FACULTAD DE TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

MÁSTER UNIVERSITARIO EN TRADUCCIÓN AUDIOVISUAL

**TRABAJO DE FIN DE MÁSTER**
**Curso 2021-2022**

# La localización de la novela visual: localización comentada de un fragmento de *Danganronpa 2: Goodbye Despair*

**Núria Trilla Tudela**
**1458336**

TUTOR
ELENA HERNÁNDEZ GARCÍA

**Barcelona, 27 de mayo de 2022**

Universitat Autònoma de Barcelona

***Agradecimientos***

A Elena por su excelente guía en este TFM

A mis padres por su apoyo y amor incondicional

A mi pareja y a mis amigos por siempre estar ahí y ser mi segunda familia

A Liquid S! por su apoyo técnico con SDSE2 y su amabilidad

A BlackDragonHunt y Ritobito por toda su dedicación y esfuerzo en el primer parche de *Danganronpa*, que hizo posible que yo me enamorara de esta saga

## Datos del TFM

**Título:** La localización de la novela visual: localización comentada de un fragmento de *Danganronpa 2: Goodbye Despair*

**Autora:** Núria Trilla Tudela
**Tutor:** Elena Hernández García
**Centro:** Universidad Autónoma de Barcelona
**Estudios:** Máster universitario en Traducción Audiovisual
**Curso académico:** 2021-2022

## Palabras clave

Localización de videojuegos, traducción audiovisual, videojuego, japonés, novela visual, problemas de traducción, propuestas de traducción, análisis.

## Resumen del TFM

El presente trabajo pretende realizar la localización de una parte de la novela visual japonesa *Danganronpa 2: Goodbye Despair* y analizar algunos de los problemas de traducción más interesantes y relevantes hallados durante el proceso y las decisiones y soluciones tomadas para producir una localización adecuada para el mercado español.
Para determinar qué método de traducción es el más apropiado para llevar a cabo esta tarea y conocer totalmente el producto escogido, se expondrá y se analizará la situación del mercado de la novela visual, de sus localizaciones y qué las diferencia de otros géneros del videojuego convencional, así como la influencia de los fans en cómo se localizan.
También se presentará al argumento y a los personajes del juego y se hablará brevemente de la franquicia *Danganronpa*, cuya originalidad ha cautivado a decenas de miles de fans tan dedicados que están dispuestos a traducir los juegos ellos mismos para que el mundo entero pueda disfrutarlos tanto como lo hicieron ellos.

## Aviso legal

© Núria Trilla Tudela, Bellaterra 2022. Todos los derechos reservados. Ningún contenido de este trabajo puede ser objeto de reproducción, comunicación pública, difusión y/o transformación, de forma parcial o total, sin el permiso o la autorización de su autor/a.

## Dades del TFM

**Títol:** La localització de la novel·la visual: localització comentada de un fragment de *Danganronpa 2: Goodbye Despair*.

**Autora:** Núria Trilla Tudela
**Tutor:** Elena Hernández García
**Centre:** Universitat Autònoma de Barcelona
**Estudis:** Màster universitari en Traducció Audiovisual
**Curs acadèmic:** 2021-2022

## Paraules clau

Localització de videojocs, traducció audiovisual, videojoc, japonès, novel·la visual, problemes de traducció, propostes de traducció, anàlisi.

## Resum del TFM

El present treball pretén realitzar la localització d'una part de la novel·la visual japonesa *Danganronpa 2: Goodbye Despair* i analitzar alguns dels problemes de traducció més interessants i rellevants trobats durant el procés i les decisions i solucions preses per produir una localització adequada pel mercat espanyol.
Per determinar quin mètode de traducció és el més apropiat per dur a terme aquesta labor i conèixer totalment el producte escollit, es mostrarà i s'analitzarà la situació del mercat de la novel·la visual, de les seves localitzacions i què les diferencia d'altres gèneres del videojoc convencional, així com la influència dels fans en com es localitzen.
També es presentarà l'argument i els personatges del joc i es parlarà breument de la franquícia *Danganronpa*, l'originalitat de la qual ha captivat a desenes de milers de fans tan dedicats que estan disposats a traduir els jocs ells mateixos per tal que el mon sencer pugui gaudir-los tant com ho van fer ells.

## Avís legal

© Núria Trilla Tudela, Bellaterra 2022. Tots els drets reservats. Cap contingut d'aquest treball pot ser objecte de reproducció, comunicació pública, difusió i/o transformació, de forma parcial o total, sense el permís o l'autorització del seu autor/de la seva autora.

## Thesis data

**Title:** The localization of visual novels: annotated localization of a fragment of *Danganronpa 2: Goodbye Despair*.

**Author:** Núria Trilla Tudela
**Tutor:** Elena Hernández García
**Center:** Autonomous University of Barcelona
**Studies:** Master's degree in Audiovisual Translation
**Academic course:** 2021-2022

## Keywords

Videogame localization, audiovisual translation, Japanese, visual novel, translation problems, translation suggestions, analysis.

## Abstract

The following paper aims to localize a part of the Japanese visual novel *Danganronpa 2: Goodbye Despair* and analyze some of the most interesting and relevant translation problems found during the process and the decisions and solutions considered to produce a suitable localization for the Spanish market.

To determine what translation method is most appropriate to carry out this task and to thoroughly know the chosen product, we shall exhibit and analyze the situation of the visual novel market, its localizations and what sets them apart from other conventional video game genres, as well as how fans influence its localizations.

We shall also introduce the game's main plot and its characters and will briefly talk about the *Danganronpa* franchise, whose originality has captivated tens of thousands of fans so dedicated to it that they are willing to translate the game themselves so that the entire world can enjoy them as much as they did.

## Legal notice

© Núria Trilla Tudela, Bellaterra 2022. All rights reserved. None of the content of this academic work may be reproduced, distributed, broadcasted and/or transformed, either in whole or in part, without the express permission or authorization of the author.

## ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN ..... 9
1.1. Motivación y justificación ..... 9
1.2. Objetivos y estructura: ..... 11
2. MARCO TEÓRICO ..... 13
2.1. Las novelas visuales ..... 13
2.2. El mercado de la novela visual y el estado de las localizaciones: ..... 15
2.3. La localización de la novela visual: el conflicto entre la extranjerización y la domesticación ..... 17
2.3.1. El enfoque extranjerizante ..... 18
2.3.2. El enfoque domesticador ..... 20
2.4. Enfoque para la localización de *Danganronpa 2* ..... 22
2.5. Técnicas de traducción: ..... 24
3. METODOLOGÍA ..... 26
3.1. La búsqueda del guion del juego y DRAT ..... 26
3.2. SDSE2 ..... 28
3.2.1. Texto especial: etiquetas ..... 29
3.2.2. Terminología ..... 31
3.2.3. Búsqueda de segmentos ..... 33
3.3. Límite de caracteres y segmentación ..... 34
4. *DANGANRONPA* ..... 38
4.1. ¿Qué es *Danganronpa*? Inicios y repercusión ..... 38
4.1.1. La comunidad de fans de *Danganronpa* y las traducciones fan ..... 40
4.2. Presentación y argumento de Danganronpa 2 ..... 42
4.3. Personajes ..... 43
5. ANALISIS ..... 52
5.1. Título del juego ..... 52
5.2. Términos clave ..... 53
5.3 Tutoriales ..... 56
5.4. Nombres de los personajes y honoríficos ..... 60
5.5. Títulos de los superestudiantes ..... 61
5.6. Introducciones y caracterización ..... 65
5.6.1. Gundham ..... 65
5.6.2. Mikan ..... 69

5.6.3. Ibuki ..... 70
5.6.4. Akane ..... 74
5.6.5. Hiyoko ..... 75
5.6.6. Nekomaru ..... 75
5.6.7. Mahiru ..... 76
5.6.8. Fuyuhiko ..... 78
5.6.9. Teruteru ..... 79
5.6.10. Usami/Monomi ..... 80
5.7. Personajes extranjeros ..... 81
5.8. Acentos ..... 83
5.9. Debates incesantes ..... 86
6. CONCLUSIÓN ..... 89
7. BIBLIOGRAFIA ..... 91
7.1. Videojuegos ..... 93
7.2. Anime ..... 94
8. ANEXOS: LOCALIZACIÓN ESPAÑOLA ..... 94

# 1. INTRODUCCIÓN

## 1.1. Motivación y justificación

Los videojuegos siempre han sido estado presentes en mi vida. Recuerdo con cariño el día en que mis padres me regalaron mi primera consola por Navidad, una PS2 que aún conservo hoy en día y que es la responsable de algunas de las mejores experiencias que he vivido. Gracias a los videojuegos he formado vínculos con otras personas, he aprendido infinidad de cosas sobre cómo funciona nuestro mundo, he experimentado la vida desde otros puntos de vista, me he perdido en mundos fantásticos y, por último pero no menos importante, he podido desconectar de la ajetreada vida moderna aunque sea unos instantes.

Es cierto que los videojuegos nacieron como un entretenimiento más cuya función principal era divertir, pero es indudable que con el tiempo se han convertido en un medio cuya interactividad e idiosincrasias han permitido a muchos creadores contar historias de una manera completamente nueva, revolucionaria y personal. Los videojuegos son un arte y aún les queda mucho potencial que explorar.

Durante mi adolescencia, uno de los juegos que más disfruté y que a mi parecer mejor reflejaba en esa época el potencial de los videojuegos para contar una historia interesante mezclada con una jugabilidad divertida fue la primera entrega de *Danganronpa*, un híbrido de novela visual y juego de aventuras que, a falta de localización oficial, pude jugar en inglés gracias a las traducciones fan. Esta primera entrega me fascinó de tal forma que compré la segunda en cuanto se lanzó al mercado su localización oficial inglesa.

*Danganronpa 2: Goodbye Despair* me pareció aún mejor en todos los aspectos y, unos ocho años después, tras cursar el grado de Traducción e Interpretación y el máster de Traducción Audiovisual en la UAB, ha vuelto a estar presente en mi vida gracias a un trabajo de fin de máster que junta mis tres pasiones: la traducción, los videojuegos y el japonés.

Un año atrás, también traté el tema de la localización de videojuegos en mi TFG, en concreto hice un análisis de la versión original y de la localización inglesa del videojuego *Shenmue* y ofrecí propuestas de traducción propias a aquellas soluciones de la localización que presentaban ciertos errores e incongruencias. Este TFM es una progresión lógica a ese análisis; en vez de partir de material ajeno y ofrecer propuestas de

mejora, haré una propuesta propia de localización de un videojuego desde el original japonés al español.

Decidí que *Danganronpa 2* fuera este videojuego porque cumplía varías de las condiciones que buscaba en el videojuego que quería localizar: su versión original está en japonés, no se localizó nunca al español, su popularidad facilitaba que yo pudiese conseguir el guion del juego y encontrase más información sobre el título, lo conocía porque lo había jugado anteriormente y sabía que tendría elementos interesantes que traducir y analizar y, por supuesto, me gustaba a nivel personal.

A nivel académico, también consideré el título sumamente interesante debido a que pertenece al género de la novela visual, un género de nicho en el videojuego que prácticamente no se ha estudiado en Occidente pese a su creciente popularidad y presencia. Considero que una propuesta de traducción práctica de un videojuego de este género no es algo común en el campo de la localización y que podría aportar a su necesaria visibilización.

En cuanto a la decisión de traducir el juego directamente desde el japonés, soy consciente de que en nuestro territorio en la localización de videojuegos se tiende cada vez más a traducir los juegos nipones usando el inglés como lengua puente para abaratar los costes de localización y reducir el tiempo que se tarda en hacerlo. No obstante, yo personalmente me opongo firmemente a esta práctica en las traducciones profesionales, ya que rompen la regla fundamental que todo traductor conoce: no traducir a partir de una traducción. Además, como profesional que ha trabajado con el japonés, considero que es una lengua con una carga cultural, estructura y función muy distintas a las nuestras y cuya ambigüedad dificulta enormemente que pueda traducirse de manera óptima mediante lenguas puente, propensas a omitir detalles y matices importantes.

## 1.2. Objetivos y estructura

El objetivo principal de este proyecto es realizar la localización de un videojuego japonés cuyo resultado replique la experiencia del original y sea accesible y divertida para todo tipo de jugadores de nuestro territorio, pero sin borrar la esencia del título ni aquello que lo diferencia del resto, además de ofrecer un análisis detallado de algunas de las dificultades que ha supuesto localizar este juego, que a su vez pueden extrapolarse a los problemas generales que presenta la localización de videojuegos japoneses. También se pretende, como objetivo secundario, introducir al lector al mundo de la novela visual y visibilizar la situación a la que se enfrentan sus localizaciones.

Debido a la extensa longitud del juego y a su naturaleza como novela visual, se ha optado por traducir solo una pequeña parte de este; de los seis capítulos, prólogo y epílogo que tiene el juego principal, se ha traducirá solo la mitad del prólogo (aproximadamente una hora de lectura) y algunas partes del primer capítulo (mayoritariamente de los juicios escolares, segmentos del juego sobre los que se ofrecerá una explicación detallada más adelante). La localización se hará, por supuesto, siguiendo el modelo de localización *post-gold*, puesto que *Danganronpa 2* es un juego que se lanzó hace diez años y que, como se ha mencionado, dispone incluso de una localización inglesa.

Para lograr este objetivo, en primer lugar, en la parte teórica, se expondrá qué es una novela visual y qué particularidades presenta que la hacen diferente al resto de videojuegos, para después analizar la situación del género y de sus localizaciones en el mercado. Se analizarán también los dos enfoques traductológicos principales que se han adoptado tradicionalmente en la localización de este tipo de obras y la influencia de los fans en ellas para determinar qué enfoque va más acorde con los objetivos de este trabajo y con *Danganronpa 2* en particular. También se hablará brevemente de las técnicas de traducción que se han incluido en el análisis para clasificar algunos de los problemas de traducción detectados durante la localización del juego.

Hecho esto, la metodología se centrará en la herramienta de traducción creada por fans usada en este trabajo para traducir el juego, el *Super Duper Script Editor 2* y se explicará de qué manera se halló, cuáles de las funcionalidades que incluye son las más útiles para traducir y cómo usarlas debidamente. También se establecerán una serie de recomendaciones en cuanto a la segmentación del texto que se hará dentro de esta herramienta.

A continuación, se explicará qué es la saga *Danganronpa*, cómo nació, la enorme repercusión internacional que tuvo y su apasionada comunidad de fans, cuyas traducciones fan han estado presentes desde los inicios de la franquicia. Después, se hará una introducción del argumento principal de *Danganronpa 2* y de los 18 personajes del elenco principal para dar contexto a la localización.

Una vez presentada la saga y el juego, en la parte práctica se hará un análisis de algunos de los problemas de traducción más interesantes y que más dificultades han supuesto durante el proceso de localización, donde se detallará dónde yacen los problemas en el texto original y se justificará y reflexionará sobre por qué se han solucionado tomando ciertas decisiones, así como también por qué estas han sido consideradas apropiadas dentro del contexto del juego.

Se concluirá el trabajo con una reflexión sobre el proceso de localización de *Danganronpa 2* y una valoración de los resultados de dicha localización y del cumplimiento de los objetivos propuestos.

# 2. MARCO TEÓRICO

## 2.1. Las novelas visuales

*Danganronpa 2: Goodbye Despair*, así como todas sus demás entregas principales son novelas visuales.

Podríamos definir qué son las novelas visuales de muchas maneras y no existe una definición unánime en parte debido a la juventud del género, pero es interesante ver que incluso hoy en día muchas de las definiciones que ofrece el mundo académico se resisten a llamarlas explícitamente "videojuegos" (Camingue, Carstensdottir y Melcer 2021). Algunos optan por llamarlas "software", "medio digital" o incluso "ficción interactiva computarizada". Otros, más abiertos a categorizarlas como videojuegos, las llaman "juegos de aventuras" o "juegos interactivos". Lo único en que coinciden la mayoría de las definiciones es que las novelas visuales se centran en la narrativa y en la historia.

Esto se debe a que, esencialmente, una novela visual (en japonés, *bijuaru noberu)* es una fusión entre la novela de ficción y el videojuego; la novela visual junta la narrativa propia de la novela con imágenes y elementos interactivos propios de un videojuego para contar una historia.

***Ilustración 1**: Ejemplo de interfaz de una novela visual. Fuente: Suupaa DanganRonpa 2: Sayonara Zetsubou Gakuen (Spike Chunsoft, 2012) y The Super Duper Script Editor 2 (Liquid S!, 2018). Localización propia.*

Normalmente, una novela visual cuenta con, como mínimo, de las siguientes características: un recuadro de texto en la parte inferior de la pantalla donde aparece la

narración, varios *Sprites*[1] de los personajes del juego que reflejan sus estados de ánimo en el centro de la pantalla, un fondo detrás de dichos personajes y música. Fuera de la interfaz principal del juego, también incluye dos menús, el principal y el de pausa, donde se puede guardar y cargar el progreso. Normalmente, también incluye en ciertas partes del juego la posibilidad de tomar decisiones distintas que cambian el transcurso de la historia, así como la de responder a otros personajes con varias opciones de diálogo, pero no siempre es así (como es el caso de las llamadas "novelas visuales cinéticas" o *kinetic visual novels*) (Lada 2018).

Aparte de esto, también suele incluir animaciones simples, voces para los personajes principales, ilustraciones detalladas en momentos clave de la historia (llamadas CG, iniciales de *Computer Graphic*) y menús adicionales según el tipo de juego. Una novela visual de misterio, por ejemplo, es probable que incluya un menú de pistas, de personajes conocidos o de testimonios de dichos personajes, mientras que una centrada en el romance seguramente incluirá distintos CG del personaje con el que se entabla una relación. Estas son las funciones que tendría una novela visual convencional. Sin embargo, es importante tener presente que es habitual que los juegos mezclen estos elementos narrativos de la novela visual con una jugabilidad propia de géneros del videojuego clásico (como el RPG, el *shooter* o la simulación) para lograr una experiencia polifacética y más compleja (Saito 2021), como es el caso de la saga *Danganronpa*.

En cuanto a la temática del juego, puede ser muy variada. Si bien es cierto que las novelas visuales se han relacionado frecuentemente con los géneros del *dating simulator* o "simulador de citas" y los *eroge* o "juegos eróticos" gracias en parte a la gran cantidad de lanzamientos de este tipo inspirados por títulos superventas como *Tokimeki Memorial* (Konami, 1994) y *Kanon* (Key, 1999) (Saito 2021), la realidad es que muchas novelas visuales cuentan historias donde el amor y el sexo toman un papel secundario, o directamente no están presentes. De hecho, el título de 1983 publicado por Enix (actualmente Square Enix), *Portopia Renzoku Satsujin Jiken* (en inglés, *The Portopia Serial Murder Case*) juego al que se le suele atribuir el título de "precursor de la novela visual" y una obra clave en la historia de los videojuegos japonesa, es un juego de misterio que carece totalmente de romance (Szczepania 2011).

[1] Imagen 2D de mapa de bits presente en pantalla (GamerDic 2017). A menudo es estática, pero a veces incluye alguna pequeña animación. En la novela visual casi siempre representa a un personaje concreto.

No obstante, cuando hablamos de novela visual, es imposible ignorar el vínculo inexorable que mantiene con el anime y el manga. Los personajes de la gran mayoría de novelas visuales presentan una marcada estética anime y los rasgos propios de esta; ojos grandes y expresivos, expresiones faciales marcadas y cabellos de colores y formas extravagantes (aunque existen títulos con una estética anime más realista e, incluso, algunos que usan imágenes de personas de carne y hueso).

Las semejanzas con el anime no terminan ahí; estructuras narrativas, argumentos formulaicos, tropos, tipos de personaje, la novela visual bebe de todos ellos. Es tanto así que son habituales las adaptaciones anime de novelas visuales que resultan en éxito comercial, como es el caso de *Clannad*, *Higurashi no Naku Koro ni* o la saga *Fate* (Cavallaro 2009).

## 2.2. El mercado de la novela visual y el estado de las localizaciones

Todas estas particularidades han convertido con el tiempo a la novela visual convencional en un género de nicho incluso en el país nipón, cuyo público suelen ser los *otakus* del manga y el anime. No obstante, los costes de producción relativamente bajos y el precio elevado por el que se venden en Japón (suelen oscilar entre 4000 y 9000 yenes de lanzamiento, unos 30-70 euros) hace que resulten atractivas para los desarrolladores y sigan saliendo al mercado con regularidad (Koyama, Kobayashi y Nakamura 2019). Sin embargo, la situación cambia drásticamente cuando el foco es la localización.

Pese a su creciente popularidad fuera de su país de origen, en Occidente la novela visual japonesa es igualmente de nicho y se cataloga errónea y casi exclusivamente como un género romántico y erótico. En un estudio de 2015, se llevó a cabo una encuesta de más de 1500 participantes sobre el romance en los videojuegos, en la cual una parte importante de los participantes respondieron creer que los únicos juegos de romance que existían eran las novelas visuales japonesas y las relacionaban con contenido erótico, además de identificarlas como juegos de nicho y mostrar un claro desdén hacía ellas (McDonald 2015).

Otra barrera importante es la cultural; las novelas visuales japonesas tienden a presentar tanto elementos inspirados por el anime como algunos característicos de la cultura japonesa que son difíciles de adaptar al público occidental. Y la barrera cultural no solo

se construye a partir de estos elementos tan propios del país nipón y alejados de las culturas occidentales, sino que el problema de raíz yace en aquello que precisamente convierte a la novela visual en un género único; la jugabilidad sinónimo de la lectura. John Pickett, traductor principal de la distribuidora de novelas visuales Mangagamer, cuenta en una entrevista las dificultades de comercializar en Occidente obras donde el jugador se pasa la mayor parte del tiempo leyendo, en contraste con hacerlo en Japón, donde leer es algo que se espera de la población y existe una presión social para hacerlo (Pickett 2011).

Así, no hay una sola razón por la que las novelas visuales japonesas son títulos difíciles de vender al público general en Occidente, sino una mezcla. La percepción de la novela visual como sinónimo de contenido romántico y erótico, las influencias japonesas, las diferencias culturales y la marcada estética anime de muchos de los títulos más conocidos son solo algunas de estas razones, así como la creencia popular de que "no son juegos de verdad". Esto limita el público objetivo de la mayoría de estos juegos a personas interesadas en el manga y el anime, pero, además de eso, existe un problema aún mayor que limita en gran medida la cantidad de títulos que se localizan para mercados extranjeros.

Debido a su naturaleza como híbrido entre novela y videojuego, las novelas visuales destacan por encima de cualquier otro género del medio por presentar cantidades de texto abrumadoras. La anteriormente mencionada *Clannad*, una de las obras más representativas del género, cuenta con aproximadamente 4.000.000 de caracteres japoneses y, su localización inglesa, de unas 1.300.000 palabras, casi el triple que *Guerra y Paz* de Tolstoi (Codex Gamicus s.f.). Naturalmente, la mayoría de novelas visuales no alcanzan estas cifras estremecedoras, pero resulta más que evidente que traer a otros mercados productos que pueden llegar a tener tales cantidades de texto se traduce en un coste de localización muy elevado y en un proyecto que requiere de mucho tiempo, algo que supone una inversión sumamente arriesgada si tenemos en cuenta también el estatus de nicho de estos títulos.

El resultado de esto es que la mayoría de novelas visuales nunca salen del mercado japonés, incluso las que han sido un éxito de ventas y las favoritas de la crítica. Un ejemplo claro es *Fate Stay Night* (2004), la novela visual que marcó el inicio de la saga *Fate*, una de las franquicias de entretenimiento más exitosas de Japón y del mundo del anime, que permanece incluso hoy en día solo disponible de manera oficial en japonés.

Por otro lado, las obras que sí llegan a traducirse suelen llegar años después al mercado internacional. *428: Fuusa Sareta Shibuya de* (en inglés *428: Shibuya Scramble*), la aclamada novela visual de 2008 que fue la única que logró la máxima puntuación en *Famitsu*, la revista de videojuegos más influyente del país, no consiguió una localización al inglés hasta 2018.

La situación es aún más complicada cuando centramos nuestra atención en la localización de este género hacía las lenguas *FIGS*[2]. En el momento en el que se ha escrito esto, solo tres de las diez novelas visuales japonesas más vendidas en *Steam*, la plataforma de videojuegos más importante del mercado de juegos de ordenador, están disponibles en alguna lengua *FIGS*. La cifra se reduce a cero cuando se trata de juegos disponibles en español (Steam s.f.).

Así, la novela visual japonesa es un género que presenta grandes dificultades cuando se presta a la localización. Sin embargo, existen títulos que han logrado superar estas adversidades gracias a su calidad, originalidad y carisma. Este es el caso, ni más ni menos, de *Danganronpa*, la saga de videojuegos cuya segunda entrega será el foco de este trabajo.

### 2.3. La localización de la novela visual: el conflicto entre la extranjerización y la domesticación

Como hemos explicado anteriormente, la novela visual es un género cuyo nacimiento, desarrollo y evolución se ha dado casi exclusivamente en Japón. Las idiosincrasias que presenta solo hacen que ejemplificar este hecho; tipos de personajes, ambiente de las historias, comportamientos sociales, referencias culturales, etcétera, muchas de las historias que nos cuentan estas obras muestran elementos con un carácter marcadamente japonés.

Esto le ha ganado al género tanto fans como detractores en Occidente. Muchos fans de las novelas visuales también son fans del mundo anime y el manga y no esconden el hecho que les gustan en gran parte gracias a las convenciones habitualmente presentes en ambos medios; los diseños de los personajes, sus personalidades e incluso las varias pinceladas de cultura y lengua japonesa que se puede encontrar en ambos. En contraste, otras

[2] Acrónimo usado comúnmente en la localización de videojuegos y *software* para designar a las cuatro lenguas de los cuatro mercados europeos principales (*French, Italian, German, Spanish*).

personas sin interés en el manga o el anime ni en la cultura o la sociedad japonesa, ven estos aspectos como algo negativo, pues se sienten alejados de la historia y de los personajes y prefieren otro tipo de experiencia.

Este contraste y el estado de las obras de este género como producto de nicho plantean una decisión complicada a sus traductores; ¿optar por un enfoque literal y extranjerizante para satisfacer a una minoría conocida o inclinar la balanza a favor de una localización más tradicional y cercana a la domesticación que podría atraer a un público más amplio, pero cuya compra del producto no está asegurada?

### 2.3.1. El enfoque extranjerizante

La respuesta a este dilema no está clara. Si bien hoy en día los productos de entretenimiento japoneses despiertan mucho más interés en los consumidores occidentales que en el pasado y reciben cada vez más adaptaciones de gran calidad para sus mercados, esto no ha sido siempre así, y la única manera de disfrutar de la mayoría de las obras procedentes del país nipón en Occidente décadas atrás era mediante traducciones oficiales de calidad variable y, por otro lado, mediante las traducciones de los fans. Estas últimas también eran de calidad irregular, pero, por norma general, favorecían la traducción literal, bien por respeto absoluto a la obra o por falta de conocimientos formales de traducción que les permitieran a estos traductores aficionados abarcar las obras desde otros puntos de vista traductológicos (O'Hagan 2017). Lo mismo sucedía con las traducciones oficiales de muchos juegos, víctimas de las limitaciones técnicas de la época y del desconocimiento de la importancia de la localización, y a menudo llevadas a cabo por nativos japoneses sin conocimientos altos de inglés (Kohler 2016).

El resultado de esto es que muchos consumidores de esa época se acostumbraran con el tiempo a la literalidad y fraseología de estas traducciones. Se “aceptó” en cierta manera que las traducciones de obras de entretenimiento japonesas tuvieran un inglés poco natural y lleno de calcos y frases comodín que, si bien el japonés permite usar con frecuencia y es algo natural en el idioma, en inglés llaman demasiado la atención si se usan de sobremanera (siendo la traducción de la habitual expresión *shikata ga nai* por “it can’t be helped” un famoso ejemplo de esto). También se introdujeron términos sin traducción directa en las adaptaciones al inglés y a otros idiomas, como *senpai*, *kouhai*,

*onii-san* o *onee-san*, además de honoríficos propios como *chan*, *sama* o *kun*, que incluso hoy en día están presentes en localizaciones profesionales tanto de novelas visuales (*Clannad*, *Muv-Luv*) como de juegos de gran repercusión en Occidente de otros géneros (*Yakuza 0*, *Persona 4* y 5).

***Ilustración 2**: La localización inglesa de Yakuza 0 es uno de los casos más célebres de localizaciones que mantienen los honoríficos japoneses. Fuente: Yakuza 0 (Sega, 2015).*

Estos hechos y la tendencia occidental de orientalizar e idealizar el japonés y la cultura japonesa ha llevado a algunos fans del manga, anime y los videojuegos japoneses a preferir un enfoque en las localizaciones más conservador, parecido al que Venuti llama "extranjerización", un método de traducción que pone el énfasis en la cultura y en la lengua del texto original en vez de las del texto meta (Venuti 1995). Notablemente, Venuti considera este método de traducción una forma de resistencia contra el etnocentrismo y el imperialismo, un punto de vista que hoy resulta cada vez más relevante gracias a la creciente visibilización de culturas no occidentales en los medios y en obras de entretenimiento.

Con la digitalización, la facilidad actual con la que se puede acceder a las versiones de los productos de cualquier país y el poder de propagación de las redes sociales, esta postura está ganando más adeptos, que anuncian abiertamente que lo que quieren es una "traducción", no una "localización", ya que consideran que las localizaciones no son fieles a las obras que tratan y que contienen tintes políticos innecesarios ausentes en las versiones originales (siendo motivo de debate en particular la censura y la modificación de elementos problemáticos en las obras originales) (O'Hagan 2017).

Por estas razones, podría resultar tentador para el equipo encargado de traer una novela visual japonesa al mercado occidental optar por una localización extranjerizante para contentar a este sector de fans y a otros compradores que sienten curiosidad por la cultura japonesa, cuyo interés en la obra es más probable que el de otros públicos a los que les es indiferente esta cultura. Sin embargo, este enfoque presenta varios problemas evidentes; una traducción literal y excesivamente fiel al texto original (en vez de al sentido y a la experiencia del jugador, como se busca en la localización) corre el riesgo de ser poco natural, poco accesible a jugadores que no estén familiarizados con la cultura, la lengua y la sociedad japonesa y presentar un texto más pobre y de peor calidad narrativa y ambiental que el original. Comprometer tanto la accesibilidad como la calidad narrativa de un producto cuya mayor parte es la narración es una apuesta muy arriesgada si pretendemos que la obra interese a un público más extenso.

### 2.3.2. El enfoque domesticador

Por otro lado, para ampliar el público objetivo de la obra y hacer al título más accesible, podríamos optar por un enfoque domesticador, término acuñado por Venuti y contrario a la extranjerización que define un método de traducción cuyo foco recae en la cultura y en la lengua del texto meta (Venuti 1995).

Este es un enfoque que implica más cambios y modificaciones en el texto que el extranjerizante, y podría argumentarse que es el más afín a las estrategias que los localizadores de videojuegos adoptan frecuentemente para llevar a cabo dichas modificaciones con el fin de adaptar los títulos a las necesidades y preferencias de distintos territorios (Mangiron y O'Hagan 2013).

La localización busca que todos los jugadores del mundo tengan la misma experiencia que tuvieron los jugadores de la versión original de un juego y que puedan disfrutar de él sin que las barreras culturales o del lenguaje sean un problema (Mangiron y O'Hagan 2006). Esto implica tener que hacer modificaciones o elisiones en el texto cuando aparece contenido que podría resultar problemático, inapropiado o incluso ilegal en otros países, algo que, como hemos visto anteriormente, puede llegar a ser percibido por los jugadores como “censura”. Respecto a esto, Alex Smith, un veterano de la industria, defiende:

> *"Mantener los elementos problemáticos para respetar la visión del autor es una idea errónea, porque lo más probable es que el creador no tuviera la intención de incomodar u ofender a los jugadores. La visión de autor se representa más fielmente haciendo ajustes que permitan que el público nuevo aprecie la obra de la misma forma que lo hizo el original"* (Klepek 2015).

La domesticación es solo una de las formas que cobran estos ajustes a la obra original. Mediante la transformación de elementos culturales, lingüísticos o sociales ajenos a los nuestros, el público puede entender y sentir que la obra es más cercana, así como disfrutar de un humor más adaptado a sus culturas (Mangiron y O'Hagan 2006).

No obstante, debe tenerse algo en cuenta cuando se planea usar este enfoque; la globalización. La internacionalización de la información, internet, las redes sociales y el consumo creciente de productos de fuera de nuestros países ha hecho de la domesticación un enfoque que a veces puede resultar desfasado en el mundo moderno. El público cada vez está más informado sobre otras culturas y le interesa saber más sobre ellas, algo que es especialmente cierto en el caso de la japonesa gracias a su enorme popularidad internacional y a la estrategia de exportación de la cultura, lengua y sociedad japonesa del gobierno nipón. Ya no decimos "sopa de fideos", decimos *ramen*. Ya no decimos "pescado crudo", decimos *sashimi*. Ya no decimos "gamba rebozada", decimos *tempura*.

Este interés tampoco ha pasado desapercibido en la industria del entretenimiento japonesa; Mitsutoshi Sakurai, presidente de Spike Chunsoft, la desarrolladora de la franquicia *Danganronpa*, señala que hay un interés global creciente en los juegos "muy japoneses" gracias a que son muy diferentes en comparación a los juegos AAA americanos o europeos (Sakurai 2018).

A este hecho debemos sumarle el factor de la suspensión de la incredulidad (*suspension of disbelief*) en las localizaciones domesticadas. Si un jugador sabe que un juego está ambientado en Japón (y es probable que lo sepa en cuanto se compre el juego), introducir una referencia o un elemento excesivamente castizo en el texto rompe la inmersión de dicho jugador. Un ejemplo práctico de esto podría ser estar caminando por las calles de Kioto en un juego y hablar con un *NPC*[3] que diga que tiene entradas para ir a ver a su cantante favorita, Lola Flores, en vez de nombrar a una cantante japonesa conocida.

[3] Abreviación de *Non playable character*.

Es evidente, pues, que la domesticación es un enfoque que puede ser un arma de doble filo; si se hace bien puede proporcionar accesibilidad y una experiencia divertida y fiel al original, pero si se hace mal puede sacar al jugador del juego y arrebatarle la oportunidad de conocer nuevos aspectos de varias culturas.

### 2.4. Enfoque para la localización de *Danganronpa 2*

Hemos explorado y valorado los enfoques binarios de la extranjerización y la domesticación en la localización, dos métodos de traducción muy comunes en traducciones de todo tipo de obras y también en localizaciones de juegos japoneses. Ambos métodos pueden ser beneficiosos o desastrosos según a qué videojuego se le apliquen, por lo que es necesario conocer bien el producto que quiere localizarse y el público al que va dirigido.

*Danganronpa 2* es un videojuego japonés cuyos personajes son japoneses (salvo uno de ellos, que es explícitamente europeo). No obstante, durante todo el juego los personajes habitan una isla tropical que poco tiene que ver con el país nipón y que elimina algunos elementos culturales que probablemente aparecerían si la obra se situase, por ejemplo, en una escuela japonesa. Eso convierte a los personajes en sí, al lenguaje y a sus expresiones en la principal causa de los problemas de traducción de la obra en vez de a la ambientación o los aspectos culturares, que fácilmente podrían verse en un videojuego que trascurra en el territorio japonés.

Hay algunos personajes que presentan más problemas de traducción que otros debido a su implicación en la cultura pop y la cultura tradicional japonesa. Hiyoko, por ejemplo, se dedica profesionalmente a un tipo de danza tradicional japonesa concreta, viste un kimono y muestra abiertamente que considera superior la comida y las tradiciones japonesas, mientras que Gundham referencia constantemente frases y obras del anime y el manga. En contraste, otros personajes apenas necesitan cambios significativos en sus diálogos para que se preserve su esencia en posibles localizaciones.

Por nuestra parte, consideramos que estas referencias e ideas son fácilmente entendibles por el público español si se modifican levemente y reafirmamos que nuestra intención en esta localización es que la experiencia de la persona que juegue al original y la que juegue

a la localización sea muy parecida y que el producto pueda ser accesible para un público general.

Por esas razones, en esta localización al español de *Danganronpa 2* hemos favorecido el enfoque domesticador, pero haciendo ciertas matizaciones a favor de la extranjerización de algunos elementos.

Consideramos que se pueden acercar ciertos elementos culturales y de lenguaje desconocidos o poco comunes que podrían afectar a la comprensión y experiencia del jugador, pero no si esto elimina partes importantes de la caracterización de un personaje o son tan locales que atentan contra la suspensión de la incredulidad (sería ridículo, por ejemplo, que en la localización Hiyoko fuera una bailarina de flamenco).

No hemos querido sacrificar la identidad de *Danganronpa 2* como un juego japonés, puesto que el público es consciente de que es una obra japonesa desde el momento que la compran y esa compra ya implica cierta aceptación de esa identidad y de los elementos narrativos, artísticos y culturales que dicho origen conlleva. Hemos mencionado anteriormente que esta aceptación e interés ha ido en ascenso con los años y se ha decidido respetar el deseo de los consumidores y del estudio de desarrollo del juego de no eliminar totalmente la "japonesidad" del título.

Por lo tanto, en esta localización, nos hemos alejado de la domesticación "extrema" y hemos mantenido algunos elementos japoneses en casos donde se ha estimado que no interferían en la comprensión del jugador.

## 2.5. Técnicas de traducción

Para lograr nuestro objetivo de ofrecer a los jugadores una experiencia equivalente, accesible y entretenida nos hemos enfrentado durante todo el proceso de localización a varios problemas de traducción y hemos tomado una serie de decisiones cuyos resultados pueden clasificarse mediante diferentes técnicas de traducción.

Hurtado Albir diferencia entre métodos y técnicas de traducción. Los métodos plantean enfoques con los que se rige todo el proceso de traducción y localización, mientras que las técnicas afectan a unidades menores del texto, a menudo llamadas problemas de traducción, y catalogan las maneras con las cuales se han solucionado dichos problemas en el texto de la lengua de destino (Hurtado 2001).

La propuesta de Hurtado incluye 18 técnicas, pero en este trabajo solo mencionaremos 13 debido a su presencia y relevancia en esta localización (definiciones de (Hurtado 2001)).

- Adaptación: Reemplazar un elemento cultural por otro propio de la cultura meta. Ejemplo: traducir *okonomiyaki* por "pizza".
- Ampliación lingüística: Añadir elementos lingüísticos a una frase. Ejemplo: traducir *kyou wa kitte kurete arigatou* (gracias por venir hoy) por "les agradezco enormemente que hayan venido hoy".
- Compensación: Introducir en otra parte del texto traducido una información o elemento estilístico que no se haya podido insertar en el mismo lugar que en el texto original.
- Compresión lingüística: Sintetizar elementos lingüísticos en una frase. Ejemplo: traducir *moshi wake gozaimasen deshita* (forma formal y grave de "lo siento") por "lo siento". Esta técnica es especialmente útil y necesaria en japonés, una lengua que se apoya en repeticiones y en palabras y frases formulaicas con frecuencia.
- Creación discursiva: Establecer una equivalencia efímera y totalmente imprevisible fuera de contexto, es decir, hacer una traducción funcional de un elemento de la frase. Ejemplo: la traducción del título de la película japonesa *An* por *Una pastelería en Tokio*.
- Descripción: Reemplazar un término o expresión por la descripción de su forma o función. Ejemplo: traducir *ramen* por "sopa de fideos".

- Equivalente acuñado: Utilizar un término o expresión reconocido como equivalente en la lengua meta. Ejemplo: traducir *ohayou gozaimasu* por "buenos días".
- Generalización: Utilizar un término más general o neutro en la traducción. Ejemplo: traducir *nihon buyo* (un tipo de danza tradicional japonesa) por "danza tradicional japonesa".
- Modulación: Cambio de punto de vista, de enfoque o de categoría de pensamiento en relación con la formulación del texto original. Ejemplo: traducir *hannin wa kimi nan da* como "tú eres es el culpable" en vez de "el culpable eres tú/el culpable tú eres". Esta técnica es esencial y omnipresente en la traducción del japonés debido a las enormes diferencias de estructuración de frases que presenta con el español y el inglés.
- Préstamo: Integrar una palabra o expresión de otra lengua en la traducción. Existen los puros (sushi, anime) y los naturalizados (catana, yudo).
- Traducción literal: Traducir palabra por palabra un sintagma o expresión. Ejemplo: traducir *kono hito wa watashi no sensei desu* como "esta persona es mi profesor/a" en vez de "este es mi profesor/a".
- Transposición: Cambiar la categoría gramatical de ciertos elementos de la frase. Ejemplo: traducir *ima wa benkyouchuu desu* por "estoy estudiando" (*benkyouchuu* es un nombre, mientras que "estoy estudiando" es un verbo).
- Variación: Cambiar elementos lingüísticos o paralingüísticos que afectan a aspectos de la variación lingüística. Ejemplo: traducir *nande ya nen* (una expresión muy popular propia de los hablantes de la región de Kansai) por "pero qué dices" (una expresión en español sin ninguna afiliación a ninguna región concreta).

Más adelante se incluirán estas técnicas en el análisis de la localización para clasificar las distintas soluciones que hemos aportado a cada problema de traducción.

# 3. METODOLOGÍA

## 3.1. La búsqueda del guion del juego y DRAT

Una vez me decidí por hacer este proyecto centrándome en el juego *Danganronpa 2*, supe de inmediato que era muy probable que pudiera encontrar el guion del juego en internet o que existiera algún método para extraerlo directamente de este. Al fin y al cabo, *Danganronpa* tiene una comunidad de fans enorme y las traducciones hechas por la comunidad son algo habitual.

Siguiendo esa línea de pensamiento descubrí *DRAT* o *Danganronpa Another Tool*, la herramienta principal de traducciones fan de toda la saga *Danganronpa*, creada por el usuario Liquid S!. Mi intención inicial era simplemente obtener el *script* o guion del juego, pero esta herramienta prometía mucho más.

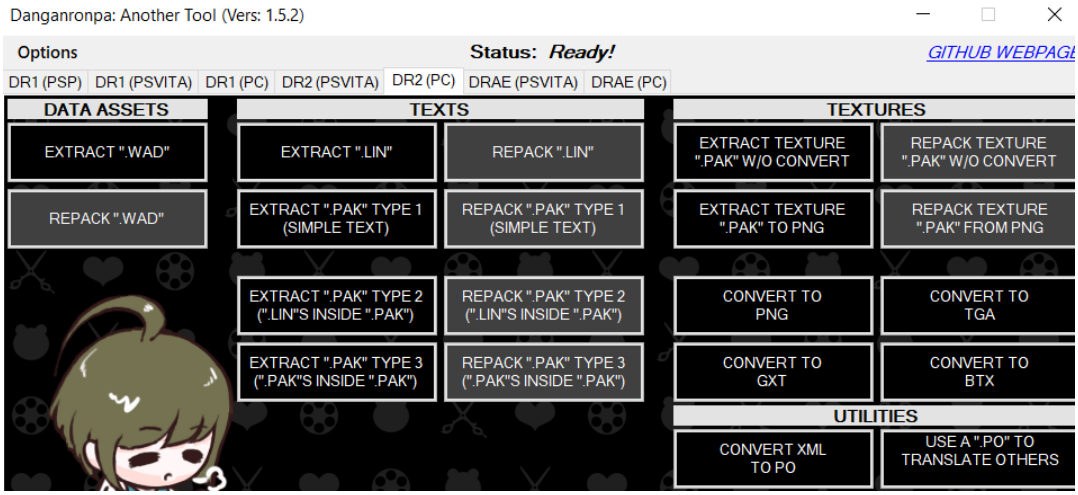


***Ilustración 3**: Interfaz de Danganronpa: Another Tool (Liquid S!, 2016).*

*DRAT* ofrece la posibilidad de extraer, traducir y parchear todos los títulos de *Danganronpa*, a excepción de la tercera entrega.

El proceso es sencillo; primero se extraen los datos *WAD* (el archivo que contiene todo el texto e imágenes del juego) de la copia de *Danganronpa 2* del usuario. Una vez hecho esto, se extraen los archivos *LIN* y *PAK* de la carpeta *WAD* resultante de la manera que indican las instrucciones del programa. Esto debería resultar en unos archivos *LIN* y *PAK* modificables mediante *Notepad++* o *Poedit*. Estos contienen el guion original japonés, la traducción oficial inglesa y espacios para incluir la traducción fan en el idioma pertinente. Una vez traducido todo el texto, se puede incluir dicha traducción fan haciendo

clic en “Repack WAD”, una opción que sustituirá los archivos antiguos por los nuevos, ya traducidos.

Así, tenía en mis manos no solo el guion original, sino también la posibilidad de traducirlo cómodamente gracias a esta herramienta. Sin embargo, tuve un problema que me impidió usar este método. Por alguna razón, mis archivos *LIN* y *PAK* no se extraían y, como consecuencia, no se podían modificar. Abrirlos con *Notepad++* resultaba en un error y *Poedit* directamente no los podía detectar.

Después de numerosos intentos y de probar varias maneras de hacer funcionar la herramienta como es debido, decidí que lo mejor era contactar con el creador de la misma, Liquid S!, y le mandé un mensaje mediante la plataforma de distribución digital de juegos *Steam*. Por desgracia, no obtuve respuesta, así que decidí contactar con el único otro colectivo cercano que había trabajado previamente con *DRAT*; el equipo responsable de la traducción fan de *Danganronpa 1*, *2* y *Another Episode* al español, TranScene. Afortunadamente, el representante del grupo sí me respondió y, después de contarle mi situación, se ofreció a ayudarme con este problema.

Después de un par de horas buscando una solución y de intercambiar archivos para detectar el problema, el representante concluyó en que el error se debía a la herramienta en sí, puesto que también vio irregularidades cuando siguió el proceso indicado por las instrucciones del programa.

Por estos motivos, optó por ponerme en contacto con el creador de la herramienta, Liquid S!, la misma persona con la que había intentado hablar previamente sin éxito y que resultaba ser un colaborador de TradScene encargado del *ROM hacking*.

Así, al fin, logré ponerme en contacto con Liquid S!, que, al igual que el representante de TradScene, me ofreció su ayuda muy amablemente.

Fue tras escuchar que mi intención era trabajar con *Danganronpa 2* que me señaló inmediatamente la existencia de *SDSE2 PORTABLE*, la herramienta usada en este Trabajo de Fin de Máster para traducir los textos seleccionados del juego.

## 3.2. SDSE2

*SDSE2 PORTABLE* o *Super Duper Script Editor 2 PORTABLE* es una herramienta de traducciones fan especialmente diseñada para *Danganronpa 2* y creada por el usuario Liquid S! a partir de la versión incompleta de *Project Zetsubou*, los traductores fan de la primera entrega, además de la del usuario ThunderGemios10.

*SDSE2* funciona mediante *Python* y, a diferencia de *DRAT*, es una herramienta pensada para que se traduzca en ella, es decir, una herramienta de traducción convencional con todas las opciones esenciales incluidas. La mostramos a continuación.

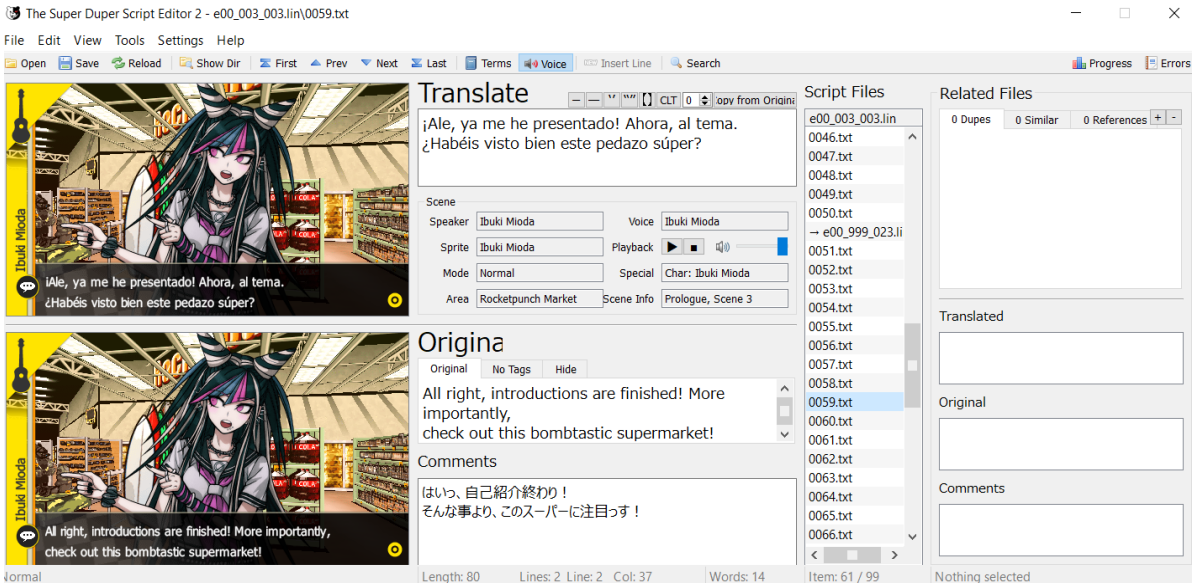


***Ilustración 4**: Interfaz de The Super Duper Script Editor 2 (Liquid S!, 2018).*

Esta es la interfaz de *SDSE2*. A primera vista ya puede apreciarse cierto conocimiento de las necesidades del traductor en la manera que está construida la herramienta; es evidente que *Project Zetsubou*, el equipo que la ideó originalmente, aprendió de su experiencia con la traducción de *Danganronpa 1* y quiso crear una herramienta que le facilitara la tarea de traducir esta segunda entrega.

La interfaz de *SDSE2* dispone de opciones muy interesantes; en la parte izquierda, dos imágenes *in-game* que muestran la traducción propia del usuario y la oficial inglesa, un recurso inestimable para la segmentación y para dar contexto al traductor. En la parte superior e inferior central, tres recuadros de texto, el superior para escribir nuestra traducción y los dos inferiores como referencia (mostrando la traducción inglesa oficial y el original japonés). En la parte central, una breve descripción de la escena para poner

en contexto al traductor, incluyendo el personaje emisor, el modo de juego, la ubicación y el capítulo y la escena donde se sitúa lo que estamos traduciendo, además de la opción de volver a escuchar la pista de voz del personaje (opción especialmente útil en los juicios escolares, en los cuales todos los diálogos de todos los personajes están doblados). En la parte derecha, los archivos de guion divididos en pequeños archivos *.txt*, que corresponden a nuestra unidad de traducción y están ordenados por orden de aparición. El contenido y extensión de estas unidades varia depende de aquello que se traduzca (por ejemplo, una frase de diálogo tiene toda la información del original en el segmento, mientras que el nombre de un objeto y su descripción están en segmentos separados). A la derecha del todo, una ventana con las tres pestañas llamadas *dupes, similar y references*. Cada pestaña nos indica respectivamente si el segmento que estamos traduciendo se repite de manera exacta en alguna parte del juego, si presenta coincidencias con otros segmentos o si se usa de manera referencial en otra ocasión. La ventana nos muestra qué archivos *.txt* son culpables de esto y nos ofrece la opción de seleccionarlos uno por uno para revisar dichas similitudes en los cuadros de texto inferiores de la derecha designados como *translated*, *original* y *comments*. Debido a la tendencia constante de los videojuegos de repetir segmentos e incluir referencias intertextuales, sobra decir lo increíblemente útil que es que el traductor pueda disponer de esta opción durante el proceso de localización.

### 3.2.1. Texto especial: etiquetas

*Danganronpa 2*, así como su anterior entrega, dispone de texto especial en distintos colores para ciertas situaciones en el juego. Por supuesto, para que dichos colores se muestren correctamente en el texto, el juego hace uso de varias etiquetas. Cada una de ellas define un solo color y tienen una función diferente en el juego. Por ejemplo, el juego usa el color blanco para los diálogos, mientras que para los pensamientos de Hajime utiliza el color azul y para los tutoriales, el verde.

*SDSE2* tiene un sistema propio para introducir estas etiquetas manualmente mientras se traduce y es el siguiente:

***Ilustración 5**: Posición de los botones para introducir etiquetas en SDSE2. Fuente: The Super Duper Script Editor 2 (Liquid S!, 2018).*

El botón *CLT* que se encuentra encima del cuadro de texto para traducir es el recurso que nos da la herramienta para introducir etiquetas. Como hemos mencionado anteriormente, cada color tiene una distinta, por ejemplo, <CLT 04><CLT> es la que corresponde al color azul y <CLT 06><CLT> la que corresponde al verde.

Así, para insertar la que deseemos, debemos introducir el número adecuado en el recuadro al lado del botón *CLT*. Sabremos cual es este número porque se nos indica en el original japonés y en la traducción inglesa. Una vez tengamos el número deseado en el recuadro, pulsaremos el botón *CLT* para insertar la etiqueta en el cuadro de texto de la traducción. El resultado será el siguiente:

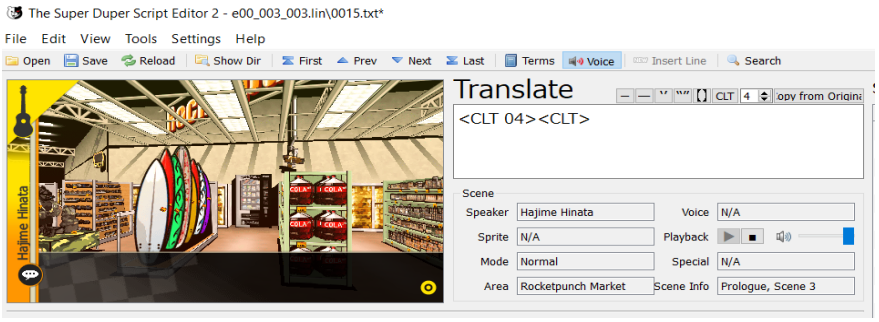


***Ilustración 6**: Ejemplo de etiquetas sin texto en SDSE2. Fuente: The Super Duper Script Editor 2 (Liquid S!, 2018).*

De esta forma, lo único que quedaría por hacer es añadir la traducción entre las etiquetas para que adopte el formato deseado.

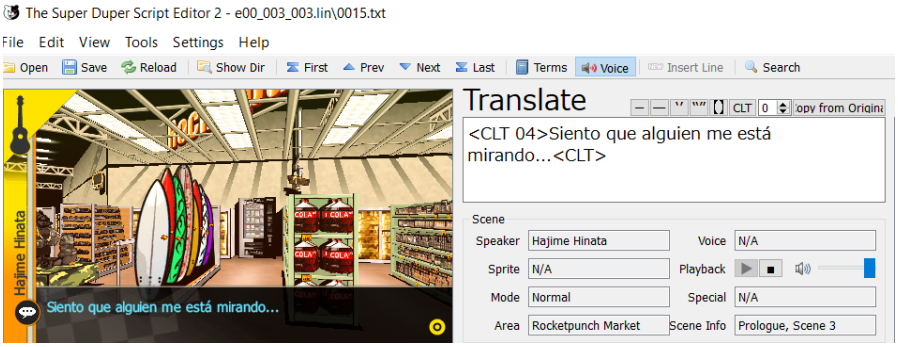


***Ilustración 7**: Ejemplo de texto con etiquetas en SDSE2. Fuente: The Super Duper Script Editor 2 (Liquid S!, 2018).*

### 3.2.2. Terminología

Para emprender la labor que es traducir un juego con una cantidad de texto tan inmensa como *Danganronpa 2*, es necesario establecer una base terminológica con aquellos términos propios del juego que se repiten al largo de su duración. Afortunadamente, *SDSE2* dispone de esta opción:

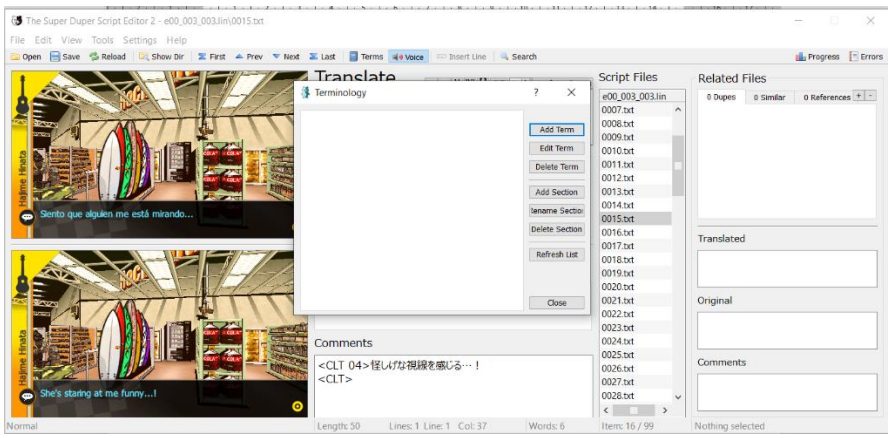


***Ilustración 8**: Interfaz de la ventana de terminología de SDSE2. Fuente: The Super Duper Script Editor 2 (Liquid S!, 2018).*

El botón *Terms* en la barra superior de la pantalla nos lleva a una nueva ventana donde podemos introducir y administrar todos nuestros términos. Aquí, podemos añadir términos nuevos, modificarlos y borrarlos, además de tener la posibilidad de añadir secciones terminológicas para separar algunos términos de otros (por ejemplo, podemos añadir una sección de términos generales, otra de juicios escolares, otra de frases corrientes de personajes, etcétera). Añadiremos estas secciones y términos con un clic a sus correspondientes botones y siguiendo este sencillo procedimiento.

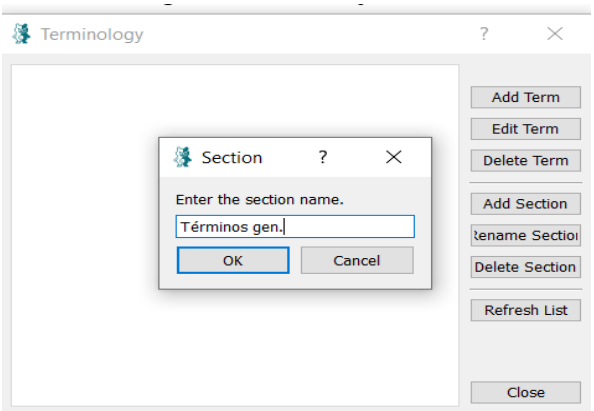


***Ilustración 9**: Opción de añadir sección terminológica en la ventana de terminología de SDSE2. Fuente: The Super Duper Script Editor 2 (Liquid S!, 2018).*

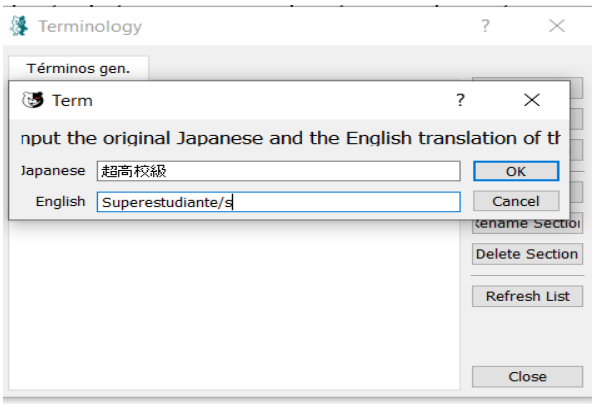


***Ilustración 10**: Opción de añadir termino en la ventana de terminología de SDSE2. Fuente: The Super Duper Script Editor 2 (Liquid S!, 2018).*

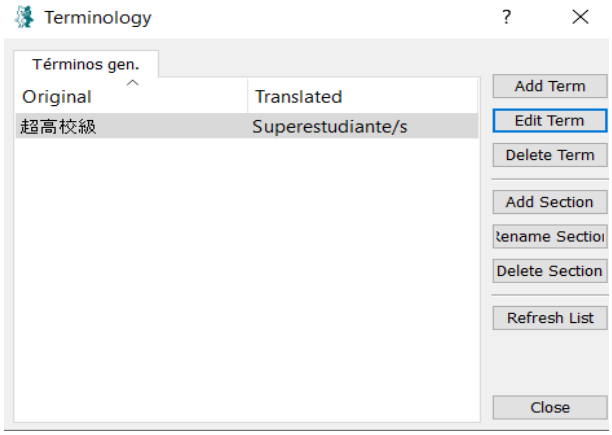


***Ilustración 11**: Sección terminológica y termino añadida en la ventana de terminología de SDSE2. Fuente: The Super Duper Script Editor 2 (Liquid S!, 2018).*

De esta forma, podremos disponer de nuestra propia terminología y de secciones terminológicas para ordenar los términos.

Sin embargo, debe destacarse el hecho de que *SDSE2* no dispone de ningún sistema que resalte dicha terminología cuando esta aparece en el texto como si lo tienen otras herramientas *TAO*, sino que el usuario debe ir comprobando la ventana de terminología vista previamente. Aun así, este recurso resulta extremadamente útil en nuestra labor y su presencia es más que bienvenida.

### 3.2.3. Búsqueda de segmentos

Otra de las características más interesantes de *SDSE2* es su función de búsqueda.

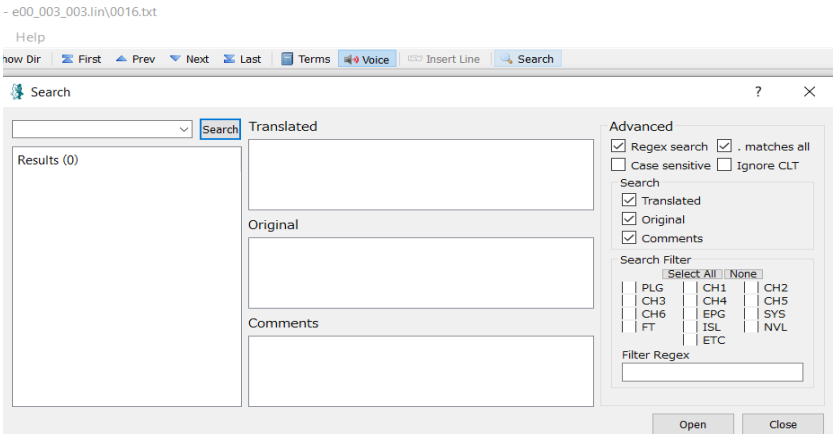


***Ilustración 12**: Interfaz de la función de búsqueda de SDSE2. Fuente: The Super Duper Script Editor 2 (Liquid S!, 2018).*

La razón por la que la herramienta no requiere una *ISO* del juego para funcionar es porque ya lleva los textos del juego incluidos en la misma. Este hecho hace posible que la herramienta disponga de esta función, que permite introducir cualquier término en el buscador y que *SDSE2* procese todos los textos del juego para encontrar coincidencias en otros segmentos.

Pongamos un ejemplo; hemos topado por primera vez con el término *gakkyu saiban* (*学級裁判*) y no sabemos si es un término recurrente o deseamos verlo en otro contexto para traducirlo. Sin embargo, solo queremos ver las veces que aparece en el primer capítulo,

puesto que la herramienta tardará más tiempo en procesar los textos si no focalizamos la búsqueda.

Así, seleccionamos *CH1* en *Search Filter* e introducimos la palabra en la barra de búsqueda y clicamos en *Search*.

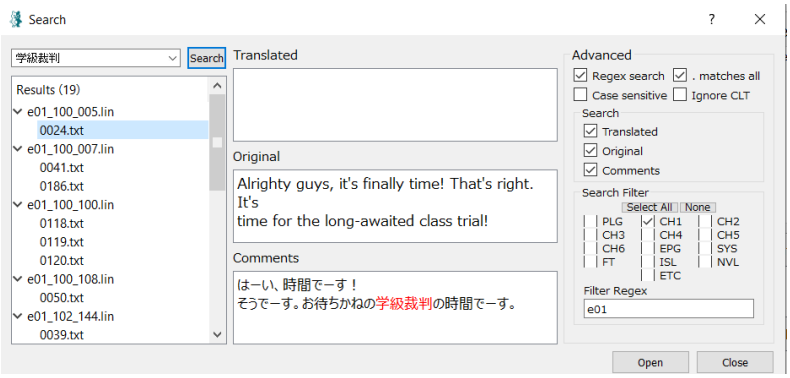


***Ilustración 13**: Introducción del término en el buscador de la función de búsqueda de SDSE2. Fuente: The Super Duper Script Editor 2 (Liquid S!, 2018).*

La herramienta procesará todos los textos del primer capítulo y nos mostrará todas las coincidencias en el recuadro izquierdo, así como los segmentos exactos donde se dan y el texto de los segmentos en sí. De esta forma, podremos acceder a cualquier texto del juego en cualquier momento, un recurso especialmente útil en *flashbacks* o cuando algún personaje repite o hace referencia a algún dialogo propio o ajeno.

### 3.3. Límite de caracteres y segmentación

Debido a la condición de *Danganronpa 2* como novela visual, es necesario analizar como deberíamos enfocar la segmentación del texto.

Pese a la presencia y crecimiento constante de los videojuegos como forma de ocio y el foco contemporáneo en la accesibilidad, la industria aún carece de una normativa o recomendación a seguir en cuanto a la subtitulación. Cada juego ofrece formatos de texto y letra distintos y no suelen presentar criterios aparentes de segmentación y de número máximo de líneas (Mangiron 2013). Las únicas limitaciones reales son las de espacio y, por lo tanto, de caracteres, siempre presentes en el mundo de la localización y un problema constante para los traductores.

Las novelas visuales convencionales no se diferencian en demasía a otros tipos de videojuegos en este aspecto, ya que también carecen de reglas establecidas de segmentación y de número máximo de líneas. La única particularidad que tienen es que, a diferencia de juegos de otros géneros, el texto en estas obras siempre va dentro de un recuadro en la parte inferior de la pantalla que autolimita cuantas líneas y caracteres por línea puede haber. Estos límites varían según las dimensiones fijas del recuadro y el tamaño y tipo de letra, pero el número de caracteres máximos suele ser generoso y no supone un problema tan grande como en otros tipos de juegos.

En *Danganronpa 2*, el máximo de líneas que permite el recuadro son dos, la cantidad recomendada por expertos de la subtitulación (Ribera, y otros 2013). Por lo que respecta a la cantidad máxima de caracteres permitidos, es ambigua porque depende de qué caracteres estén compuestas las palabras que introduzcamos (una "I" ocupa menos espacio en el recuadro de texto que una "W", por ejemplo). Después de traducir unos cuantos segmentos para calcular este máximo, hemos llegado a la conclusión que está aproximadamente entre los 58-65 caracteres en la primera línea y 54-62 en la segunda, unos 120 caracteres en total.

***Ilustración 14**: Ejemplo de segmento con la cantidad máxima de caracteres permitidos por el recuadro de texto del juego. Fuente: Suupaa DanganRonpa 2: Sayonara Zetsubou Gakuen (Spike Chunsoft, 2012) y The Super Duper Script Editor 2 (Liquid S!, 2018). Localización propia.*

Por lo que respecta a la segmentación, como hemos dicho, no tenemos un modelo de referencia o criterio exacto que seguir en el mundo de los videojuegos. En *Danganronpa 2*, el original japonés parece decantarse por segmentar las oraciones cuando aparecen interrogaciones, exclamaciones, puntos, comas, puntos suspensivos y elementos

adversativos como *ga* o *kedo*. Esta separación tan limpia e ideal es posible debido a que el japonés es una lengua con la capacidad de dar muchísima información en un espacio reducido, así que puede permitirse presentar frases completas en poco más de una línea e introducir y finalizar otra en la siguiente. Las lenguas con alfabeto latino, sin embargo, requieren de mucho más espacio en cada palabra y frase, así que son escasas las ocasiones donde podemos seguir el ejemplo de los segmentos originales en la localización.

***Ilustración 15 y 16**: Comparación entre un segmento en japonés del juego y su traducción. Fuente: Suupaa DanganRonpa 2: Sayonara Zetsubou Gakuen (Spike Chunsoft, 2012) y The Super Duper Script Editor 2 (Liquid S!, 2018). Localización propia.*

Así, por la falta de referentes sólidos en el mundo de los videojuegos y de la novela visual, en esta localización nos hemos guiado por las mínimas generales del ámbito de la subtitulación de series y películas, mucho más establecidas y regularizadas en el sector. Estas son las siguientes (Netflix 2021):

Introducir salto de línea:

- Después de las marcas de puntuación.
- Antes de las conjunciones.
- Antes de las preposiciones.

Evitar separar:

- Un sustantivo de un artículo.
- Un sustantivo de un adjetivo.
- Un nombre propio de un apellido.
- Un verbo de un pronombre que actúe como sujeto.
- Un verbo preposicional de su preposición.

- Un verbo de un pronombre reflexivo o de una partícula de negación.

Creemos que siguiendo estos parámetros podremos ofrecer un texto segmentado de manera lógica y una lectura más agradable y fluida a nuestros jugadores, aunque señalamos la imposibilidad de seguir estas recomendaciones a rajatabla en una situación de localización real, ya que probablemente no habría ni tiempo ni recursos suficientes para priorizar la segmentación.

# 4. *DANGANRONPA*

## 4.1. ¿Qué es *Danganronpa*? Inicios y repercusión

*Danganronpa* (es una franquicia de videojuegos creada por Kazutaka Kodaka y desarrollada y publicada por Spike Chunsoft, compuesta por tres títulos de la línea principal (*Danganronpa Kibou no Gakuen to Zetsubou no Koukousei*, *Super Danganronpa 2 Sayonara Zetsubou Gakuen* y *Danganronpa V3 Minna no Korishiai Shingakki*) y varios spin-off, siendo *Zettai Zetsubou Shoujo Danganronpa Anazaa Episoodo* o "Danganronpa Another Episode" el más relevante de todos. Los tres títulos de la línea principal pertenecen al género de novela visual de misterio y aventuras, mientras que *Another Episode* es un shooter en tercera persona.

La premisa básica de los juegos principales de *Danganronpa* sigue el concepto del "death game"[4]: un pintoresco grupo de estudiantes queda atrapado en algún lugar en concreto (en el caso de *Danganronpa 2*, en una isla) y la única manera que tienen de salir es que uno de ellos mate a otro y consiga que su crimen no se descubra, en cuyo caso el asesino podrá escapar y el resto de los estudiantes morirá.

La jugabilidad es un híbrido entre segmentos de novela visual, otros de aventura donde el jugador puede moverse libremente por los escenarios y otros de "juicios escolares", partes del juego al final de cada capítulo donde el jugador deberá debatir con el resto de los estudiantes y descubrir quién es el culpable de cada asesinato mediante pistas recogidas en el lugar del crimen y varios minijuegos.

El productor de la saga *Danganronpa*, Yoshinori Terasawa, explica el porqué de esta mezcla tan dinámica de géneros:

> *"Originalmente era una novela visual tradicional, pero las novelas visuales hoy en día no son demasiado populares, así que pensamos que si Danganronpa terminaba siendo solo una novela visual no tendría la popularidad que nosotros deseábamos que tuviera. Por esa razón, decidimos añadirle todo tipo de características para hacer al juego más interesante"* (Terasawa 2014).

[4] Género de obras de ficción nacido en Japón cuya trama incluye algún tipo de juego donde perder supone la muerte. Este tipo de historias han gozado de una gran popularidad desde su invención e incluyen obras tanto literarias, como videojuegos, series y películas. Entre ellas se incluyen títulos de gran repercusión como *Battle Royale*, *Gantz*, *Squid Game* y la propia saga *Danganronpa*.

Por lo que respecta a la historia en sí, el creador y escritor del juego, Kazutaka Kodaka, la concibió inicialmente como una aventura mucho más oscura llamada *Distrust*, pero la idea fue descartada por la compañía por considerar que era demasiado sangrienta y que sus elementos de terror (un género considerado de nicho en los videojuegos) limitarían el número de ventas. Para hacer al producto más comercial y ampliar su público, se cambió el estilo de dibujo a uno más "pop" y reconocible, un cambio de tono que el propio creador llamaría "Psychopop", sangriento pero estilizado (Kodaka 2015), y empezó el desarrollo del proyecto conocido como *Danganronpa* (una título compuesto por la palabras "dangan", bala, y "ronpa", refutar).

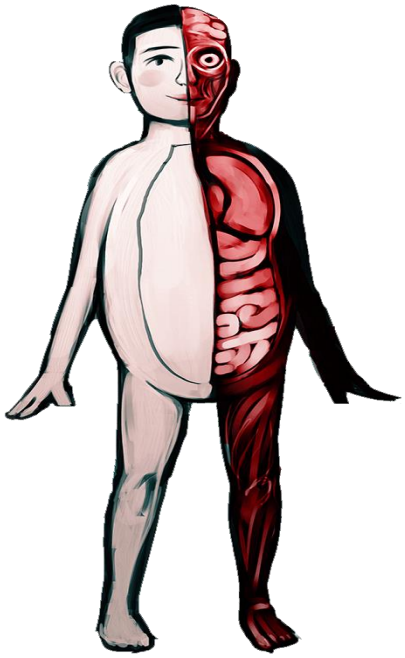

***Ilustración 17**: Diseño beta de Monokuma, uno de los aspectos descartados durante la preproducción del primer juego por ser demasiado terrorífico. Fuente: Danganronpa 1 · 2 Reload chou koukoukyuu no koushiki settei shiryoushuu saisouten.*

Afortunadamente, los cambios e ideas del equipo y de Kodaka dieron sus frutos. La primera entrega de *Danganronpa* (publicada en 2010) vendió más de 85.000 copias en Japón en solo las tres primeras semanas de lanzamiento (Ishaan 2011). La localización no se quedó atrás; tanto la primera entrega como la segunda se lanzaron al mercado occidental en 2014 y vendieron en América y Europa más de 200.000 de unidades, una cifra extraordinaria si se tiene en consideración, además, que eran exclusivos de la consola PS Vita (Yamashita 2015). Esta cifra no ha hecho más que ir en aumento desde 2016, año

en que ambos juegos empezaron a distribuirse también para ordenadores en la plataforma digital *Steam*, donde las tres entregas principales de la saga están entre las 15 novelas visuales más vendidas de toda la plataforma (Steam s.f.).

Actualmente, la saga *Danganronpa* ha vendido la increíble cantidad de 5 millones de unidades por todo el mundo (Hashimoto 2021) y cuenta con varias adaptaciones al anime, manga e incluso teatro. El presidente de NIS America, la empresa a cargo de la localización inglesa de todos los juegos de la franquicia, afirma que *Danganronpa* es la obra que ha provocado que la novela visual se haya popularizado en Occidente (Yamashita 2015).

Podríamos citar muchos aspectos del juego como los responsables de esta acogida sin igual; el estilo artístico emblemático, los personajes multifacéticos y memorables, la jugabilidad original y dinámica, los misterios intrigantes, el humor y diálogo ingenioso…, pero lo que es un hecho es que *Danganronpa* es una franquicia extraordinaria que ha logrado que su singular propuesta de novela visual se convierta en un éxito internacional.

### 4.1.1. La comunidad de fans de *Danganronpa* y las traducciones fan

*Danganronpa* es una saga conocida en internet y redes sociales por tener una gran comunidad de fans apasionada y dedicada. Han pasado casi cinco años desde el lanzamiento y la localización de *Danganronpa V3*, la última entrega que concluye la historia principal, pero esta comunidad sigue viva y sigue creando su propio contenido inspirado en la saga. Los fans expresan su admiración y amor a la obra mediante la creación de numerosos dibujos, historias, teorías e incluso juegos desarrollados por ellos mismos y traducciones en varios idiomas totalmente gratuitas.

El caso de estas traducciones fan es especialmente interesante. La primera traducción fan de *Danganronpa*, de hecho, fue la traducción inglesa de la primera entrega elaborada por *Project Zetsubou*, un trío de fans compuesto por una traductora (BlackDragonHunt), un editor (Ritobito) y un corrector (LordSilent) (Project Zetsubou s.f.). En 2013, un año antes del lanzamiento de la localización oficial, el equipo publicó en su web un parche para PSP de la primera entrega que una vez instalado transformaba todo el texto japonés de la *ISO* del juego en su traducción propia. Esta traducción, que muchos consideran de gran calidad y a la par de la localización oficial de NIS America, fue la puerta que permitió

que los jugadores de habla inglesa pudieran jugar por primera vez al título y se convirtieran en seguidores de la franquicia, así como la primera de una larga tradición de traducciones fans en esta comunidad.

Notablemente, tanto BlackDragonHunt como Ritobito trabajan actualmente en la localización de videojuegos profesional, y, de hecho, formaron parte del equipo de traducción del nuevo spin-off de la saga: *Danganronpa S: Ultimate Summer Camp* (Ritobito 2021).

*Project Zetsubou* son el caso más interesante que tiene esta franquicia de un grupo de fans que se junta para traducir una de sus entregas con el fin de hacerla accesible a más gente, pero, como hemos mencionado, no es el único. Desafortunadamente, Spike Chunsoft autorizó pocas localizaciones de los tres juegos principales; las dos primeras entregas cuentan solamente con una localización inglesa y otra en chino tradicional, mientras que la última entrega ofrece además la opción de jugar en chino simplificado y en francés.

Esta falta de accesibilidad en tantos idiomas dio pie a varias traducciones fan, la gran mayoría de las cuales se tradujeron directamente de las localizaciones inglesas y fueron posibles gracias a *DRAT* y otras herramientas creadas por *romhackers* y fans con habilidades de programación informática (como la que se ha usado en este trabajo, *SDSE2*). Algunas de las traducciones fan disponibles son las españolas de los dos primeros juegos realizadas por el grupo Transcene, la italiana del primer juego por parte del grupo All-Ice Team y la francesa de la primera entrega hecha por el grupo Mirai Team.

Debido a su naturaleza como novelas visuales, estos títulos cuentan con cantidades de texto que incluso equipos de localización profesionales han tardado años en localizar y sacar al mercado, por lo que debemos destacar el enorme esfuerzo y coordinación que estas traducciones fan han supuesto y el altruismo de los miembros de estos grupos, que han hecho posible que fans de alrededor del mundo puedan disfrutar de *Danganronpa* en sus propios idiomas.

### 4.2. Presentación y argumento de Danganronpa 2

*Super Danganronpa 2 Sayonara Zetsubou Gakuen* , (en inglés, *Danganronpa 2: Goodbye Despair*) es una novela visual creada por Kazutaka Kodaka y desarrollada y publicada en 2012 por Spike Chunsoft para la consola Playstation Portable (PSP). NIS America estuvo a cargo de la localización inglesa, que se lanzó en 2014 para Playstation Vita. Se trata de la secuela directa de *Danganronpa Kibou no Gakuen to Zetsubou no Koukosei* (en inglés, *Danganronpa: Trigger Happy Havoc*) y presenta un elenco completamente nuevo de personajes.

Después de los sucesos de la primera entrega, Hajime Hinata asiste a su primer día en el Instituto Cumbre de Esperanza, una institución donde solo pueden asistir los "superestudiantes", alumnos con talentos o características excepcionales que los hacen destacar del resto. Después de sufrir un mareo extraño en la entrada, Hajime se despierta en una clase rodeado de superestudiantes, que dicen no saber tampoco cómo han llegado allí. Es entonces que aparece frente suyo Usami, un conejo de peluche viviente que afirma ser la profesora del grupo y, con mucho entusiasmo, les anuncia que van a ir juntos de excursión. Con un movimiento de su varita, Usami hace caer las paredes de la habitación como si de un escenario de televisión se tratase y revela que los estudiantes están en una isla desierta, la isla Jabberwock. Aparentemente, Usami los ha traído a esta isla tropical con un solo fin: que se hagan amigos y creen vínculos fuertes entre ellos.

Después de que Hajime (y por lo tanto, el jugador) conozca a cada superestudiante, una voz misteriosa insta al grupo a reunirse en la plaza central de la isla. Una vez allí, aparece delante de los estudiantes Monokuma, un oso de peluche monocromático y el villano principal de la anterior entrega. Monokuma rompe la varita mágica de Usami, toma el control de la isla y anuncia el inicio de la "Excursión para morirse". Durante esta, uno de los superestudiantes presentes tendrá que matar a otro para poder escapar de la isla. Una vez ocurra una muerte, se celebrará un "juicio escolar" para determinar quién es el culpable del crimen. Si no se descubre quién es dicho culpable y la mayoría no le vota en la votación final, el culpable podrá escapar indemne de la isla, pero el resto morirá. Si por lo contrario se descubre quién es el asesino, solo el asesino morirá. Después de dar esta noticia tan escalofriante, Monokuma desaparece entre carcajadas. Los superestudiantes, atónitos y aterrorizados, empiezan a mirarse con desconfianza…

### 4.3. Personajes

El elenco de personajes principales de *Danganronpa 2* se compone de 18 personajes principales; 16 superestudiantes, Monokuma y Usami/Monomi. Les presentamos a continuación (orden de los nombres occidental; nombre y apellido).

*Hajime Hinata:*

***Ilustración 18**: Hajime Hinata. Fuente: Danganronpa 1 · 2 Reload chou koukoukyuu no koushiki settei shiryoushuu saisouten.*

Hajime es el protagonista de *Danganronpa 2* y el personaje al que el jugador controla durante toda la aventura. Tiene amnesia desde el comienzo del juego, así que no recuerda cuál es su talento como superestudiante. Es una persona escéptica, lógica y bastante pesimista, algo que contrasta con las personalidades de la mayoría de los personajes del juego, pero tiene buen corazón.

*Chiaki Nanami:*

***Ilustración 19**: Chiaki Nanami. Fuente: Danganronpa 1 · 2 Reload chou koukoukyuu no koushiki settei shiryoushuu saisouten.*

Chiaki es el personaje femenino principal de *Danganronpa 2* y tiene el título de Estudiante supergamer (*choukoukoukyuu no geema*). Chiaki es una persona muy tranquila y relajada y tiende a dormirse con facilidad. Sin embargo, también se preocupa mucho por sus compañeros, es observadora y muy lógica, algo que la convierte en una aliada imprescindible para Hajime.

*Nagito Komaeda:*

***Ilustración 20**: Nagito Komaeda. Fuente: Danganronpa 1 · 2 Reload Chou Koukoukyuu no Koushiki Settei Shiryoushuu Saisouten.*

Nagito es el Estudiante superafortunado (*choukoukoukyuu no kouun*) y uno de los personajes clave del juego. A primera vista Nagito parece una persona muy agradable y optimista, puesto que anima a todo el mundo a tener esperanza y es la primera persona que extiende la mano a Hajime cuando este se despierta en la isla, pero esconde detrás de esa sonrisa una faceta muy oscura.

*Mikan Tsumiki:*

***Ilustración 21**: Mikan Tsumiki. Fuente: Danganronpa 1 · 2 Reload chou koukoukyuu no koushiki settei shiryoushuu saisouten.*

Mikan es la Estudiante superenfermera (*choukoukoukyuu no hokeniin*). Debido al acoso constante de parte de sus compañeros de clase, Mikan es una persona muy sumisa, paranoica y con una autoestima extremadamente baja. Busca la aprobación de sus compañeros de manera constante y tiende a pensar que todos la odian. Sin embargo, como enfermera es excelente y sus conocimientos son de gran utilidad en los juicios escolares, donde ejerce de forense.

*Kazuichi Soda:*

***Ilustración 22**: Kazuichi Soda. Fuente: Danganronpa 1 · 2 Reload chou koukoukyuu no koushiki settei shiryoushuu saisouten.*

Kazuichi es el Estudiante supermecánico (*choukoukoukyuu no mekanikku*). A Kazuichi le gusta aparentar ser un chico guay y despreocupado, pero, al contrario de lo que sugiere su apariencia, en realidad es muy nervioso y asustadizo. Pese a ser un genio en cuanto a maquinaria se refiere, carece de habilidades sociales y tiende a hablar sin pensar, algo que a veces le trae problemas.

*Hiyoko Saionji:*

***Ilustración 23**: Hiyoko Saionji. Fuente: Danganronpa 1 · 2 Reload chou koukoukyuu no koushiki settei shiryoushuu saisouten.*

Hiyoko es la Estudiante superbailarina tradicional (*choukoukoukyuu no nihon buyouka*). Pese a su apariencia aniñada, Hiyoko es una persona soberbia, cruel y desagradable con los demás, a los que insulta y menosprecia (especialmente a Mikan y Kazuichi). Es muy infantil y tiene berrinches cuando las cosas no van como ella quiere, aunque sabe ponerse seria cuando la situación lo requiere. La única persona con la que deja ver un lado más amable es Mahiru, su mejor amiga en la isla.

*Gundham Tanaka:*

***Ilustración 24**: Gundham Tanaka. Fuente: Danganronpa 1 · 2 Reload chou koukoukyuu no koushiki settei shiryoushuu saisouten.*

Gundham es el Estudiante supercriador (*choukoukoukyuu no shiikuiin*). Gundham es lo que se conoce en Japón como un *chunibyou*[5], cree que tiene poderes sobrenaturales y se denomina a si mismo el "Señor supremo del hielo". Es soberbio y poco colaborativo con el resto de los superestudiantes, solitario y carece de habilidades sociales. A pesar de sus excentricidades, Gundham ama con locura a los animales y los prefiere a los humanos.

*Mahiru Koizumi:*

***Ilustración 25**: Mahiru Koizumi. Fuente: Danganronpa 1 · 2 Reload chou koukoukyuu no koushiki settei shiryoushuu saisouten.*

Mahiru es la Estudiante superfotógrafa (*choukoukoukyuu no shashinka*). Mahiru es una chica muy responsable, honesta y amable que espera lo mejor de todos y no duda en regañar a aquellos que no cumplan con sus expectativas. Es muy exigente con los chicos y espera que tengan un comportamiento impecable. Es la única superestudiante capaz de hacerse amiga de Hiyoko a pesar de sus caracteres dispares.

[5] Un o una *chunibyou* (literalmente "enfermedad de segundo de la ESO") es una persona que adopta una personalidad excéntrica e irreal para destacar sobre los demás. Estas personalidades suelen estar inspiradas en las de personajes de algún manga o anime y pueden ir desde la de un señor del mal hasta la de una maga. Este fenómeno suele darse en adolescentes jóvenes, tal y como señala su nombre (Weblio 2020).

*Teruteru Hanamura:*

***Ilustración 26**: Teruteru Hanamura. Fuente: Danganronpa 1 · 2 Reload chou koukoukyuu no koushiki settei shiryoushuu saisouten.*

Teruteru es el Estudiante supercocinero (*choukoukoukyuu no riyourinin*), aunque él prefiere que le llamen "superchef". Teruteru quiere mantener una fachada de hombre cultivado de ciudad, pero en realidad proviene de un pueblo pequeño. Teruteru es un pervertido que va detrás de mujeres y hombres por igual, algo que incomoda a los demás superestudiantes. A pesar de eso, es un chef excelente y muy apasionado.

*Ibuki Mioda:*

***Ilustración 27**: Ibuki Mioda. Fuente: Danganronpa 1 · 2 Reload chou koukoukyuu no koushiki settei shiryoushuu saisouten.*

Ibuki es la Estudiante supermúsica (*choukoukoukyuu no keiongakubu*). Ibuki es una chica hiperactiva, extrovertida y excéntrica siempre dispuesta a pasarlo bien. El carácter de Ibuki puede resultar abrumador, pero lo cierto es que es una chica muy agradable que consigue subirle el ánimo a los demás solo con su presencia. Al contrario de lo que podría parecer, se toma muy en serio la música y dejó su anterior banda debido a diferencias creativas.

*Byakuya Togami:*

***Ilustración 28**: Byakuya Togami. Fuente: Danganronpa 1 · 2 Reload chou koukoukyuu no koushiki settei shiryoushuu saisouten.*

Byakuya es el Estudiante superheredero (*choukoukoukyuu no onzoushi*). Byakuya se presenta al jugador como una persona soberbia, tajante y descortés, sin embargo, una vez empieza la Excursión para morirse, Byakuya adopta el papel de líder en el grupo y hace grandes esfuerzos para que todos estén a salvo. Byakuya es también uno de los protagonistas del primer juego (si bien ahí tiene una apariencia más esbelta), así que su presencia en la isla resulta un misterio.

*Sonia Nevermind:*

***Ilustración 29**: Sonia Nevermind. Fuente: Danganronpa 1 · 2 Reload chou koukoukyuu no koushiki settei shiryoushuu saisouten.*

Sonia es la Estudiante superprincesa (*choukoukoukyuu no oujo*). Sonia es la princesa del imaginario reino europeo de Novoselic y una estudiante de intercambio en Japón. Todo un ejemplo de lo que debería ser una princesa, Sonia es una chica hermosa, elegante, educada y muy agradable que se desvive por su pueblo. Aun así, también le gustaría experimentar la vida de una chica normal. Le encanta la cultura japonesa y tiene gustos peculiares.

*Fuyuhiko Kuzuryu:*

***Ilustración 30**: Fuyuhiko Kuzuryu. Fuente: Danganronpa 1 · 2 Reload chou koukoukyuu no koushiki settei shiryoushuu saisouten.*

Fuyuhiko es el Estudiante superyakuza (*choukoukoukyuu no gokudou*). Fuyuhiko desciende de una larga estirpe de yakuzas y es el heredero del clan Kuzuryu, uno de los sindicatos del crimen más grandes de Japón. Fuyuhiko es temperamental y agresivo y le enfurece que le recuerden que tiene cara de niño. Su hostilidad, sin embargo, parece ser una fachada y en el fondo es un chico de buen corazón.

*Peko Pekoyama:*

***Ilustración 31**: Peko Pekoyama. Fuente: Danganronpa 1 · 2 Reload chou koukoukyuu no koushiki settei shiryoushuu saisouten.*

Peko es la Estudiante superkendoka (*choukoukoukyuu no kendouka*). Peko es una maestra de la espada seria, disciplinada e intimidante que no suele expresar sus emociones. A pesar de esto, Peko se preocupa por los otros superestudiantes e intenta protegerlos siempre que puede. Tiene un pasado en común con Fuyuhiko que se revela más adelante en el juego.

*Nekomaru Nidai:*

***Ilustración 32**: Nekomaru Nidai. Fuente: Danganronpa 1 · 2 Reload chou koukoukyuu no koushiki settei shiryoushuu saisouten.*

Nekomaru es el Estudiante superentrenador (*choukoukoukyuu no maneejaa*). Nekomaru es un chico enorme con una personalidad a la par; es energético, tosco, ruidoso y, en general, un libro abierto. Tiende a gritar cuando habla, pero no es una persona agresiva y apoya a los demás superestudiantes siempre que puede. Sin embargo, es poco perspicaz y a veces puede resultar un poco vulgar.

*Akane Owari:*

***Ilustración 33**: Akane Owari. Fuente: Danganronpa 1 · 2 Reload chou koukoukyuu no koushiki settei shiryoushuu saisouten.*

Akane es la Estudiante supergimnasta (*choukoukoukyuu no taisoubu*). Akane tiene una personalidad fogosa y adora hacer ejercicio y pelear contra oponentes fuertes. Le encanta comer y, aunque no es demasiado avispada, es muy leal a sus amigos. Se aburre fácilmente y es muy fácil engañarla. Viene de un trasfondo poco privilegiado y considera a su familia lo más importante.

*Usami/Monomi:*

***Ilustración 34**: Usami. Fuente: Danganronpa 1 · 2 Reload chou koukoukyuu no koushiki settei shiryoushuu saisouten.*

Usami es un conejo de peluche mágico que ejerce de tutora de los superestudiantes en la excursión a la Isla Jabberwock. Su presencia genera desconfianza desde el principio entre los superestudiantes. Sin embargo, Usami solo desea lo mejor para estos y detesta que Monokuma los obligue a matarse entre ellos. Usami es muy amable e inocente, pero su carácter ñoño puede llegar a ser irritante y es una víctima frecuente de las burlas de Monokuma.

*Monokuma:*

***Ilustración 35**: Monokuma. Fuente: Danganronpa 1 · 2 Reload chou koukoukyuu no koushiki settei shiryoushuu saisouten.*

Monokuma es un oso de peluche maligno y el director del Instituto Cumbre de Esperanza. Monokuma es el villano principal de la saga *Danganronpa* y aparece por segunda vez en esta entrega para encabezar la Excursión para morirse. Ama la desesperación, la violencia y el caos y disfruta enormemente del sufrimiento ajeno. Afirma ser el hermano mayor de Usami y es el dueño de las Monobestias, unos robots gigantes que usa para mantener a los superestudiantes y a su “hermana menor” a raya.

# 5. ANALISIS

A continuación, analizaremos algunos de los segmentos y aspectos más interesantes que hemos detectado durante el proceso de localización y como se han solucionado los problemas de traducción que presentan.

Los segmentos se mostrarán en una tabla con el original japonés a la izquierda, el *romaji* a continuación y el segmento localizado al español a la derecha, mientras que en la cuarta fila de la tabla clasificaremos cada solución elegida dentro de los parámetros de alguna de las técnicas de traducción que hemos visto anteriormente. No se mostrarán los segmentos en inglés porque la localización se ha elaborado a partir del original, si bien sí se mencionarán los casos donde la versión inglesa haya afectado a la localización (por causas de marketing o de internacionalización). No se mencionarán las técnicas de modulación o transposición en estas tablas a no ser que sean de especial importancia en las soluciones debido a su omnipresencia en prácticamente todos los segmentos a causa de las enormes diferencias gramaticales y de estructura entre el japonés y el español.

Señalaremos manualmente los saltos de línea en estas tablas con "\n" para mostrar cómo se ha segmentado el texto, siendo este comando la manera más común de señalizarlos en la industria de la localización.

## 5.1. Título del juego

| Japonés | Japonés (romaji) | Localización propia | Técnica de traducción |
|---|---|---|---|
| スーパーダンガンロンパ２ さよなら絶望学園 | *Super Danganronpa 2 Sayonara Zetsubou Gakuen* | Danganronpa 2: *Goodbye Despair* | Adaptación. Compresión lingüística. |

Una de las cuestiones más para tener en cuenta a la hora de localizar un juego para distintos territorios es el título con el que se va a comercializar. *Super Danganronpa 2 Sayonara Zetsubou Gakuen* es un título casi totalmente en japonés y demasiado largo, algo que podría afectar a las ventas si el juego se distribuyese a mercados internacionales sin modificar dicho título. Por esa razón, la localización inglesa adaptó el título como

“Danganronpa 2: *Goodbye Despair*”, un título mucho más comercial y con más gancho que resume bien el título japonés.

En el hipotético caso de que *Danganronpa 2* consiguiese una localización española o de cualquier otro idioma es probable que por cuestiones de márquetin y de internacionalización el equipo de producción escogiese mantener el título inglés en todas las localizaciones, razón por la cual no lo hemos traducido.

### 5.2. Términos clave

| Japonés | Japonés (romaji) | Localización propia | Técnica de traducción |
|---|---|---|---|
| 〈CLT 04〉希望ヶ峰学園の生徒達は、〈CLT〉〈CLT 03〉“超高校級”〈CLT〉〈CLT 04〉なんて風に呼ばれてたりもする。〈CLT〉 | *<CLT 04>kibougamine gakuen no seitoutachi wa, <CLT><CLT 03> “choukoukoukyuu” <CLT><CLT04>nante fuu ni yobaretetari mo suru.<CLT>* | <CLT 04>A los estudiantes del Instituto Cumbre de Esperanza \n les llaman<CLT> <CLT 03>superestudiantes<CLT><CLT 04>.<CLT> | Traducción literal. Creación discursiva. Compresión lingüística. |

En este segmento del principio del juego están presentes dos de los términos más importantes de la saga: *kibougamine gakuen* y *choukoukoukyuu*. El primero es el nombre de la institución académica donde asisten todos los personajes principales de las entregas de la línea principal, mientras que el segundo es el nombre que define a los estudiantes de dicha institución, todos con un talento especial propio. En *Danganronpa* es vital durante toda la saga la dicotomía entre la esperanza y la desesperación, así que hemos respetado la palabra “esperanza” en la traducción. También hemos optado por “instituto” en vez del término más neutral “academia”, puesto que se nos indica desde el primer momento que los alumnos de esta institución son “*koukousei*”, es decir, estudiantes de bachillerato, educación que en España se suele impartir en institutos.

Por lo que respecta a *choukoukoukyuu*, la traducción no es tan sencilla como la del primer término. Esta denominación es un juego de palabras de *choukoukyuu* (calidad

sobresaliente, de lujo, etcétera), de manera que la traducción más literal posible sería “estudiantes de calidad suprema/estudiantes de élite”. Sin embargo, hemos considerado que dicho título es excesivamente largo y no encaja bien cuando debe sumarse a la especialidad de cada estudiante (Estudiante princesa de élite, por ejemplo, es redundante). Por eso, hemos optado por “superestudiantes”, que junto a la especialidad resultaría en, por ejemplo, “estudiante superprincesa”. De esta forma, tenemos un término corto, que refleja bien con el prefijo super- el talento superlativo del estudiante y es fácil de leer, a pesar de tener que descartar el juego de palabras del original.

| Japonés | Japonés (romaji) | Localización propia | Técnica de traducción |
|---|---|---|---|
| 学級裁判の場では、殺人を犯した〈CLT 03〉“クロ”〈CLT〉と、それ以外の生徒〈CLT 03〉“シロ”〈CLT〉との対決が行われます。 | *Gakkyu saiban no ba de wa, satsujin wo okashita <CLT 03> “kuro” <CLT> to, sore igai no seitou <CLT 03>“shiro” <CLT> to no taiketsu okonawaremasu.* | En los juicio escolares, habrá un enfrentamiento \n entre el asesino <CLT 03>corrompido<CLT> y los demás estudiantes <CLT 03>inocentes<CLT>. | Traducción literal. Descripción. |

Uno de los aspectos más conocidos de la franquicia *Danganronpa* son los *gakkyu saiban*, una especie de juicios donde el jugador deberá debatir con los otros personajes del juego para descubrir quién es el asesino que ha matado a uno de los superestudiantes. Dicho asesino recibe la denominación especial de *kuro* (negro), mientras que el resto recibe la de *shiro* (blanco). Esto se debe a que, en varias culturas, el color negro significa la muerte, la oscuridad y el pecado, entre otras cosas. En cambio, el blanco simboliza la pureza, la inocencia y la paz.

En la localización, hemos descartado traducir ambos términos literalmente, pues consideramos que pueden comportar connotaciones raciales desafortunadas y quedan demasiado simples por si solos. Así, hemos traducido *kuro* por “corrompido”, pues la persona que ha cometido el asesinato ha caído en la tentación de cometer un crimen por alguna razón personal, es decir, ha sido corrompido y ha hecho algo que jamás haría en

circunstancias normales. Por lo que respecta a *shiro* lo hemos traducido como “inocentes” por razones obvias y para contrastar con el “corrompido”.

En cuanto a *gakkyu saiban*, lo hemos traducido como juicio escolar, término corto, simple y que plasma correctamente el sentido doble; un juicio escolar es un juicio llevado a cabo por estudiantes y también un juicio donde se juzga a estudiantes.

| Japonés | Japonés (romaji) | Localización propia | Técnica de traducción |
|---|---|---|---|
| 今から〈CLT 03〉『コロシアイ修学旅行』〈CLT〉を始めまーす！ | *Ima kara <CLT 03> 『koroshiai shuugakuryokou』 <CLT> wo hajimemaasu!* | ¡Desde este momento declaro el inicio \n de la <CLT 03>excursión para morirse<CLT>! | Creación discursiva. |

Monokuma declara en este momento el inicio del *death game*, que en este juego adopta el nombre de *koroshiai shuugakuryokou* (viaje de fin de curso de matanza mutua). Este término contrasta directamente con lo que Monomi denomina al inicio del juego como *dokkidoki shuugakuryokou* (viaje de fin de curso que hace latir el corazón), donde los estudiantes solo debían preocuparse de pasárselo bien y establecer vínculos los unos con los otros.

Así, en la localización, hemos querido mantener este contraste; Monokuma declara la “excursión para morirse”, mientras que Monomi declara la “excursión para quererse”. “Excursión para morirse” hace referencia tanto a la expresión “estar para morirse”, es decir, estar delicioso (algo que refleja bien el hecho que Monokuma disfruta de la matanza que se lleva a cabo en esta excursión) y a lo que significa la frase literalmente; una excursión donde la gente viene a morir. Por otro lado, “excursión para quererse” pretende plasmar el sentido de este *dokkidoki*, una expresión que se suele usar en japonés para señalar amor, además transmitir el objetivo de Monomi en esta excursión; que todos los estudiantes aprendan a quererse y a apreciarse los unos a los otros. Se prefiere excursión antes que “viaje de fin de curso” por economía del lenguaje.

| Japonés | Japonés (romaji) | Localización propia | Técnica de traducción |
|---|---|---|---|
| それは<CLT 03> “電子生徒手帳”<CLT>でちゅよ！ | *Sore wa <CLT 03> “denshi seitotechou* | ¡Eso es una <CLT 03>tabletita del estudiante<CLT>! | Adaptación/ Descripción. |

Durante el juego, uno de los recursos más importantes que tendremos a nuestra disposición es el *denshi seitotechou*, una especie de tableta electrónica donde podremos ver qué pistas hemos recogido, qué reglas debemos seguir en la isla, qué habilidades tenemos, cuantas cosas sabemos del resto de compañeros, etcétera. Esencialmente, es el inventario del jugador.

En Japón, un *seitotechou* es una libreta delgada que actúa como un carné de estudiante. Por lo tanto, un *denshi seitotechou* es la versión electrónica de dicha libreta. Debido a que en España no disponemos de dichas libretas y “carnet electrónico” no definiría bien este dispositivo, hemos adaptado el término como “tableta del estudiante”, ya que dicho nombre sí se adapta bien a su apariencia y a las funciones que presenta.

### 5.3 Tutoriales

| Japonés | Japonés (romaji) | Localización propia | Técnica de traducción |
|---|---|---|---|
| <CLT 06><CLT><CLT 03>“手帳”<CLT><CLT 06>が使えるようになりました。ゲーム中のさまざまな情報をご確認頂けます。<CLT> | *<CLT 06><CLT><CLT 03>“techou” <CLT><CLT 06>ga tsukaeru you ni narimashita. Geemuchuu no samazamana jouhou wo kakunin itadakemasu. <CLT>* | <CLT 06>Ahora dispones de una<CLT> <CLT 03>tableta<CLT><CLT 06>.<CLT><CLT 06> Puedes usarla \n para ver todo tipo de información durante el juego.<CLT> | Variación. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 〈CLT 06〉〈CLT〉〈CLT 03〉手帳〈CLT〉〈CLT 06〉は〈CLT〉〈CLT 03〉□ボタン〈CLT〉〈CLT 06〉で開けます。スーパー簡単です。〈CLT〉 | *<CLT 06><CLT><CLT 03> techou <CLT><CLT 06> wa <CLT><CLT 03>□botan<CLT> <CLT 06> de akemasu. Suupaa kantan desu. <CLT>* | <CLT 06>Puedes abrir la<CLT><CLT 03> tableta del estudiante<CLT> <CLT 06>pulsando <CLT 03>%CTRL_SHOW_HANDBOOK%<CLT><CLT 06>.<CLT><CLT 06> \n ¡Está chupado!<CLT> | Ampliación lingüística. |
| 〈CLT 06〉手帳の中には修学旅行の〈CLT〉〈CLT 03〉“しおり”〈CLT〉〈CLT 06〉や、みなさんの情報を記録した〈CLT〉〈CLT 03〉“通信簿”〈CLT〉〈CLT 06〉など…〈CLT〉 | *<CLT 06>techou no naka ni wa shuugakuryokou no<CLT><CLT 03> “shiori” <CLT><CLT 06>ya, minasan no jouhou wo kiroku shita <CLT><CLT 03> “tsuushinbo”<CLT><CLT 06> nado…<CLT>* | <CLT 06>La tableta incluye las <CLT><CLT 03>reglas<CLT> <CLT 06>de la excursión \n y el <CLT><CLT 03>perfil<CLT> <CLT 06>de cada superestudiante.<CLT> | Compresión lingüística. |
| 〈CLT 06〉セーブやロードも手帳から行えます。〈CLT〉〈CLT 03〉“システム”〈CLT〉〈CLT 06〉の項目をご覧下さいませ。〈CLT〉 | *<CLT 06>seebu ya roodo mo techou kara okonaemasu. <CLT><CLT 03> “shisutemu” <CLT><CLT 06>no koumoku wo goran kudasaimase. <CLT>* | <CLT 06>También puedes guardar y cargar la partida con la tableta. \n Solo tienes que pulsar en la opción<CLT> <CLT 03>Sistema<CLT><CLT 06>.<CLT> | Variación. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 〈CLT 06〉さらになんと！ 〈CLT〉〈CLT 03〉ＳＥＬＥＣＴボタン〈CLT〉〈CLT 06〉で、〈CLT〉〈CLT 03〉“バックログ”〈CLT〉〈CLT 06〉をご覧頂けます！〈CLT〉 | *<CLT 06> sarani nanto! <CLT><CLT 03>SELECT batan <CLT><CLT 06> de, <CLT><CLT 03> “bakkuroku” <CLT><CLT 06>wo goran itadakemasu!<CLT >* | <CLT 06>¡Pero espera, que eso no es todo! Puedes echarle un vistazo \n al <CLT><CLT 03>historial<CLT> <CLT 06>pulsando<CLT><CLT 03> %CTRL_SHOW_TRANSCRIPT%<CLT><CLT 06>.<CLT> | Variación. |

Debido a la naturaleza única de cada videojuego y de su jugabilidad, los desarolladores suelen incluir en sus obras tutoriales que guíen al jugador y le informen de manera explícita sobre varias de las funciones que ofrece el juego. Los tutoriales deben usar un lenguaje llano y ser claros y simples para que el jugador entienda con facilidad las instrucciones que se le proporcionan. También suelen incluir variables, puesto que normalmente los videojuegos son multiplataforma y no son iguales, por ejemplo, los botones que tiene un mando de consola que el teclado de un ordenador.

Estos segmentos son un ejemplo de uno de los tutoriales del juego. Aquí, se da una explicación al jugador sobre qué funciones tiene la tableta del estudiante y cómo se puede acceder a ella. La expresión del original japonés es una mezcla entre instrucciones formales en *keigo* y a la vez pequeños tintes de informalidad para mostrar entusiasmo y llamar la atención del jugador (*suupa kantan desu*, *sarani nanto*).

En la localización hemos optado por descartar esta formalidad y usar un lenguaje estándar con la inclusión de alguna expresión informal cuando ha sido pertinente (¡Está chupado!) para asegurar que los tutoriales se pueden leer fácilmente y no sean monótonos. También se ha evitado usar frases largas y se han priorizado las cortas y simples con pausas frecuentes.

Por lo que respecta a las variables, suponen un pequeño problema en *SDSE2* debido a que los textos que vienen dentro de la herramienta se han extraído desde plataformas distintas en el original japonés y la localización inglesa. El guion japonés es de PSP/PSVITA,

mientras que el inglés es el de la versión para ordenadores. Esto no supone problemas en ningún otro aspecto del juego porque ambas versiones incluyen el mismo contenido, pero afecta a las variables porque los botones que los tutoriales indican que deben pulsarse son diferentes depende de la plataforma.

Puesto que las consolas PSP y PSVITA están obsoletas hoy en día, en la localización se ha preferido mantener los comandos y variables de la localización inglesa de la versión para ordenadores, que se pueden modificar según la configuración personal del jugador.

En cuanto a las etiquetas, aquí son particularmente numerosas debido a la cantidad de texto destacado en amarillo (<CLT 03><CLT>) y también al color verde propio de los tutoriales (<CLT 06><CLT>). Con *SDSE2* se puede controlar fácilmente el uso de estas gracias a las imagen y el original de referencia que proporciona, pero es vital tener mucho cuidado en segmentos que incluyen tantas. Destacamos el uso de las dos etiquetas rodeando el punto final, necesarias para cerrar la frase con el color verde después de destacar una palabra en amarillo.

***Ilustración 36 y 37**: Comparación entre el código de la variable en SDSE2 y como se ve ese mismo código dentro del juego. Fuente: Suupaa DanganRonpa 2: Sayonara Zetsubou Gakuen (Spike Chunsoft, 2012) y The Super Duper Script Editor 2 (Liquid S!, 2018). Localización propia.*

### 5.4. Nombres de los personajes y honoríficos

| Japonés | Japonés (romaji) | Localización propia | Técnica de traducción |
|---|---|---|---|
| 俺は日向創って言うんだ。よろしく。 | *Ore wa Hinata Hajime tte iun da. Yoroshiku.* | Soy Hajime Hinata. Encantado de conocerte. | Equivalente acuñado. |

| Japonés | Japonés (romaji) | Localización propia | Técnica de traducción |
|---|---|---|---|
| ふーん、日向くんね... | *Fuun, Hinata kun ne…* | ¿Hajime, eh? | Adaptación. Compresión lingüística. |

Otra de las cuestiones importantes a la hora de localizar un juego japonés son los nombres y el tratamiento honorífico que se dan los personajes entre ellos.

En japonés, el orden de los nombres propios es distinto que el occidental (apellido y nombre en vez de nombre y apellido). Esto no presenta ninguna complicación de cara a la localización, puesto que se puede simplemente invertir dicho orden para que encaje en nuestro modelo. Sin embargo, hay algo que sí es complicado de localizar debido a su inexistencia en nuestra cultura, los honoríficos.

Los honoríficos son un añadido después de los nombres o los apellidos que señalan explícitamente las relaciones interpersonales entre dos hablantes y varían depende del estatus y cercanía que tienen. Por ejemplo, una persona no usará el mismo honorífico con un amigo que con un cliente en el trabajo. En *Danganronpa 2*, la mayoría de los personajes principales tienen la misma edad y acuden al mismo centro académico, por lo que todos disponen del mismo estatus y el grado de familiaridad que expresan es distinto según su personalidad y habla. Sonia, por ejemplo, es una princesa, así que se refiere a todo el mundo con "apellido-*san*", una manera correcta y formal de hablar con personas de tu edad, pero que sugiere cierta distancia. En cambio, Ibuki se refiere a todo el mundo como "nombre-*chan*", una forma muy informal de hacerlo que se suele reservar solo para amistades o niños y que refleja su personalidad amistosa y cercana.

Hoy en día, como hemos mencionado anteriormente, existen algunas localizaciones oficiales que mantienen este elemento para extranjerizar el juego y para que las personas familiarizadas con estos honoríficos puedan recibir toda la información que da el original, pero nosotros consideramos que esto en *Danganronpa 2* no es necesario y que solo haría que quitarle fluidez al texto y empeorar la experiencia del público que no conoce estos honoríficos y que no les encontrarían sentido alguno. La cercanía entre los personajes y su personalidad puede brillar en la localización sin necesidad de incluir este elemento. Por esa razón, hemos decidido eliminar los honoríficos en la localización y adaptar la manera en que los personajes se refieren entre ellos en nuestro país; por el nombre.

En cuanto a los nombres en sí, algunos personajes tienen nombres y apellidos con *ou* y *uu* (por ejemplo, Souda Kazuichi, Kuzuryuu Fuyuhiko). En español esta doble u se suele representar como *ū*, no obstante, *SDSE2* no detecta dicha letra, así que hemos eliminado estas dobles u (Kazuichi Soda, Fuyuhiko Kuzuryu).

### 5.5. Títulos de los superestudiantes

Algunos superestudiantes tienen títulos que se prestan fácilmente a ser traducidos (estudiante supermécanico, estudiante superfotógrafa), pero otros son más complicados de adaptar debido a su carga cultural. Estos son los siguientes:

| Japonés | Japonés (romaji) | Localización propia | Técnica de traducción |
|---|---|---|---|
| ムツゴロウ王国みたいだね。さすがは〈CLT 03〉“超高校級の飼育委員”〈CLT〉ってところかな… | *Mutsugorou oukoku mitai da ne. Sasuga wa <CLT 03> “choukoukoukyuu no shiikuiin” <CLT>tte tokoro kana…* | Parece salido de un documental de naturaleza, ¿verdad? \n Por algo es el <CLT 03>Estudiante supercriador<CLT>... | Generalización. |

El título de Gundham en japonés es “*choukoukoukyuu no shiikuiin*”. *Shiikuin* se traduciría como “miembro del club de cuidar/criar animales”, uno de los muchos clubes de extraescolares que uno podría encontrar en cualquier instituto japonés. En Japón, estos

clubes dentro del mismo centro escolar son una parte central de la vida académica de los estudiantes y se espera que estos participen activamente cada día después de clase en sus actividades. En España, sin embargo, no se suele dar tanta importancia a las extraescolares y tampoco suelen ser tan variadas como las que ofrecen los clubes japoneses, por lo que hemos decidido descartar esta referencia tan concreta y optar por generalizar el término ("Estudiante supercriador").

En cuanto a "*Mutsugorou oukoku*", es una referencia directa a la reserva natural del zoólogo Masanori Hata, más conocido como Mutsugoro. Hata es una figura celebérrima en Japón, equivalente a Steve Irwin en el panorama internacional, pero carece del mismo reconocimiento fuera de su país de origen. Por estas razones, como se ha hecho previamente, se ha optado por eliminar la referencia y generalizar el término de tal manera que el sentido de la frase se transmita.

| Japonés | Japonés (romaji) | Localización propia | Técnica de traducción |
|---|---|---|---|
| あ、罪木さんはね…〈CLT 03〉"超高校級の保健委員"〈CLT〉なんだよ。 | *A, Mikan san wa ne… <CLT 03> "choukoukoukyuu no hokeniin"<CLT> nanda yo.* | Oh, Mikan es la <CLT 03>Estudiante superenfermera<CLT>. | Generalización. |

El título de Mikan en japonés es *choukoukoukyuu no hokeniin*. *Hokeniin* se traduciría como "miembro del comité de salud", que, así como en el caso de Gundham, sería una especie de club extraescolar donde los miembros participan en varias actividades relacionadas con la promoción de prácticas saludables. Por supuesto, no existe tal cosa en nuestro territorio, así que mantener esta referencia podría ser confuso. En el juego Mikan exhibe varias veces conocimientos de medicina y actúa como la enfermera en algunas ocasiones. Por esa razón, consideramos que "Estudiante superenfermera" define bien su talento y elimina el referente cultural que nuestro público no entendería.

| Japonés | Japonés (romaji) | Localización propia | Técnica de traducción |
|---|---|---|---|
| えっと…このちょっと圧倒されちゃう彼女は〈CLT 03〉“超高校級の軽音楽部”〈CLT〉って呼ばれてて… | *Etto… kono chotto attou sarechau kanojo wa <CLT 03> “choukoukoukyu no keionbu” <CLT 03>* | Bueno, esta chica... con tanta energía es Ibuki Mioda, \n la <CLT 03>Estudiante supermúsica<CLT>. | Generalización. |

El título de Ibuki en japonés es *choukoukoukyu no keionbu*. Una vez más, el *keionbu* o el “club de música ligera” es una banda musical extraescolar donde se toca música apta para todos los públicos. Puesto que Ibuki ya no pertenece a la banda que toca dicha música y la vestimenta y el género musical por los que se decanta en el juego no son las propias de la música ligera, consideramos que eliminar y generalizar esta referencia vuelve a ser la mejor opción (“Estudiante supermúsica”).

| Japonés | Japonés (romaji) | Localización propia | Técnica de traducción |
|---|---|---|---|
| …西園寺日寄子さんは〈CLT 03〉“超高校級の日本舞踊家”〈CLT〉と呼ばれる才能の持ち主なんだよ。 | *…Saionji Hiyoko san wa <CLT 03> “choukoukoukyuu no nihon buyouka<CLT> to yobareru sainou no mochinushi nan da yo.* | El talento excepcional de Hiyoko le ha ganado \n el título de <CLT 03>Estudiante superbailarina tradicional<CLT>. | Generalización. Compresión lingüística. |

El título de Hiyoko en japonés es *choukoukoukyuu no nihon buyouka*. *Nihon no buyoka* se traduciría como “maestra de la danza *nihon buyo*”. La danza *buyo* es un tipo de danza japonesa tradicional y arte escénico que enfatiza la belleza (Nihon Buyo Foundation s.f.). Si bien en Japón es conocida, la danza *nihon buyo* no tiene tanto reconocimiento internacional, así que hemos considerado que una generalización volvería a ser la solución

más apropiada y que menos problemas de longitud supondría. Hemos escogido “superbailarina tradicional” en vez de “superbailarina japonesa” porque el segundo término podría llevar a error; Hiyoko es, por supuesto, una bailarina japonesa, pero el foco de sus habilidades no es su nacionalidad, es su dominio de la danza tradicional japonesa. Por supuesto, se compensa el “japonesa” en “superbailarina tradicional” porque el jugador entiende fácilmente que Hiyori se especializa en dicha danza y no otra propia de otros países gracias a al kimono que lleva y a otros diálogos.

| Japonés | Japonés (romaji) | Localización propia | Técnica de traducción |
|---|---|---|---|
| 〈CLT 03〉“超高校級のマネージャー” 〈CLT〉弐大猫丸とは、ワシの事じゃあああああああ！！。 | *<CLT 03> “choukoukoukyuu no maneejaa” <CLT> Nidai Nekomaru to wa, washi no koto jaaaaaaaa!!.* | ¡NEKOMARU NIDAI, EL <CLT 03>ESTUDIANTE SUPERENTRENADOR<CLT>! | Descripción/ Generalización. |

El título de Nekomaru en japonés es *choukoukoukyuu no maneejaa*. *Maneeja* es un préstamo de la palabra inglesa “manager”, y es una palabra que se usa para definir el rol de una persona que asiste de varias formas a equipos deportivos (en este caso, también de clubes deportivos extraescolares). Esta figura también existe en el deporte profesional e internacional, así que mantener el referente no presenta ningún problema en la traducción. No obstante, las actividades de Nekomaru que se nos describen en el juego parecen más afines a las que ejerce un entrenador, no un mánager (planificar los entrenamientos, guiarlos, prestar apoyo emocional, etcétera), por lo que hemos considerado más apropiado cambiar su título a “superentrenador”, en vez de “supermánager”.

Nekomaru es propenso a gritar debido a su entusiasmo y talante apasionado, por lo que en la localización hemos transmitido este hecho introduciendo algunas palabras y frases enteras en mayúsculas.

| Japonés | Japonés (romaji) | Localización propia | Técnica de traducción |
|---|---|---|---|
| この凛々しい彼女にはね、<CLT 03>“超高校級の剣道家”<CLT>と呼ばれる才能があるんだよ。 | *Kono ririshii kanojo ni wa ne, <CLT 03> “choukoukoukyuu no kendouka” <CLT> to yobareru sainou ga arun da yo.* | Esta chica tan imponente es la <CLT 03>Estudiante superkendoka<CLT>. | Préstamo. |

El título de Peko en japonés es *choukoukoukyuu no kendouka*. Un o una *kendouka* es una persona que práctica el kendo, un arte marcial japonés bastante conocido internacionalmente. En español también usamos la palabra “kendoka” para denominar a los practicantes de este deporte, así que hemos decidido mantener la palabra intacta en vez de generalizarla como “superespadachina”.

### 5.6. Introducciones y caracterización

Una vez empieza el juego y todos los superestudiantes están en la isla, se le da la oportunidad al jugador de conocer a cada uno mediante una escena introductoria que establece la personalidad de cada personaje y cómo interactúan con los demás. Aquí algunas de las más interesantes:

#### 5.6.1. Gundham

| Japonés | Japonés (romaji) | Localización propia | Técnica de traducción |
|---|---|---|---|
| 俺様を誰だと思っている！<CLT 03>“制圧せし氷の覇王”<CLT>と呼ばれた田中眼蛇夢だぞッ！ | *Ore sama wo dare da to omotteiru! <CLT 03> “seiatsuseshi koori no haou”<CLT> to yobareta Tanaka Gandamu da zo!* | ¿Quién te crees que eres? ¡Estás delante del gran Gundham Tanaka, <CLT 03>señor supremo del hielo<CLT>! | Ampliación lingüística. |

Como hemos comentado anteriormente, Gundham es un *chunibyou*, una persona que adopta una identidad y personalidad excéntrica para destacar por encima de los demás. Esta identidad suele estar inspirada en personajes del mundo manga y el anime, y Gundham no es ninguna excepción. Su manera de hablar es extremadamente similar a la de personajes malignos en estas obras, grandilocuente y orgullosa (como vemos en esta frase con su uso de *ore sama*, un pronombre personal que usan los personajes muy egocéntricos de obras de ficción, pero que nadie jamás usaría en la vida real seriamente, ya que equivaldría a decir "yo, el señor/el magnífico/el gran", etcétera). En la localización se ha reflejado este *ore sama* mediante "el gran Gundham Tanaka".

Además, sus diálogos están repletos de referencias a varios animes. Incluso su nombre es una referencia directa a un anime celebérrimo en Japón, *Gundam*. Sin embargo, para evitar problemas de copyright, en japonés su nombre escrito es "眼蛇夢" en vez de "ガンダム", de manera que ambos nombres se leen y se pronuncian igual, pero se escriben distinto. En la traducción, hemos decidido dejar intacta esta referencia llamando al personaje "Gundham", (pronunciado "Gandam") así como lo hizo la versión inglesa (una vez más, para evitar problemas de copyright). El motivo por el que hemos optado por Gundham en vez de "Gandam" es el mismo que la razón por la que se ha decidido dejar el título del juego en inglés; es probable que el equipo de producción prefiera internacionalizar los nombres de los personajes en todas las versiones del juego.

| Japonés | Japonés (romaji) | Localización propia | Técnica de traducción |
|---|---|---|---|
| *ハッ！　貴様の魔力はせいぜい５だ！このゴミめ！* | *Ha! Kisama no maryoku wa seizei 5 da! Kono gomime!* | ¡Ja! ¡Tu maná es de unos patéticos cinco puntos! ¡Eres basura! | Ampliación lingüística. Equivalente acuñado. Traducción literal/ Generalización. |

Aquí, Gundham llama *kisama* a Hajime, una palabra que actualmente significa "maldito" o "tú" y es una manera muy hostil de dirigirse a alguien y de mostrar superioridad frente

a esa persona. Gundham llama de esta forma a todo el mundo menos a Sonia (la única persona hacía la que muestra interés romántico) y es una de las palabras cliché del anime y el manga que raramente se escucha en la vida real de manera no irónica.

Puesto que no hay ninguna manera directa de reflejar este nivel de desdén con un "tú", hemos optado por añadir "patéticos" a otro elemento de la frase para compensarlo y reflejar igualmente cierta hostilidad y superioridad.

*Maryoku* es otra referencia, esta vez de un elemento muy presente en los juegos de rol japoneses (JRPG); los puntos mágicos que tiene un personaje y que puede usar para lanzar hechizos. Este término se suele localizar como "PM" (puntos mágicos) o maná, así que hemos optado por el último.

En cuanto a *gomime*, es probable que se trate una vez más de una referencia directa a una expresión conocida en Japón de un personaje de un anime, esta vez de Raditz de Bola de dragón (Pixiv Hyakkajiten s.f.). Sin embargo, ya que en España la frase en la que Raditz dice esta palabra no tiene la misma popularidad que en Japón, hemos optado por omitir la referencia y simplemente ofrecer la traducción más directa "eres basura".

| Japonés | Japonés (romaji) | Localización propia | Técnica de traducción |
|---|---|---|---|
| 破壊神暗黒四天王が一角…〈CLT 03〉 "蜃気楼の金鷹" 〈CLT〉ジャンＰが言っているぞ。 | *Hakaishin ankoku shitennou ga hitokado…<CLT 03>"shinkirou no kintaka"<CLT> JanP ga itteiru zo.* | En palabras de uno de mis Cuatro Demonios de la Destrucción, Norm-A <CLT 03>el Halcón áureo del espejismo<CLT>. | Generalización. Creación discursiva. Creación discursiva. Traducción literal. |

Aquí, Gundham habla por primera vez de los *Hakaishin ankoku shitennou*, sus hámsteres, a los que considera sus esbirros todopoderosos del mal y que, por ende llama de esta forma tan ostentosa. Tradicionalmente, los *shitennou* o "Cuatro Reyes Celestiales" son cuatros dioses budistas que protegen los cuatro puntos cardinales (Kotobank s.f.). Su

figura ha sido parte de la cultura japonesa durante siglos y su nombre se ha usado a menudo tanto en la realidad como en la ficción para denominar a cuatro personas, seres o dioses muy poderosos (Pixiv Hyakkajiten s.f.). Un ejemplo son los llamados *shitennou* del anime *Sailor Moon*, cuatro generales que servían a la antagonista principal de la primera temporada, la Reina Beryl.

Gundham, sin embargo, añade "*hakaishin*" (dios de la destrucción) y *ankoku* a este título. En el fondo, el kanji *shin* (dios) de *hakaishin* es redundante, puesto que *shitennou* ya indica que las figuras de las que está hablando son divinidades, o, como mínimo, gozan de un poder extraordinario. Puesto que Gundham llama así nada más ni nada menos que a unos simples hámsteres bien alimentados, está claro que la rimbombancia del título completo pretende invocar cierta comicidad. Así, en la traducción hemos intentado darles un nombre igualmente imponente para reflejar esto, alejándonos de los tintes budistas de *shitennou* (que no consideramos tan importantes) y optando por "demonios" en vez de "dioses" para referenciar la personalidad de "señor oscuro y malvado" de Gundham.

En cuanto al nombre propio de los cuatro hámsteres, en este segmento se nos presenta solo a *JanP*, pero también están presentes en esta escena los otros tres hámsteres, *SanD*, *MagaG* y *ChanP*. Una vez más, estos nombres se tratan de una referencia al mundo del manga, tratándose esta vez de los nombres de las cuatro revistas de manga *shonen* más famosas de Japón: Jump, Sunday, Magazine y Champion. Un jugador japonés podría captar esta referencia e inmediatamente deducir que el hecho que Gundham haya puesto estos nombres a sus hámsteres significa que es un *otaku* de primera y que no deberían tomarse su hostilidad demasiado en serio. No obstante, estas revistas (a excepción de la Jump) no son conocidas en Occidente, así que, si queremos dar la misma información a los jugadores españoles que la que reciben los jugadores japoneses, debemos modificar los nombres de los hámsteres.

Así, puesto que la mayoría de manga en nuestro territorio se publica en tomos mediante editoriales en vez de revistas, hemos optado por sustituir dichos nombres por los de las cuatro editoriales de manga más conocidas de España: Norm-A (Norma), Milk-Y (Milky Way), Panin-I (Panini) y Ivre-A (Ivrea). De este modo, el jugador español fan del manga y el anime recibe la misma información que el jugador japonés respecto al personaje de Gundham de forma poco intrusiva, además de que los nombres en sí resultan apropiados para unos adorables hámsteres. El guion y la mayúscula en los cuatro nombres les da un toque moderno y único y evita posibles problemas de copyright. Al contrario que en el

caso del nombre del propio Gundham, esta vez no hemos seguido el modelo de la versión inglesa, puesto que los hámsteres son personajes sin la menor importancia que solo existen para dar comicidad y enternecer a Gundham y es innecesario que en todos los territorios presenten el mismo nombre.

Por último, en este segmento tenemos el título de JanP otorgado por su dueño: *shinkirou no kintaka*. El kanji de *kintaka* (金鷹) es el mismo que el término chino para la *Aquila chrysaetos*, conocida en español como el águila real. En japonés, sin embargo, el nombre de esta especie es *inuwashi* (犬鷲), no *kintaka*, así que debe evitarse esta confusión y no traducirlo como "águila real" (aunque esto sería un error menor que no afectaría en nada al texto). Hemos optado, así pues, por "el Halcón áureo del espejismo". Destacamos la decisión de usar "áureo" y no "dorado", pues consideramos que otorga una ostentosidad que el propio Gundham preferiría.

### 5.6.2. Mikan

| Japonés | Japonés (romaji) | Localización propia | Técnica de traducción |
|---|---|---|---|
| あ、ああ、あのぅ... | *A, aa, anou…* | E-esto... | Compresión lingüística. |
| えっと…そのぅ…… | *Etto… sonou…* | Eh... esto... | Traducción literal. |
| えと…えとえとえとえと… | *Eto… etoetoetoeto…* | Em... eeeeeeeeeh... | Compresión lingüística. |

| Japonés | Japonés (romaji) | Localización propia | Técnica de traducción |
|---|---|---|---|
| わ、私は罪木蜜柑ですぅ。えっと…本当に心から何卒よろしくお願いしますぅ。 | *Wa, watashi wa Tsumiki Mikan desuu. Etto… Hontou ni kokoro kara nanitozo yoroshiku onegaishimasuu.* | Yo me lla-llamo Mikan Tsumiki. E-es un placer conocerte, \n de todo corazón. | Compresión lingüística. |

En la introducción de Mikan se nos presenta como una chica muy tímida con pocos amigos. Por culpa del bullying que sufrió toda la vida, Mikan tiene problemas

comunicándose con gente de su edad y se traba al hablar con frecuencia. En el diálogo esto se representa con vocales alargadas, tartamudeos, puntos suspensivos y muletillas al principio de frase para expresar inseguridad (*ano, etto, sono*). Hemos intentado plasmar esto en la localización española mediante tartamudeos, puntos suspensivos y muletillas y vocales alargadas fieles al habla oral. El desafío principal de traducir a Mikan es variar estas muletillas, puesto que los susodichos *ano, etto* y *sono* se pueden repetir las veces que sea en japonés sin problema, pero en español su traducción más común "esto" puede resultar poco natural si se repite con la misma frecuencia. Así, este problema se puede solucionar si vamos variando las muletillas y ofreciendo unas u otras depende de que favorezca más la oralidad ("eeeeeeeeeh…" en vez de "estoestoestoesto"), o podemos optar por otros hábitos en el habla de Mikan ("E-es un placer conocerte" en vez de "Eh… Es un placer conocerte".

En cuanto a "*nanitozo yoroshiku onegaishimasuu"*, es *kenjougou*, es decir, una expresión formal y que expresa humildad. *Yoroshiku onegaishimasu* es lo que se suele decir cuando se conoce a una persona, pero el *nanitozo* eleva el registro y enfatiza lo que viene a continuación. Es extraño que una chica de la edad de Mikan use esta expresión con gente de su edad, pero Mikan no se ve a sí misma muy favorablemente y a veces es más respetuosa de lo necesario con sus compañeros por miedo a represalias. De todas formas, hemos decidido plasmar el énfasis de esta expresión mediante "es un placer conocerte, de todo corazón", una frase que también resulta extraña cuando se dice entre personas de la misma edad y que es bastante respetuosa.

### 5.6.3. Ibuki

| Japonés | Japonés (romaji) | Localización propia | Técnica de traducción |
|---|---|---|---|
| もしもーし、なんかテンション低いっすねー！だいじょうぶかなー？ | *Moshimooshi, nanka tenshon hikuissunee! Daijoubukanaa?* | ¿Holaaaa? ¡Te veo de bajona! ¿Te encuentras bien? | Variación. |

Así es como empieza la introducción de Ibuki, la Estudiante supermúsica. Ibuki es una persona muy energética y eso se refleja en su habla mediante vocales largas que también hemos introducido en la localización (“holaaaa”). También usa mucho vocabulario y expresiones informales (pero no vulgares) propias del habla oral, algo que se ha plasmado en la localización mediante un diálogo igualmente coloquial y expresivo.

Un ejemplo es la traducción de *tenshon hikuissunee*. Este término es un falso amigo que se suele traducir erróneamente como “low tension” o “tensión baja” y su verdadero significado tiene que ver con el estado de ánimo de una persona; en concreto señala que alguien está deprimido o tiene la moral baja. Para reflejar el habla coloquial y carismática de Ibuki, hemos optado por la expresión “estar de bajona”.

| Japonés | Japonés (romaji) | Localización propia | Técnica de traducción |
|---|---|---|---|
| 澪田唯吹の澪に、澪田唯吹の田に、澪田唯吹の唯に、澪田唯吹の吹で…澪田唯吹でーす！ | *Mioda Ibuki no Mio ni, Mioda Ibuki no ta ni, Mioda Ibuki no i ni, Mioda Ibuki no buki de… Mioda Ibuki deesu!* | ¡"I" de inigualable, "B" de buenorra, "U" de única, "K" \n de "karismática" y "I" de "incantada" de conocerte! ¡Ibuki! | Creación discursiva. Compensación. |

Ibuki se presenta a Hajime enumerando los kanjis que forman su nombre uno por uno. Esto es habitual en Japón cuando se conoce a una persona para que ambas partes sepan escribir los nombres de ambos, puesto que es sabido que las lecturas habituales de los kanji pueden diferir en los nombres de personas y lugares (por ejemplo, la lectura de 吹 suele ser “fuku” o “sui”, pero en el caso del nombre de Ibuki es “buki”).

En las lenguas y culturas romance dicha práctica no existe, puesto que tenemos un sistema de escritura distinta, así que en la localización se ha optado por deletrear el nombre de Ibuki y ofrecer una palabra de referencia para cada letra (algo que sí se hace en nuestra cultura cuando, por ejemplo, le estamos dictando a alguien nuestro nombre para que lo escriba). Estas palabras son una transcreación total del traductor que pretende reflejar el

humor del personaje e incluye ciertas faltas de ortografía intencionales que plasman su personalidad despreocupada y fuera de la norma.

La falta del apellido en esta presentación se compensa en el segmento a continuación de este, donde Nagito la presenta formalmente como Ibuki Mioda y le revela a Hajime cuál es su talento.

| Japonés | Japonés (romaji) | Localización propia | Técnica de traducción |
|---|---|---|---|
| 彼女達が発表した〈CLT 03〉『放課後ボヨヨンアワー』〈CLT〉は、ミリオンヒットにもなったらしいよ。 | *Kanojotachi ga happyou shita <CLT 03> 『Houkago boyoyonawaa』<CLT> wa, mirion hitto ni mo nattarashii yo.* | Su single más famoso, <CLT 03>"Pastel de fresa después de clase"<CLT>, \n vendió más de un millón de copias. | Préstamo. Creación discursiva. |

Ibuki es un personaje que, al igual que Gundham, suele referenciar con frecuencia varios tropos y obras del anime y el manga. De hecho, la propia Ibuki es una gran referencia al popular anime de 2009, *K-On!*, un anime sobre cuatro chicas de bachillerato de un instituto de mujeres que forman el *keionbu* o “club de música ligera” y que se pasan las tardes después de clase comiendo pastel en el aula del club y haciendo cosas juntas (y ensayando muy de vez en cuando). El propio nombre de Ibuki es una mezcla de los kanji de los nombres de las cuatro protagonistas del anime, su título como superestudiante es *choukoukoukyu no keionbu* y se menciona que su anterior banda era especialmente popular con las estudiantes de su instituto de mujeres.

El nombre de este disco que menciona Nagito es también una referencia a este anime, en este caso al nombre de la banda formada por las cuatro protagonistas, *Houkago Tea Time*. Para mantener este guiño en la localización y a la vez evitar confundir a los jugadores que no hayan visto este anime con la palabra japonesa “houkago”, hemos optado por cambiar el nombre del disco por otra referencia directa a lo que solían hacer las chicas de este anime después de clase; comer pastel de fresa.

| Japonés | Japonés (romaji) | Localización propia | Técnica de traducción |
|---|---|---|---|
| ハンバーグにラーメンにチリビーンズに、ソーセージにパスタに…それにメロンもありますな。 | *Hanbaagu ni raamen ni chiribiinzu ni, sooseeji ni pasuta ni… sore ni meron mo arimasu.* | Hay hamburguesas, ramen, judías picantes, \n salchichas, pasta... ¡y melones! | Compresión lingüística. |
| これならアメリカ人も中国人もメキシコ人も、<br>ドイツ人もイタリア人も…夕張市民も満足だねっ！ | *Kore nara amerikajin mo chugokujin mo mekishikojin mo, doitsujin mo itariajin mo… Yubarishimin mo manzoku da ne!* | De aquí saldrían contentos tanto americanos, como chinos,<br>\n mejicanos, alemanes e italianos... ¡Y gente de Yubari y todo! | Compresión lingüística. |

El jugador conoce a Ibuki en el supermercado Rocketpunch, un lugar que parece que le ha causado una impresión considerable. En estos segmentos, enumera los varios alimentos que se encuentran en el supermercado y las nacionalidades de las personas cuyos países son grandes consumidores de dichos alimentos. Relaciona a la “gente de Yubari” con el melón, puesto que la ciudad es conocida por cultivar los melones más caros del mundo. Estos melones son conocidos internacionalmente, así que se ha optado por dejar intacta la referencia a Yubari (descartando el gentilicio “yubarita” para evitar confusiones). Existe la posibilidad de cambiar el referente por otro más cercano, como por ejemplo “Villaconejos”, un pueblo de Madrid conocido por vender los mejores melones de España, pero consideramos que esto es una domesticación excesiva que sacaría al jugador del texto.

### 5.6.4. Akane

| Japonés | Japonés (romaji) | Localización propia | Técnica de traducción |
|---|---|---|---|
| おーっす！　ところで、オメーらは誰だ？ | *Ossu! Tokorode, omeera wa dare da?* | ¡Ey! Quiénes sois, ¿eh? | Variación. Compresión lingüística. |
| 俺は初めましてだな…日向創って言うんだ。 | *Ore wa hajimemashite da na… Hinata Hajime tte iun da.* | Soy Hajime Hinata, es un placer. | Compresión lingüística. Equivalente acuñado. |
| ふーん…で、そっちのは？ | *Fuun… de, socchi no wa?* | Oído. ¿Y tú quién eres, tío? | Variación. |

| Japonés | Japonés (romaji) | Localización propia | Técnica de traducción |
|---|---|---|---|
| おっす！　オレは終里赤音ってんだ！よろしくなッ！ | *Ossu! Ore wa Owari Akane tten da! Yoroshiku na!* | ¡Oído! ¡La menda es Akane Owari! ¡Un placer! | Variación. Equivalente acuñado. |

Akane llama la atención desde el primer momento que se dirige a Hajime porque tiene un habla tosca e informal, incluso cuando habla con gente a la que no conoce. Su expresión oral también destaca por ser marcadamente masculina, algo que en estos segmentos vemos con su uso de *ossu* y *omeera*. Lo más masculino de su habla, sin embargo, es que utiliza el pronombre *ore*, que es el mismo de Hajime y que hoy en día solo los hombres adoptan (aunque también se conocen dialectos del ámbito rural donde las mujeres lo usan). Esto hace que Akane suene muy basta y como un chico joven en vez de una chica, así que hemos intentado reflejar esto añadiendo expresiones coloquiales y propias del ámbito oral en la localización ("tío", "oído", "la menda es"), pero no hemos reducido el registro lo suficiente como para que sea vulgar.

### 5.6.5. Hiyoko

| Japonés | Japonés (romaji) | Localización propia | Técnica de traducción |
|---|---|---|---|
| *蟻タンだよー。蟻タン潰してんのー。* | *Ari tan da yoo. Ari tan tsubushiten noo.* | A las hormiguitas, lelo. Estoy aplastando a estas hormiguitas. | Variación. Ampliación lingüística. |
| *なーんだ、そっかー。* | *Nan da, sokkaa.* | Jo. Pues vale. | Ampliación lingüística. |
| *フン、臆病なヤツ…* | *Fun, okubyouna yatsu…* | ¡Ja! Gallina… | Compresión lingüística. |

Cuando el jugador conoce a Hiyoko por primera vez, esta está agachada y aplastando algo contra el suelo con el dedo. Hajime (y probablemente el jugador) se escandaliza en cuanto Hiyoko le dice lo que está haciendo con un tono inocente. Aquí, Hiyoko llama a las hormigas que está aplastando *tan*, un honorífico extremadamente infantil que le da un toque perverso a lo que dice. De hecho, el personaje de Hiyoko en sí juega siempre con esta dicotomía de "infantil" y "cruel" para provocar sorpresa y cierto humor negro. Por eso, en la localización hemos decidido introducir diminutivos en algunos de sus diálogos para reflejar este lado infantil, además de añadir algunos insultos propios de niños pequeños (lelo, gallina) que contrasten con la palabras despiadadas de Hiyoko.

### 5.6.6. Nekomaru

| Japonés | Japonés (romaji) | Localización propia | Técnica de traducción |
|---|---|---|---|
| *噂では、アメリカのリーグで活躍中の日本人投手も彼にトレーニングを頼みに来るらしいよ。* | *Uwaza de wa, Amerika no riigu de katsuyakuchuu no nihonjin toushu mo kare ni toreeningu wo tanomi ni kururashii yo.* | Dicen que también es el entrenador de ese jugador de fútbol \n japonés que juega en la liga española | Adaptación. |

Este es otro caso en el que en la localización hemos decidido cambiar un referente por otro más cercano. En este caso, el original japonés referencia sutilmente a un jugador japonés que juega en la liga de beisbol americana. No está claro quién podría ser este jugador, pero lo que quiere transmitir Nagito con esto es que el entrenamiento de Nekomaru es tan efectivo que ha logrado que un jugador japonés entre en la increíblemente competitiva liga americana de beisbol.

Mientras que en Japón el beisbol es el deporte nacional, en España prácticamente no tiene ningún reconocimiento, por lo que hemos visto apropiado cambiar "jugador de beisbol japonés" por "jugador de fútbol japonés". Con este pequeño ajuste el jugador podrá entender más fácilmente la proeza que significa esto y los más familiarizados con el deporte podrán imaginarse quién es esta persona.

### 5.6.7. Mahiru

| Japonés | Japonés (romaji) | Localización propia | Técnica de traducción |
|---|---|---|---|
| *『え？』じゃなくって、そっちの自己紹介はまだ？ずっと待ってるんですけど？* | *『e?』janakutte, socchi no jikoshoukai wa mada? Zutto matterun desu kedo?* | ¡Ni "e" ni "u"! ¿Cuánto tiempo me vas a hacer esperar \n hasta que te dignes a presentarte? | Compresión lingüística. |

Cuando el jugador conoce a Mahiru, no tarda en darse cuenta de que es la persona más normal de toda la isla. Su talento no es tan extravagante como el de los demás, su aspecto no se sale de la norma y su forma de hablar no presenta nada fuera de lo común en una chica de su edad. Lo más destacable de Mahiru, entonces, es que es una persona normal rodeada de personajes excéntricos, además de su carácter maternal y directo. Así, en la localización Mahiru habla con un registro estándar propio de una chica adolescente, sus frases son directas y, a veces, que recuerdan a lo que diría una madre cuando regaña a su hijo.

De hecho, en este segmento, Mahiru regaña a Hajime en ambas versiones de una forma reminiscente a una riña de madre. En la localización destacamos la expresión *ni "e" ni*

*“u”*, expresión casi exclusivamente usada por las madres y que cualquier jugador de nuestro territorio reconocerá.

| Japonés | Japonés (romaji) | Localización propia | Técnica de traducción |
|---|---|---|---|
| 残念だけど、もう私の中では、〈CLT 03〉『頼りない日向くん』〈CLT〉でインプットされたから。 | *Zannen dakedo, mou watashi no naka de wa <CLT 03>『tayoranai Hinata kun』<CLT> de inputto saretakara.* | Lo siento por ti, pero en mi cabeza ya te he registrado \n como "<CLT 03>Hajime el Llorón<CLT>". | Creación discursiva. |

Una de las primeras cosas que el jugador descubrirá de Mahiru es que tiene unas expectativas altas respecto a lo que un hombre debería ser y como debería actuar y suele ser mucho más dura con ellos que con las demás chicas. Por eso, cuando Hajime muestra cierta debilidad delante de los demás, Mahiru lo reprime por no “actuar como un hombre”, responsable y de confianza, y lo empieza a llamar *tayoranai Hinata kun* (“Hinata aquel en el que no se puede confiar”). En español, hemos traducido ese sobrenombre como “Hajime el Llorón” puesto que Mahiru conoció a Hajime en una situación donde no demostró ni coraje ni temple. Esta es una opción corta, directa y, aunque un poco alejada de *tayoranai*, dice lo mismo que piensa Mahiru; que Hajime se viene abajo fácilmente en situaciones difíciles y no se puede confiar en él para afrontar dichas situaciones.

Después de decirle eso, Mahiru insiste en que Hajime debería ser más *otokorashii*, es decir, comportarse como un hombre hecho y derecho. Si bien más adelante se nos revela la razón por la que Mahiru tiene una fijación tan concreta con lo que debería ser un hombre, es más que probable que el jugador encuentre esta afirmación anticuada e injusta y le provoque una imagen negativa de Mahiru. Por esa razón, hemos considerado necesario cambiar “más te vale comportarte como un hombre” por “más te vale esforzarte en ser más responsable”, puesto que esencialmente es eso lo que Mahiru quiere decir y así se evitan posibles connotaciones negativas sobre los roles de género.

### 5.6.8. Fuyuhiko

| Japonés | Japonés (romaji) | Localización propia | Técnica de traducción |
|---|---|---|---|
| *…んだ、テメーは。気安く話し掛けてんじゃねーぞ、ボケ。* | *…n da, temee wa. Kiyasuku hanashi kaketenjanee zo, boke.* | ¿Quiénes sois, payasos? ¿Tengo cara \n de que quiera que me habléis? | Ampliación lingüística. |

| Japonés | Japonés (romaji) | Localización propia | Técnica de traducción |
|---|---|---|---|
| *九頭龍冬彦だ… 言っておくがテメーらと馴れ合う気はねぇからな。* | *Kuzuryuu Fuyuhiko da… Itteoku ga temeera to nareau ki wa nee kara na.* | Soy Fuyuhiko Kuzuryu. Que quede claro, no tengo intención \n alguna de relacionarme con gilipollas como vosotros. | Variación. |

Desde el primer momento, Fuyuhiko se presenta al jugador como una persona muy hostil y volátil. En el original, sus frases están repletas de amenazas, faltas de respeto e insultos hacía sus compañeros. Las terminaciones verbales de sus frases también se consideran muy descorteses y hostiles, algo que reflejamos en la localización añadiendo más insultos a sus frases.

Debido a la limitada cantidad de insultos directos en japonés, Fuyuhiko siempre suele repetir los mismos (*temee*, *yarou*, *boke*, etcétera). En la localización hemos aprovechado que, en cambio, el español tiene un catálogo vasto y variopinto de estos para expresar de varias formas la hostilidad de Fuyuhiko. Puesto que *Danganronpa 2* está clasificado en Europa como PEGI +16, no se nos presentaría ningún obstáculo a la hora de incluir estos insultos y este vocabulario en el juego.

### 5.6.9. Teruteru

| Japonés | Japonés (romaji) | Localización propia | Técnica de traducción |
|---|---|---|---|
| *ちょいちょい、お三方さん。さっそくボクは仲間外れコースかな？* | *Choi choi, osankata san. Sassoku boku wa nakamahazure koosu kana?* | Ey, vosotros tres. ¿Acaso me estáis dejando fuera del menú? | Creación discursiva. |

| Japonés | Japonés (romaji) | Localización propia | Técnica de traducción |
|---|---|---|---|
| *たとえば、下半身が毒で腫れて大変だから、口で吸い出してくれとお願いしてみたり…* | *Tatoeba, kahanshin ga doku de harete taihen dakara, kuchi de suidashite kure to onegaishite mitari…* | Podría decirle que tengo la "salchicha" inflada por culpa \n de un veneno y pedirle que use la boca para sacármelo... | Creación discursiva. |

En japonés, Teruteru habla con un registro estándar y tiende a usar prestamos del inglés e incluso del francés cuando habla para parecer más moderno y sofisticado. También suele dejar frases inacabadas o terminarlas en pregunta por ese mismo motivo y les añade referencias a la comida en honor a su estatus como el Estudiante supercocinero (*nakamahazure koosu*).

El jugador conoce a Teruteru por primera vez cuando se lo encuentra en el restaurante del hotel de la isla intentando ligar con Sonia, la superprincesa. Teruteru le explica a Hajime y al jugador cómo pretendía seducirla en estos segmentos. Esta es solo la primera de las muchas veces que Teruteru acosa a alguno de los personajes o hace comentarios lascivos en su presencia donde usa ciertas metáforas (“salchicha”) o indirectas para demostrar sus intenciones. La personalidad pervertida de Teruteru está presente en muchos de sus diálogos y existe en su mayoría para dar toques de humor al juego. Estas metáforas se incluyen por ese mismo propósito.

En la localización hemos intentado incluir estas referencias a la comida en sus diálogos siempre que ha sido posible y mantener estos dobles sentidos para preservar el humor. En los segmentos anteriores así se ha hecho traduciendo *nakamahazure koosu* ("plato del marginado") por "dejar fuera del menú", una traducción funcional y discutiblemente también una creación discursiva que conserva la referencia a "restaurante", mientras que a *kahanshin* (parte inferior del cuerpo) le hemos añadido otra referencia a la comida con "salchicha", una comida relacionada con frecuencia con la parte que Teruteru sugiere.

### 5.6.10. Usami/Monomi

| Japonés | Japonés (romaji) | Localización propia | Técnica de traducción |
|---|---|---|---|
| *みなさん！　落ち着いてくだちゃーい！* | *Minasan! Ochizuite kudachaai!* | ¡Tranquilitos todos y todas! | Variación |
| *慌てる必要ありませんよー！ほーら、よく見てくだちゃーい！* | *Awateru hitsuyou arimasen yoo! Hoora, yoku mite kudachaai!* | ¡No tenéis por qué estar tan asustaditos! ¡Mirad donde estáis! | Variación |

Como hemos mencionado anteriormente, Monomi es un personaje benévolo y con un carácter exageradamente noño que busca la harmonía entre los estudiantes, no la discordia, como Monokuma. En japonés Monomi habla de una manera ridículamente cursi y aniñada que exagera esta personalidad; en vez de usar terminaciones verbales estándares como *desu*, *masu* o *kudasai*, Monomi las deforma usando *dechu*, *machu* y *kudachai*, una característica propia del habla de los bebés.

En la localización, consideramos deformar sus eses y transformarlas en *sh* ("todosh y todash") para plasmar esto, pero se valoró que añadir dicha característica en todas su líneas de dialogo podría ser disruptivo y hacer a Monomi excesivamente irritante. En vez de eso, decidimos reflejarlo introduciendo diminutivos en su diálogos ("tranquilitos"), una variación que en español también resulta muy cursi, pero no tan disruptiva como la otra opción.

### 5.7. Personajes extranjeros

| Japonés | Japonés (romaji) | Localización propia | Técnica de traducción |
|---|---|---|---|
| *それなら、辺古山さんが事務室にいたままでも、停電にする事が可能だったぜよっ！* | *Sorenara, Pekoyama san ga jimushitsu ni ita mama demo, teiden ni suru koto ga kanou datta ze yoo!* | De esa forma, era posible provocar un apagón \n aunque Peko estuviera en la oficina. ¡Estaba claro, clarinete! | Creación discursiva. |

| Japonés | Japonés (romaji) | Localización propia | Técnica de traducción |
|---|---|---|---|
| *もちろん不安ですし、憤りも憶えています。* | *Mochiron fuan desushi, ikidoori mo oboeteimasu.* | Por supuesto que me preocupa, y también me produce \n una gran indignación. | Ampliación lingüística. |
| *まったくこんなのって…冗談はよしこちゃんです！* | *Mattaku konna notte… Joudan wa yoshiko chan desu!* | Cómo osan... ¡Qué destino tan arroz! | Creación discursiva. |

En *Danganronpa 2* existe un personaje en particular que destaca debido a sus orígenes que la separan del resto de superestudiantes; Sonia Nevermind. Sonia es la única persona extranjera del juego y, además, es miembro de la realeza. Eso la convierte en un caso muy particular digno de análisis.

Es usual ver en videojuegos japoneses que los personajes extranjeros hablan un japonés pobre y gramaticalmente erróneo, tal y como lo haría una persona que no dominase el idioma en la vida real. Sonia, sin embargo, habla un japonés prácticamente perfecto y se la entiende bien en todo momento, si bien su registro puede ser bastante irregular; mezcla expresiones informales con formas verbales formales y vocabulario anticuado.

Esto se debe a varias razones: el jugador aprende en una conversación con Sonia que esta es una gran aficionada a los *doramas* (telenovelas japonesas). Los que menciona durante el juego son todos de antes de los 90, lo que explica que a veces use expresiones

informales anticuadas (*joudan wa yoshiko chan desu*). Aparte de esto, es más que probable que Sonia aprendiese japonés con la ayuda de tutores personales que le enseñaron a hablar con un registro muy formal y apropiado para un miembro de la realeza, de ahí los verbos y estructuras formales que suele usar.

Durante el juego, Sonia también aprende alguna que otra expresión de sus compañeros japoneses, que a veces emplea de manera errónea y provoca comicidad porque algunas de ellas resultan absurdas en boca de una princesa (*kanou datta ze yo*).

Así, el habla de Sonia es una amalgama muy realista de conocimientos aprendidos en clases (lenguaje formal), en su tiempo libre (lenguaje informal y anticuado) y de sus compañeros nativos (lenguaje informal y moderno).

Esta combinación es muy difícil de lograr en español debido a que en nuestro idioma no es tan sencillo categorizar cada elemento de una frase como formal o informal. Por eso, en la localización hemos decidido hacer que Sonia hable en un registro formal que refleje sus orígenes reales y hemos propuesto varias soluciones a las ocasiones en que usa expresiones informales y anticuadas.

En el primer segmento, Sonia termina la frase con *kanou datta ze yo* (era posible) después de que Nekomaru usara *ze yo* en un segmento anterior. Este *ze yo* es una terminación de frase dialectal que en japonés estándar equivaldría a *desu yo*. El juego deja claro que Sonia no entiende que significa esto y el hecho que lo repita provoca comicidad. Por supuesto, no existen tales terminaciones en español, así que en la localización hemos optado por sustituirla por una expresión anticuada e informal ("estaba claro, clarinete"). Mediante esta creación discursiva se preserva la tendencia de Sonia a usar expresiones anticuadas que resultan muy absurdas cuando se mezclan con su habla formal.

En cuanto al último segmento, en este ocasión Sonia expresa su indignación ante la situación que están viviendo sus compañeros y ella. En japonés lo hace diciendo *joudan wa yoshiko chan desu*, un juego de palabras de la era Showa hoy en día en desuso que se trataba de una manera cómica de decir *joudan wa yoshinasai desu* (para de bromear) (Golden Yokocho 2021). En la localización era prácticamente imposible preservar todos los matices de esta interacción intactos, así que hemos adaptado su humor y extrañeza de una manera más simple; en vez de decir "qué destino tan atroz", Sonia se equivoca de palabra y usa una muy parecida que resulta en una frase igual de ridícula que la japonesa; "qué destino tan arroz".

### 5.8. Acentos

| Japonés | Japonés (romaji) | Localización propia | Técnica de traducción |
|---|---|---|---|
| *きさんら、さっきからなにおぅ抜かしとるかぁ！ぼかぁ停電ん時は広間にいたゆーとるやろがっ！* | *Kinsanra, sakki kara nani oonukashitoru kaa! Bokaa teidenn toki wa hiroma ni ita yuutoru yarogaa!* | ¡Peoquéecí! ¡Coh ettoy iciendo quehtaba en el comeó \n cuandu l'apagón, coño! | Variación. |
| *…あんたってどこ出身だっけ？* | *…Anta tte doko shusshin dakke?* | ¿De dónde decías que eras? | Traducción literal. |
| *西麻布生まれの南青山育ちっちゃが！* | *Nishi azabu umare no minami Aoyama sodacchi cha ga!* | ¡Nacíun y criaun Tokio! | Variación. Generalización. |

| Japonés | Japonés (romaji) | Localización propia | Técnica de traducción |
|---|---|---|---|
| *ぎばでねからさべだどん！まーだきんきがはきばしておらずんけぞ！* | *Gibadene kara sabeta don! Maada kinki ga hakiba shite orazun kezo!* | ¡Peoquenoquenosabíaúncualel'armalcrimen, cohón! | Variación. |
| *ダメだー、もうわかんなーい！* | *Dame daa, mou wakaranaai!* | ¡Jooooo, es que ya no se le entiende nada de nada! | Ampliación lingüística. |
| *まだ凶器だってハッキリしてないって…* | *Mada kyouki datte hakkiri shitenai tte… Sou itteru mitai dechu!* | Ha dicho: "¡Aún no se sabe cuál es el arma del crimen!" | Variación. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| そう言ってるみたいでちゅ！ | | | |

Durante el primer juicio escolar, Hajime se percata de que es posible que Teruteru no estuviera con los demás durante el apagón donde Byakuya fue asesinado, algo que le convierte en la persona más sospechosa de la sala. Ante unas pruebas cada vez más acusatorias y unas deducciones tan factibles, Teruteru se hunde ante la presión y pierde el control. En el momento que sucede esto, empieza a gritar y a defenderse con un acento muy difícil de comprender, algo que hace evidente que ha mentido a los demás sobre sus orígenes metropolitanos. Este acento se vuelve más pronunciado cuanto más se enfurece, hasta tal punto que los otros superestudiantes no pueden entender qué está diciendo y deben consultárselo a Monomi, quien se lo traduce a un dialecto estándar.

Por norma general, en esta localización habíamos optado por eliminar cualquier rastro dialectal del original para evitar una sobredomesticación y no romper la suspensión de la incredulidad. Sin embargo, esta situación tan concreta hace imposible que podamos neutralizar o ignorar el acento de Teruteru en la localización sin quitarle todo el sentido a las interacciones y que nos veamos obligados a elegir un dialecto en concreto que indique que proviene de un pueblo o de una zona rural.

Así, nos hemos fijado en qué comunidades autónomas españolas tienen más hablantes provenientes de municipios rurales; Extremadura, Castilla-La Mancha, Castilla y León y Aragón (Ministerio de Agricultura, Pesca y Alimentación 2021) y hemos elegido uno de los dialectos de estos territorios, el extremeño, en vez de optar por otros que se han utilizado para este cometido de manera desmesurada (particularmente el andaluz).

Siguiendo esta línea de pensamiento, en la localización hemos dado a Teruteru un acento extremeño muy cerrado cuya fonética reflejamos de forma escrita en el texto para que el jugador tenga dificultades leyendo y entendiendo lo que dice, así como las tiene un jugador japonés en la versión original. Este acento va volviéndose cada vez más difícil de comprender según Teruteru se ve más acorralado y habla más frenéticamente, algo que hemos intentado plasmar juntando su diálogo fonético sin separarlo mediante ningún espacio (“¡Peoquenoquenosabíaúncualel’armalcrimen, cohón!”). Esto dificulta cada vez más la lectura para el jugador, cosa que no resulta un problema gracias a las “traducciones”

de Monomi. También hemos incluido lenguaje soez debido al lenguaje peyorativo y vulgar que Teruteru usa en esas ocasiones (*kisanra, oonukashitoru*).

En cuanto a la frase específica dónde Teruteru dice dónde ha nacido, en japonés dice "nací en Nishi-Azabu y me críe en Minami-Aoyama", pero en la localización se ha adaptado como "¡Nacíun y criaun Tokio!". Un hablante japonés capta al instante que Teruteru está mintiendo, porque tanto Nishi-Azabu como Minami-Aoyama son dos de los distritos más prestigiosos y caros de Tokio y sus habitantes hablan un japonés estándar tokiota, no uno dialectal como el de Teruteru. Por supuesto, dichos distritos no son conocidos en España y dejar la referencia intacta solo confundiría a la mayoría de jugadores, por lo que los hemos generalizado como "Tokio", metrópolis con una imagen avanzada y próspera en nuestro territorio.

No ignoramos el riesgo de parecer incongruente y una sobredomesticación que supone darle a Teruteru un acento extremeño en la localización cuando es evidente que *Danganronpa 2* es un juego japonés cuyos personajes son japoneses, pero recalcamos la necesidad en este caso concreto de darle un acento regional a Teruteru y nos apoyamos en la suspensión de la incredulidad del jugador y en el contexto para justificar nuestra elección.

### 5.9. Debates incesantes

| Japonés | Japonés (romaji) | Localización propia | Técnica de traducción |
|---|---|---|---|
| *十神がテーブルの下に潜ったのは…* | *Togami ga teeburu no shita ni mogutta no wa…* | No cabe duda de que Byakuya... | Modulación. |
| *停電中の出来事だったはずだ。* | *Teidenchuu no dekigoto datta hazu da.* | se metió debajo de la mesa durante el apagón. | Modulación. |
| *それは<CLT 17>間違いありません<CLT>！* | *Sore wa <CLT 17> machigai arimasen<CLT>！* | ¡Peko <CLT 17>tiene razón<CLT>! | Compresión lingüística. |
| *…って事はさー。* | *…tte koto wa saa.* | Entonces... | Compresión lingüística. |
| *豚足ちゃんはあの停電の中で…* | *Tonsoku chan wa ano teiden no naka de…* | durante el apagón, Cerdi... | Compresión lingüística. Creación discursiva |
| *ナイフを取る犯人を目撃したの？* | *Naifu wo toru hannin wo mokugeki shita no?* | ¿vio al asesino coger el cuchillo? | Compresión lingüística. |
| *停電中はメチャ真っ暗っすよ！* | *Teidenchuu wa mecha makkura ssu yo!* | ¡Pero si estaba todo más negro que el mar Negro! | Creación discursiva. Ampliación lingüística. |
| *目の前の飯が見えないほど暗かったな！* | *Me no mae no meshi ga mienai hodo kurakatta na!* | ¡Por no ver, no veía ni el festín! | Variación. |
| *暗くて見えないのは<CLT 17>十神も一緒<CLT>…* | *Kurakute mienai no wa <CLT 17> Togami mo issho<CLT>…* | <CLT 17>Byakuya tampoco veía nada<CLT>... | Compresión lingüística. |
| *犯人を目撃したとは考えられまい。* | *Hanin wo mokugeki shita to wa kangaeraremai.* | Es imposible que haya podido ver al asesino. | Compresión lingüística. |

Durante los juicios escolares, el jugador debe tomar parte en varios minijuegos para desvelar poco a poco los misterios alrededor de los asesinatos que se producen en cada capítulo. El *non sutoppu giron* o “debate incesante” es uno de estos minijuegos cortos y frenéticos y también el más representativo de la saga *Danganronpa*, por lo que hemos decidido analizar su localización.

En los debates incesantes, los superestudiantes hablan uno detrás del otro sin pausa, exponiendo las razones por las que piensan ciertas cosas sobre los casos. Hajime (y por ende, el jugador) debe encontrar algún fallo, contradicción o mentira en lo que dicen, y, una vez detecte alguno, debe disparar alguna de sus *kotodama* o “balas de la verdad” (el nombre que reciben las pruebas en este juego) hacía esta irregularidad (señalada en el texto mediante el color naranja) para que Hajime interrumpa al superestudiante que esté hablando y pueda proseguir el juicio. Sin embargo, si Hajime declara incorrecta alguna de las afirmaciones de los superestudiantes que se sabe que son hechos, perderá puntos de credibilidad (que podría definirse como la salud en la saga *Danganronpa*). Si Hajime pierde toda su credibilidad, el resto de superestudiantes se negará a escucharlo, el culpable se saldrá con la suya y será *game over*.

***Ilustración 38 y 39**: Ejemplo de cómo se ve el texto dentro del juego en los debates incesantes. Fuente: Suupaa DanganRonpa 2: Sayonara Zetsubou Gakuen (Spike Chunsoft, 2012) y The Super Duper Script Editor 2 (Liquid S!, 2018). Localización propia.*

En este minijuego, los personajes hablan muy rápido, se interrumpen y dicen cosas sin sentido para confundir y distraer al jugador. Las frases que dice cada personaje son cortas porque ocupan gran parte de la pantalla y vienen de todas las direcciones para simular de dónde viene la voz de cada superestudiante. Es importante, pues, que en la localización también se mantengan unas frases simples y breves para que el jugador pueda leerlas, procesarlas y tener tiempo de seleccionar y disparar la bala de la verdad que corresponda

en cada ocasión, algo que hemos intentado hacer posible simplificando la información. Tampoco debemos olvidarnos de respetar la caracterización de cada personaje y ser fieles a su habla durante estos segmentos.

En estas tablas hemos incluido uno de los debates incesantes que hemos traducido del primer caso. Lo más importante a comentar de estos segmentos son los cambios en la estructura de algunas frases que hemos tenido que hacer para que estas sigan un orden correcto y tengan sentido en español. Estos cambios de estructura han estado presentes en muchos de estos debates y vemos necesario ejemplificar uno de ellos.

Los dos segmentos del inicio le corresponden a Peko y forman juntos la siguiente frase entera en japonés y en nuestra localización:

*Togami ga teeburu no shita ni mogutta no wa teidenchuu no dekigoto datta hazu da*.

No cabe duda de que Byakuya se metió debajo de la mesa durante el apagón.

La estructura sintáctica de los elementos de la frase en ambos idiomas es tan diferente que en la localización hemos tenido que organizar la frase y separarla de una forma totalmente distinta para que tuviera coherencia y estuviese bien separada (podemos dejar inacabada la frase "no cabe duda de que Byakuya…", pero, por ejemplo "no cabe duda de que…" sería una segmentación inapropiada). También hemos tenido presente que la mayoría de la información nueva y relevante suele estar al final de las afirmaciones de cada hablante para sorprender y enganchar al jugador, algo que hemos respetado aquí también con este orden y segmentación.

En cuanto a la caracterización, en esta ocasión hemos intentado que reluzca en todos los personajes, pero destacamos en estos segmentos la de Ibuki. Ibuki añade a lo que dice Hiyoko "teidenchuu wa mecha makkura ssu yo!" (durante el apagón estaba todo muy oscuro), que en la localización hemos traducido con un toque humorístico como "¡pero si estaba todo más negro que el mar Negro!", una creación discursiva y comparación que en el original no estaba pero que está en línea con lo que diría el personaje.

# 6. CONCLUSIÓN

Desde la concepción de este trabajo hasta el final de su elaboración, he sabido que las dificultades por las que he pasado localizando solo un fragmento de este videojuego son tan solo una pequeña parte de las que los profesionales de la localización se encuentran en una situación de trabajo real diariamente. La localización de videojuegos es una disciplina inevitablemente subestimada tanto por profesionales de todas las ramas como por fans debido a la concepción de qué es mucho más divertida y simple que otras áreas de traducción más técnicas. No es raro incluso hoy en día ver en redes a desarrolladores y fans por igual defender que un fan es capaz de hacer el mismo trabajo que un traductor o mejor porque ama el título que está traduciendo.

Si bien es cierto que, como hemos visto en el trabajo, hay fans que realmente tienen el potencial de convertirse en profesionales con el tiempo y algunos lo han conseguido, la realidad es que traducir un videojuego no es así de simple y que la localización de videojuegos es una de las disciplinas que más versatilidad, creatividad, instinto y capacidad de análisis exigen al traductor.

Incluso disponiendo en este trabajo del juego completo como referencia y de una herramienta de traducción que incluía el texto original, el texto de la localización inglesa, imágenes y voces, ha sido terriblemente complicado hacer una localización que cumpliese a rajatabla las condiciones y objetivos autoimpuestos en este proyecto y a su vez presentara un estándar de calidad elevado.

Estos objetivos eran afines a los que suelen tener las localizaciones profesionales de videojuegos; ofrecer una experiencia equivalente a la original, accesible y divertida a los jugadores de todo tipo en nuestro territorio, pero con la condición de no borrar la identidad como producto nipón del juego. Después, mediante el análisis de esta localización propia, se pretendía exponer qué dificultades principales y qué elementos del juego eran algunos de los más problemáticos en la localización del juego ya sea por causas culturales, lingüísticas o técnicas y de qué manera y por qué razones he visto conveniente resolverlas siguiendo mis objetivos y criterio propio. Muchos de estos elementos no eran exclusivamente propios de este juego, sino que también se ven con frecuencia en otros videojuegos japoneses y suponen un problema permanente para los localizadores de títulos de esa procedencia.

Como objetivo secundario, tenía el deseo de dar visibilidad al género de la novela visual, aún poco explorado académicamente y malinterpretado por muchos aficionados a los videojuegos, además de exponer en qué situación se encuentran sus localizaciones.

Personalmente, considero que estos objetivos se han cumplido satisfactoriamente; mediante la exploración del género de la novela visual y de sus características y necesidades y gracias a la investigación que se ha hecho de la saga *Danganronpa*, se ha podido conocer el producto a fondo y elegir qué enfoque era el más apropiado para *Danganronpa 2* según los objetivos planteados y las condiciones autoimpuestas.

Una vez construida esta base teórica, se ha hecho una localización usando la herramienta de traducción elegida que ha seguido este enfoque teniendo en cuenta siempre las condiciones previamente mencionadas y considero que ha logrado tener una calidad satisfactoria a pesar de las limitaciones de tiempo que ha sufrido este trabajo. Los análisis del apartado 5, si bien muestran solo una pequeña parte de la localización hecha y de las dificultades encontradas, las resumen correctamente y, aunque en ocasiones llegan a ser demasiado específicas para extrapolarlas por completo a otros juegos o novelas visuales japonesas, son los suficientemente interesantes como para ser objeto de estudio. Destaco lo complicado que ha sido elegir los elementos a analizar debido a la longitud del juego y a la enorme cantidad de texto que presenta ya solo en el prólogo y en el primer capítulo.

En definitiva, con este trabajo he podido experimentar en una situación ficticia y diluida pero igualmente contrarreloj, cómo sería localizar una novela visual/videojuego japonés y las complicaciones inherentes que presenta dicho medio, género e idioma cuando se localiza. Gracias a este trabajo ha aumentado aún más mi respeto por los profesionales de la localización de videojuegos y por su labor diaria, infinitamente más dura que la que he enfrentado yo en el presente proyecto, así como mi deseo de ser parte algún día de este mundo.

La localización de videojuegos es una disciplina incomprendida y muy desafiante, pero también muy gratificante y un pilar en el entretenimiento moderno; la magia de la localización es la razón por la que personas de todas las partes del mundo pueden disfrutar, aprender y emocionarse de la misma forma con una misma historia contada de manera distinta.

# 7. BIBLIOGRAFIA


Camingue, Janelynn, Elin Carstensdottir, y Edward F Melcer. «What is a Visual Novel?» *CHI PLAY* 5, nº 285 (2021): 1-18.

Cavallaro, Dani. *Anime and the visual novel: narrative structure, design and play at the crossroads of animation and computer games.* McFarland, 2009.

Codex Gamicus. *Codex Gamicus.* s.f. https://gamicus.fandom.com/wiki/List_of_longest_video_game_scripts.

GamerDic. *GamerDic.* 6 de Abril de 2017. https://www.gamerdic.es/termino/sprite.

Golden Yokocho. *Golden Yokocho.* 26 de Febrero de 2021. https://goldenyokocho.jp/articles/3357.

Hashimoto, Kazuma. *Siliconera.* 20 de Octubre de 2021. https://www.siliconera.com/danganronpa-sales-surpass-5-million-units-worldwide/.

Hurtado, Amparo Albir. *Traducción y traductología. Introducción a la traductología.* Madrid: Cátedra, 2001.

Ishaan. *Siliconera.* 25 de Febrero de 2011. https://web.archive.org/web/20130705081716/http://www.siliconera.com/2011/02/25/danganronpa-sells-85000-units-spike-ceo-pleased/.

Klepek, Patrick. *Kotaku.* 14 de Diciembre de 2015. https://kotaku.com/from-japan-with-changes-the-endless-debate-over-video-1747960323.

Kodaka, Kazutaka, entrevista de Bob Mackey. *Danganronpa Director Kazutaka Kodaka on the Power of "Psychopop"* (28 de Diciembre de 2015).

Kohler, Chris. *Power-Up. How Japanese Video Games Gave The World an Extra Life.* Nueva York: Dover Publications, 2016.

Kotobank. *Kotobank.* s.f. https://kotobank.jp/word/%E5%9B%9B%E5%A4%A9%E7%8E%8B-74335.

Koyama, Yuhsuke, Nobushige Kobayashi, y Jin Nakamura. «Structure of PC Visual Novel Game Industry in Japan.» Kioto, 2019.

Lada, Jenni. *Michibiku.* 4 de Septiembre de 2018. http://michibiku.com/what-are-sound-novels-and-kinetic-novels/.

Mangiron, Carme. «Subtitling in game localisation: a descriptive study.» *Perspectives Studies in Translatology*, 2013: 42-56.

Mangiron, Carme, y Minako O'Hagan. «Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation.» *JoSTrans: The Journal of Specialized Translation*, 2006: 10-21.

—. *Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry.* Amsterdam y Filadelfia: John Benjamins Publishing Company, 2013.

McDonald, Heidi. «Romance in Games: What It Is, How It Is, and How Developers Can Improve It.» *QED: A Journal in GLBTQ Worldmaking* (Michigan State University Press) 2, nº 2 (2015): 32-63.

Ministerio de Agricultura, Pesca y Alimentación. *Ministerio de Agricultura, Pesca y Alimentación.* 27 de Diciembre de 2021. https://www.mapa.gob.es/es/prensa/ultimas-noticias/la-poblaci%C3%B3n-de-las-%C3%A1reas-rurales-en-espa%C3%B1a-supera-los-75-millones-de-personas-/tcm:30-583990.

Netflix. *Netflix Partner Help Center.* 9 de Julio de 2021. https://partnerhelp.netflixstudios.com/hc/en-us/articles/215758617.

Nihon Buyo Foundation. *Nihon Buyo Foundation.* s.f. https://nihonbuyo.or.jp/about-us/what-is-nihon-buyo/.

O'Hagan, Minako. «Seeking delocalization Fan community and game localization in the age of user empowerment.» *The Journal of Internationalization and Localization* 4, nº 2 (2017): 183-202.

Pickett, John, entrevista de Ishaan Sahdev. *Visual Novels: A Cultural Difference Between The East And West* (2011).

Pixiv Hyakkajiten. *Pixiv Hyakkajiten.* s.f. https://dic.pixiv.net/a/%E5%9B%9B%E5%A4%A9%E7%8E%8B#h3_6.

—. *Pixiv Hyakkajiten.* s.f. https://dic.pixiv.net/a/%E6%88%A6%E9%97%98%E5%8A%9B%E2%80%A6%E3%81%9F%E3%81%A3%E3%81%9F%E3%81%AE5%E3%81%8B%E2%80%A6%E3%82%B4%E3%83%9F%E3%82%81%E2%80%A6.

Project Zetsubou. *Project Zetsubou.* s.f. https://danganronpa.wordpress.com/about-us/.

Ribera, Mireia, y otros. «Guia de subtitulació.» En *Guia de contingut digital accessible: vídeo*, de Mireia Ribera, y otros, 33-81. Edicions de la Universitat de Lleida, 2013.

Ritobito. *Discord.* 4 de Diciembre de 2021.

Saito, Kumiko. «From Novels to Video Games: Romantic Love and Narrative Form in Japanese Visual Novels and Romance Adventure Games.» *Arts* 10, nº 3 (2021): 42-60.

Sakurai, Mitsutoshi, entrevista de Brendan Sinclair. *Appealing to the West by focusing on the East* (14 de Mayo de 2018).

Steam. *Steam.* s.f. https://store.steampowered.com/category/visual_novel/#p=0&tab=TopSellers.

Szczepania, John. «Portopia Renzoku Satsujin Jiken.» *Retro Gamer*, 2011.

Terasawa, Yoshinori, entrevista de Christian Nutt. *Dangan Ronpa: Death, stress, and standing out from the crowd* (20 de Febrero de 2014).

Venuti, Lawrence. *The Translator's Invisibility. A History of Translation.* Londres: Routledge, 1995.

Weblio. *Weblio.* 26 de Octubre de 2020. https://www.weblio.jp/content/%E4%B8%AD%E4%BA%8C%E7%97%85.

Yamashita, Takuro, entrevista de Matthew Jarvis. *Japanese visual novel Danganronpa sells 200,000 units in the West* (29 de Abril de 2015).

### 7.1. Videojuegos

*Tokimeki Memorial* (Konami, 1994)

*Kanon* (Key, 1999)

*Portopia Renzoku Satsujin Jiken* (Enix, 1983)

*Clannad* (Key, 2004)

*Higurashi no Naku Koro ni* (07th Expansion, 2002)

*Fate Stay Night* (Type-Moon, 2004)

*Fuusa Sareta Shibuya de* (Chunsoft, 2008)

*Muv-Luv* (âge, 2003)

*Yakuza 0* (Sega, 2015)

*Persona 4* (Atlus, 2008)

*Persona 5* (Atlus, 2016)

*Danganronpa Kibou no Gakuen to Zetsubou no Koukousei/Danganronpa: Trigger Happy Havoc* (Spike Chunsoft, 2010)

*Danganronpa V3 Minna no Korishiai Shingakki/Danganronpa V3: Killing Harmony* (Spike Chunsoft, 2017)

*Zettai Zetsubou Shoujo Danganronpa Anazaa Episoodo/Danganronpa Another Episode: Ultra Despair Girls* (Spike Chunsoft, 2014)

*Happii Danganronpa S Choukoukoukyuu no Nangoku Saikoro Gasshuku/Danganronpa S: Ultimate Summer Camp* (Spike Chunsoft, 2021)

### 7.2. Anime

*Clannad* (2007)

*Higurashi no Naku Koro ni* (2006)

*Fate Stay Night* (2006)

*Mobile Suit Gundam* (1971)

*Dragon Ball Z* (1989)

*Sailor Moon* (1992)

*K-On!* (2009)

# 8. ANEXOS: LOCALIZACIÓN ESPAÑOLA

## PRÓLOGO

Mensaje del sistema:

“<CLT 06>Ahora dispones de una<CLT> <CLT 03>tableta<CLT><CLT 06>.<CLT><CLT 06> Puedes usarla

para ver todo tipo de información durante el juego.<CLT>”

“<CLT 06>Puedes abrir la<CLT><CLT 03> tableta del estudiante<CLT> <CLT 06>pulsando <CLT 03>%CTRL_SHOW_HANDBOOK%<CLT><CLT 06>.<CLT>

<CLT 06>¡Está chupado!<CLT>”

“<CLT 06>La tableta incluye las <CLT><CLT 03>reglas<CLT> <CLT 06>de la excursión

y el <CLT><CLT 03>perfil<CLT> <CLT 06>de cada superestudiante.<CLT>”

“<CLT 06>Esas son solo algunas de sus funciones.<CLT>”

“<CLT 06>También puedes guardar y cargar la partida con la tableta.

Solo tienes que pulsar en la opción<CLT> <CLT 03>Sistema<CLT><CLT 06>.<CLT>”

“<CLT 06>¡Pero espera, que eso no es todo! Puedes echarle un vistazo

al <CLT><CLT 03>historial<CLT> <CLT 06>pulsando<CLT><CLT 03> %CTRL_SHOW_TRANSCRIPT%<CLT><CLT 06>.<CLT>”

“<CLT 06>Y eso sería todo en cuanto a la tableta del estudiante.

Recomendamos que la vayas usando para familiarizarte con ella.<CLT>”

“<CLT 06>Ahora, ve y busca a los demás.<CLT>”

“<CLT 06>Para salir de la playa pulsa el botón<CLT><CLT 03> %CTRL_EXIT_RETURN%<CLT><CLT 06>.<CLT>”

---

Hajime

“<CLT 04>¿Esto es un aeropuerto? Y eso de ahí no serán...<CLT>”

“¿Aviones?”

“Podríamos usarlos para escapar de la isla, ¿no?”

Kazuichi

“Que va, imposible.”

“Si se tratara de una avería, me las podría arreglar.

Pero esto no sirve para nada.”

Hajime

“¿Por qué lo dices?”

Kazuichi

“Alguien les ha sacado los motores.

Es un caso perdido.”

Hajime

“¿Cómo que les han sacado los motores?”

“<CLT 04>Esto debe ser obra de quien sea que nos haya traído aquí...<CLT>”

“<CLT 04>La misma persona que controla a Usami,

ese conejito de peluche.<CLT>”

“<CLT 04>Pero, ¿quién es esa persona?<CLT>”

“<CLT 04>¿Y por qué nos ha traído a esta isla?<CLT>”

“<CLT 04>¿Y cómo?<CLT>”

“<CLT 04>Cuanto más lo pienso menos sentido tiene.<CLT>”

Kazuichi

“Oye, ahora que lo pienso. Tú y yo aún no nos conocemos.”

“¡Kazuichi Soda, presente! Me llaman el <CLT 03>Estudiante supermecánico<CLT>.
Un placer, compañero.”

Nagito

“Tal y como indica el título de <CLT 03>Estudiante supermecánico<CLT>,
Kazuichi es un as cuando se trata de máquinas.”

“Si él dice que es imposible usar esos aviones,
es que no hay nada que podamos hacer.”

Kazuichi

“De todas formas, si se han tomado las molestias de hacer esto
es que ya tenían planeado encerrarnos aquí fijo.”

Hajime

“¿Verdad? Es extraño lo mires como lo mires, ¿no crees?”

Kazuichi

“Ya, bueno, sí que lo es. Pero podría ser peor, creo yo.”

“Es que... Tampoco es que nos estén forzando
a hacer cosas peligrosas o algo por el estilo.”

“Está escrito en el manual de seguridad de la excursión.”

“Mira, aquí, en las <CLT 03>reglas de la excursión<CLT>
que están en la <CLT 03>Tableta del estudiante<CLT>."

“Parece que estamos a salvo, así que esto no debería
ser muy diferente a una excursión normal, ¿no?”

Nagito

"No existe peligro alguno en esta isla."

“Tal y como dijo Usami.”

“Estas reglas se han hecho para

que nosotros podamos cumplir ese objetivo.”

Hajime

“¿Y tú te lo crees? ¡Te recuerdo que estamos aquí

por culpa suya!”

Nagito

“No seas tan pesimista... Deberías ver las cosas

con un poco más de esperanza.”

“En la vida, una actitud positiva es esencial.”

Kazuichi

“En fin, vamos a disfrutar de las vacaciones

y ya veremos lo que pasa, ¿eh?”

“¡Ja, ja! Quién sabe, ¡igual hasta te acabará pareciendo mona

la conejita esa tan rara!”

---

Gundham

“No des un paso más si valoras tu vida.”

Hajime

“¿Qué?”

Gundham

“¿Ignoras mi advertencia? Muy bien, tu valentía

no pasará desapercibida.”

Hajime

“<CLT 04>¿P-pero que dice este tío?<CLT>”

Gundham

“¡Muahahaha! ¿Acaso deseas saber con qué nombre me llaman?”

“Algunos llamarían imprudencia a tu muestra de valor.

Ese, sin embargo, no es mi caso.”

“En honor a tu valor, ¡te revelaré mi verdadero nombre!

¡Ten por seguro que no lo olvidarás mientras vivas!”

“¡Soy Gundham Tanaka! Recuérdalo, pues es el nombre

de aquel que dominará el mundo!”

Hajime

“<CLT 04>¿D-de aquel que dominará el mundo...?<CLT>”

“<CLT 04>Es broma, ¿no? Si lo dice en serio, apaga y vámonos.<CLT>”

Gundham

“Bien, ahora seré yo el que haga las preguntas.

¿De qué criatura eres maestro?”

Hajime

¿Perdón?

Gundham

“¿Cuál es la tribu con la que hiciste el pacto? ¡Responde!”

Hajime

“Pero, a ver, ¿a qué te refieres con "pacto"?”

Gundham

“¡Responde de inmediato! ¡Pero te lo advierto, una vez tenga
tu respuesta esta isla será tu tumba!”

Hajime

¡Pues entonces mejor no te respondo, oye!

Nagito

“Creo que te está preguntando si has tenido mascotas
alguna vez.”

Hajime

“¿Si he tenido mascotas?”
“Pues no... El único animal del que me he encargado
es un cangrejo ermitaño que nos turnábamos en clase.”

Gundham

“¡Un mero insecto!”
“¡Ja! ¡Tu maná es de unos patéticos cinco puntos! ¡Eres basura!”

Hajime

“B-basura, dice...”

Gundham

“¡Ja! ¿Acaso está mal llamar a las cosas por su nombre?
¡La basura como tú no debe dirigirse a un hombre de mi talla!”
“¿Quién te crees que eres? ¡Estás delante del gran
Gundham Tanaka, <CLT 03>señor supremo del hielo<CLT>!”

Hajime

“¡Oye, espera, espera! ¡Te acaba de salir algo raro de la bufanda!”

Gundham

“Domesticar el mal usando mi forma corpórea de lecho...

¡Postraos delante de mí técnica secreta: <CLT 03>el reino Tanaka<CLT>!”

Nagito

“Parece salido de un documental de naturaleza, ¿verdad?

Por algo es el <CLT 03>Estudiante supercriador<CLT>...”

“En palabras de uno de mis Cuatro Demonios de la Destrucción,

Norm-A <CLT 03>el Halcón áureo del espejismo<CLT>:

"No tenemos piedad alguna con nuestros enemigos,

así que no cometas el error de hacernos enfadar".

---

Hajime

“<CLT 04>Siento que alguien me está mirando...<CLT>”

Mikan

“E-esto...”

“Eh... esto...”

“Lo s-siento.”

Hajime

“<CLT 04>¡¡P-pero qué?! ¡¿Por qué llora?!<CLT>”

Nagito

“Hajime... Así no se trata a las chicas.”

Hajime

“Pero si no he hecho nada...”

Mikan

“Oh... Así que te llamas Hajime... Si no es mucho pedir,

¿me das permiso para recordar tu nombre?”

Hajime

“P-pues claro. No hay problema...”

Mikan

“Yo me lla-llamo Mikan Tsumiki. E-es un placer conocerte,

de todo corazón.”

“Esto... Yo...”

“Em... eeeeeeeeeh...”

“Ah... estoy tan nerviosa que se me ha puesto la mente

en blanco.”

“¡He preparado 5000 temas de conversación para sacar

después de conocer a alguien para nada...!”

Hajime

“<CLT 04>Eso es pasarse...<CLT>”

Nagito

“Tranquila, no te agobies y trata de recordarlos a tu ritmo.

Esperaremos tanto como sea necesario.”

“Te esperaremos durante toda la eternidad, si hace falta.”

Mikan

“Ah... ¡Aaaaaaah!”

Hajime

“<CLT 04>Si le dices eso va a ponerse más nerviosa aún...<CLT>”

“Bueno, a ella no le voy a sacar nada, así que te lo pregunto a ti.”

“¿Quién es esta chica?”

Nagito

“Ah, Mikan es la <CLT 03>Estudiante superenfermera<CLT>.”

“Si te haces daño, ella será la que tendrá que curarte, así que

más te vale llevarte bien con ella.”

“Una herida sin tratar puede llevar a la muerte si se infecta.”

Hajime

“No digas esas cosas así como así...”

Mikan

“¡Jejejeje...!”

“¡Ah! ¡P-perdón por haberme reído de la nada!”

“E-es que hace tantísimo tiempo que no hago amigos nuevos...”

“¡A-ah! ¡Pero vosotros aún no me veis como vuestra amiga!

¡Qué poca vergüenza tengo, lo siento muchísimo!”

“Haré lo que sea... pero... por favor, ¡no me odiéis...!”

Nagito

“Hajime... Así no se trata a las chicas.”

Hajime

“<CLT 04>De verdad, ¿por qué esto siempre acaba así?<CLT>”

---

Ibuki

“Miro que miro...”

“¡Holaaaaaas! ¿Quién eres, majo?”

Hajime

“Eh... Me llamo Hajime Hinata...”

Ibuki

“¿Holaaaa? ¡Te veo de bajona! ¿Te encuentras bien?”

“¡Ah, es verdad, que me toca presentarme!”

“¡"I" de inigualable, "B" de buenorra, "U" de única, "K"

de "karismática" y "I" de "incantada" de conocerte! ¡Ibuki!”

“¡Ale, ya me he presentado! Ahora, al tema.

¿Habéis visto bien este pedazo súper?”

“Hay hamburguesas, ramen, judías picantes,

salchichas, pasta... ¡Y melones!”

“¡De aquí saldrían contentos tanto americanos, como chinos,

mejicanos, alemanes y italianos... ¡Y gente de Yubari y todo!”

“¡Yujuuu! ¡Estoy a tope! ¡Toda esta comida

me está poniendo a cien!”

“¡Y cuando me pongo a cien, la barriga me pide comilona!”

“No lo pillo ni yo... ¿Por qué la barriga me pide marcha

cuando me entusiasmo?”

“¡Ja, ja, ja! ¡Los misterios del cuerpo humano son interminables!”

Nagito

“Bueno, esta chica... con tanta energía es Ibuki Mioda,

la <CLT 03>Estudiante supermúsica<CLT>.”

“Antes solía ser la guitarrista de una banda de chicas

de bachillerato súper popular entre otras chicas.”

“Su single más famoso, <CLT 03>"Pastel de fresa después de clase"<CLT>,

vendió más de un millón de copias.”

Hajime

“<CLT 04>Una banda de chicas de bachillerato súper popular...<CLT>”

“<CLT 04>Me suena de algo...<CLT>”

Nagito

“Aunque parece que dejó la banda debido a diferencias creativas
y ahora actúa en solitario.”

Hajime

“¿Por diferencias creativas?”

Ibuki

“¡¿Te interesa saber más?!”

Hajime

“¡Ah! ¡Qué susto! ¡¿Me has oído?!”

Ibuki

“¡Pues claro! ¡Qué soy música, chaval!”
“Así como Schubert, Bach, Edison, Van Gogh, Pelé y Senna...
¡Soy una música de los pies a la cabeza!”

Hajime

“Supongo que quieres decir que como eres música
tienes buen oído...”
“Oye... la mitad de personas que has mencionado
ni siquiera eran músicos.”

Ibuki

“¡Detallitos de nada! Je, je.”

---

Akane

“¡Ey! Quiénes sois, ¿eh?”

Hajime

“Soy Hajime Hinata, es un placer.”

Akane

“Oído. ¿Y tú quién eres, tío?”

Nagito

“¿Eh? Pero si nos hemos presentado antes.”

Akane

“¡Ja, ja! Perdona, perdona.”

“Soy horrible con esto de los nombres y por aquí

sois todos unos personajes.”

Nagito

“Me llamo Nagito Komaeda. Que no se te olvide

otra vez si puede ser, por favor.”

Akane

“¡Oído! ¡La menda es Akane Owari! ¡Un placer!”

Nagito

“Akane es la <CLT 03>Estudiante supergimnasta<CLT> y una atleta prodigiosa.”

“Las malas lenguas dicen que le gusta meterse en problemas,

pero su habilidad atlética está fuera de serie.”

“Sin embargo, las bases no son su fuerte, así que hace

lo que le da la gana en las competiciones.”

“Si está animada, hace un espectáculo digno de ver.

Si no, se retira de la competición sin más.”

Hajime

“<CLT 04>Menuda egoísta... Lo mires como lo mires, está claro

que esta chica debe dar muchos problemas.<CLT>”

“<CLT 04>Aunque es verdad que si es la<CLT> <CLT 03>Estudiante supergimnasta<CLT>

<CLT 04>será por algo. Sus ejercicios deben estar a otro nivel.<CLT>”

“<CLT 04>No me la puedo ni imaginar como chica de bachillerato.

Su físico se acerca más al de una atleta olímpica...<CLT>”

Nagito

“Vaya. No me digas que...”

“¡Mira tú por dónde! ¡Así que te gustan con cuerpazo, Hajime!

Hajime

“Deja de gritar, que sé que lo estás haciendo a adrede...”

---

Hiyoko

“¡Uno, dos, uno, dos!”

Hajime

“<CLT 04>¿Qué hace esta niña?<CLT>”

“<CLT 04>Está sentada y hace fuerza en el suelo con el dedo.<CLT>”

“Perdona, aún no nos conocemos, ¿verdad?”

“Me llamo Hajime Hinata...”

Hiyoko

“¿Eh?”

“Yo soy Hiyoko Saionji.”

“¡Uno, dos, uno, dos!”

Hajime

“<CLT 04>¿Aún sigue con lo mismo? ¿Pero qué está haciendo con el dedo?<CLT>”

“<CLT 04>¿Se supone que esta chica está en bachillerato?

Tiene el aspecto y la voz de una niña pequeña...<CLT>”

Nagito

“El talento excepcional de Hiyoko le ha ganado

el título de <CLT 03>Estudiante superbailarina tradicional<CLT>.”

“Es una joven promesa de la danza japonesa y se espera mucho

de ella. Ha actuado varias veces fuera de Japón y todo.”

“Es popular entre la gente joven pese a lo poco común que es

que los jóvenes se interesen por la danza japonesa.”

“Aunque, bueno, la mayoría de sus fans son hombres.”

Hajime

“<CLT 04>Seguro que es porque parece una niña... Sus fans deben ser

de esos que tienen preferencias cuestionables...<CLT>”

Hiyoko

“¡Uno, dos, uno, dos!”

Hajime

“Oye, ¿que estás haciendo?”

Hiyoko

“¿Eh? ¡Pues aplasto!”

Hajime

“¿Aplastando el qué?”

Hiyoko

“A las hormiguitas, lelo. Estoy aplastando a estas hormiguitas.”

“Je, je, je... Si les aplastas las barriguitas bien aplastadas

hacen un sonidito la mar de satisfactorio.”

“¿Quieres que lo hagamos juntos?”

Hajime

“¡D-dios mío, pues claro que no!”

Hiyoko

“Jo. Pues vale.”

“¡Ja! Gallina...”

Hajime

“<CLT 04>E-esta niña no es lo que parece.<CLT>”

---

Hajime

“Vaya... ¡Menudo pedazo de hotel!”

Nagito

“"<CLT 03>Hotel Mirai...<CLT>" Es decir, futuro en japonés.”

“Me preocupaba tener que dormir al raso cuando

nos dijeron que tendríamos que vivir en esta isla.”

“Podemos estar tranquilos si nos dejan quedarnos en un hotel

así de magnífico. ¡Estaremos bien cómodos!”

Hajime

“¿Cómo podemos estar cómodos en un sitio en el que

nos obligan a vivir? No sabemos ni por qué estamos aquí...”

“¿Cómo puedes aceptar todo esto tan fácilmente?

¡Parece que tengas ganas de vivir aquí!”

Nagito

“Bueno, está claro que este sitio sería buena base.

¿Por qué no vemos que hay por aquí?”

Hajime

“<CLT 04>¿Por qué este tío es tan... impasible?<CLT>”

“<CLT 04>Se comporta como si esto fuera el pan de cada día.<CLT>”

“<CLT 04>Acaso... ¿está acostumbrado a pasar

por situaciones extremas?<CLT>”

SISTEMA

“<CLT 06>Puedes ver el mapa pulsando<CLT> <CLT 03>%CTRL_MAP%<CLT><CLT 06>.<CLT>”

Nekomaru

“¿Hum...?”

“Ciertamente... Aún no me has dicho como te llamas.”

“Yo soy...”

“¡NEKOMARU NIDAI, EL <CLT 03>ESTUDIANTE SUPERENTRENADOR<CLT>!”

Hajime

“A-ah, hola... Yo soy Hajime Hinata...”

Nekomaru

“¡NO TE OIGO! ¡Haz que la voz te salga del estómago!”

Hajime

“E-eh... ¡Soy Hajime Hinata!”

Nekomaru

“¡SÉ QUE PUEDES GRITAR MÁS! ¡VENGA, OTRA VEZ!”

Hajime

“¡Me llamo Hajime Hinata! ¡Encantado de conocerte!”

Nekomaru

“¡Y YO SOY NEKOMARU NIDAI! NO LO OLVIDES

NI AUNQUE TE VAYAS AL OTRO BARRIO!”

“¡SOY EL <CLT 03>ESTUDIANTE SUPERENTRENADOR<CLT>, NEKOMARU NIDAI!”

Hajime

“N-no hace falta que lo repitas tanto, no lo olvidaré...”

Nekomaru

“¡JA, JA, JA, JA! ¡Entendido!”

Hajime

“<CLT 04>M-menudo vozarrón tiene... Y no es solo la voz, su cuerpo

también es enorme.<CLT>”

Nagito

“Se conoce a Nekomaru Nidai como

el <CLT 03>Estudiante superentrenador<CLT>.”

Hajime

“¿El Estudiante superentrenador?”

“¿Así que entrena a equipos, pero no juega en ninguno?

¿Es entrenador y ya está?”

Nagito

“No los <CLT 03>entrena y ya está<CLT>... Ten en cuenta

que es un superestudiante por algo.”

“Ha ido a varios institutos de distintos lugares

y ha sido el entrenador de sus equipos.”

“Una vez fue el responsable de que un equipo de rugby

lleno de delincuentes ganara la liga nacional.”

“En otra ocasión, logró frenar la disolución de un equipo de béisbol

y con ellos también logró la victoria a nivel nacional...”

“Dicen que también es el entrenador de ese jugador de fútbol

japonés que juega en la liga española.”

“<CLT 04>V-vaya. Si todo eso es cierto se merece el título de<CLT>

<CLT 03>Estudiante superentrenador<CLT><CLT 04>, desde luego.<CLT>.”

Nekomaru

“¡JA, JA, JA, JA!”

Hajime

“<CLT 04>Aunque… con ese físico casi mejor que juegue él mismo

en un equipo en vez de entrenarlo...<CLT>”

---

Mahiru

“Oye, ¿tú no eres el que estaba agachado

y agarrándose la cabeza en la playa?”

Hajime

“S-sí, soy yo...”

Mahiru

“Mira... tienes que ser un poco más estoico. Los chicos
debéis cuidar de las chicas en estas situaciones, ¿sabes?”

Hajime

“Y-ya, tienes razón...”

Mahiru

“En fin, querías que me presentase, ¿no?
Aún no nos conocemos, al fin y al cabo.”
“Veamos... Me llamo Mahiru Koizumi.
Cuento contigo de ahora en adelante.”

Nagito

“Mahiru es la <CLT 03>Estudiante superfotógrafa<CLT>, una gran promesa
de la fotografía.”
“No es un campo que conozca, pero sus fotografías
ha ganado muchos premios.”
“Su especialidad son las fotos de personas.”

Hajime

“<CLT 04>La Estudiante superfotógrafa, ¿eh?<CLT>”
“<CLT 04>Me lo imaginaba teniendo en cuenta
que lleva una cámara al cuello.<CLT>”

Mahiru

“Suerte que vosotros dos parecéis normales, la verdad.

Me habéis quitado un peso de encima.”

Hajime

“¿Qué quieres decir?”

Mahiru

“Es que... hay gente muy rarita por aquí. No te sabría decir
si son superestudiantes o unos locos de primera...”
“Quiero que <CLT 03>nos hagamos amigos rápido para poder irnos ya
de esta isla<CLT>. Me preocupaba que las cosas se torciesen.”

Hajime

“¿Que nos hagamos amigos...? ¿Qué tiene eso que ver
con que nos podamos ir?”

Mahiru

“¿Eh? ¿No lo sabes? Es lo que dijo
ese conejito de peluche, Usami.”
“Si nos llevamos bien con los demás, recibiremos <CLT 03>Fragmentos
de la esperanza<CLT>. Una vez los tengamos todos...”
“Esta broma de mal gusto se terminará y nos podremos ir
todos a casa juntos.”

Hajime

“¡¿Así, sin más?! ¿De verdad nos podemos ir a casa
de esta forma? ¿Lo dijo en serio?”
Mahiru
“¡Oye, a ver si prestamos un poco más de atención,
que esto es muy importante!”

Nagito

“Bueno, Hajime. Supongo que debes estar más tranquilo ahora que sabes esto.”

“Solo tenemos que convivir con normalidad y saldremos de la isla en un pispás.”

“Así que no estés tan nervioso.”

Hajime

“A-aún así...”

“¿Por qué nos hacen hacer esto? ¿Qué motivo hay?”

“¿Nos traen aquí expresamente para que vivamos juntos y seamos amigos?”

“No tiene ningún sentido.”

Nagito

“Tienes razón, pero no nos queda otra que hacer lo que dice Usami si queremos volver a casa.”

“Hemos tenido suerte. No nos pide que hagamos gran cosa.”

Mahiru

“¡Eh, tú!”

Hajime

“¿Eh?”

Mahiru

“¡Ni "eh" ni "u"! ¿Cuánto tiempo me vas a hacer esperar hasta que te dignes a presentarte?”

Hajime

“Ah, perdona...”

“Soy Hajime Hinata. Encantado...”

Mahiru

“¿Hajime, eh?”

“Lo siento por ti, pero en mi cabeza ya te he registrado

como "<CLT 03>Hajime el Faltón<CLT>".”

“Va a ser difícil hacerme cambiar de opinión. ¡Más te vale

esforzarte en ser más responsable de ahora en adelante!”

Nagito

“No ha tardado nada en tenerte dominado, Hajime.”

Mahiru

“¡Os lo digo a los dos! Más os vale tomar

el toro por los cuernos, ¿me oís?”

---

Fuyuhiko

“¿Quiénes sois, payasos? ¿Tengo cara

de que quiera que me habléis?”

Hajime

“<CLT 04>Menudo humor de perros.<CLT>”

Fuyuhiko

“¡¿Que cojones miráis?! ¡¿Tenéis algo que decir, comemierdas?!”

Nagito

“C-calma Fuyuhiko. Hemos venido a presentarnos.”

Fuyuhiko

“¿A presentaros, dices?”

Nagito

“Sí. Aún no os conocéis, ¿verdad?”

Fuyuhiko

“Hmpf.”

“…”

“Soy Fuyuhiko Kuzuryu. Que quede claro, no tengo intención alguna de relacionarme con gilipollas como vosotros.”

Hajime

“<CLT 04>Tiene cara de niño, pero su actitud es horrorosa...<CLT>”

Nagito

“Fuyuhiko está en bachillerato y es el heredero del clan Kuzuryu.”

Hajime

“¿Qué? El clan Kuzuryu... ¡No me digas que es...!”

Nagito

“Veo que te suena. No me extraña.”

“El clan Kuzuryu es la mayor organización criminal del país, con más de 30 000 miembros entre sus filas.”

“Lo que convierte a Fuyuhiko en el <CLT 03>Estudiante superyakuza<CLT>.”

Hajime

“<CLT 04>E-es el heredero de un clan de yakuzas...

¿y encima de los Kuzuryu?<CLT>”

Nagito

“Por cierto, por tu bien evita mencionar

su <CLT 03>cara de niño<CLT> delante suyo.”

“No te quedarán dedos en las manos una vez te ponga

las suyas encima.”

Hajime

“<CLT 04>P-por los pelos... Casi pierdo todos los dedos...<CLT>”

“Nagito... me acabas de salvar la vida.”

Nagito

“Ja, ja, qué exagerado... o puede que no tanto.”

Fuyuhiko

“Si ya habéis terminado de molestar, piraos de una puta vez.”

---

Hajime

“<CLT 04>Hay una chica jugando a un videojuego.

Se la ve muy concentrada...<CLT>”

“<CLT 04>No quiero molestarla, pero supongo que debería decirle algo.<CLT>”

“Disculpa, quería presentarme...”

Chiaki

“...”

Nagito

“¡Ey, Chiaki!”

Chiaki

“Ah, perdona... Creo que estaba...

demasiado atenta al juego.”

Nagito

“¿Crees...?”

Chiaki

“Esto... Ah, sí. Toca presentarse.”

“...”

“Me llamo Chiaki Nanami y soy la <CLT 03>Estudiante supergamer<CLT>.

Mi hobby son los videojuegos y juego a todos los géneros.”

“…”

“Un placer.”

Hajime

“Igualmente. Yo soy Hajime Hinata...”

Chiaki

“…”

“…”

“Genial. Un placer.”

Hajime

“Está conversación está yendo a paso lento...”

Nagito

“Es que está jugando...”

Chiaki

“La verdad es que...”

“…”

“Soy la clase de persona que necesita

pensar lo que va a decir antes de decirlo.”

“No puedo hablar bien si no preparo

todo lo que quiero decir en mi cabeza.”

“Me pasa sobre todo con gente nueva... Aunque no tanto

cuando los conozco más.”

Hajime

“<CLT 04>Aún sigue enfrascada en ese videojuego...

No me ha mirado ni una vez.<CLT>”

Chiaki

“Uaaaah...”

“Qué sueño...”

---

Peko

“Qué quieres.”

Hajime

“Bueno, me quería presentar... si a ti te parece bien.”

Peko

“¿Presentarte...?”

“Entendido. Adelante.”

Hajime

“Soy Hajime Hinata. Encantado de conocerte.”

Peko

“Igualmente. Yo soy Peko Pekoyama.”

Nagito

“Esta chica tan imponente es la <CLT 03>Estudiante superkendoka<CLT>.”

“Que no te engañe su nombre tan adorable...”

“Se dice que su habilidad con la espada es tal

que ni hombres adultos son rival para ella.”

Hajime

“<CLT 04>Sí que tiene una mirada muy penetrante...

Desde luego, no parece una chica del montón.<CLT>”

Peko

“Si lo que dice esa coneja es cierto, se espera

de nosotros que convivamos en esta isla.”

“El respeto mutuo es indispensable en la convivencia

entre sexos. Compórtate como es debido...”

“Preferiría no tener que matar a nadie.”

Hajime

“¿M-matar? P-pero si esa espada es de bambú, ¿no?”

Peko

“Puede parecer imposible usarla para matar a alguien,

pero un golpe mal dado podría ser fatal.”

“Aunque podría decir lo mismo de uno bien dado...”

Hajime

“…”

“<CLT 04>Lo tendré muy en cuenta.<CLT>”

---

Hajime

“Esto debe ser el restaurante del hotel.”

Nagito

“Es tan grande que se podría celebrar un banquete.

Tiene cierta aura tropical, muy abierta...”

Hajime

“¿Abierta, dices? Más bien cerrada teniendo en cuenta

que estamos atrapados aquí.”

Nagito

“¿Tú crees que de verdad lo estamos...?”

Hajime

“¿Qué otra cosa podría ser sino?”

Nagito

“…”

“En fin, mejor terminamos de presentarnos a los demás.”

“Mira, allí hay dos personas hablando.”

Teruteru

“¡Exacto! Se me ha hinchado por el veneno...

Lo estoy pasando fatal.”

“Así que me harías un favor si pudieras

usar la boca para sacarlo...”

Sonia

“¿Veneno?”

Hajime

“Hola, chicos... ¿tenéis un segundo?”

Teruteru

“Cortarollos...”

Sonia

“Hola, buenos días.”

Hajime

“H-hola. Me llamo Hajime Hinata. Encantado de conocerte.”

Teruteru

“Mira tú por dónde, una cara nueva.”

“Soy Teruteru Hanamura. Oficialmente se me conoce

como el <CLT 03>Estudiante supercocinero<CLT>...”

“pero vosotros me podéis llamar el <CLT 03>Estudiante superchef<CLT>, ¿sí?

Le da un toque metropolitano.”

“Es un placer, ju, ju.”

Sonia

“¡Oh! Yo también debo presentarme debidamente.

¡Disculpad mi insolencia!”

“Me llamo Sonia Nevermind.”

“Soy una estudiante de intercambio proveniente

del reino de <CLT 03>Novoselic<CLT>, un pequeño país europeo.”

“Ruego que tengáis paciencia conmigo y con los errores

que pueda cometer. Espero que seamos buenos compañeros.”

Hajime

“S-sí, yo también.”

“<CLT 04>Piel blanca como la porcelana... Ojos azules como zafiros...

Pelo rubio y brillante como el oro...<CLT>”

“<CLT 04>Tiene un encanto misterioso que hace

que no quiera dejar de mirarla...<CLT>”

Nagito

“Te ha hechizado, ¿eh? No me extraña nada.”

“Sonia es la <CLT 03>Estudiante superprincesa<CLT>, una noble

de carne y hueso.”

Hajime

“<CLT 04>¿Estudiante superprincesa?<CLT>”

“<CLT 04>Eso me sorprendería mucho normalmente, pero...<CLT>”

“<CLT 04>No es solo que sea guapa, tiene una elegancia desbordante.

Es una princesa y aun así no me hace sentir nada incómodo.<CLT>”

Sonia

“Puede que decir esto sea una impertinencia

de mi parte, pero me siento feliz.”

Hajime

“¿Eh? ¿Por qué?”

Sonia

“En mi país, carezco de amigos de mi edad

y de mí mismo estatus social.”

“Así que para mí, estar reunidos aquí y hacer cosas juntos

es una experiencia totalmente nueva...”

“¡Os colmaré de alabanzas!”

Hajime

“¿E-eh? V-vaya, gracias.”

“<CLT 04>Qué raro... De repente siento que debo postrarme ante ella.<CLT>”

Teruteru

“Ey, vosotros tres. ¿Acaso me estáis dejando fuera del menú?”

Hajime

“No, para nada...”

Nagito

“No me extraña que hayas venido a ver el restaurante,

Teruteru. ¿Y bien? ¿Cuál es el veredicto del chef?”

Teruteru

“Ju, ju, ju... Te mentiría si te dijera que no me ha gustado.”

“Y no quiero ser un mentiroso, así que, a decir verdad...”

“Sí, me ha gustado bastante.”

“Estoy acostumbrado al ambiente urbano de mi ciudad,

pero el sabor rústico de este sitio también es excelente.”

“¡Ju, ju, ju, ju, ju...!”

Hajime

“Oye, Teruteru, qué...”

Teruteru

“¿Qué refinado soy? ¡Pardiez, no seré yo el que lo diga, pero...”

Hajime

“No, no quería decir eso. Es solo que...

no pareces muy preocupado.”

Teruteru

“¿Preocupado? ¿Por qué iba a estarlo? Si estoy muy contento.”

Hajime

“¿Contento? ¿Por qué?”

Teruteru

“Mira, pongámonos serios un momento...”

“Tengo mi sospechas de que Peko

no es tan estirada como parece.”

“¿Tú qué opinas?”

Hajime

“¿Qué?”

Teruteru

“Me atrevería a decir que la muy diablilla

lleva tanga negro. ¿Tú que crees?”

“¿Por qué no vamos a discutirlo en privado?”

“¡Va, va, va, va, va!”

Hajime

“No… gracias.”

Teruteru

“Eso aparte, hablando de cosas inesperadas...”

“Me huelo que Sonia va a ser un blanco

más fácil de lo que podría aparentar.”

“Es decir, todo el mundo sabe que las princesas

carecen de sentido común.”

“Podría decirle que tengo la "salchicha" inflada por culpa

de un veneno y pedirle que use la boca para sacármelo...”

Hajime

“<CLT 04>¿Por eso hablaba de veneno antes?<CLT>”

Sonia

“Disculpad, ¿de qué estáis hablando?”

Teruteru

“¡Ya seguiremos hablando de esto más adelante!”

Nagito

“Si vuelves a hacer algo parecido, yo mismo te pararé los pies.”

Teruteru

“Resumidamente, cuando fantaseo con todas estas posibilidades

llego a la conclusión de que voy a disfrutar la vida en esta isla.”

“Al fin y al cabo, la pasión es el ingrediente más importante

tanto en la comida como en el amor. ¡Ju, ju, ju, ju!”

---

Monokuma

“Bien. Como vuestro director, ¡tengo algo que anunciaros!”

“¡Desde este momento declaro el inicio

de la <CLT 03>excursión para morirse<CLT>!”

“<CLT 04>¿Excursión... para morirse...?<CLT>”

“¡Una excursión con tanto colegueo es un muermo!

¡No tiene nada de emocionante!”

“¡Nadie querría jugar a un juego en estas condiciones!”

“Seguro que vosotros pensáis lo mismo.”

“Así que, ¡adelante! ¡Que empiece la <CLT 03>excursión para morirse<CLT>!”

“¡Los participantes sois vosotros, por supuesto!”

---

**CAPÍTULO 1, TIEMPO LIBRE: SONIA (1)**

Sonia

“Debo decir que esta isla es realmente maravillosa.”

“Hace un tiempo magnífico y las olas azules acarician la orilla.

¡Este resort es verdaderamente idílico!”

Hajime

“Ya, tienes razón, pero...”

Sonia

“¡Pardiez! ¿Acaso he dicho algo fuera de lugar?”

Hajime

“No... solo estaba pensando que pareces muy tranquila.”

“Sonia, ¿no te preocupa la situación en la que estamos?”

Sonia

“Por supuesto que me preocupa, y también me produce

una gran indignación.”

“Cómo osan... ¡Qué destino tan arroz!”

Hajime

“<CLT 04>¿Arroz...?<CLT>”

Sonia

“No obstante, lo que pase a continuación depende de nosotros.

Si nos abstenemos de matar, todo irá bien.”

Hajime

“Ahí te doy la razón, pero...”

Sonia

“La razón por la que vine a este país fue para aprender.”

“Si nos encontráramos en mi país, sería comprensible,

pero esta tierra es desconocida para mí.”

“No albergo intención alguna de matar a nadie...

¡y no sucumbiré ante ningún asesino!”

Hajime

“<CLT 04>La manera en que ha dicho eso... le he notado peligro.<CLT>”

“<CLT 04>¿Y como qué “en mi país, sería comprensible”?

¿Esto suele pasar en tu país?<CLT>”

Sonia

“De todas formas, olvidémonos de matar y cooperemos
para escapar cuanto antes de esta isla.”
“Cualquier idea que tengas es bienvenida, Hajime.
Yo también haré lo posible para pensar en algo.”

Hajime

“Vale, entendido.”
“Hablar contigo siempre me hace pensar en positivo, Sonia.”

Sonia

“Ji, ji. Tus palabras me honran.”
“¡Levanta la cabeza, Hajime! ¡No hay de qué preocuparse!”

Hajime

“<CLT 04>Tiene una forma peculiar de decir las cosas, pero suena
muy convincente... Cosas de princesas, supongo.<CLT>”

## CAPÍTULO 1, JUICIO ESCOLAR

Monokuma

“Antes de empezar, os dejaré bien clarito
cómo funcionan los juicios escolares.”
“Durante el transcurso del juicio escolar, discutiréis quién es
el culpable y lo votaréis.”
“Si lográis votar a la persona correcta, solo dicha persona
será castigada. Pero si os equivocáis...”
“¡Todos recibiréis un castigo a excepción del corrompido,
que se ganará el derecho a salir pitando de esta isla!”

Monomi

“¡Qué regla más despiadadita!”

Nagito

“Me gustaría confirmar una cosa antes de empezar:

¿es cierto que hay un asesino entre nosotros?”

Monokuma

“Bingo. No cabe duda de que un asesino corrompido

se esconde entre vosotros...”

“Una pena, ¿no?”

“Por cierto, este juicio escolar va a ser imparcial

al cien por cien, así que no os preocupéis.”

“Odio el enchufismo y la discriminación por igual...

Pero no tanto como a Monomi, claro.”

Monomi

“¡¿Tanto me odias?!”

Monokuma

“¡Empecemos sin más dilación!”

Mikan

“¿E-empezar el qué? ¿Q-qué se supone que debemos hacer?”

Akane

“¡Ahórrate las quejas y solucionemos esto con los puños!”

Kazuichi

“¡¿Pero tú has escuchado las reglas?!”

Fuyuhiko

“Mataron al soplagaitas de Byakuya en el comedor, ¿no?

Eso quiere decir que todos sois sospechosos, panda de pirados.”

Mahiru

“Lo pillamos, lo que estás tratando de decir

es que tú no eres el culpable.”

Fuyuhiko

“No te jode... Fuisteis vosotros los que decidisteis empezar

la matanza. A mí no me metáis en vuestras mierdas.”

Mahiru

“¿Perdona? ¿Qué intentas decir?”

Nagito

“B-bueno chicos, ¿por qué no hablamos de lo que más

llama la atención de este asunto?”

Teruteru

“¿Eh? ¿De qué?”

Nagito

“De donde encontramos el cuerpo, debajo de la mesa.

Era un lugar raro donde encontrarlo, desde luego.”

Chiaki

“Muy bien... ¿por qué no empezamos por ese misterio?”

Hajime

“<CLT 04>El motivo por el que encontramos el cuerpo de Byakuya

debajo de la mesa del comedor...<CLT>”

“<CLT 04>Podemos empezar por ahí, pero la realidad es que al final

debemos descubrir quién lo mató...<CLT>”

“<CLT 04>Si no lo descubrimos...<CLT>”

“...”

“<CLT 04>Basta. Pensar en eso no nos va a servir de nada.<CLT>”

“<CLT 04>¡Tenemos que desenmascarar al culpable cueste lo que cueste!<CLT>”

---

Mensaje del sistema

“<CLT 06>Así que por fin empieza el juicio escolar...<CLT>”

“<CLT 06>A partir de ahora, te proporcionaré<CLT><CLT 03><CLT><CLT 06><CLT> <CLT 03>tutoriales simples<CLT>

<CLT 06>en momentos clave.<CLT>”

“<CLT 06>Siento tener que interrumpirte en momentos así...<CLT>”

“<CLT 06>Según vaya avanzando el<CLT><CLT 03><CLT><CLT 06><CLT><CLT 03> juicio escolar<CLT><CLT 06>, tendrás que participar

en varios<CLT><CLT 03> debates incesantes<CLT><CLT 06>.<CLT>”

“<CLT 06>En estos debates, tus compañeros hablarán uno tras otro <CLT><CLT 03><CLT><CLT 06><CLT><CLT 03>sin parar<CLT><CLT 06>.<CLT>”

“<CLT 06>Tendrás que descubrir posibles <CLT><CLT 03><CLT><CLT 06><CLT><CLT 03>mentiras o contradicciones<CLT><CLT 06>

en sus discursos.<CLT>”

“<CLT 06>Para eso, tendrás que usar las <CLT><CLT 03><CLT><CLT 06><CLT><CLT 03>balas de la verdad<CLT><CLT 06><CLT><CLT 06> que has reunido

durante la investigación para <CLT><CLT 03>refutar<CLT><CLT 06> sus argumentos.<CLT>”

“<CLT 06>Solo las <CLT><CLT 03><CLT><CLT 06><CLT><CLT 03>balas de la verdad<CLT><CLT 06> que sean relevantes

en ese momento de la discusión...<CLT>”

“<CLT 06>se cargarán al<CLT><CLT 03><CLT><CLT 06><CLT><CLT 03> cilindro de la verdad<CLT><CLT 06>.<CLT>”

“<CLT 06>Mueve el <CLT><CLT 03><CLT><CLT 06><CLT><CLT 03>%CTRL_TRIAL_AIM%<CLT><CLT 06><CLT><CLT 03><CLT><CLT 06> para mover la <CLT><CLT 03>mira<CLT><CLT 06>,

y dispara con <CLT><CLT 03>%CTRL_TRIAL_SHOOT%<CLT><CLT 06>.<CLT>”

“<CLT 06>Presta atención a las<CLT> <CLT 03>afirmaciones<CLT> <CLT 06>de cada personaje y escoge

de entre tus<CLT><CLT 03> balas de la verdad<CLT> <CLT 06>la correcta para disparar.<CLT>”

“<CLT 06>Ten presente que si se te acaba el tiempo<CLT><CLT 03> fracasarás<CLT><CLT 06>,

así que ten cuidado.<CLT>”

“<CLT 06>Y ya estaría... ¡ahora te toca a ti!<CLT>”

---

## CAPÍTULO 1, JUICIO ESCOLAR: DEBATE INCESANTE (1)

Nagito

“¿Por qué estaba en un sitio así...”

“el cuerpo de Byakuya?”

Gundham

“Se encontraba debajo de la mesa...”

“al fondo del comedor.”

Kazuichi

“Después de matar a Byakuya...”

“el culpable debió <CLT 17>mover el cuerpo<CLT> hasta ahí.”

Hiyoko

“¿Eh? ¿Por qué haría eso?”

Ibuki

“¡Escondió el cuerpo...”

“para que tardáramos más en descubrirlo!”

“¡Como cuando un perrito esconde un juguete!”

---

Hajime

“No... no creo que el asesino haya movido el cuerpo.”

Kazuichi

“¿Por qué no?”

Nagito

“Trata de recordar en qué estado estaba su cuerpo
cuando lo encontramos.”

“Había sangre a borbotones, pero ningún índice
de que hubieran arrastrado el cuerpo.”

Mahiru

“Así que por eso piensas que el asesino
no movió el cuerpo... Tiene sentido.”

Kazuichi

“¡Argh! ¡Y yo que pensaba que había dado en el clavo!”

Hiyoko

“¡Qué pena que encima de no tener personalidad
seas tonto y un pringado! ¡Qué desperdicio de vida!”

Kazuichi

“¡O-oye! ¡Preferiría que me animases un poco!”

Ibuki

“Pero si el asesino no movió el cuerpo,

¿por qué estaba debajo de la mesa?”

Hajime

“Porque es probable que lo mataran allí.”

Nekomaru

“¿Qué...? ¡¿Crees que lo mataron debajo de la mesa?!

Nagito

“Byakuya se metió debajo de la mesa por algún motivo

y fue asesinado allí mismo...”

“Más tarde, encontramos su cuerpo en ese mismo lugar.”

Nekomaru

“Lo que dices tiene sentido, pero ¿por qué se metería

debajo de la mesa?”

Akane

“¡Fijo que se estaba escondiendo para darnos un sorpresón!

Ese Byakuya era un cachondo.”

Kazuichi

“¡Y una mierda! ¡¿Tú lo escuchaste hablar una sola vez o qué?!”

Teruteru

“A ver... Puede que se asustase durante el apagón
y se metiese debajo de la mesa.”

Nekomaru

“¡Fue un apagón, no un terremoto!
¡No tenía por qué meterse ahí abajo solo por eso!”

Nagito

“El motivo tendrá que ver con lo que Byakuya
estaba haciendo en la fiesta, ¿no?

Hajime

“Probablemente tenga que ver con el <CLT 03>cuchillo<CLT>
que encontramos debajo de la mesa.”

Ibuki

“¿El cuchillo? ¿Quieres decir ese que canta más
que un cantante en un concierto?”

Hajime

“Seguro que Byakuya se dio cuenta de que había
un cuchillo debajo de la mesa,”
“así que se agachó para recogerlo.”

Gundham

“Es innegable que era especialmente susceptible a objetos peligrosos,
por lo que tú teoría alberga cierta lógica.”
“Sin embargo, ¿cómo explicas que se percatara
de que hubiese un cuchillo debajo de la mesa?”

Mahiru

“Si lo hubiese sabido desde antes, seguro que
lo habría retirado de ahí antes del apagón... ¿no?”

Chiaki

“Y si... ¿no lo hubiera sabido? ¿Y si lo hubiese visto
durante el apagón?”
“Por ejemplo, quizás vio a alguien intentando
coger el cuchillo de debajo de la mesa...”

Peko

“Eso es imposible.”

Nekomaru

“Pareces bastante convencida.”

Peko

“Naturalmente. Tengo mis razones para pensar que así es.”

Monokuma

“¡Pupupu! ¡Parece que estéis en un juicio de verdad!”

---

**CAPÍTULO 1, JUICIO ESCOLAR: DEBATE INCESANTE (2)**

Peko

“No cabe duda de que Byakuya...”
“se metió debajo de la mesa durante el apagón.”

Sonia

“¡Peko <CLT 17>tiene razón<CLT>!”

Hiyoko

“Entonces...”

“durante el apagón, Cerdi...”

“¿vio al asesino coger el cuchillo?”

Ibuki

“¡Pero si estaba todo más negro que el mar Negro!”

Akane

“¡Por no ver, no veía ni el festín!”

Peko

“<CLT 17>Byakuya tampoco veía nada<CLT>...”

“Es imposible que haya podido ver al asesino.”

---

## CAPÍTULO 1, JUICIO ESCOLAR: BATALLA DE OBJECIONES (1)

Mahiru

“¡Si usas un poco la cabeza...”

“es obvio que es el asesino...”

“el que usó las gafas de visión nocturna!”

“¡No cabe duda!”

Hajime

“<CLT 25>¿En que te basas para afirmar tal cosa?<CLT>”

Mahiru

“En que podría haberlas usado...”

“para matar a Byakuya...”

“durante el apagón.”

“Está claro...”

“que eso es lo que pasó...”

“En cualquier caso...”

“el culpable...”

“preparó esas gafas de antemano...”

“¡y <CLT 17>las trajo<CLT> a la escena del crimen!”

---

**CAPÍTULO 1, JUICIO ESCOLAR: DEBATE INCESANTE (2)**

Kazuichi

“Peko estaba en la oficina, así que...”

“¡podría haber provocado el apagón en cualquier momento!”

Peko

“Eso es imposible.”

Hiyoko

“¿Y por qué es imposible?”

Peko

“Porque yo no estaba en la oficina.”

“Ni siquiera <CLT 69>antes del apagón<CLT>.”

Nekomaru

“¡Se supone que estabas de guardia!

Peko

“Lo lamento...”

Hiyoko

“Vaya, así que no estabas en la oficina...”

“¡Eso me suena a excusa barata!”

---

Nekomaru

“Así que el temporizador activó los aires acondicionados,

lo que a su vez bajó el diferencial y provocó el apagón...”

“¡Ahora lo veo! ¡Estaba claro, clarinete!”

Sonia

“¡¿Claro... clarinete?!”

Nagito

“Seguro que el culpable averiguó la potencia eléctrica del edificio viejo

y usó las planchas para consumirla casi toda.”

“Así, una vez puestos los temporizadores, solo tenía

que esperar a que se encendieran los aires...”

Sonia

“De esa forma, era posible provocar un apagón

aunque Peko estuviera en la oficina. ¡Estaba claro, clarinete!”

Kazuichi

“¡¿Sonia, en serio se te ha pegado?!”

---

Hajime

“Que escucháramos la voz de Teruteru en el comedor
no significa que necesariamente estuviera allí.”

Teruteru

“¿Q-qué? ¿Por qué?”

Hajime

“¿Recordáis que el suelo de madera del comedor
estaba lleno de brechas?”
“Podría haber gritado desde debajo del suelo y habría sonado igual
que las voces de los que estábamos en el comedor”

Teruteru

“...”
“¡QUÉQUÉQUÉQUÉ!”

Peko

“Entiendo... Gritó desde debajo del suelo de madera para fingir
que estaba en el comedor junto al resto de nosotros.”

Mahiru

“¿Es eso verdad, Teruteru?”

Teruteru

“E-esperad, yo...”

Mikan

“¿Q-qué significa esto, Teruteru?”

Teruteru

“¡QUE É DICHO QUE TE EHPERES!”

Mikan

“¡Aaaaaah!”

Teruteru

“¡Peoquéecí! ¡Coh ettoy iciendo quehtaba en el comeó cuandu l’apagón, coño!”

Hiyoko

“¿De dónde decías que eras?”

Teruteru

“¡Nacíun y criaun Tokio!”

Hiyoko

“¡Chicos! ¡Tenemos delante a un mentiroso de primera!”

Chiaki

“…”

“Si Teruteru estaba en el comedor durante el apagón, debería haber seguido ahí al volver la luz, ¿no?”

Nagito

“En efecto. Veo imposible que haya podido ir y venir por el pasillo si estaba todo oscuro.”

Mahiru

“¿Eh? ¿Seguro que Teruteru estaba allí?”

Teruteru

“¡Q-que sí... Coh digo questuve payá tol rato...”

Nagito

“Algo así no podemos decidirlo por instinto.

Aquí hay una vida en juego.”

Teruteru

“¡Somihmo! ¿Cómo cohone vay a decidí ehto con la mente nublá!”

Hiyoko

“¡Apenas se le entiende! ¡Este está mintiendo!”

Sonia

“Es incierto... no lo recuerdo con claridad. Creo tener la certeza

de que estaba presente y a su vez de que no lo estaba...”

Nekomaru

“¡Argh...! ¡¿Acaso no hay manera de ponernos de acuerdo?!”

Chiaki

“¿Por qué no le preguntamos a Teruteru qué recuerda?”

Hajime

“<CLT 04>¿Qué... recuerda?<CLT>”

Teruteru

“¡Tú! ¡No soltí mierda po la boca! ¿Podí demostrá acaso

que nottaba nel comeó?”

Hajime

“Sí, creo que sí.”

Teruteru

“¡Ah! ¿Otra vé tú?”

Hajime

“Si es verdad que estabas en el comedor cuando volvió la luz...”

“entonces seguro que recordarás la pose de Mikan

en ese momento, ¿no?”

Teruteru

“¿Qué, qué?”

Mikan

“¡Ahh! ¡Por favor, no me lo recuerdes! ¡Qué vergüenza!”

Hajime

“Lo siento, pero es una pregunta muy importante.”

“¡Responde, Teruteru! Si de verdad estabas en el comedor,

seguro que sabrás de lo que hablo.”

Teruteru

“Em... Ah... Eeee...”

Hajime

“Quiero decir, la manera en la que se tropezó fue tan particular

que no se olvida fácilmente.”

Mikan

“Ah... Lo siento... tanto... ¡Os he mostrado algo tan indecente...!”

Ibuki

“¡¿Y bien?! ¡¿Lo sabes, Teruteru?!”

Teruteru

“Em... Eh...”

“Oh. ¡Oh, vaya! Qué raro, parece que se me ha olvidado.”

Mikan

“Con lo degenerado que eres ni de broma

se te puede haber olvidado...”

Teruteru

“Y-ya, b-bueno...”

“¡Nagito, di algo!”

Nagito

“Vaya. Creo que no te queda otra que rendirte...”

Teruteru

“¿Qué...? ¿Como que... rendirme...?”

Nagito

“Teruteru... esto también es muy decepcionante para mí, ¿sabes?”

“Es realmente triste ver a una persona a la que admiro

llegar al límite de su esperanza. Para mí es como un sueño roto...”

Hajime

“Nagito, ¡¿qué te crees que estás haciendo?! ¡¿De qué va esto de ponerse del lado del asesino y después dejarlo tirado?!”

Teruteru

“¡Eh! ¡No sigái hablandu comohi fuera yo l’asesino!”

Nagito

“¿Eh? Pero si ya se ha decidido que eres tú.”

Teruteru

“Se-se-se-se-se-serás...”

“¡Peoquenoquenosabíaúncualel’armalcrimen, cohón!”

Hiyoko

“¡Jooooo, es que ya no se le entiende nada de nada!”

Monomi

“Ha dicho: “¡Aún no se sabe cuál es el arma del crimen!””

Ibuki

“¡¿Tú sí pillas lo que dice?!”

Monomi

“Qué discusioncita más terrible... Esto es demasiado para mí...”

Teruteru

“¡¿Casesinonicasesino?! ¡Himevauayamáeso, decirmidondetal’arma’lcrimen!”

Mahiru

“Oye, Monomi... Basta de lágrimas y ponte a traducir lo que dice, por favor.”

Monomi

“H-ha dicho... “¡Si me vais a llamar asesino decidme dónde está el arma del crimen!”.”

Nekomaru

“El arma del crimen, ¿eh? No era el cuchillo, ¿cierto?”

Mikan

“Las heridas de Byakuya señalan que fue un arma fina y afilada de unos 5 mm de diámetro.”

Gundham

“Es más, dicho arma debería ser de al menos 50 cm de largo para lograr apuñalar a Byakuya desde debajo del suelo.”

Nagito

“¿A quién le importa el arma a estas alturas?”

Teruteru

“¡Amoavelo, amoavelo!”

Monomi

“Ha dicho: “¡demostradlo, demostradlo!”.”

Chiaki

“Muy bien... Vamos a pensar cuál fue el arma del crimen.”

Teruteru

“¡Enga, enga, amoavelo!”

Monomi

“A ver... Ha dicho: “¡adelante, a ver si podéis!”.”

Ibuki

“Vaya con el acento, ¡no pillo nada!”