que se los notifiquen para mejorar en sus futuros proyectos (Van_Kaiji 2017).

Hasta el momento, esta *fantraducción*, que supone un esfuerzo titánico por parte de los aficionados, ha suplido la falta de una traducción oficial de una franquicia tan importante como *Danganronpa*. La cuestión que nos planteamos en este trabajo es si esta *fantraducción*, gracias a la pasión de los fanáticos hacia la franquicia, puede estar a la altura de una traducción oficial por la que lamentablemente no se ha decidido apostar, como ocurre con la gran mayoría de novelas visuales.

3. METODOLOGÍA

3.1. CORPUS DE ANÁLISIS Y EXTRACCIÓN

En este análisis, nuestro corpus está conformado por la *fantraducción* del videojuego *Danganronpa 2: Goodbye Despair*, publicado por *TranScene*. Así pues, hemos trabajado con el parche disponible en la página web correspondiente de *TraduSquare*, en su versión 1.1, que es la más reciente en el momento de elaboración de este trabajo.

En *Danganronpa 2: Goodbye Despair*, la historia tiene lugar en una isla tropical conocida como *Jabberwock Island* (ジャバウオック島, [*jabeuokku shima*] o «isla Jabberwock»). El protagonista, Hajime Hinata, es un nuevo estudiante de la *Hope's Peak Academy* que padece amnesia y no recuerda cuál es su talento. Según una máquina con apariencia de conejo llamada Usami (ウサミ, [*usami*], unión de las palabras «conejo» y «orejas» en japonés), que se presenta como su profesora, Hinata y el resto de estudiantes se encuentran en un viaje escolar y deberán reunir lo que denomina *hope fragments* («fragmentos de esperanza»). No obstante, Monokuma no tarda en interferir para arrebatarse el poder a Usami, a quien renombra como Monomi (モノミ, [*monomi*], unión de «Usami» y «monocromático»), y obligar a los estudiantes a participar en su juego de matanza.

Esta historia principal se divide en un prólogo y seis capítulos que cuentan con una estructura relativamente similar. Además, existe un denominado «capítulo cero», justo antes del sexto capítulo, mucho más breve y que, a diferencia del resto, cumple con las características propias de las novelas visuales cinéticas. La comunidad de aficionados suele referirse a los capítulos como «casos», ya que en cada uno de ellos se desarrolla uno de los asesinatos que el jugador tendrá que resolver. Los casos, a su vez, se subdividen en tres secciones bien diferenciadas:

- *Daily Life*. Al comienzo de cada capítulo, el jugador se mueve por los escenarios e interactúa con los personajes y los objetos en pantalla a través de diálogos. Esta sección incluye una mecánica opcional conocida como *free time* («tiempo libre»), en la que el jugador puede conocer más a los personajes. Los tiempos libres permiten reunir los *hope fragments*, con los que el jugador desbloquea habilidades útiles para el *Class Trial* («Juicio Escolar»).
- *Deadly Life*. Tras un asesinato, el jugador debe investigar la escena del crimen para reunir pistas que posteriormente utilizará durante el *Class Trial*. Para ello, interactúa con el escenario haciendo clic tanto en los objetos mostrados en pantalla

como en los personajes para desbloquear nuevos diálogos. La información se guarda a modo de balas que pueden consultarse en el menú «munición».

- *Class Trial*. El jugador deberá dar con el culpable detrás del crimen a través de un debate entre el protagonista y sus compañeros. Se trata de la sección más interactiva del videojuego, pues, además del sistema de diálogos descrito hasta ahora, incluye minijuegos con los que el jugador utiliza la «munición» recabada durante la investigación para así resolver el caso.

Dado el volumen de texto de las novelas visuales, hemos limitado el corpus de nuestro análisis a la historia principal para poder abordarla en detalle en un trabajo de estas características. Esto significa que no hemos incluido los tiempos libres de naturaleza optativa, así como el contenido desbloqueable después de concluir el epílogo como el minijuego *Magical Girl Miracle ★ Monomi* o la novela ligera *Danganronpa: Trigger Happy Havoc IF*.

Para trabajar con los textos y gráficos localizados del parche de *TranScene*, hemos recurrido a las dos herramientas desarrolladas por la comunidad, *Danganronpa: Another Tool* (DRAT) y *Super Duper Script Editor 2* (SDSE2). Nuestro primer paso ha sido extraer los archivos PAK y LIN del parche en español mediante DRAT, que albergan todo el contenido que ha sido traducido al español. Además, hemos utilizado esta misma herramienta para extraer los segmentos de texto de los propios archivos LIN, en formato PO, para así visualizarlos en una herramienta de traducción. La que hemos empleado es la recomendada por *Liquid S!* en su página de descarga en Github, *Poedit*.

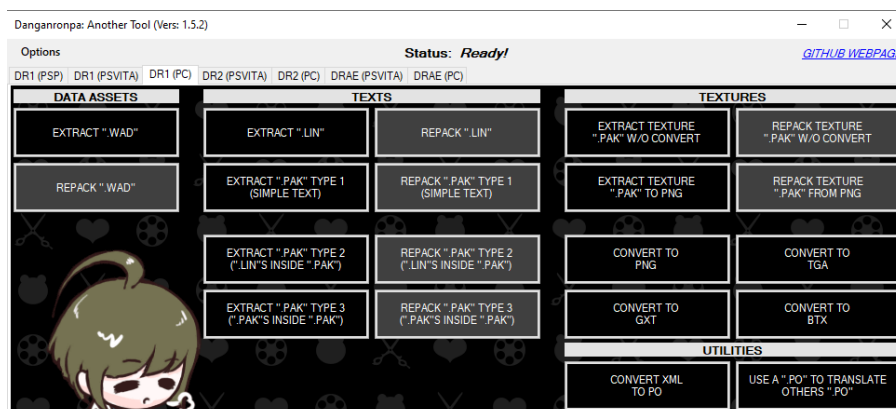


Ilustración 2. Interfaz de la herramienta *Danganronpa: Another Tool*
Fuente: Liquid S! (2021)

La herramienta SDSE2, utilizada por *TranScene* durante su proceso de *fantraducción*, cuenta con una previsualización que permite ver los textos integrados en contexto y contiene los archivos en inglés para que no sea necesario conectarlo con el

propio videojuego. Asimismo, posee un apartado de notas que permite leer el texto original en japonés como referencia, pues no debemos olvidar que la versión en inglés es también una localización desde otra lengua. No obstante, está configurada de tal forma que no es posible introducir los archivos del parche en español, ya que no se puede conectar con otros archivos externos. Si bien SDSE2 es una herramienta de una gran utilidad, esto nos ha obligado a emplearla en exclusiva como referencia para localizar los archivos extraídos con DRAT dentro del juego, así como para encontrar su texto original equivalente, dado que los nombres de los archivos son iguales en ambos casos.

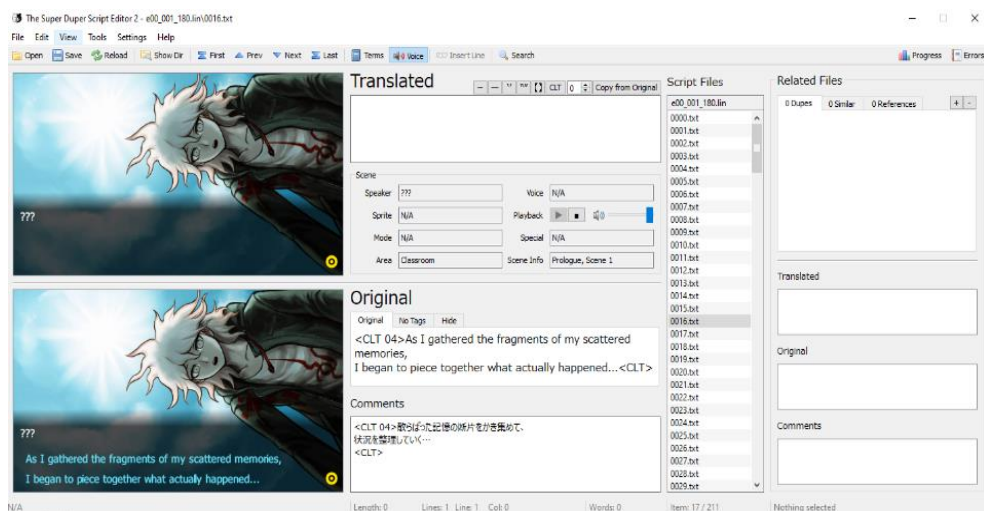


Ilustración 3. Interfaz de la herramienta *Super Duper Script Editor 2*
Fuente: Liquid S! (2018)

Hemos completado este proceso jugando a *Danganronpa 2: Goodbye Despair* con el parche de *TranScene* para así localizar aquellos gráficos o textos dentro del propio videojuego que son más difíciles de extraer con DRAT, de forma que nos hemos puesto en la piel del jugador hispanohablante que disfruta del videojuego por primera vez.

3.2. CRITERIO DE ANÁLISIS

Para nuestro análisis, hemos partido del modelo de calidad holístico propuesto por Seco Gato (2022), que está basado en la aplicación de los criterios descritos por Conde Ruano (2022). Para ello, hemos abordado el análisis en dos fases.

En primer lugar, hemos confeccionado un control de calidad lo más cercano posible al que tiene lugar en la práctica profesional de la localización de videojuegos. Para ello, nos hemos basado, por un lado, en los criterios del *Multidimensional Quality Metrics* (MQM) (2024) y, por el otro, en el «informe de bugs» presentado por Muñoz Sánchez (2017). Debemos resaltar que este control de calidad, como señala Conde Ruano (2022),

se aplica sobre el producto y no sobre el proceso, pero nos es útil para extraer parte de la información necesaria para nuestra posterior evaluación.

Con tal fin, hemos creado una base de datos en Microsoft Access destinada a registrar fichas en donde hemos recogido los errores hallados durante nuestro análisis de los textos y gráficos extraídos previamente. Estas fichas recogen la siguiente información:

ID	Número identificativo de la ficha.
Ubicación en el juego	Ubicación del error dentro del videojuego. Consta de varias posibles entradas, de acuerdo con las secciones mencionadas en el apartado anterior, además de la interfaz.
Archivo	Nombre del archivo, extraído mediante DRAT, en el que se encuentra el error o si se ha encontrado dentro del propio juego.
Error	Criterio por el que consideramos que se trata de un error. Para ello, hemos optado por los criterios generales presentados por el MQM (2024). El criterio de <i>style</i> , dado que no contamos con una guía de estilo oficial en español para este videojuego ni ningún otro de la franquicia, se ha valorado fundamentalmente desde un punto de vista idiomático.
Gravedad	Gravedad del error en función de cómo afecta a la jugabilidad, de acuerdo con nuestra experiencia jugando al videojuego. Hemos optado por la categorización presentada por Bernal Merino (2020).
Repetido	Casilla de autoverificación, en caso de que hayamos encontrado un error semejante con anterioridad. Esto nos permite establecer una distinción entre errores únicos y errores totales.
ID del error de referencia	En caso de haber marcado la anterior casilla, ID del primer error registrado con tales características.
Descripción	Información acerca del error y sus características, así como una posible propuesta de mejora.
Captura de pantalla	Captura de pantalla del error dentro del videojuego o en <i>Poedit</i> .

Tabla 3. Información recogida en las fichas de nuestra base de datos en Access para la recolección de datos durante el control de calidad

En segundo lugar, gracias a los datos extraídos mediante este control de calidad y sumado a la información recabada para este trabajo, hemos aplicado el modelo de Conde Ruano (2022), siguiendo los pasos del modelo holístico de Seco Gato (2022), para valorar la calidad de la *fantraducción* de *Danganronpa 2: Goodbye Despair* por parte de *TranScene* como si fuese una localización profesional. Para ello, hemos partido de los tres ejes (normativo, funcional y económico) y de sus seis criterios (propiedad, conformidad, precisión, efectividad, rendimiento y rentabilidad) para abordar dicho análisis desde la perspectiva tanto del producto como del proceso.

4. ANÁLISIS Y RESULTADOS

4.1. CONTROL DE CALIDAD

Nuestro control de calidad consta de 2039 registros, recogidos en 453 páginas y distribuidos de forma irregular en el videojuego, como se aprecia en el siguiente gráfico. Dadas estas dimensiones, no nos es posible incluirlo en su totalidad en un trabajo de estas características. Por ello, incluimos en el anexo para su consulta una recopilación de los registros que consideramos más relevantes, así como estadísticas que hemos obtenido a partir de su análisis según diversos criterios.

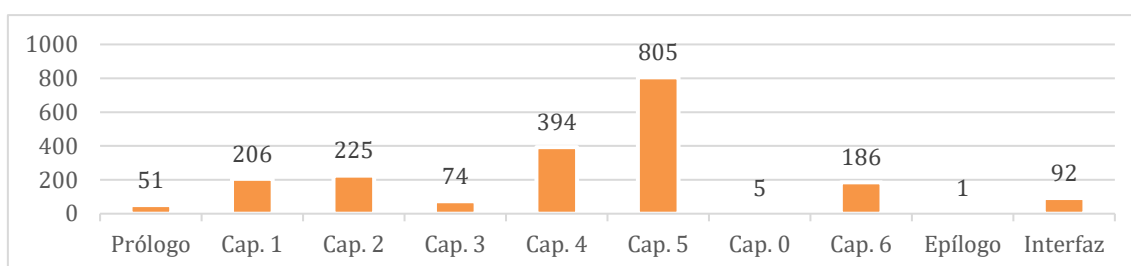


Ilustración 4. Distribución de los errores registrados durante el control de calidad de la fantraducción del videojuego *Danganronpa 2: Goodbye Despair*

Del total de registros, tan solo 177 son errores únicos, es decir, registros cuyas características se han introducido por primera vez en la base de datos. Los 1862 registros restantes, en cambio, son errores repetidos entre los que destacan los de carácter terminológico y lingüístico.

La distribución irregular por capítulos es una de las pruebas más claras que evidencia las posibles deficiencias de comunicación entre los traductores del videojuego. Cada capítulo se convierte en un texto aislado del resto, en el que las decisiones tomadas en otros capítulos respecto a criterios terminológicos o lingüísticos no se tienen en cuenta, sino que vuelven a valorarse y decidirse de forma independiente. Así pues, la fantraducción se transforma en un puzzle cuyas piezas no siempre encajan del todo, hecho que el jugador podría llegar a percibir durante su experiencia de juego.

El mayor escollo lo encontramos en las convenciones lingüísticas o *linguistic conventions* (1647 registros), que representan un 80,77 % de los registros totales. Entre ellas, destacamos una importante cantidad de errores ortográficos como tildes («estábais», ID 213, o «estabamos», ID 251), que se localizan sobre todo en los capítulos 2 y, en menor medida, 3 y que son fácilmente solucionables con un control de calidad exhaustivo. En este sentido, es relevante el uso de la tilde diacrítica tanto del adverbio «solo» (532 registros) como de los pronombres demostrativos «este», «ese» y «aquel» (167 registros) que, aunque es optativo en caso de ambigüedad, hemos decidido registrar como error

dado que tampoco es constante: los capítulos 3 y 6 prescinden de este uso y optan por escribirlos siempre sin tilde, a diferencia del resto de capítulos salvo algunas excepciones. Por lo tanto, consideramos que se debe seguir siempre el mismo criterio en lo que concierne a esta tilde diacrítica, ante lo cual proponemos no utilizarla.

Además, señalamos el particular caso del capítulo 5, cuya cantidad de registros despunta en comparación con el resto. El motivo reside en el empleo de los puntos suspensivos, que se colocan en su mayoría detrás de los signos de interrogación y exclamación («¡Hinata!...», ID 1215). Este uso reiterado, aunque aceptado, es exclusivo de este capítulo, a excepción de casos aislados en el capítulo 6, lo que produce un notorio contraste con los capítulos anteriores. Como ocurre con la tilde diacrítica, consideramos necesario que se aúnen criterios para no provocar esta disparidad, que resulta extraña para el jugador, y optamos por ajustar dicho capítulo a las decisiones tomadas en el resto del videojuego, pues pensamos que es lo que menos carga de trabajo supone para el equipo.

En cuanto a la terminología o *terminology* (311 registros), hemos hallado también un uso desigual de los términos propios del juego, que dependiendo del capítulo se escriben con ambas palabras en mayúscula o sin ellas. De esta manera, encontramos *Hope's Peak Academy* traducido como «academia Kibougamine» o «Academia Kibougamine» (ID 1852) y *Class Trial* como «juicio escolar» o «Juicio Escolar» (ID 1283), a veces dentro de un mismo archivo de texto. Ahora bien, debemos señalar que este problema viene heredado del propio texto origen en inglés, en el que por ejemplo también está presente *class trial* con minúsculas. No obstante, el uso de una grafía u otra en español no proviene del empleo de estas en el original, sino de la decisión que se haya tomado al respecto dentro de ese capítulo. Así, encontramos casos en los que en inglés está escrito en minúscula y, en español, en mayúscula o viceversa, por lo que creemos necesario que se tome una decisión uniforme sobre la grafía de estos términos.

En cuanto al resto de categorías, la de precisión o *accuracy* cuenta con 63 registros, fundamentalmente de textos no traducidos en la interfaz o leves desviaciones de sentido. El más grave es el registro ID 296, en el que el sentido original se ha expresado al contrario: *But these footprints lead straight from the beach house to the tunnel* se ha traducido como «Sin embargo, estas huellas llevan a la casa de la playa directamente desde el túnel». La clave para resolver este misterio es que las huellas del personaje en cuestión, Hiyoko Saionji, salen desde la casa de la playa y no entran, por lo que no pueden pertenecer a los otros dos personajes que encontraron el cadáver, Hajime Hinata y

Kazuichi Souda. Por lo tanto, este error supone que el jugador pueda malinterpretar una de las pistas cruciales del caso del capítulo 2.



Ilustración 5. Comparativa entre la localización inglesa y la *fantraducción* de *TranScene* en la que la *fantraducción* expresa el sentido contrario al original

Asimismo, encontramos también 6 registros de estilo o *style*, todos de gravedad neutral, como los relacionados con un cambio de registro en el habla de Kazuichi Souda, que se dirige siempre a Sonia Nevermind de usted (registros ID 914 e ID 951); 7 de adecuación al destinatario o *audience appropriateness*, que abarcan aspectos culturales japoneses específicos que no se comprenderían en la cultura española (registro ID 1384); y 5 de diseño o *design and markup*. Con respecto a este último, resaltamos los registros ID 2035 e ID 2036, en los que los textos traducidos de la interfaz se solapan unos encima de otros. Si bien el empleo de herramientas de ingeniería inversa, que permiten no tener que ceñirse al espacio original, como señala Muñoz Sánchez (2008), hacía de esperar que no se produjeran este tipo de errores técnicos, lo cierto es que también nos hemos encontrado con ellos en esta *fantraducción*. Para finalizar, no hemos encontrado ningún registro relacionado con las convenciones locales o *locale conventions*.

No obstante, debemos señalar que la gran mayoría de los registros son de gravedad neutral (2021 registros) o menor (12 registros), por lo que no afectan seriamente a la jugabilidad del videojuego. Encontramos tan solo 6 errores de gravedad mayor, que se corresponden con los menús de guardado y sobrescritura sin traducir y que son fundamentales para que el jugador pueda acceder a su partida, y dos pistas que no se han traducido correctamente: el ID 296, ya mencionado, y el ID 583, en el que la indicación «NEOS», que hace alusión a los puntos cardinales y es una referencia a la frase previamente traducida como «poNEOS todos a salvo», aparece como «NOES». Esto incita a que el jugador introduzca erróneamente la contraseña en el minijuego de *escape room* en la Sala Mortal del capítulo 4. No hemos registrado ningún error de carácter crítico, por lo que podemos decir que, a pesar de todo, la jugabilidad sí se ha conseguido en gran medida en esta *fantraducción*.

4.2. MODELO DE CONDE RUANO (2022)

A continuación, procedemos a ahondar en el análisis de la *fantraducción* del videojuego siguiendo el modelo de Conde Ruano (2022), para lo cual partimos de los tres ejes sobre los que se establece, normativo, funcional y económico, por este mismo orden y sirviéndonos de los datos extraídos mediante el control de calidad.

4.2.1. Eje normativo

Ateniéndonos a la calidad normativa del producto (es decir, si valoramos su propiedad), la *fantraducción* de *TranScene* presenta notorias deficiencias en los apartados terminológico y lingüístico, como hemos comprobado en el control de calidad. Las carencias de uniformidad ortotipográfica y los errores propiamente ortográficos merman la calidad normativa del producto y perjudican en gran medida su valoración. Sin embargo, también queremos hacer hincapié en este apartado en otras decisiones acertadas que evalúan positivamente el trabajo de los traductores:

- Ingenio a la hora de traducir juegos de palabras que conservan el tono cómico de los personajes, especialmente Monokuma. Así, encontramos *Mother Teresa of the Mascot World* traducido como «Madre Teresa de Mascolcuta», *That guy...he's definitely fooling around!* traducido como «¡Ese oso...! ¡Es muy maloso!» o *Girl C? Then I'll "C" you next Tuesday!* traducido como «¿Chica C? ¡Yo solo "cé" que no "cé" nada!».
- Traducción de todos los elementos gráficos presentes en el juego, a excepción de los casos mencionados en el control de calidad. Esto incluye también objetos interactivos o elementos en los escenarios de poca visibilidad, como la cartelera en el restaurante de la primera isla, para lo cual es necesario modificar los recursos gráficos, y que no hubiera sido posible sin las herramientas de ingeniería inversa.
- Tendencia a conservar los elementos culturales japoneses, lo que se alinea con las palabras del CEO de Spike Chunsoft al hablar del interés de los jugadores por el contenido «que se siente japonés» (Sinclair 2018).

Esta última práctica en la *fantraducción* es incluso más notoria si la comparamos con la localización inglesa; en español, a excepción de Ibuki Mioda, los personajes se dirigen entre ellos por el apellido en lugar de por el nombre, pues así ocurre en la lengua japonesa, mientras que en inglés todos los personajes utilizan los nombres. También ocurre con el asesino en serie mencionado en el capítulo 2, *Sparkling Justice*, que

conserva su nombre en japonés con el honorífico, «Kira Kira-chan», o con otros términos que se conservan en japonés, como «shounen» (*teen manga* en la localización inglesa).

No obstante, si bien ciertos elementos japoneses sí se conservan incluso si el público español no pudiera entenderlos (ID 34), se observa también otra tendencia en la que se opta por recurrir a elementos de la cultura española para evocar el humor presente en el texto origen. Así, nos encontramos casos como el de *Monokuma's Shopping Corner*, que se ha traducido como «El Monokuma Inglés» o el de *I'm a psychopop, beefy, cute little bear! Make me a t-shirt and watch me shake mah derriere!*, traducido como «¡Soy un oso, forrado y precioso! ¡Hazme una camiseta y me marco una saeta!».

Estas decisiones, aunque no consideramos ninguna errónea a favor de otra y no las hemos registrado como tal en el control de calidad, ya que consiguen su objetivo de causar gracia, sí provocan cierta contradicción que contribuye a la falta de uniformidad. Esta misma disparidad se refleja también cuando se habla de precios, pues dentro del mismo juego se habla dólares (capítulo 3) y euros (capítulos 1 y 4). Por ello, a pesar de los aspectos positivos mencionados, consideramos que la *fantraducción* de *TranScene* no se adecua a las convenciones del modelo de Conde Ruano (2022) desde un punto de vista normativo, pues no es constante con respecto a sus decisiones de traducción.

4.2.2. Eje funcional

Para analizar la calidad funcional, también nos remitimos al control de calidad, en donde observamos que la inmensa mayoría de los errores registrados son de gravedad neutral y, por lo tanto, no perjudican la jugabilidad del videojuego. De hecho, consideramos que ahí reside el motivo de la respuesta positiva por parte de la comunidad: a pesar de los problemas observados en los apartados lingüístico y terminológico, la experiencia de juego es viable y permite que alguien sin conocimientos de inglés juegue a él. Esto nos podría llevar a pensar que, al menos en lo relativo a la precisión, la calidad sí es aceptable.

Ahora bien, no podemos obviar la presencia de errores de traducción de gravedad menor y mayor, como la presencia de segmentos no traducidos o de pistas traducidas de forma que invitan a la malinterpretación, de lo que hemos hablado previamente, y otros errores técnicos que sí que pueden perjudicar en cierta medida esta jugabilidad. Estos resultan especialmente llamativos, además, si valoramos las condiciones de trabajo en las que se ha desarrollado esta *fantraducción* y, por lo tanto, su proceso (efectividad), y comparamos su situación con la habitual en la localización de videojuegos.

A diferencia de una localización profesional, los participantes en la *fantraducción* han jugado a él previamente, pues no está sujeto a las exigencias de un lanzamiento *sim-ship*, y lo conocen en profundidad, por lo que la falta de contexto no es justificación para un posible error de traducción. La herramienta SDSE2 cuenta con funcionalidades que reconocen segmentos textuales similares y crean bases de datos terminológicas para asegurar la uniformidad en las traducciones del videojuego, a pesar de que hayamos visto que esto no se haya cumplido. Además, permite visualizar el texto introducido dentro del videojuego para comprobar cómo le aparecerá al jugador, de forma que los traductores pueden valorar en todo momento la jugabilidad. Todos estos privilegios, que brillan por su ausencia en la localización profesional, han dado lugar a un resultado que cabría de esperar que fuese excelente, pero que finalmente ha sido mejorable.

Por último, es llamativa la supresión de la mayoría de lo que en localización se conocen como variables⁴ para informar al jugador de los controles del videojuego, ante lo que se ha optado por escribir las dos opciones posibles:

Texto de origen	0189 EMPTY SPEAKER	0 172	Notas para traductores
<p><CLT 06>Puedes abrir el <CLT><CLT 03><CLT><CLT 06><CLT><CLT 03> ElectroiD<CLT><CLT 06><CLT><CLT 06> con el <CLT><CLT 03>F1/botón (X)<CLT> <CLT 06>. \n Sencilísimo, vamos.<CLT></p>	<p><CLT 06><CLT><CLT 03>手帳<CLT><CLT 06>は <CLT><CLT 03>%CTRL_SHOW_HANDBOOK %<CLT><CLT 06>で開けます。 スーパー簡単です.<CLT></p>		

Ilustración 6. Captura de pantalla del programa *Poedit* del archivo e00_002_001. Al compararlo con el texto original en japonés, observamos que se ha optado por suprimir la variable que indica los controles del videojuego.

Aunque se debiera a algún problema durante el proceso de ingeniería inversa, la decisión de eliminar gran parte de las variables, que tan solo se conservan en contadas ocasiones del capítulo 2 y 4, supone una mayor carga de trabajo y obliga a introducir más texto en un espacio ya de por sí limitado. Teniendo en cuenta la inmensa cantidad de textos que se traducen y revisan en una novela visual, en un proyecto que tan solo cuenta con siete traductores y dos correctores, como figura en su página web (TraduSquare 2024), una decisión de este tipo perjudica el ya arduo trabajo de una *fantraducción*.

Por tanto, aunque consideramos que la jugabilidad se ha conseguido en gran medida y que la valoración de la efectividad es incluso superior que la de una localización profesional, entendemos que la calidad funcional es suficiente pero superable y que, dadas las ventajas, era de esperar un mejor resultado.

⁴ Una variable es una forma de sustituir una o varias palabras, que dependerá de lo que seleccione el jugador, de manera que no sea necesario crear el mismo mensaje para cada elemento del videojuego. Las variables, sin embargo, no atienden a cuestiones de género o número y su traducción corre el riesgo de dar lugar a frases agramaticales (Muñoz Sánchez 2017).

4.2.3. Eje económico

Antes de valorar la calidad desde un punto de vista económico, debemos hacer hincapié de nuevo en las particularidades de una *fantraducción*, que se produce y a la que se accede sin ningún coste económico. Constituye un acto altruista por parte de los implicados, que no recibirán ninguna compensación por su esfuerzo más allá de la recepción por parte de la comunidad, ya sea positiva o negativa. En consecuencia, la rentabilidad de una *fantraducción* nunca será favorable desde un punto de vista económico, sino que dependerá tan solo la satisfacción por haber completado un trabajo que contribuye a la comunidad dentro de su *fandom*.

Como ya hemos señalado, la *fantraducción* de *TranScene* recibió una buena acogida. Los jugadores no pagan ningún coste adicional por instalar el parche, que se realiza cómodamente siguiendo las instrucciones tanto en su página web como en el archivo «LEEME», por lo que únicamente deberán pagar el precio del videojuego en Steam para disfrutarlo en su lengua materna. Ahora bien, como explica Conde Ruano (2022), muchas *fantraducciones* son valoradas positivamente porque no suponen coste alguno por parte de los jugadores. Para determinar si es este el caso, lo que debemos hacer es plantearnos qué ocurriría si esta hubiera sido la localización oficial del videojuego y no una *fantraducción* hecha por aficionados.

De esta forma, consideramos que una localización que presenta las deficiencias mostradas durante el control de calidad de esta *fantraducción* no puede satisfacer las exigencias de un público que, habiendo pagado por ella, espera una experiencia de juego cuidada y, sobre todo, que mantenga una calidad óptima a lo largo de todo el videojuego. Si el jugador hubiera pagado por el parche, se hubiera encontrado con disparidades ortotipográficas y terminológicas que dan la apariencia de un trabajo no unificado, sin pulir y con posibles deficiencias durante el control de calidad, ante lo cual no hubiera dudado en quejarse, como señala Díaz Montón (2012).

Por lo tanto, el rendimiento favorable de esta *fantraducción* viene condicionado por el hecho en sí mismo de serlo, de manera que no podemos afirmar que siguiese siendo aceptable en caso de que fuese el trabajo profesional de una localización oficial.

5. CONCLUSIONES

A partir del análisis de la calidad de la *fantraducción* del videojuego *Danganronpa 2: Goodbye Despair* a través del modelo de Conde Ruano (2022), observamos que el trabajo

de *TranScene* es fructífero en lo que concierne a su propósito: permitir que el público hispano acceda a una de las novelas visuales más populares del género. Las limitaciones propias de un Trabajo de Fin de Grado, sumadas a la magnitud de textos localizables de una novela visual, nos han obligado a abordar en exclusiva la historia principal, además de que es notable la reducida literatura académica relacionada con la calidad de las traducciones *amateur*. No obstante, se deduce de este trabajo que la *fantraducción* permite que los jugadores de habla hispana disfruten del videojuego, lo cual no ha sido posible mediante una localización oficial.

Sin embargo, los resultados deficientes en el control de calidad demuestran la complejidad a la hora de organizar un equipo de aficionados que puede no estar familiarizado con las dificultades a las que se enfrenta una localización, en la que participan varios implicados que deben coordinarse para lograr un resultado satisfactorio, lo que se contrapone a los posibles motivos del aumento de la calidad en las *fantraducciones* que expone Muñoz Sánchez (2008). A pesar de las ventajas con la que cuenta una *fantraducción*, a diferencia de una localización profesional —conocimiento profundo del contexto, herramientas de ingeniería inversa que permiten modificar el contenido en caso necesario, ausencia de plazos ajustados que obligan a acortar el tiempo dedicado al control de calidad y que se derivan del modelo *sim-ship*—, nos hemos encontrado con errores que deslucen un trabajo que cabría esperar que fuese excelente, pero que ha sido mejorable. En consecuencia, los resultados extraídos mediante nuestro análisis refutan la hipótesis planteada: el hecho de conocer en profundidad el videojuego no supe las posibles carencias de formación académica de los aficionados.

En nuestro control de calidad, se refleja la falta de coordinación entre los participantes de un proyecto de *fantraducción* a través de la terminología imprecisa y las convenciones lingüísticas contradictorias, que se ajustan a distintas reglas ortográficas en función del capítulo en el que nos encontremos. También hemos hallado errores técnicos que, al contar con herramientas de ingeniería inversa y funcionalidades que permiten ver los textos dentro del videojuego durante su traducción, era de esperar que no estuvieran presentes, como el solapamiento de textos en la interfaz, lo que lleva a pensar que se ha realizado un control de calidad ineficiente. Todo esto nos hace creer que es posible hallar problemas similares en otras *fantraducciones* de videojuegos, derivados de la ausencia de un control de calidad exhaustivo durante el proceso de localización *amateur*.

Cabe destacar que, aunque la experiencia de juego pueda ser factible y, por lo tanto, los jugadores de habla hispana puedan tener una percepción positiva de él, esto es

resultado de las implicaciones mismas de una *fantraducción*, que se produce y a la que se accede sin ninguna compensación económica. A pesar de las ventajas halladas en el eje funcional del modelo de Conde Ruano (2022), los problemas encontrados en el eje normativo suponen un impedimento para considerarlo un total éxito. Tales deficiencias dan lugar a un trabajo inconsistente que no supera las exigencias de calidad de una localización profesional y que, en tales circunstancias, no sería considerado apropiado por estos mismos jugadores (Díaz Montón 2012), como se refleja en el eje económico.

Se infiere de esto que la *fantraducción* de videojuegos comparte numerosas similitudes con la localización profesional en lo que se refiere a la necesidad de un adecuado control de calidad para lograr su éxito, como señala Muñoz Sánchez (2017). En cualquier proceso de localización, sea profesional o *amateur*, resulta fundamental que se establezca una comunicación efectiva dentro del equipo de traducción, así como un control de calidad profundo que permita eludir posibles inconsistencias que desluzcan el trabajo realizado.

Queda abierta la puerta a futuras investigaciones sobre los controles de calidad en un contexto de aficionados, tanto de este mismo videojuego, para abarcar el contenido extra que no hemos analizado, como de otras *fantraducciones* de otros equipos de traducción *amateur*, que permitan establecer un panorama claro sobre la calidad en lo que concierne a este tipo de localizaciones. Sería interesante abordar con precisión el grado de formación académica de los implicados en estos proyectos y si puede darse el caso de que algunos de ellos pretendieran dedicarse posteriormente a la práctica profesional. Por último, vemos viable desarrollar propuestas de mejora de los controles de calidad en un contexto de aficionados para evitar los problemas hallados en nuestro análisis; así, aquellos jugadores a los que no se les ha dado una oportunidad podrán disfrutar de una verdadera experiencia de juego de calidad, aunque no sea un trabajo hecho por profesionales.

6. BIBLIOGRAFÍA

Agost, Rosa; Frederic Chaume; Amparo Hurtado Albir. 1999. «La traducción audiovisual». *Enseñar a traducir. Metodología en la formación de traductores e intérpretes*. Eds. Amparo Hurtado Albir. Madrid: Edelsa. 182-195.

- Asociación Española de Videojuegos. 2022. «La industria del videojuego en España en 2022. Anuario». *AEVI*. Documento de Internet consultado el 6 de diciembre de 2023 en <https://bit.ly/3UMYrZm>.
- Bernal Merino, Miguel Ángel. 2008. «Training translators for the video game industry». *The Didactics of Audiovisual Translation*. Eds. Jorge Díaz Cintas. Ámsterdam: John Benjamins. 141-155.
- 2020. «Key Concepts in Game Localisation Quality». *The Palgrave Handbook of Audiovisual Translation and Media Accessibility*. Eds. Łukasz Bogucki; Mikołaj Deckert. Londres: Palgrave Macmillan. 297-314.
- Camingue, Janelynn; Elin Carstensdottir; Edward F. Melcer. 2021. «What is a visual novel?» *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*. Tomo 5, CHI PLAY. 1-18.
- Cavallaro, Dani. 2009. *Anime and the visual novel: narrative structure, design and play at the crossroads of animation and computer games*. Jefferson: McFarland.
- Conde Ruano, José Tomás. 2008. «Proceso y resultado de la evaluación de traducciones». Tesis doctoral dirigida por Ricardo Muñoz Martín. Granada: Universidad de Granada.
- 2022. «Calidad». *Enciclopedia de traducción e interpretación en AIETI*. Documento de Internet consultado el 6 de febrero de 2024 en <https://bit.ly/49P9uph>.
- Crimmins, Brian. 2016. «A Brief History of Visual Novels». *ZEAL*. Documento de Internet consultado el 23 de noviembre de 2023 en <https://bit.ly/437y02R>.
- Díaz Cintas, Jorge; Pablo Muñoz Sánchez. 2006. «Fansubs: Audiovisual Translation in an Amateur Environment». *Jostrans: The Journal of Specialised Translation* 6. 37-52.
- Díaz Montón, Diana. 2011. «La traducción “amateur” de videojuegos al español». *TRANS: revista de traductología* 15. 69-82.
- 2012. «Entresijos de la localización». *MeriStation*. Documento de Internet consultado el 6 de diciembre de 2023 en <https://bit.ly/3OX8yqF>.
- Dunne, Keiran J. 2006. «Putting the Cart behind the Horse: Rethinking Localization Quality Management». *Perspectives on Localization*. Eds. Keiran J. Dunne. Ámsterdam: John Benjamins. 95-117.
- Fernández, Juan Pedro. 2021. «Los mercados de videojuegos más importantes del mundo». *Muy Interesante*. Documento de Internet consultado el 7 de diciembre de 2023 en <https://bit.ly/3OWvLcu>.

- Fernández, Salva. 2017. «Grandes juegos sin traducir». *MeriStation*. Documento de Internet consultado el 24 de noviembre de 2023 en <https://bit.ly/48nH7xa>.
- Finegan, Pearse. 2006. «Games: quality, localization and the world market». *Multilingual Computing Inc* 84, 17. 56-61.
- Hurtado Albir, Amparo. 2001. *Traducción y Traductología. Introducción a la Traductología*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- Organización Internacional de Normalización. 2015. «Quality management systems: fundamentals and vocabulary». ISO 9000:2015. Documento de Internet consultado el 11 de febrero de 2024 en <https://bit.ly/3wqmpWp>.
- Jiménez Crespo, Miguel Ángel. 2009. «The evaluation of pragmatic and functionalist aspects in localization: towards a holistic approach to Quality Assurance». *The Journal of Internationalization and Localization* 1, 1. 60-93.
- Lada, Jenni. 2018. «What are sound novels and kinetic novels?» *Michibiku*. Documento de Internet consultado el 23 de noviembre de 2023 en <https://bit.ly/3OZDab5>.
- Liquid S! 2018. «SUPER DUPER SCRIPT EDITOR 2 (PORTABLE - STEAM)». *Github*. Documento de Internet consultado el 23 de noviembre de 2023 en <https://bit.ly/3UuP3cs>.
- 2021. «Danganronpa: Another Tool (aka DRAT)». *Github*. Documento de Internet consultado el 23 de noviembre de 2023 en <https://bit.ly/3w2TXnq>.
- Mangiron Hevia, Maria Carme. 2012. «Manga, anime y videojuegos japoneses: análisis de los principales factores de su éxito global». *Puertas a la lectura* 24. 28-43.
- Mangiron Hevia, Maria Carme; Minako O'Hagan. 2006. «Game Localisation: Unleashing Imagination with “Restricted” Translation». *The Journal of Specialised Translation* 6. 10-21.
- Mayoral Asensio, Roberto. 2001. «El espectador y la traducción audiovisual». *La traducción en los medios audiovisuales*. Eds. Rosa Agost Canós; Frederic Chaume. Castellón de la Plana: Publicaciones de la Universidad Jaume I. 33-46.
- Microsoft Press. 1993. *The GUI Guide. International Terminology for the Windows Interface*. European Edition. Redmond: Microsoft Press.
- Molina Barea, María del Carmen. 2022. «De la novela visual a la novela gráfica. El debate entre texto e imagen en la ontología de las narratividades híbridas». *Boletín de Estética* 59. 7-47.

- Moyse, Chris. 2020. «Danganronpa's Kazutaka Kodaka reflects on his crazy creation in 10th anniversary interview». *Destructoid*. Documento de Internet consultado el 17 de noviembre de 2023 en <https://bit.ly/4bMee0x>.
- MQM. 2024. «MQM (Multidimensional Quality Metrics)». *TheMQM.org*. Documento de Internet consultado el 11 de febrero de 2024 en <https://themqm.org/>.
- Muñoz Sánchez, Pablo. 2007. «Romhacking: localización de videojuegos clásicos en un contexto de aficionados». *Revista tradumàtica: traducció i tecnologies de la informació i la comunicació* 5. 0-0.
- 2008. «En torno a la localización de videojuegos clásicos mediante técnicas de romhacking: particularidades, calidad y aspectos legales». *The Journal of Specialised Translation* 9. 80-95.
- 2017. *Localización de videojuegos*. Madrid: Síntesis.
- O'Hagan, Minako. 2009. «Evolution of User-generated Translation: Fansubs, Translation Hacking and Crowdsourcing». *The Journal of Internationalization and Localization* 1. 94-121.
- OMPI. 1979. «Convenio de Berna para la Protección de las Obras Literarias y Artísticas». *WIPO Lex*. Documento de Internet consultado el 8 de noviembre de 2023 en <https://bit.ly/3UT3TKq>.
- Orrego Carmona, David. 2013. «Avance de la traducción audiovisual: desde los inicios hasta la era digital». *Mutatis Mutandis*. 6, 2. 297-320.
- Paavilainen, Janne. 2020. «Defining playability of games: functionality, usability, and gameplay». *Proceedings of the 23rd International Conference on Academic Mindtrek*. Academic Mindtrek. 55-64.
- Pávez, Alfredo. 2023. «Ghost Trick: Detective Fantasma y su legado. La nueva edad de oro de las novelas visuales y su importancia en España». *Playztrends*. Documento de Internet consultado el 23 de noviembre de 2023 en <https://bit.ly/4bMrOB9>.
- Pérez Fernández, Lucila María. 2010. «La localización de videojuegos (inglés-español): aspectos técnicos, metodológicos y profesionales». Tesis doctoral dirigida por Emilio Ortega Arjonilla y Miguel Ángel Candel Mora. Málaga: Universidad de Málaga.
- Pérez Latorre, Óliver. 2012. *El lenguaje videolúdico: análisis de la significación del videojuego*. Barcelona: Laertes.

- Real Academia Española. 2024. «Calidad». *Diccionario de la Real Academia Española*. Documento de Internet consultado el 6 de febrero de 2024 en <https://dle.rae.es/calidad>.
- Saito, Kumiko. 2021. «From Novels to Video Games: Romantic Love and Narrative Form in Japanese Visual Novels and Romance Adventure Games». *Arts*. 10, 3. 42-60.
- Scholand, Michael. 2002. «Localización de videojuegos». *Tradumàtica: traducció i tecnologies de la informació i la comunicació* 1. Traducción del alemán de Lúdia Cámara.
- Seco Gato, Gonzalo. 2022. «Modelo de calidad holístico para las localizaciones de videojuegos». Trabajo de fin de grado dirigido por José Tomás Conde Ruano. Vitoria-Gasteiz: Universidad del País Vasco.
- Siliconera. 2014. «How NIS America Localized Danganronpa: Trigger Happy Havoc». *Siliconera*. Documento de Internet consultado el 23 de noviembre de 2023 en <https://bit.ly/48tb66X>.
- 2015. «Life Is Strange Director Talks About The Theme Of “Identity” And Visual Novels». *Siliconera*. Documento de Internet consultado el 23 de noviembre de 2023 en <https://bit.ly/49MPu6t>.
- Sinclair, Brendan. 2018. «Appealing to the West by focusing on the East». *GamesIndustry.biz*. Documento de Internet consultado en 23 de noviembre de 2023 en <https://bit.ly/3TcncNw>.
- Spike Chunsoft. 2021. «Spike Chunsoft, Inc. Invites You to Camp and the Ultimate Class Reunion, Announces a Global Sales Milestone». *Spike Chunsoft*. Documento de Internet consultado en 23 de noviembre de 2023 en <https://bit.ly/48ozrLf>.
- Tejeiro Salguero, Ricardo; Manuel Pelegrina del Río. 2003. *Los videojuegos: qué son y cómo nos afectan*. Barcelona: Ariel.
- TraduSquare. 2024. «Danganronpa 2: Goodbye Despair». *TraduSquare*. Documento de Internet consultado el 20 de enero de 2024 en <https://bit.ly/4d7Qkgx>.
- Van_Kaiji. 2017. «[Lanzamiento] Danganronpa 2: Goodbye Proyecto». *TranScene*. Documento de Internet consultado el 16 de diciembre de 2023 en <https://bit.ly/48u0Jj9>.
- Vázquez Calvo, Boris; Liudmila Shafirova; Leticia Tian Zhang; Daniel Cassany. 2019. «An overview of multimodal fan translation: fansubbing, fandubbing, fan translation of games, and scanlation». *In Insights into Audiovisual and Comic Translation*.

Changing Perspectives on Films, Comics and Video Games. Eds. María del Mar Ogea Pozo; Francisco Rodríguez Rodríguez. 191-213.

Vázquez Rodríguez, Arturo. 2018. «El error de traducción en la localización de videojuegos. Estudio descriptivo y comparativo entre videojuegos indie y no indie». Tesis doctoral dirigida por Juan José Martínez Sierra. Valencia: Universitat de València.

VNDB. 2023. «Visual Novel Database». Documento de Internet consultado el 23 de noviembre de 2023 en <https://vndb.org/>.

Zabalbeascoa, Patrick. 2008. «The nature of the audiovisual text and its parameters». *The Didactics of Audiovisual Translation*. Eds. Jorge Díaz Cintas. Ámsterdam: John Benjamins. 21-37.

6.1. VIDEOJUEGOS

Biomutant (THQ Nordic 2021)

Danganronpa 2: Goodbye Despair (Spike Chunsoft 2012)

Danganronpa Another Episode: Ultra Despair Girls (Spike Chunsoft 2014)

Danganronpa: Trigger Happy Havoc (Spike Chunsoft 2010)

Danganronpa V3: Killing Harmony (Spike Chunsoft 2017)

Doki Doki Literature Club! (Team Salvato 2017)

El Profesor Layton (Nintendo 2007)

Hotel Dusk: Room 215 (Nintendo 2007)

Life is Strange (Square Enix 2015)

Loop8: Summer of Gods (Xseed Games 2023)

Master Detective Archives: RAIN CODE (Spike Chunsoft 2023)

Miles Edgeworth: Ace Attorney Investigations (Capcom 2009)

Mystery House (Online Systems 1980)

Phoenix Wright: Ace Attorney (Capcom 2001)

Resident Evil (Capcom 1996)

Super Mario 64 (Nintendo 1997)

The Legend of Zelda: Ocarina of Time (Nintendo 1998)

The Portopia Serial Murder Case (Enix 1983)

Zero Escape (Spike Chunsoft 2009)

7. ÍNDICE DE TABLAS E ILUSTRACIONES

7.1. ÍNDICE DE TABLAS

1. Criterios de calidad según Conde Ruano (2022).....	15
2. Tipología de errores del <i>Multidimensional Quality Metrics</i> (2024).....	17
3. Información recogida en las fichas de nuestra base de datos en Access para la recolección de datos durante el control de calidad	26

7.2. ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

1. Ejemplo de interfaz de una novela visual.....	18
2. Interfaz de la herramienta <i>Danganronpa: Another Tool</i>	24
3. Interfaz de la herramienta <i>Super Duper Script Editor 2</i>	25
4. Distribución de los errores registrados durante el control de calidad de la <i>fantraducción</i> del videojuego <i>Danganronpa 2: Goodbye Despair</i>	27
5. Comparativa entre la localización inglesa y la <i>fantraducción</i> de <i>TranScene</i> en la que la <i>fantraducción</i> expresa el sentido contrario al original	29
6. Captura de pantalla del programa <i>Poedit</i> del archivo e00_002_001.....	32
7. Distribución por ubicación de los errores registrados durante el control de calidad de la <i>fantraducción</i> del videojuego <i>Danganronpa 2: Goodbye Despair</i>	42
8. Distribución por categoría de los errores registrados durante el control de calidad de la <i>fantraducción</i> del videojuego <i>Danganronpa 2: Goodbye Despair</i>	42
9. Distribución por gravedad de los errores registrados durante el control de calidad de la <i>fantraducción</i> del videojuego <i>Danganronpa 2: Goodbye Despair</i>	42
10. Distribución de los errores únicos y repetidos registrados durante el control de calidad de la <i>fantraducción</i> del videojuego <i>Danganronpa 2: Goodbye Despair</i>	43
11. Desglose de los errores repetidos durante el control de calidad de la <i>fantraducción</i> del videojuego <i>Danganronpa 2: Goodbye Despair</i>	43

8. ANEXOS

8.1. ESTADÍSTICAS DEL CONTROL DE CALIDAD

8.1.1. Por ubicación en el videojuego

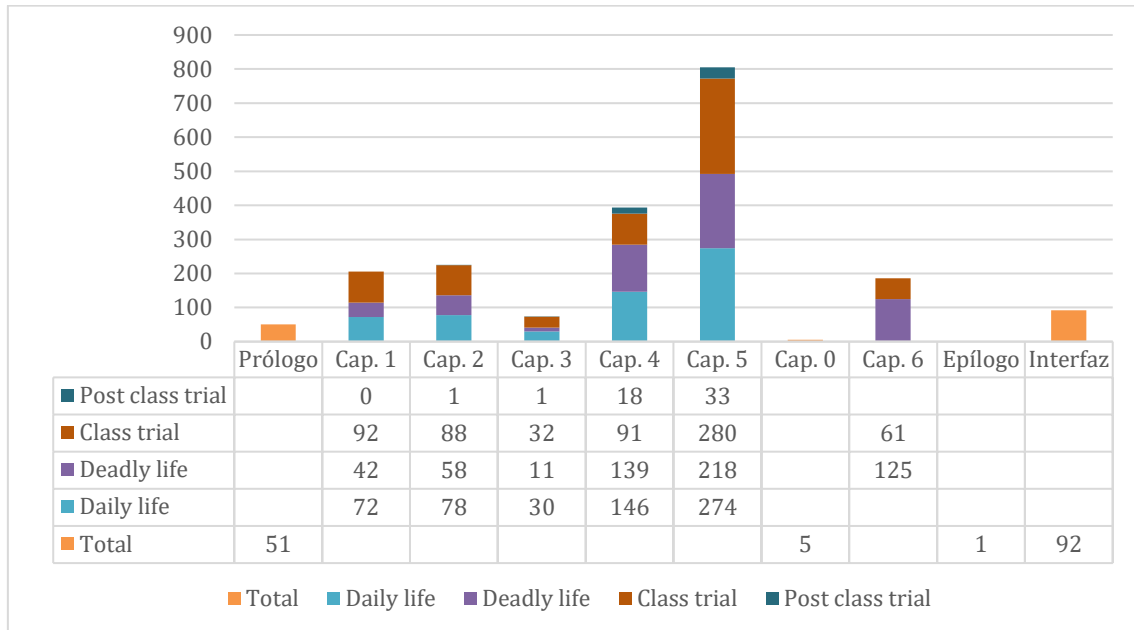


Ilustración 7. Distribución por ubicación de los errores registrados durante el control de calidad de la fantraducción del videojuego *Danganronpa 2: Goodbye Despair*

8.1.2. Por categoría

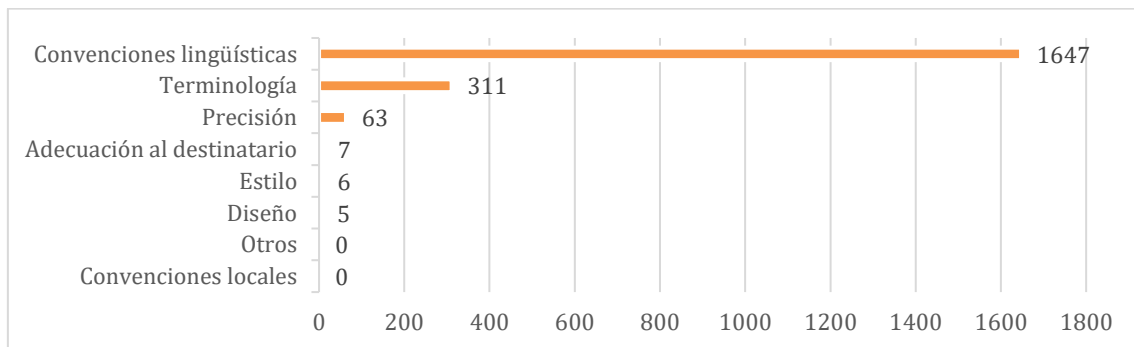


Ilustración 8. Distribución por categoría de los errores registrados durante el control de calidad de la fantraducción del videojuego *Danganronpa 2: Goodbye Despair*

8.1.3. Por gravedad

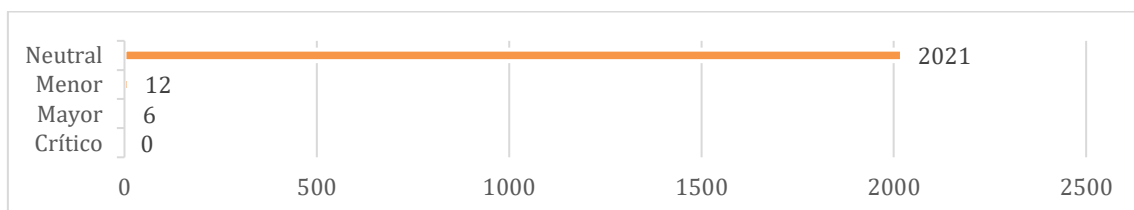


Ilustración 9. Distribución por gravedad de los errores registrados durante el control de calidad de la fantraducción del videojuego *Danganronpa 2: Goodbye Despair*

8.1.4. Registros únicos y repetidos

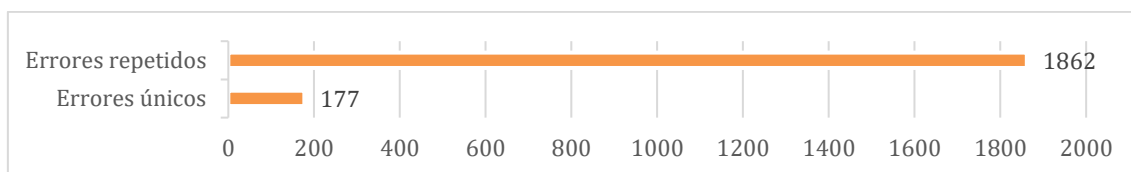


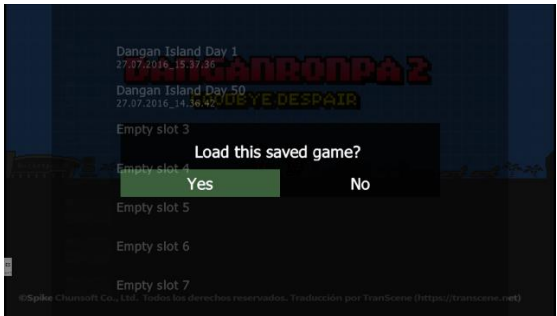
Ilustración 10. Distribución de los errores únicos y repetidos registrados durante el control de calidad de la *fantraducción* del videojuego *Danganronpa 2: Goodbye Despair*

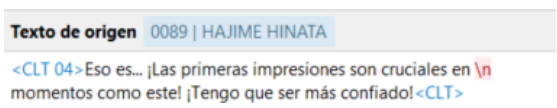



Ilustración 11. Desglose de los errores repetidos⁵ durante el control de calidad de la *fantraducción* del videojuego *Danganronpa 2: Goodbye Despair*

⁵ No incluye los errores únicos a los que hacen referencia.

8.2. REGISTROS RELEVANTES DEL CONTROL DE CALIDAD

ID	1	Archivo	Dentro del juego
		Ubicación	Interfaz
¿Repetido?	NO	Categoría	Precisión
ID del error de referencia	—	Gravedad	Mayor
Descripción		Captura de pantalla	
<p>El menú de guardado aparece en inglés.</p> <p>SOLUCIÓN: ¿Cargar este archivo? Sí No</p>			

ID	16	Archivo	e00_001_180.lin
		Ubicación	Prólogo
¿Repetido?	NO	Categoría	Precisión
ID del error de referencia	—	Gravedad	Neutral
Descripción		Captura de pantalla	
<p>TO: "I need to act more confident"</p> <p>Según la RAE, la palabra «confiado» no posee el mismo sentido que en inglés, que se refiere a «actuar con confianza».</p> <p>SOLUCIÓN: [...] ¡Tengo que actuar con más confianza!<CLT></p>			

ID	34	Archivo	e00_003_003.lin
		Ubicación	Prólogo
¿Repetido?	NO	Categoría	Adecuación al destinatario
ID del error de referencia	—	Gravedad	Menor
Descripción		Captura de pantalla	
<p>Referencia a Yubari, una ciudad de Hokkaido, de la que los jugadores hispanohablantes no tienen ninguna referencia: por lo tanto, el chiste no funciona en la LM. Cabe destacar que en la localización inglesa también se menciona esta misma ciudad.</p> <p>SOLUCIÓN: Optar por una ciudad o región japonesa más conocida fuera de Japón, como Hokkaido.</p>			

ID	42	Archivo	e00_003_100.lin
		Ubicación	Prólogo
¿Repetido?	SÍ	Categoría	Convenciones lingüísticas
ID del error de referencia	32	Gravedad	Neutral
Descripción		Captura de pantalla	
<p>Los números de cuatro cifras o más no llevan un punto para separar los miles, sino espacio.</p> <p>SOLUCIÓN: [...] con más de 30 000 miembros en sus filas.</p>		<p>Texto de origen 0108 NAGITO KOMAEDA</p> <p>El Clan Kuzuryuu es la mayor organización criminal de Japón, con más de 30.000 miembros en sus filas.</p>	

ID	62	Archivo	e06_001_001.lin
		Ubicación	Capítulo 0
¿Repetido?	NO	Categoría	Precisión
ID del error de referencia	—	Gravedad	Neutral
Descripción		Captura de pantalla	
<p>Este «they» en inglés hace referencia a una única persona, de la que no se menciona su género. Cabe destacar que justo antes se había traducido correctamente:</p> <p><i>It is now my turn to use that person just as they used me in the past</i> - Ha llegado la hora de que utilice a esa persona al igual que me utilizó en el pasado.</p> <p>SOLUCIÓN: ¿Pero cómo?\n Quiero decir, ya ha...</p>		<p>Texto de origen 0074 NAGITO KOMAEDA</p> <p>¿Pero cómo?\n Quiero decir, ellos ya han...</p>	

ID	68	Archivo	e01_000_100.lin
		Ubicación	Daily Life 1
¿Repetido?	NO	Categoría	Convenciones lingüísticas
ID del error de referencia	—	Gravedad	Neutral
Descripción		Captura de pantalla	
<p>Según la Fundéu, la grafía correcta para estas onomatopeyas es «din, don». Más adelante aparece con esta misma grafía dentro del juego.</p> <p>SOLUCIÓN: <CLT 06>*;Din, don!*<CLT></p>		<p>Texto de origen 0007 EMPTY SPEAKER</p> <p><CLT 06>*;Ding, dong!*<CLT></p>	

ID	93	Archivo	e01_006_001.lin
		Ubicación	Daily Life 1
¿Repetido?	SÍ	Categoría	Convenciones lingüísticas
ID del error de referencia	6	Gravedad	Neutral
Descripción		Captura de pantalla	
<p>El prefijo «super» se escribe unido a la palabra a la que antecede, sin tilde y sin guion ni espacio intermedio. En otras partes del juego, además, ha aparecido de acuerdo con estas reglas.</p> <p>SOLUCIÓN: [...] superemocionada [...]</p>		<p>Texto de origen 0034 IBUKI MIODA</p> <p>¡OÍDO COCINA! ¡Estás súper emocionada,\n¿verdad, Pekoyama?!</p>	

ID	123	Archivo	e01_012_102.lin
		Ubicación	Daily Life 1
¿Repetido?	NO	Categoría	Precisión
ID del error de referencia	—	Gravedad	Neutral
Descripción		Captura de pantalla	
<p>TO: "Hmmm... It's not bad but... ideally it'd be more bowl shaped...."</p> <p>En inglés, Mioda explica que le tiene que dar forma «de cuenco», no «con un cuenco».</p> <p>SOLUCIÓN: Mmmm... No está mal, pero... creo que debería\n darle más forma de cuenco...</p>		<p>Texto de origen 0031 IBUKI MIODA</p> <p>Mmmm... No está mal pero... creo que debería\n darle más forma con un cuenco...</p>	

ID	129	Archivo	e01_015_006.lin
		Ubicación	Daily Life 1
¿Repetido?	NO	Categoría	Convenciones lingüísticas
ID del error de referencia	—	Gravedad	Neutral
Descripción		Captura de pantalla	
<p>Coma entre sujeto y predicado que se debe a la estructura original en inglés: <i>Getting groped so thoroughly by a man, that was my worst nightmare...</i></p> <p>SOLUCIÓN: Que un tío me manosee de esa forma es mi peor pesadilla...</p>		<p>Texto de origen 0018 KAZUICHI SOUDA</p> <p>Que un tío me manosee de esa forma, es mi peor pesadilla...</p>	

ID	164	Archivo	e01_100_007.lin
		Ubicación	Deadly Life 1
¿Repetido?	NO	Categoría	Convenciones lingüísticas
ID del error de referencia	—	Gravedad	Neutral
Descripción		Captura de pantalla	
Las horas se escriben en minúscula, con punto de cierre y con un espacio entre cada elemento. SOLUCIÓN: El temporizador está ajustado a las 11:30 p. m.		<p>Texto de origen 0442 HAJIME HINATA</p> <p>El temporizador está ajustado a las 11:30 P.M.</p>	

ID	167	Archivo	e01_100_007.lin
		Ubicación	Deadly Life 1
¿Repetido?	NO	Categoría	Convenciones lingüísticas
ID del error de referencia	—	Gravedad	Neutral
Descripción		Captura de pantalla	
Falta un «que» en la oración. SOLUCIÓN: <CLT 04>... es muy improbable que cogieran el arma homicida\n de esa maleta...<CLT>		<p>Texto de origen 0467 HAJIME HINATA</p> <p><CLT 04>... es muy improbable cogieran el arma homicida\n de esa maleta...<CLT></p>	

ID	213	Archivo	e02_002_025.lin
		Ubicación	Daily Life 2
¿Repetido?	SÍ	Categoría	Convenciones lingüísticas
ID del error de referencia	7	Gravedad	Neutral
Descripción		Captura de pantalla	
Presencia de tilde cuando no corresponde. SOLUCIÓN: ¿¡P-Però de qué estás hablando!? ¿¡Por qué estabais\n peleándoos!?		<p>Texto de origen 0029 HAJIME HINATA</p> <p>¿¡P-Però de qué estás hablando!? ¿¡Por qué estabais\n peleándoos!?</p>	

ID	251	Archivo	e02_010_100.lin
		Ubicación	Daily Life 2
¿Repetido?	SÍ	Categoría	Convenciones lingüísticas
ID del error de referencia	4	Gravedad	Neutral
Descripción		Captura de pantalla	
Ausencia de tilde cuando corresponde. SOLUCIÓN: ¡Koizumi y yo estábamos [...]!		<p>Texto de origen 0041 HIYOKO SAIONJI</p> <p>¡Hinataaaaaa, que estorbas! ¡Koizumi y yo estábamos\n a punto de ir al supermercado!</p>	

ID	286	Archivo	e02_100_026.lin
		Ubicación	Deadly life 2
¿Repetido?	NO	Categoría	Terminología
ID del error de referencia	—	Gravedad	Neutral
Descripción		Captura de pantalla	
<p>Uso irregular del término «Ficha Monokuma», que hasta ahora había aparecido con mayúscula y sin almohadilla.</p> <p>SOLUCIÓN: Ficha Monokuma 2</p>		<p>Texto de origen 0067 MONOKUMA</p> <p>Bueeeeno, lo primero es repartir la <CLT 03>Ficha Monokuma #2<CLT>.\n Seguro que ya sabéis cómo va.</p>	

ID	296	Archivo	e02_100_026.lin
		Ubicación	Deadly Life 2
¿Repetido?	NO	Categoría	Precisión
ID del error de referencia	—	Gravedad	Mayor
Descripción		Captura de pantalla	
<p>TO: <i>"But these footprints lead straight from the beach house to the tunnel"</i></p> <p>El sentido es al contrario en español, lo que da lugar a interpretar la pista al revés.</p> <p>SOLUCIÓN: Sin embargo, estas huellas llevan desde la casa de la playa directamente hasta el túnel.</p>		<p>Texto de origen 0157 CHIAKI NANAMI</p> <p>Sin embargo, estas huellas llevan a la casa de la playa\n directamente desde el túnel.</p>	

ID	314	Archivo	e02_105_002.lin
		Ubicación	Deadly Life 2
¿Repetido?	NO	Categoría	Precisión
ID del error de referencia	—	Gravedad	Neutral
Descripción		Captura de pantalla	
<p>Justo antes se ha traducido como «todas», por lo que habría que definir si incluye que también iba a invitar a Kuzuryuu o no. Consideramos que no lo incluye por la trama de este capítulo.</p> <p>SOLUCIÓN: Dijo algo como “Tenía pensado reuniros a todas,\n pero si ya habéis hecho planes”...</p>		<p>Texto de origen 0068 IBUKI MIODA</p> <p>Dijo algo como "Tenía pensado reuniros a todos,\n pero si ya habéis hecho planes"...</p>	

ID	408	Archivo	e04_000_130.lin
		Ubicación	Daily Life 4
¿Repetido?	NO	Categoría	Precisión
ID del error de referencia	—	Gravedad	Neutral
Descripción		Captura de pantalla	
<p>TO: "mice"</p> <p>El castillo Nezumi es un castillo donde hay ratones, no ratas. Es una referencia a Doraemon y, además, «nezumi» en japonés significa «ratón». Más adelante, en el propio juego, se hace alusión a ratones.</p> <p>SOLUCIÓN: No creo que haya ningún ratón que bloquee la puerta... [...]</p>		<p>Texto de origen 0003 HAJIME HINATA</p> <p><CLT 04>No creo que haya ninguna rata que bloquee la puerta...\n Sino que está cerrada y ya.<CLT></p>	

ID	523	Archivo	e04_018_071.lin
		Ubicación	Daily Life 4
¿Repetido?	NO	Categoría	Terminología
ID del error de referencia	—	Gravedad	Neutral
Descripción		Captura de pantalla	
<p>Uso irregular del término «Juego a Vida o Muerte» que hasta ahora había aparecido con mayúscula.</p> <p>SOLUCIÓN: Juego a Vida o Muerte</p>		<p>Texto de origen 0002 HAJIME HINATA</p> <p>S-Si gano ese juego a vida o muerte...\n Podré ir al tal... Octágono... ¿verdad?</p>	

ID	553	Archivo	e04_101_071.lin
		Ubicación	Deadly Life 4
¿Repetido?	SÍ	Categoría	Terminología
ID del error de referencia	286	Gravedad	Neutral
Descripción		Captura de pantalla	
<p>Uso irregular del término «Ficha Monokuma», que hasta ahora había aparecido con mayúscula y sin almohadilla.</p> <p>SOLUCIÓN: Ficha Monokuma</p>		<p>Texto de origen 0018 MONOKUMA</p> <p>¡Recibir la ficha Monokuma, ¿a que sí...?!</p>	

ID	582	Archivo	e04_103_096.lin
		Ubicación	Deadly Life 4
¿Repetido?	NO	Categoría	Terminología
ID del error de referencia	—	Gravedad	Neutral
Descripción		Captura de pantalla	
<p>Uso irregular del término «medallas Monokuma».</p> <p>SOLUCIÓN: medallas Monokuma</p>		<p>Texto de origen 0173 EMPTY SPEAKER</p> <p><CLT 06>No me queda otra elección...\n Tendré que quitarte 100 Monedas Monokuma...<CLT></p>	

ID	583	Archivo	e04_103_096.lin
		Ubicación	Deadly Life 4
¿Repetido?	NO	Categoría	Precisión
ID del error de referencia	—	Gravedad	Mayor
Descripción		Captura de pantalla	
<p>Previamente se ha traducido como «NEOS» (PoNEOS todos a salvo) para que coincida con los puntos cardinales.</p> <p>SOLUCIÓN: Confirmémoslo una vez más. Las letras, “NEOS”,\n muestran la dirección.</p>		<p>Texto de origen 0189 NAGITO KOMAEDA</p> <p>Confirmémoslo una vez más. Las letras, "NOES", \n muestran la dirección.</p>	

ID	677	Archivo	e04_301_143.lin
		Ubicación	Post Class Trial 4
¿Repetido?	SÍ	Categoría	Convenciones lingüísticas
ID del error de referencia	51	Gravedad	Neutral
Descripción		Captura de pantalla	
<p>Según la Fundéu, cuando una vocal con tilde se repite varias veces, la tilde se mantiene en todas. Ya ha aparecido palabras que respetan esta regla en otras partes del juego.</p> <p>SOLUCIÓN: ¡Estááááá bien! [...]</p>		<p>Texto de origen 0001 MONOKUMA</p> <p>¡Estáaaa bien! ¡Aquí Monokuma!\n ¡¿Quién reclama mis servicios?!</p>	

ID	682	Archivo	e04_301_143.lin
		Ubicación	Post Class Trial 4
¿Repetido?	SÍ	Categoría	Convenciones lingüísticas
ID del error de referencia	5	Gravedad	Neutral
Descripción		Captura de pantalla	
<p>Si bien los demostrativos «este», «ese» y «aquel», además de sus femeninos y plurales, no llevan tilde según las normas de la Ortografía de la lengua española, se especifica que es admisible en casos de ambigüedad. No obstante, este uso no es constante en todo el videojuego, por lo que optamos por eliminarlo. Los demostrativos neutros no deben escribirse nunca con tilde.</p> <p>SOLUCIÓN: [...] Lo digo por eso de\n estar atrapado en una situación como esta...</p>		<p>Texto de origen 0062 MONOKUMA</p> <p>Pero tú eres igual, ¿o no? Lo digo por eso de\n estar atrapado en una situación como ésta...</p>	

ID	733	Archivo	e01_215_000.lin
		Ubicación	Class Trial 1
¿Repetido?	SÍ	Categoría	Convenciones lingüísticas
ID del error de referencia	4	Gravedad	Neutral
Descripción		Captura de pantalla	
<p>Ausencia de tilde cuando corresponde.</p> <p>SOLUCIÓN: ¡Ya veo! ¡Ya lo entiendo! ¡Por supuestísimo!</p>		<p>Texto de origen 0007 NEKOMARU NIDAI</p> <p>¡Ya veo! ¡Ya lo entiendo! ¡Por supuestísimo!</p>	

ID	813	Archivo	e02_206_000.lin
		Ubicación	Class Trial 2
¿Repetido?	SÍ	Categoría	Convenciones lingüísticas
ID del error de referencia	2	Gravedad	Neutral
Descripción		Captura de pantalla	
<p>Si bien el adverbio «solo» no lleva tilde según las normas generales de la Ortografía de la lengua española, se especifica que es admisible solamente en casos de ambigüedad. No obstante, este uso no es constante en todo el videojuego, por lo que optamos por eliminarlo.</p> <p>SOLUCIÓN: [...] Ya os he dicho que es solo el argumento de\n un videojuego, ¿no?</p>		<p>Texto de origen 0059 FUYUHIKO KUZURYUU</p> <p>¿Qué pasa...? Ya os he dicho que es sólo el argumento de\n un videojuego, ¿no?</p>	

ID	835	Archivo	e02_222_000.lin
		Ubicación	Class Trial 2
¿Repetido?	NO	Categoría	Diseño
ID del error de referencia	—	Gravedad	Menor
Descripción		Captura de pantalla	
Falta la etiqueta de inicio.		<p>Texto de origen 0007 HAJIME HINATA</p> <p>Yo...preferiría que no. Será mejor que responda...<CLT></p>	
SOLUCIÓN: Añadir la etiqueta correspondiente.			

ID	914	Archivo	e04_201_000.lin
		Ubicación	Class Trial 4
¿Repetido?	NO	Categoría	Estilo
ID del error de referencia	—	Gravedad	Neutral
Descripción		Captura de pantalla	
A lo largo del juego, Souda trata a Sonia de usted, no de vos.		<p>Texto de origen 0020 KAZUICHI SOUDA</p> <p>¡C-C-Claro que no! Sois demasiado elegante para algo así.</p>	
SOLUCIÓN: ¡C-C-Claro que no! ¡Es demasiado elegante para algo así!			

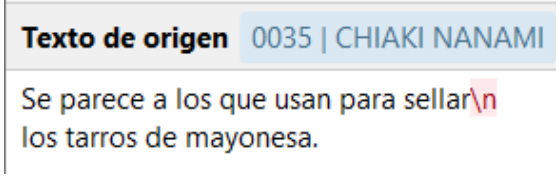
ID	951	Archivo	nonstop_04_007.d
		Ubicación	Class Trial 4
¿Repetido?	NO	Categoría	Estilo
ID del error de referencia	—	Gravedad	Neutral
Descripción		Captura de pantalla	
A lo largo del juego, Souda siempre se dirige a Sonia de usted.		<p>Texto de origen 0012 KAZUICHI SOUDA</p> <p>N-No seas tan fría...</p>	
SOLUCIÓN: N-No sea tan fría...			

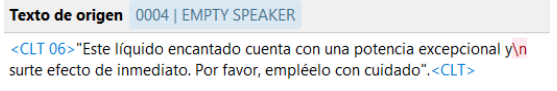
ID	1088	Archivo	e05_004_104.lin
		Ubicación	Daily Life 5
¿Repetido?	SÍ	Categoría	Convenciones lingüísticas
ID del error de referencia	80	Gravedad	Neutral
Descripción		Captura de pantalla	
Falta un espacio.		<p>Texto de origen 0002 HAJIME HINATA</p> <p><CLT 04>Al menos, pude hacerme con bastantes pistas por\n la paliza que me metí ayer...<CLT></p>	
SOLUCIÓN: <CLT 04>Al menos, pude hacerme con bastantes pistas por\n la paliza que me metí ayer...<CLT>			

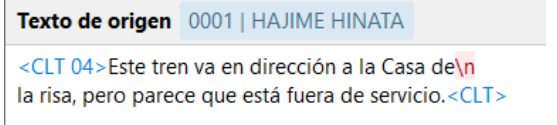
ID	1180	Archivo	e05_015_130.lin
		Ubicación	Daily Life 5
¿Repetido?	NO	Categoría	Estilo
ID del error de referencia	—	Gravedad	Neutral
Descripción		Captura de pantalla	
<p>El verbo «remove» se utiliza con ese sentido más en Latinoamérica. Sin embargo, este videojuego se atiene a las normas del español de España.</p> <p>SOLUCIÓN: No, no puede ser... No hay rastro de que\n hayan quitado el suelo...</p>		<p>Texto de origen 0022 HAJIME HINATA</p> <p>No, no puede ser... No hay rastro de que\n hayan removido el suelo...</p>	

ID	1215	Archivo	e05_019_070.lin
		Ubicación	Daily Life 5
¿Repetido?	SÍ	Categoría	Convenciones lingüísticas
ID del error de referencia	1008	Gravedad	Neutral
Descripción		Captura de pantalla	
<p>En el resto del videojuego, los puntos suspensivos se han colocado antes de la exclamación de cierre. Por razones de uniformidad, abogamos por utilizarlos de esta forma.</p> <p>SOLUCIÓN: ¡Hinata...!</p>		<p>Texto de origen 0001 FUYUHIKO KUZURYUU</p> <p>¡Hinata!...</p>	

ID	1283	Archivo	e05_100_167.lin
		Ubicación	Deadly Life 5
¿Repetido?	SÍ	Categoría	Terminología
ID del error de referencia	283	Gravedad	Neutral
Descripción		Captura de pantalla	
<p>Uso irregular del término «Juicio Escolar», que hasta ahora había aparecido con mayúscula.</p> <p>SOLUCIÓN: Juicio Escolar</p>		<p>Texto de origen 0018 HAJIME HINATA</p> <p>Ya pensaremos en la cuenta atrás... cuando acabemos\n con el juicio escolar.</p>	

ID	1384	Archivo	e05_102_105.lin
		Ubicación	Deadly Life 5
¿Repetido?	NO	Categoría	Adecuación al destinatario
ID del error de referencia	—	Gravedad	Menor
Descripción		Captura de pantalla	
<p>En España, los tarros de mayonesa no se cierran con un "papel de aluminio en forma circular". Esto se debe a que, en Japón, la mayonesa suele venderse en forma de tubo, que sí que se cierra herméticamente con ese pequeño trozo circular de aluminio. En inglés también aparece lo mismo.</p> <p>SOLUCIÓN: Optar por otro producto que en España sí tenga este tipo de aluminio, como la pasta de dientes.</p>		 <p>Texto de origen 0035 CHIAKI NANAMI</p> <p>Se parece a los que usan para sellar los tarros de mayonesa.</p>	

ID	1604	Archivo	e05_228_000.lin
		Ubicación	Class Trial 5
¿Repetido?	NO	Categoría	Precisión
ID del error de referencia	—	Gravedad	Neutral
Descripción		Captura de pantalla	
<p>TO: "This enchanted liquid is highly potent and takes effect immediately. Please handle with care."</p> <p>Según la RAE, «encantado» implica que tiene poderes mágicos. "Prodigioso" nos parece mejor opción (como se traduce en el archivo siguiente, por lo que también mantenemos la uniformidad).</p> <p>SOLUCIÓN: <CLT 06>"Este líquido prodigioso cuenta con una potencia excepcional [...]"</p>		 <p>Texto de origen 0004 EMPTY SPEAKER</p> <p><CLT 06>"Este líquido encantado cuenta con una potencia excepcional y surte efecto de inmediato. Por favor, empléelo con cuidado".<CLT></p>	


ID	1803	Archivo	e05_999_187.lin
		Ubicación	Deadly Life 5
¿Repetido?	NO	Categoría	Terminología
ID del error de referencia	—	Gravedad	Neutral
Descripción		Captura de pantalla	
<p>Uso irregular del término «Casa de la Risa», que hasta ahora había aparecido con mayúscula.</p> <p>SOLUCIÓN: Casa de la Risa</p>		 <p>Texto de origen 0001 HAJIME HINATA</p> <p><CLT 04>Este tren va en dirección a la Casa de la risa, pero parece que está fuera de servicio.<CLT></p>	

ID	1820	Archivo	e06_100_260.lin
		Ubicación	Deadly Life 6
¿Repetido?	NO	Categoría	Terminología
ID del error de referencia	—	Gravedad	Neutral
Descripción		Captura de pantalla	
<p>Uso irregular del término «isla Jabberwock», que hasta ahora había aparecido con mayúscula.</p> <p>SOLUCIÓN: isla Jabberwock</p>		<p>Texto de origen 0025 HAJIME HINATA</p> <p><CLT 04>Como cuando nos reunimos en esa clase,\n justo antes de llegar a la Isla Jabberwock...<CLT></p>	


ID	1852	Archivo	e06_102_273.lin
		Ubicación	Deadly Life 6
¿Repetido?	SÍ	Categoría	Terminología
ID del error de referencia	61	Gravedad	Neutral
Descripción		Captura de pantalla	
<p>Uso irregular del término «academia Kibougamine», que hasta ahora había aparecido con minúscula.</p> <p>SOLUCIÓN: academia Kibougamine</p>		<p>Texto de origen 0027 HAJIME HINATA</p> <p><CLT 04>La historia empieza con una introducción a la Academia\n Kibougamine...<CLT></p>	

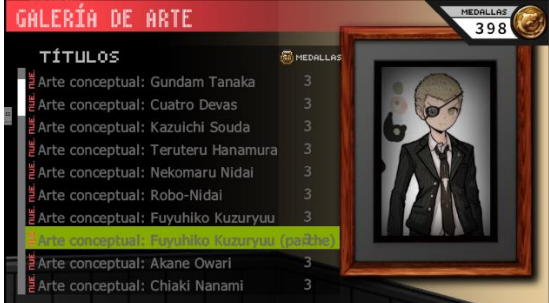
ID	1919	Archivo	e06_104_269.lin
		Ubicación	Deadly Life 6
¿Repetido?	SÍ	Categoría	Convenciones lingüísticas
ID del error de referencia	1862	Gravedad	Neutral
Descripción		Captura de pantalla	
<p>Falta de concordancia.</p> <p>SOLUCIÓN: [...] actualizados en el ElectroID.\n Puedes verlos [...]</p>		<p>Texto de origen 0061 EMPTY SPEAKER</p> <p><CLT 06>"<CLT><CLT 03><CLT><CLT 06><CLT><CLT 03>Vestigios de la Desesperación-<CLT><CLT 06>" actualizada en el ElectroID.\n Puedes verla en el menú Munición.<CLT></p>	


ID	1922	Archivo	e06_105_268.lin
		Ubicación	Deadly Life 6
¿Repetido?	SÍ	Categoría	Convenciones lingüísticas
ID del error de referencia	159	Gravedad	Neutral
Descripción		Captura de pantalla	
<p>Falta el signo de apertura.</p> <p>SOLUCIÓN: ¡Ahhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhh!</p>		<p>Texto de origen 0033 HAJIME HINATA</p> <p>Ahhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhh!</p>	


ID	1940	Archivo	e06_106_266.lin
		Ubicación	Deadly Life 6
¿Repetido?	NO	Categoría	Terminología
ID del error de referencia	—	Gravedad	Neutral
Descripción		Captura de pantalla	
<p>Uso irregular del término «castillo Nezumi», que hasta ahora había aparecido con minúscula.</p> <p>SOLUCIÓN: castillo Nezumi</p>			


ID	2028	Archivo	Dentro del
		Ubicación	Interfaz
¿Repetido?	NO	Categoría	Precisión
ID del error de referencia	—	Gravedad	Mayor
Descripción		Captura de pantalla	
<p>El nombre del menú de archivos guardados aparece en inglés.</p> <p>SOLUCIÓN: Cargar</p>			

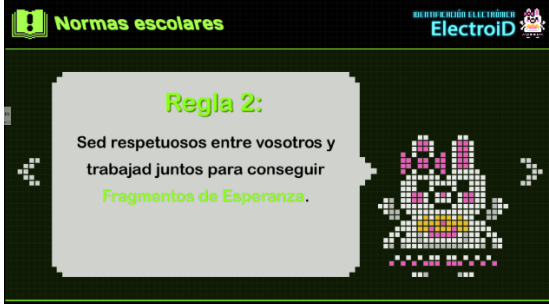
ID	2029	Archivo	Dentro del juego
		Ubicación	Interfaz
¿Repetido?	NO	Categoría	Precisión
ID del error de referencia	—	Gravedad	Mayor
Descripción		Captura de pantalla	
<p>Los nombres de las ranuras vacías aparecen en inglés.</p> <p>SOLUCIÓN: Espacio libre</p>			

ID	2035	Archivo	Dentro del juego
		Ubicación	Interfaz
¿Repetido?	NO	Categoría	Diseño
ID del error de referencia	—	Gravedad	Menor
Descripción		Captura de pantalla	
<p>El texto se solapa.</p> <p>SOLUCIÓN: Modificar el tamaño de la fuente del texto u optar por una traducción con menos caracteres.</p>			

ID	2036	Archivo	Dentro del juego
		Ubicación	Interfaz
¿Repetido?	SÍ	Categoría	Diseño
ID del error de referencia	2035	Gravedad	Neutral
Descripción		Captura de pantalla	
<p>El texto se solapa.</p> <p>SOLUCIÓN: Modificar el tamaño de la fuente del texto u optar por una traducción con menos caracteres.</p>			

ID	2037	Archivo	Dentro del juego
		Ubicación	Interfaz
¿Repetido?	NO	Categoría	Precisión
ID del error de referencia	—	Gravedad	Mayor
Descripción		Captura de pantalla	
<p>El menú para sobrescribir los datos aparece en inglés.</p> <p>SOLUCIÓN: ¿Quieres sobrescribir? Sí No</p>			

ID	2056	Archivo	Dentro del juego
		Ubicación	Interfaz
¿Repetido?	SÍ	Categoría	Convenciones lingüísticas
ID del error de referencia	884	Gravedad	Neutral
Descripción		Captura de pantalla	
<p>Falta el punto de cierre.</p> <p>SOLUCIÓN: [...] ¡La meta será siempre la meta, aunque llegues por el otro lado!".</p>			

ID	2074	Archivo	Dentro del juego
		Ubicación	Interfaz
¿Repetido?	NO	Categoría	Diseño
ID del error de referencia	—	Gravedad	Menor
Descripción		Captura de pantalla	
<p>El color no permite leer bien el texto.</p> <p>SOLUCIÓN: Optar por un color verde más apagado para que contraste mejor con el fondo blanco.</p>			

ID	2075	Archivo	Dentro del juego
		Ubicación	Interfaz
¿Repetido?	SÍ	Categoría	Diseño
ID del error de referencia	2074	Gravedad	Menor
Descripción		Captura de pantalla	
<p>El color no permite leer bien el texto.</p> <p>SOLUCIÓN: Optar por un color verde más apagado para que contraste mejor con el fondo blanco.</p>		