



## Introducción

En este documento viene plasmada toda la información sobre el proyecto de traducción al español de Danganronpa Another Episode: Ultra Despair Girls. Es MUY IMPORTANTE que leas este archivo de arriba abajo. Cualquier duda, pregunta o sugerencia que aparezca ya resuelta en estas páginas no será respondida bajo ningún concepto.

## Créditos

Este Proyecto no podría haber visto la luz de no ser por todas las personas que han participado en él y que detallamos a continuación por la labor realizada:

### Romhacking:

- **Danganronpa Another Tool** (Liquid S!, BlackDragonHunt)
- **Danganronpa Another-SDSE** (Kazuhiro47)
- **Yet Another CPK Tool** (Original: Brolijah / Modificado: Liquid S!)
- **Scarlet** (Original: xdanielsdz / Modificado: Liquid S!)

**Traducción principal:** Dívdax, 8Paperman

**Traducción secundaria:** Shiryu

**Corrección:** Arturo Pérez

**Edición de gráficos:** Darkmet98, Fox, lau\_kong, Nex, Shiryu

**Betatesting:** Shiryu (PC, PS Vita), Zynokrex (PS Vita)

**Videos:** Mirai Team (subtitulado y conversión de formatos), Darkmet98 (mejora de subtítulos)

**Fuentes:** EmuPlays

## Errores conocidos en ambas versiones

### PC (Steam)

Debido al sistema de compresión de imágenes del juego, no ha sido posible traducir todas las texturas. Aparecerá todo en español, salvo algunos carteles de las pantallas. Además, debido a

la diferencia entre versiones, puede que alguna imagen de tutoriales salga en inglés. Todo lo demás (menús, efectos, objetos, onomatopeyas), está traducido.

## PS VITA

Al igual que en PC y debido que aquí la compresión es necesaria no se han traducido carteles, texturas del mapa y onomatopeyas. Además, debido a la diferencia entre versiones, puede que alguna o todas las imágenes de tutoriales salgan en inglés. Todo lo demás (menús, efectos, objetos), está traducido.

## Instrucciones de parcheo

### Requisitos iniciales

#### PC (Steam)

- Copia original de Danganronpa: Another Episode de Steam instalada en el equipo.
- 40GB libres de espacio en el equipo.
- [NET Framework 4.7.2](#)

#### PS VITA

- Copia original en físico o digital EUR o USA de Danganronpa: Another Episode.
  - Las versiones compatibles son EUR (PCSB00788) y USA (PCSE00692)
- Cable de conexión entre PS VITA y PC.
- [Plugin RePatch](#) instalado en la PS VITA.
- 3GB libres de espacio en la PS VITA.

### Pasos previos

#### PC

Ninguno

#### PS VITA

Para traducir el juego de PS VITA es necesario extraer el contenido desde el cartucho original del juego o la carpeta del juego digital. Para ello seguiremos estos pasos:

#### Cartucho físico

1. Abrimos vitashell y entramos en la carpeta gro0:/app
2. Entramos en la carpeta con el titleID de nuestro juego (será la única que haya).
3. Nos ponemos encima de la carpeta y pulsamos triángulo. Buscaremos la opción "Open Decrypted", que según la versión de vitashell puede estar en el menú principal o dentro de la opción "More".
4. Una vez abierta la carpeta descriptada vamos a "cpk" y copiamos el archivo dso\_en.cpk que hay dentro.
5. Pegamos el archivo en ux0:.
6. Conectamos la PS Vita al ordenador por cable o FTP y movemos el archivo dso\_en de la consola a la carpeta donde tenemos el parcheador.

#### Copia digital

7. Abrimos vitashell y entramos en la carpeta ux0:/app
8. Una vez dentro buscamos el titleID de nuestro juego. El titleID cambia según la región del juego y está indicado en el paso anterior.

9. Nos ponemos encima de la carpeta y pulsamos triángulo. Buscaremos la opción “Open Decrypted”, que según la versión de vitashell puede estar en el menú principal o dentro de la opción “More”.
10. Una vez abierta la carpeta descriptada vamos a “cpk” y copiamos el archivo dso\_en.cpk que hay dentro.
11. Pegamos el archivo en ux0:.
12. Conectamos la PS Vita al ordenador por cable o FTP y movemos el archivo dso\_en de la consola a la carpeta donde tenemos el parcheador.

## Instalación del parche

**AVISO.** Este parcheador maneja una cantidad absurda de datos (15GB de descarga para la versión de PC) y en algunos momentos podrá parecer que está bloqueado o que salga como que “no responde”. Por favor, os pedimos que esperéis un tiempo prudencial antes de cerrar el programa y que os fijéis en el texto que va apareciendo y que indica todo lo que va haciendo el parcheador.

Si tu conexión a internet es lenta, el proceso podría tardar varias horas

Una vez iniciado el parcheo NO MINIMIZAR o MOVER el programa de la vista principal, lo más seguro es que no podáis volver a traerlo al frente hasta que termine el proceso.

Abrimos el archivo Parcheador\_DRAE\_TransScene como administrador y tendremos que seguir los siguientes pasos, igual que se indican en la imagen:

1. Elegimos la plataforma sobre la que se aplicará el parche.
2. Elegimos la región del juego (solo válido en PS VITA)
3. Dependiendo de la versión elegida, en este cuadro tendremos que elegir:
  - a. PS VITA: El archivo dso\_en.cpk extraído en el [paso anterior](#)
  - b. PC: La ruta del ordenador donde se ha instalado el juego.
4. Pinchamos sobre el botón de Parchear.
5. En el log irán apareciendo todos los procesos que está realizando el parcheador. Esperar hasta que salga un aviso diciendo que ha terminado el parcheo.
6. Una vez terminado, dependiendo de la versión:
  - a. En PC no es necesario ningún paso adicional. Simplemente abrir el juego y jugar.
  - b. En PS VITA, copiar las carpetas RePatch y readcont que ha creado el programa a ux0 e iniciar el juego. La copia de las carpetas solo es necesaria hacerla una vez. Cada vez que inicies el juego estará en español.

## Posibles problemas y soluciones

### Durante el parcheo me sale un error de xdelta.dll

Seguramente tengas una versión antigua del parcheador que no incluye una dependencia crítica para que funcione. Vuelve a descargar el parcheador usando otro navegador o el modo incógnito y ya debería incluir el archivo xdelta.dll.

### Durante el parcheo me sale un error de acceso denegado

El error se produce debido a que el parcheador no recibe permisos de administración para modificar archivos. Debes colocar el parcheador en una carpeta que no necesite permisos de administración como Mis Documentos y ejecutarlo como Administrador.

### El parcheo ha ido correcto, pero al iniciar el juego, se sigue viendo en inglés

En PS Vita, asegúrate de tener instalado el plugin rePatch, de lo contrario, la traducción no se cargará. En PC, por lo general, si el parcheo ha funcionado correctamente, el juego saldrá siempre en español.

### Juego en una PS Vita y al iniciar el juego, se congela y salta un error

Ciertos plugins como vitarescale, ioPlus, LOLIcon y vitagraphix son incompatibles con el juego y puede provocar cuelgues o cierres. Para jugar a Danganronpa Another Episode, será necesario que desactives alguno de ellos o incluso todos.

### Envío de errores

En un futuro querríamos habilitar una plataforma para subir errores, pero por ahora podéis mandarnos todo lo que veáis que no funciona, aparezca en inglés o necesite mejora a nuestro correo [transcene0@gmail.com](mailto:transcene0@gmail.com) o a nuestra cuenta de twitter <https://twitter.com/transcene>