

**TRABAJO FINAL DE GRADO EN TRADUCCIÓN E
INTERPRETACIÓN**

TREBALL FINAL DE GRAU EN TRADUCCIÓ I INTERPRETACIÓ

Departament de Traducció i Comunicació

TÍTULO / TÍTOL

**La traducción en la industria de los videojuegos:
Análisis de la traducción del videojuego *Watch Dogs***

Autor/a: Antonio Castro Estandía

Tutor/a: Joaquín Granell Zafra

Fecha de lectura/ Data de lectura: enero 2017



Resumen/ Resum:

Este trabajo de final de grado tiene como objetivo examinar detalladamente qué información se traduce y cómo se traduce en el videojuego *Watch Dogs*, lanzado por Ubisoft para las plataformas de Sony, Microsoft y Nintendo y uno de los videojuegos más caros de producir de esta industria entre el año 2006 y el 2014 con un coste total de 68 millones de dólares. Para realizar el análisis se identificarán los diferentes textos presentes en el videojuego y se describirá cómo se le presenta la información al jugador para establecer los posibles problemas comunicativos que pudieran existir. Por una parte, en las escenas cinemáticas se analizará la oralidad prefabricada presente en el doblaje según tres de los cuatro niveles de la lengua: el morfológico, el sintáctico y el léxico-semántico. Por otra parte, en estas mismas escenas se analizarán algunos aspectos de las dimensiones espacial y la temporal relativas a la subtitulación. Finalmente, se estudiarán los momentos del juego en los que hay exceso de información de la interfaz de usuario en la pantalla y se establecerá cómo afecta este problema a la jugabilidad.

Palabras clave/ Paraules clau: (5)

Traducción audiovisual, videojuegos, oralidad, subtitulación, interfaz de usuario

Índice

1	Introducción	6
1.1	Motivación personal	6
1.2	Objetivos.....	6
2.	Marco teórico.....	7
2.1	El mercado de los videojuegos y la traducción.....	7
2.2	Tipos de texto presentes en los videojuegos.....	8
2.3	Oralidad prefabricada en las escenas cinemáticas	9
2.4	La dimensión espacial y temporal en la subtitulación convencional.....	10
2.4.1	<i>Dimensión espacial</i>	11
2.4.2	<i>Dimensión temporal</i>	11
2.5	Dimensión espacial y temporal en la subtitulación de videojuegos	12
2.5.1	<i>Dimensión espacial</i>	12
2.5.2	<i>Dimensión temporal</i>	12
2.6	Texto en el juego, la interfaz de usuario	13
3	Metodología	13
3.1	Fases de la investigación.....	13
3.2	Justificación del corpus.....	15
3.3	Descripción del corpus.....	16
3.4	Marco analítico	17
3.5	Fichas de análisis	18
4	Análisis	20
4.1	Análisis de mercado de los videojuegos más caros de producir entre el año 2006 y 2014	20
4.1.1	<i>Inversión según la plataforma de juego</i>	20
4.1.2	<i>Tipos de juegos</i>	21
4.1.3	<i>Clasificación por edades</i>	22
4.1.4	<i>Localización</i>	23

4.2 Análisis de la oralidad prefabricada en el doblaje en escenas cinemáticas	23
4.2.1 Nivel morfológico	23
4.2.2 Nivel sintáctico	24
4.3.3 Nivel léxico-semántico	25
4.3 Análisis de la subtitulación en las escenas cinemáticas.....	26
4.3.1 Dimensión espacial.....	26
4.3.2 Dimensión temporal.....	27
4.4 Análisis del texto en el juego en las escenas saturadas de información	28
4.4.1 Función textual	28
4.4.2 Restricciones	29
4.2.3 Problemas de comunicación	31
5 Conclusiones	33
6 Bibliografía	36
Anexos	38
Anexo 1	38
1.1 Lista de los videojuegos más caros de producir entre el 2006 y el 2014.....	38
1.2 Tabla de referencias de la lista de los videojuegos más caros de producir entre el 2006 y el 2014	42
Anexo 2.....	46
2.1 Transcripción de las escenas cinemáticas	46
2.2 Tablas de análisis de las escenas cinemáticas.....	51
Anexo 3.....	61
3.1 Tablas de análisis de los subtítulos de las escenas cinemáticas.....	61
Anexo 4.....	83
4.1 Análisis de la interfaz de usuario	83
4.2 Estadísticas del análisis de la interfaz de usuario	123

Índice de tablas

Tabla 1: análisis de los títulos de coste de producción elevado entre 2006 y 2014.	18
Tabla 2: análisis de las escenas cinemáticas con mucha presencia de interfaz de usuario.	18
Tabla 3: transcripción del doblaje de las escenas cinemáticas.	19
Tabla 4: análisis de la oralidad fingida en las escenas cinemáticas.....	19
Tabla 5: transcripciones y los errores presentes en la subtitulación de las escenas cinemáticas.	19
Tabla 6: datos extraídos de los errores de la subtitulación en las escenas cinemáticas..	19
Tabla 7: análisis de la dimensión temporal de la primera escena cinemática.	27
Tabla 8: análisis de la dimensión temporal de la segunda escena cinemática.....	27
Tabla 9: análisis de la dimensión temporal de la tercera escena cinemática.	27
Tabla 10: ejemplo de problemas de coherencia.....	29
Tabla 11: ejemplo de restricción espacial.....	30
Tabla 12: ejemplo de restricción terminológica en ambos videojuegos.....	30
Tabla 13: ejemplo de restricción terminológica.	30

Índice de figuras

Figura 1: gráfico relativo a la clasificación según el tipo de plataformas.	20
Figura 2: gráfico de la clasificación de juegos por tipo.....	21
Figura 3: clasificación de los juegos según su edad mínima recomendada.	22
Figura 4: clasificación de los títulos según la cantidad de traducción.	23
Figura 5: ejemplo de saturación de información en pantalla.....	31
Figura 6: ejemplo de problema comunicativo.	32
Figura 7: ejemplo de exceso de información.....	33

1 Introducción

1.1 Motivación personal

La industria de los videojuegos se hace cada vez más grande y mueve cada vez más dinero, lo que abre un nicho de mercado para los traductores similar al de la industria del cine y la televisión (O'Hagan, 2013). Es posible que se piense que si se invierte mucho dinero en un producto que va destinado a un público que habla diferentes idiomas, la inversión en su traducción sea elevada y la calidad de esta sea alta. Por esta razón creo que es importante analizar si existe una relación entre inversión, calidad y cantidad en la traducción de los videojuegos.

Personalmente, me decanté por este tema porque, después de hablar con varios jugadores de un mismo videojuego, me di cuenta de que su nivel de comprensión de la historia variaba significativamente dependiendo de si este estaba parcial o completamente traducido y de la calidad de dicha traducción. Me parece interesante que después de realizar una inversión millonaria en el desarrollo de un producto y de no reparar en gastos para mejorar los gráficos y la historia, dé la impresión de que en ocasiones la traducción del producto queda en segundo plano. La industria de los videojuegos aún se está desarrollando, lo que creo que nos da a los traductores una oportunidad para hacernos valer desde un principio en un mercado creciente.

Además de para analizar la industria, este trabajo me ha servido para aprender más acerca de los diferentes tipos de traducción presentes en los videojuegos, que a parte de los formatos tradicionales de traducción audiovisual, presentan desafíos diferentes, como la interacción directa entre el consumidor y el producto, presente en la llamada «interfaz de usuario».

1.2 Objetivos

El objetivo principal de este trabajo es el de describir la información traducida presente en uno de los videojuegos más caros de desarrollar de la historia de la industria: *Watch Dogs*.

De este objetivo inicial parten tres objetivos secundarios que lo ponen en contexto y lo completan. Por una parte, el de desglosar el mercado de los videojuegos más caros de producir entre el año 2006 y el 2014, entre los que se encuentra el título del videojuego.

Por otra parte, el de conocer los posibles problemas presentes tanto en la subtitulación como en el doblaje de las escenas cinemáticas tomando las normas establecidas en la traducción audiovisual convencional como referencia. Finalmente, el de hallar, si las hubiere, restricciones presentes en los mensajes de interfaz de usuario que pudieran obligar a modificar la traducción y los errores comunicativos que ello conllevaría.

2. Marco teórico

2.1 El mercado de los videojuegos y la traducción.

El mercado del software multimedia interactivo es un mercado que lleva creciendo desde la década de los 70 y que actualmente mueve miles de millones de euros. Según la zona de la que se hable, se llegan a conseguir más de 15 mil millones de dólares beneficios, 300 mil millones de dólares a nivel mundial por la venta de juegos, sin contar los ingresos que generan las ventas de las plataformas en las que se juegan (Bernal-Merino, 2015).

Gran parte de estos beneficios, más de dos tercios de los beneficios totales, los reportan videojuegos que han sido localizados (Bernal-Merino, 2015). Esto implica que independientemente del mercado al que se lancen, los videojuegos van a llegar a un público que habla diferentes idiomas, por lo que se hace necesaria la labor de traducción de un producto multimedia relativamente nuevo.

Gran parte de los videojuegos que mencionamos anteriormente está destinado a públicos de diferentes edades, para ello hay instituciones como la PEGI (*Pan European Game Information*) que se estableció en 2003 para ayudar a los padres a la hora de seleccionar videojuegos aptos para sus hijos (Bernal-Merino, 2015) o la ESRB (*Entertainment Software Rating Board*), que es su homóloga en América. A parte de la clasificación por edades, a la hora de tener en cuenta el beneficio que reporta cada videojuego, también es importante tener en cuenta la plataforma o plataformas a las que va dirigido ya que estas abren o restringen el mercado.

Algunos medios de comunicación especializados en videojuegos, como el portal *Meristation*¹, perteneciente al grupo PRISA, se encargan de presentar los nuevos lanzamientos a posibles consumidores y llevan a cabo una clasificación según la

¹ <http://www.meristation.com/>

opinión de los usuarios respecto a cada juego. El portal *Meristation* en concreto realiza una clasificación de la opinión de los usuarios en una escala del 1 al 10 y cuenta con una gran cantidad de usuarios a nivel nacional, lo que representa una buena muestra de la opinión del público, factor que también se incluye en este análisis.

2.2 Tipos de texto presentes en los videojuegos

Al hablar de los videojuegos es necesario hacerlo desde un punto de vista individual para cada producto involucrado en la experiencia de juego. Ya que uno de los puntos de este análisis es el de identificar los posibles problemas de comunicación y dónde se encuentran, se hace necesario identificar los posibles tipos de texto que pudiera haber; para ello recurrimos a la clasificación realizada por Bernal-Merino (2015), en la que se enumeran cinco categorías diferentes y se dónde se suele presentar cada una:

- 1) Texto del juego: interfaz de usuario, mensajes de sistema e instaladores del juego.
- 2) *Voice over* y escenas cinemáticas: audio y transcripciones de video.
- 3) Arte: logo del juego y texto incrustado en los gráficos.
- 4) Glosarios y memorias de traducción.
- 5) Embalaje y publicidad: caja, manual, EULA, garantía, archivos «léeme», archivos de ayuda y el sitio web oficial.

Una vez identificados los tipos de texto, es necesario saber qué finalidad tienen para no comprometerla en el proceso de traducción, lo que generaría los problemas de comunicación que mencionamos anteriormente. Para ello volvemos a recurrir a Bernal-Merino, que clasifica los textos en 7 según su función:

- 1) Narrativa: se encarga de transmitir la información sobre el juego y sus personajes.
- 2) Oral/dialógica: es la información transmitida por los personajes al hablar consigo mismos sobre otros personajes del juego.

- 3) Técnica: transmite información detallada sobre el *software* y el *hardware* necesarios para disfrutar del juego.
- 4) Funcional: forma parte de los menús y se encarga de presentar las diferentes opciones dentro del juego a los usuarios.
- 5) Didáctica: es la encargada de enseñar a los usuarios a interactuar con el juego.
- 6) Promocional: se encarga de animar a los usuarios a comprar más productos.
- 7) Legal: informa a los usuarios sobre sus derechos como propietarios del juego.

Estas dos clasificaciones en conjunto nos permiten responder a las preguntas dónde y para qué en lo referente a los textos presentes en el conjunto de elementos que se relacionan entre sí para formar parte del videojuego se refiere.

2.3 Oralidad prefabricada en las escenas cinemáticas

Basándonos en lo expuesto por Chaume (2004: 168), cabe considerar la oralidad prefabricada como los rasgos propios del discurso escrito para ser oral presentes en un discurso que se supone oral espontáneo.

En lo relativo a las escenas cinemáticas, escenas de vídeo que forman parte esencial de la historia y la experiencia del juego, Bernal-Merino (2015) menciona que el doblaje de dichas secuencias tiene como aspecto principal el igualar la duración de la grabación del diálogo doblado con la del original para no ocupar una cantidad diferente de datos en los dos formatos. A esta restricción posteriormente le añade la propia de las tres sincronías presentes en el doblaje de cine y televisión estudiadas por Chaume (2004: 72-73): fonética, cinética e isocrónica.

Si continuamos la investigación de Bernal-Merino, nos damos cuenta de que se basa principalmente en los aspectos técnicos del doblaje en los videojuegos. Para conocer más en profundidad los aspectos que dotan al diálogo de naturalidad, es necesario recurrir a Chaume (2004), en lo que a los diferentes niveles de la lengua se refiere, lo que nos dará la base teórica para distinguir entre un discurso escrito para ser leído y uno considerado oral espontáneo en la traducción audiovisual.

2.3.1 Nivel prosódico

Estas recomendaciones tienen como finalidad poner un equilibrio entre la articulación tensa y clara de un discurso escrito para ser leído y la articulación excesivamente relajada del discurso oral espontáneo.

2.3.2 Nivel morfológico

Las recomendaciones relativas a este nivel de la lengua tienen como finalidad el crear un discurso coloquial sin desobedecer las normas lingüísticas, pese a que esta ruptura de las normas sea un rasgo común en el discurso oral espontáneo.

2.3.3 Nivel sintáctico

Pese a que en este nivel de la lengua se permite adoptar más rasgos del discurso oral espontáneo que en el anterior, se tiende a adoptar una postura más cercana a la norma que a la espontaneidad con la finalidad de que el espectador reciba la información de manera continuada y sin omisiones que pudieran dificultar la comprensión del mensaje que pretende transmitir el discurso.

2.3.4 Nivel léxico-semántico

La naturalidad en el diálogo se consigue en su mayor parte en este nivel de la lengua. En lo referente al léxico, se permiten usar todos los rasgos del discurso que lo acerquen a la oralidad espontánea y que puedan favorecer la naturalidad, siempre evitando el lenguaje que pudiera ofender o dificultar la comprensión por parte del espectador, como el uso de palabras ofensivas, tecnicismos, dialectalismos, anacronismos y términos no normativos.

2.4 La dimensión espacial y temporal en la subtitulación convencional

Los subtítulos deben aparecer en sincronía con la imagen y el diálogo, tener una adecuación semántica con este y permanecer en pantalla el tiempo suficiente para que el espectador tenga tiempo de leerlos. (Díaz-Cintas y Remael, 2007: 9)

Por un lado, la dimensión espacial, que es la encargada de controlar la cantidad y la posición del texto en pantalla, intenta mantener un balance entre la cantidad de imagen

que se ve comprometida por la proyección del texto y la cantidad de información que le transmite al espectador. Por otro lado, la dimensión temporal es la encargada de asegurarse de la correcta lectura de los subtítulos, lo que implica no únicamente que el espectador tenga tiempo de leerlos, sino también de que no vuelva a leer dos veces el mismo subtítulo o de que no lea un subtítulo creyendo que pertenece a otro personaje, como veremos en detalle más abajo.

2.4.1 Dimensión espacial

En lo que a número de caracteres por línea se refiere, la norma para el cine y el DVD parece ser de 40 (Díaz-Cintas y Remael, 2007: 84), pese a ello, se advierte que debido a la evolución de la tecnología digital, el concepto de caracteres por línea está cayendo en desuso, sin embargo los programas de subtitulación empleados en la industria tienen en cuenta la cantidad de píxeles ocupados por los subtítulos y cambian automáticamente de línea cuando se ocupa una determinada superficie de la pantalla (Díaz-Cintas y Remael, 2007). También en lo referente al número de líneas, cabe mencionar que es aconsejable reducirlo al mínimo, pero sin crear subtítulos de una línea demasiado largos, ya que el ojo del espectador tendría que desplazarse por la pantalla para leer algo que de otra forma podría leer con mayor facilidad. No hay una norma establecida en lo referente a los subtítulos demasiado cortos, sin embargo, es raro ver un subtítulo de menos de tres caracteres (Díaz-Cintas y Remael, 2007).

2.4.2 Dimensión temporal

Hay estudios que muestran que si un subtítulo permanece en pantalla más de seis segundos, el ojo humano tiende a leerlos de nuevo, debido a esto y a la restricción del espacio que ocupa el subtítulo en pantalla, la recomendación es que los subtítulos de dos líneas, de un máximo de 74 caracteres en total, no permanezcan más de seis segundos en pantalla. A esto se le llama «la regla de los seis segundos» (Díaz-Cintas y Remael, 2007). En lo que a permanencia mínima en pantalla se refiere, la norma es de un segundo, para dar el suficiente tiempo al ojo humano para leerlo. La técnica cuando una persona habla sin dejar suficiente tiempo entre las dos intervenciones es la de comprometer la sincronización y variar el tiempo de entrada y salida del subtítulo (Díaz-Cintas y Remael, 2007). Otro de los grandes problemas es que el ojo humano no perciba que ha habido un cambio de subtítulo, para ello es necesario dejar una pausa entre la salida de uno y la entrada de otro de un mínimo de dos *frames*.

2.5 Dimensión espacial y temporal en la subtitulación de videojuegos

En lo relativo a los subtítulos en los videojuegos, Bernal-Merino (2015) ya advierte que no tienen muchos puntos en común con los que se podrían encontrar en la televisión o en el cine, sin embargo también afirma que:

Although the wealth of possible options from which to select a style of subtitle can be justified from the point of view of graphic design, the variety of choice is questionable in terms of readability and legibility, which should, in fact, constitute the two guiding principles for subtitling. (Bernal-Merino, 2015)

Teniendo en cuenta la afirmación de que la finalidad principal en los subtítulos de los videojuegos debería ser la misma que la de los subtítulos de cine y televisión, se incluyen a continuación algunas de las características pertenecientes a las dimensiones espacial y temporal que impiden conseguir esa finalidad.

2.5.1 Dimensión espacial

En lo referente al número de líneas no se sigue una lógica aparente en la subtitulación de videojuegos; puede haber una línea larga o cinco líneas cortas para el mismo número de caracteres. Este efecto se agrava al variar la resolución de la pantalla, ya que el texto de los subtítulos se mide por píxeles, lo que lo hace susceptible al cambio de tamaño dependiendo de la resolución que tenga la pantalla en la que se reproducen: a mayor resolución, menor será el tamaño de los subtítulos y menos líneas serán necesarias para el mismo (Bernal-Merino, 2015).

2.5.2 Dimensión temporal

Bernal-Merino (2015) comienza haciendo hincapié en que «la regla de los seis segundos», en la que se establece que un subtítulo de dos líneas y alrededor de 80 caracteres (sic) no debe permanecer más de seis segundos en pantalla (Díaz-Cintas y Remael, 2007:26 citado en Bernal-Merino, 2015), no se obedece en los subtítulos de los videojuegos. Este problema se agrava cuando el idioma al que se traduce el texto del juego ocupa más que el idioma original y cuando la intervención del personaje es larga y se produce en un periodo corto de tiempo, lo que implica que en muchos casos se

sobrepasen los 17 caracteres por segundo que sí se respetan en la subtitulación convencional (Bernal-Merino, 2015). La proyección de subtítulos tan largos en un periodo tan corto de tiempo implica que el jugador no tiene tiempo para leerlos cómodamente mientras juega (Bernal-Merino, 2015).

2.6 Texto en el juego, la interfaz de usuario

La interfaz de usuario está compuesta por etiquetas cortas de texto que desencadenan una acción específica y se emplea tanto para controlar los distintos aspectos del *hardware* como para controlar otros aspectos del juego (Bernal-Merino, 2015)

Las características que debe tener el texto en la interfaz de usuario son las de ser corto, claro y preciso en lo que a información se refiere, ya que lo que se pretende es facilitar el juego sin comprometer la inmersión o romper el suspense, para ello se recomienda la sustitución de palabras por iconos, si es posible (Bernal-Merino, 2015)

Debido a que los mensajes de interfaz de usuario se le entregan al traductor sin el resto del videojuego con el que poder contextualizarlos y a la dificultad desde el punto de vista técnico de ampliar el espacio para los subtítulos, el traductor tiene que encontrar la traducción más adecuada al original, generalmente sin exceder el número de caracteres disponible y sin ver más que frases o palabras sin contexto (Bernal Merino, 2015).

Después de analizar lo mencionado anteriormente sobre las características de este tipo de texto, al hablar de la traducción de mensajes de la interfaz de usuario nos encontramos con restricciones espaciales, terminológicas y de coherencia dictadas por diferentes aspectos del videojuego original y de su proceso de traducción.

3 Metodología

3.1 Fases de la investigación

Después de leer los datos del mercado de los videojuegos expuestos por Bernal-Merino, entre los que destacan la inversión en el desarrollo de estos productos —parte de ese dinero está destinado a su traducción— y las ganancias generadas por este sector —lo que implica que es probable que se demanden cada vez más trabajos de traducción—, nos parece interesante, por una parte, investigar acerca de los productos

que más dinero requirieron para ver la luz y sobre el público al que fueron dirigidos y por otra, analizar la traducción presente en uno que además ha sido bien recibido por el público.

Nuestro primer paso fue el de realizar un pequeño estudio de mercado, para lo que recurrimos a *Kotaku*², portal especializado en videojuegos en el que encontramos una lista con los 115 juegos más caros de producir de la historia de la industria, posteriormente realizamos una criba para eliminar los videojuegos anteriores a esta generación o que no tenían una referencia fiable y completamos la lista con datos relativos a los tipos de juego, calificaciones de los jugadores, plataformas para las que se lanzaron, edades del público meta y cantidad de traducción (véase, Anexo 1, 1.1 Lista de los videojuegos más caros de producir entre el 2006 y el 2014); para ello recurrimos a las páginas web *Meristation*, *PEGI (Pan European Game Information)*, a la plataforma de ventas en internet *Steam* y a la plataforma de videos *Youtube*.

Una vez realizada la tabla con los títulos de los que conseguimos información fidedigna (véase, Anexo 1, 1.1 Lista de los videojuegos más caros de producir entre el 2006 y el 2014) elegimos el juego *Watch Dogs* debido a que es un título de los más recientes —uno de los dos del año 2014, el último del estudio—, el que salió para más plataformas y que recibió una mejor puntuación por parte de los jugadores. Para obtener el elemento de análisis recurrimos a la página *Youtube*, en la que encontramos una partida del juego grabada por un jugador y que utilizamos como si de un vídeo se tratase en cuanto a los códigos de tiempo necesarios en determinados puntos de este trabajo se refiere.

A continuación seleccionamos el fragmento del videojuego que analizamos basándonos en la relevancia de la trama presente en él. En concreto elegimos el primer acto —hasta la sexta misión del canal del jugador del que extrajimos el video—, durante el cual se plantea la historia, momento del que depende la inmersión del jugador en el juego. Posteriormente, elegimos de imágenes (véase, Anexo 4, 4.1 Análisis de la interfaz de usuario) con mucha presencia de mensajes de interfaz de usuario. Una vez realizados estos pasos, elaboramos una serie de tablas basándonos en la función de los fragmentos de texto, su posición en pantalla, el tiempo que aparecen, sus posibles restricciones y problemas que plantean para el jugador y su relevancia. Con este marco

² <http://kotaku.com/>

analizamos las imágenes seleccionadas de manera rigurosa y sistemática (véase, Anexo 4, 4.1 Análisis de la interfaz de usuario). Después seleccionamos las escenas cinemáticas con más importancia para el planteamiento de la historia, las transcribimos (véase, Anexo 2, 2.1 Transcripción de las escenas cinemáticas) y analizamos en tablas (véase, Anexo 2, 2.2 Tablas de análisis de las escenas cinemáticas) la oralidad prefabricada presente en los niveles morfológico, sintáctico y léxico-semántico de la lengua. Para finalizar, transcribimos también los subtítulos de las mismas escenas, elaboramos las tablas de análisis prestando atención a algunos aspectos de la dimensión espacial y a otros de la dimensión temporal de los que depende su lectura y los estudiamos (véase, Anexo 3, 3.1 Tablas de análisis de los subtítulos de las escenas cinemáticas).

Una vez realizado el análisis, recabamos los datos y los explicamos en su apartado correspondiente para llegar, finalmente, a una conclusión relacionada con nuestros objetivos iniciales.

3.2 Justificación del corpus

Este trabajo analiza la cantidad de traducción presente en algunos de los videojuegos más caros de producir entre los años 2006 y 2014 y la traducción presente en el primer acto de uno de los títulos incluidos en la lista (véase, Anexo 4, 4.1 Análisis de la interfaz de usuario): *Watch Dogs*.

Elegimos esta lista porque muestra de manera clara la cantidad de dinero necesaria para producir algunos de los videojuegos más caros de la historia de la industria, sin embargo, decidimos ampliar la información no solo por saber hasta qué punto están traducidos dichos títulos, sino también para recabar toda la información posible sobre ellos con el fin de realizar un análisis de mercado más completo

Nos decantamos por el videojuego *Watch Dogs* porque es uno de los títulos más recientes de la lista, pero principalmente porque es el que fue lanzado para un mayor número de plataformas y cuenta con una mejor puntuación por parte de los jugadores.

Elegimos el primer acto del juego porque es en el que se presenta la trama al jugador y porque de ello depende la inmersión del jugador en la historia y el resto de su experiencia en el juego. En cuanto a las escenas cinemáticas, las seleccionamos teniendo en cuenta su relevancia para la trama, por ello incluimos el prólogo, que nos

muestra la situación inicial que da pie al resto de la historia; la escena en la que el protagonista conoce a la persona que le ayuda, a la que nunca ha visto antes; y la escena en la que se entera que el acosador de su hermana es un antiguo amigo y la persona que lo ayudaba en la escena del prólogo.

Para elegir las escenas de las que analizamos la interfaz de usuario nos basamos en la cantidad de información que se presenta en la pantalla y en la posible dificultad por parte del jugador para procesarla por completo.

3.3 Descripción del corpus

El corpus de este análisis consta de dos partes, por un lado, la lista de títulos y por otra el videojuego analizado, que a su vez se podría dividir en escenas cinemáticas, analizadas como pequeños fragmentos de vídeo y escenas de juego con abundancia de mensajes de interfaz de usuario.

En primer lugar, la lista nos muestra la cantidad de dinero que se ha llegado a invertir para sacar determinados videojuegos y da una noción del mercado al que fueron dirigidos.

En segundo lugar, el videojuego, *Watch Dogs*, cuenta la historia de cómo, después de un incidente provocado por un pirata informático, una empresa de seguridad de la ciudad de Chicago conecta todos los sistemas electrónicos entre sí con la finalidad de protegerlos de posibles ataques futuros. La historia del videojuego comienza cuando el protagonista, Aiden Pearce, con la ayuda de su entonces amigo Damien Brenks, aprovecha las brechas de seguridad en el sistema, para llevar a cabo un robo que termina alertando a otro *hacker* y acaba con la amistad entre ambos personajes.

Después de esto, Aiden decide llevarse a su familia fuera de Chicago para protegerla, sin embargo, un matón los alcanza cuando van en el coche y les dispara, matando a la sobrina de Aiden, Lena Pearce. A partir de entonces, Aiden se dedica a evitar crímenes usando sus habilidades con los ordenadores y a buscar al asesino de su sobrina. Durante el primer acto del juego podemos ver como Aiden consigue encontrar a Maurice, la persona que asesinó por error a Lena, sin embargo, no consigue averiguar el nombre de la persona que lo contrató. Para dar con esta persona, Aiden contrata a Jordi Chin, otro matón dispuesto a todo por dinero y entabla amistad con *Badboy17*, un pirata informática que le ayuda y que posteriormente se descubre que es una mujer, Clara

Lyle. Durante el primer acto, Aiden también se entera de que una persona está acosando a su hermana y, después de varias investigaciones, se da cuenta de que se trata de Damien, su antiguo compañero, que lo que busca es atraer su atención para ofrecerle la oportunidad de volver a para cometer robos, oportunidad que Aiden rechaza.

La trama del videojuego evoluciona principalmente mediante escenas cinemáticas, pequeños fragmentos de vídeo en los que el jugador no tiene ningún tipo de interfaz de usuario ni puede interactuar con el personaje. Una vez establecida la base de la trama, su evolución depende de las misiones que tiene que llevar a cabo el jugador, en las que sí se lleva a cabo esta interacción.

Este juego costó 68 millones de dólares de desarrollar, salió de la mano de la empresa *Ubisoft* en el año 2014 para las plataformas *Play Station 3*, *Play Station 4*, *XBox 360*, *XBox One*, *Wii*, *Wii U* y PC, y obtuvo una puntuación en la página de *Meristation* de 8.0 en todas ellas, salvo en *Wii U*, en la que consiguió un 7,8³, por lo que se puede considerar que fue del agrado de la mayoría de su público. La localización del videojuego es completa, están dobladas y subtituladas tanto las escenas cinemáticas como la interfaz del juego, también están localizados todos los mensajes de la interfaz de usuario y la información de juego en pantalla, lo que lo convierte en un caso de estudio adecuado para nuestro análisis.

3.4 Marco analítico

Para analizar del videojuego lo más sistemáticamente posible, diferenciamos las escenas cinemáticas, en las que el jugador solo consume el contenido audiovisual de la manera en la que lo haría si viera cualquier contenido del mismo género de las escenas de juego, en las que además se añade la interacción con el personaje.

Para realizar el análisis de la oralidad prefabricada en el doblaje de las escenas cinemáticas nos basamos en las recomendaciones dadas por Chaume (2004) en referencia a los niveles morfológico, sintáctico y léxico-semántico de la lengua.

En cuanto a la subtitulación de las escenas cinemáticas, realizamos una comparación entre lo estipulado por Diaz-Cintas y Remael (2007) en lo que a las dimensiones espacial y temporal de los subtítulos en cine y DVD se refiere y lo que resume Bernal Merino (2015) en lo que respecta a la subtitulación presente en los videojuegos. Cabe

³ http://www.meristation.com/solr_search?title=watch+dogs

destacar que realizamos este análisis basándonos en que ambos libros afirman que la finalidad de los subtítulos en ambos géneros debería ser la misma.

Para analizar tanto las funciones como las restricciones del texto en el juego nos remitimos tanto a la clasificación textual y funcional de los textos como a las observaciones que Bernal-Merino realiza sobre la interfaz de usuario. En este caso, dado que vamos a analizar la interfaz de usuario y el *voice over*, solo dos de los elementos de la lista presente en el marco teórico, únicamente nos conciernen las funciones narrativa, oral/dialógica, funcional y didáctica.

3.5 Fichas de análisis

Año	Video juego	Desarrollador	Coste (Millones de dólares)	Fuente	Tipo de juego	PEGI	Plataformas	Nota de los jugadores	TRAD
Año de salida en el mercado	Título del juego	Empresa que creó el videojuego	Coste de producción	Web de dónde se extrajo la información		Edad mínima recomendada	Para qué consolas fue lanzado el producto	Valoración de los consumidores a nivel nacional	Elementos traducidos en el videojuego

Tabla 1: análisis de los títulos de coste de producción elevado entre 2006 y 2014.

Número de imagen				
Imagen y momento en el que aparece en el tiempo del vídeo del juego				
Elemento que se analiza				
Tipo de interfaz de usuario				
Función del texto	Función que cumple el fragmento en el juego	Tiempo entrada / salida	TCR de entrada	TCR de salida
Posición en pantalla	Posición que ocupa el mensaje en la pantalla	Tipo de restricción	Restricción presente en el mensaje de interfaz de usuario	
Ejemplo	Recorte del mensaje de interfaz de usuario	Recorte del mensaje de interfaz de usuario original		
Problema	Problema que representa la restricción presente en la interfaz			
Relevancia	En qué aspecto afecta al jugador			

Tabla 2: análisis de las escenas cinemáticas con mucha presencia de interfaz de usuario.

Escena cinematográfica que se analiza				Nombre de la escena cinematográfica	
Nº	Personaje	TCR	TCR	Original	Traducción
Número de intervención	Nombre	TCR de entrada	TCR de salida	Intervención en el original	Intervención en la traducción

Tabla 3: transcripción del doblaje de las escenas cinematográficas.

Escena cinematográfica que se analiza		Nombre de la escena cinematográfica	
Nivel del lenguaje			
Elemento de oralidad fingida			
Número de intervención en la tabla de transcripción de las escenas cinematográficas	Personaje que interviene	Intervención	

Tabla 4: análisis de la oralidad fingida en las escenas cinematográficas.

Escena cinematográfica que se analiza	Nombre de la escena cinematográfica	
Datos empleados para el análisis	Datos de cada subtítulo	Error presente en el subtítulo

Tabla 5: transcripciones y los errores presentes en la subtitulación de las escenas cinematográficas.

Escena cinematográfica que se analiza		Nombre de la escena cinematográfica	
Número de subtítulos presentes en la escena	Total del recuento	Duración total de la escena	Tiempo en minutos y segundos
Demasiados caracteres por segundo			Total de subtítulos con exceso de caracteres para el tiempo que permanece en pantalla
Duración del subtítulo demasiado corta			Total de subtítulos que permanecen poco tiempo en pantalla
Duración del subtítulo demasiado larga			Total de subtítulos que permanecen demasiado tiempo en pantalla
Líneas demasiado largas			Total de subtítulos demasiado largos
Pausa entre subtítulos demasiado corta			Total de pausas cortas entre subtítulos
Superposición con el subtítulo anterior			Total de subtítulos que se solapan entre sí
Total de errores			Recuento total de errores

Tabla 6: datos extraídos de los errores de la subtitulación en las escenas cinematográficas.

4 Análisis

4.1 Análisis de mercado de los videojuegos más caros de producir entre el año 2006 y 2014

Después de reducir la lista total de títulos planteada originalmente por *Otaku*, el portal especializado en videojuegos, nos quedamos con un total de 38, de los que sí encontramos información fiable.

Para comenzar, cabe hacer un análisis de la inversión del capital. El total de la inversión en estos 38 títulos es de 1.700,3 millones de dólares y la inversión media es de 44,74 millones de dólares. Sin embargo, estas son cifras totales, en las que se incluye la inversión en videojuegos destinados a diferentes plataformas, diferentes tipos de juego, edades y que pueden estar más o menos traducidos. A continuación, segmentamos el mercado según las diferentes plataformas a las que van dirigidos los títulos.

4.1.1 Inversión según la plataforma de juego

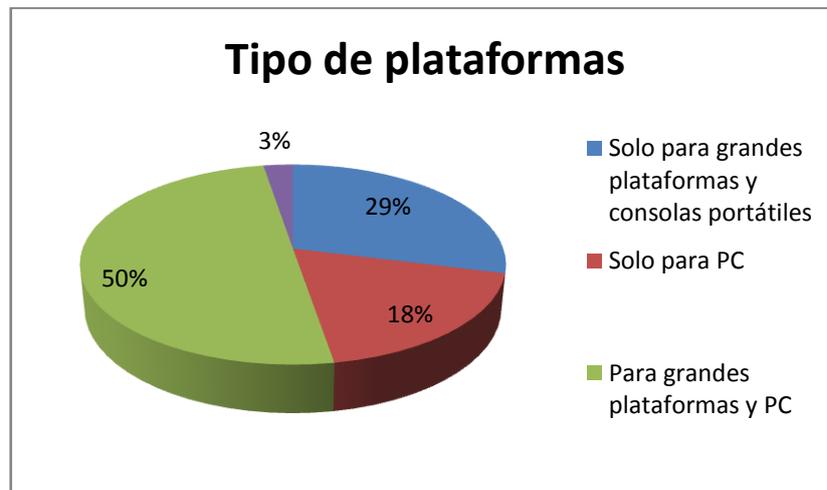


Figura 1: gráfico relativo a la clasificación según el tipo de plataformas.

En primer lugar, 11 de los 38 videojuegos están destinados a lo que llamaremos «grandes plataformas» —de las que aparecen en la lista son todas las consolas a las que solo se puede jugar si se conectan a una pantalla externa— y consolas portátiles. Estos 11 títulos suman un total de 391,3 millones de dólares, un 29 % de la inversión total.

En segundo lugar, 7 de los 38 títulos se lanzaron exclusivamente para ordenador, o PC, lo que supone un 18 % del total de la inversión. Hay que tener en cuenta que,

anteriormente nos referíamos a un total de 11 consolas diferentes y en este caso nos referimos a lanzamientos exclusivos para una única plataforma.

El segmento más grande del mercado lo ocupan, lógicamente, los videojuegos desarrollados para las «grandes plataformas» y PC, con 19 de los 38 títulos, un 50 % de la inversión, lo que representa 682,7 millones de dólares.

Finalmente, únicamente un título de los 38 se lanzó para PC y consolas portátiles, un 3 % de la inversión o 9 millones de dólares.

Cabe destacar que el título que recibe una mayor inversión, 300 millones de dólares es *The Secret World*, lanzado únicamente para PC. Por el contrario, es el videojuego *Braid*, lanzado para *Play Station 2*, *XBox 360* y PC, el que recibe la inversión más baja: 200.000 dólares.

4.1.2 Tipos de juegos

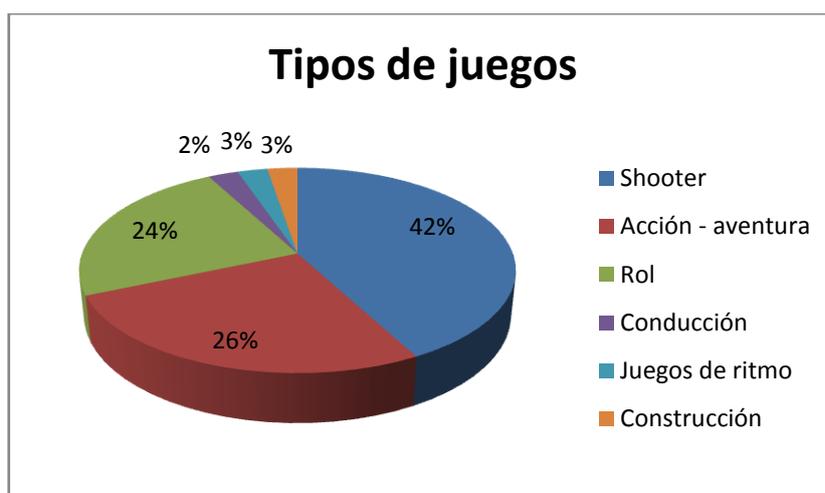


Figura 2: gráfico de la clasificación de juegos por tipo.

En la tabla de datos (véase, Anexo 1, 1.1 Lista de los videojuegos más caros de producir entre el 2006 y el 2014), también se incluye el dato de los diferentes tipos de juego. Para hacer la información más visual y simplificar el análisis, realizamos la siguiente clasificación de 6 en los que se engloban todos los demás tipos: *shooter*, que cuenta con 16 de los 38 títulos —un 42 %—; acción - aventura, el segundo segmento más grande, con 10 de los 38 títulos totales —un 26 %—; rol, con 9 títulos —un 24 %—; y los de conducción, de ritmo y de construcción, que únicamente cuentan con un título por tipo —un 2,631 % cada uno—.

4.1.3 Clasificación por edades

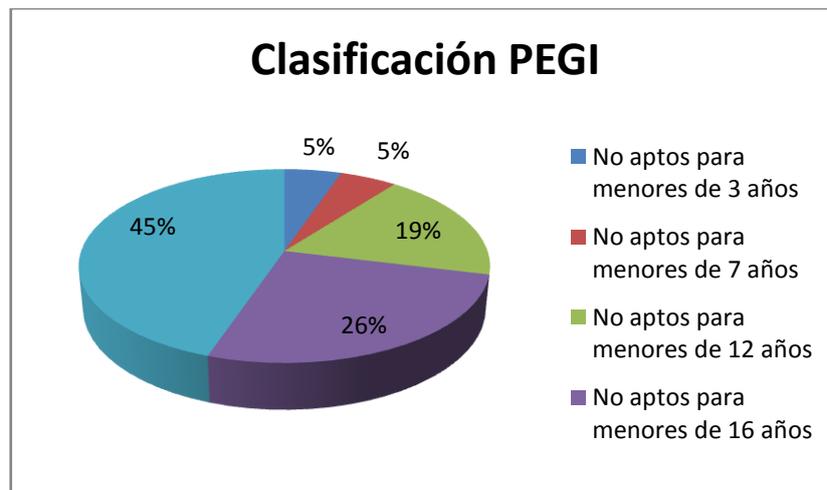


Figura 3: clasificación de los juegos según su edad mínima recomendada.

Uno de los factores que determinan las ganancias y por tanto la inversión en el producto, es el público al que va dirigido. Para ello, una de las principales clasificaciones que se realizan es la edad. De esta recomendación se encarga el sistema PEGI (*Pan European Game Information*), que clasifica los títulos según la edad mínima apropiada para el contenido del juego. Las edades en las que basan para realizar su clasificación son 3, 7, 12, 16 y 18 años.

Si seguimos esta clasificación por edades sumamos 2 títulos no aptos para menores de 3 años —un 5 % del total—; dos títulos no aptos para menores de 7 años —un 5 %—; 7 juegos no aptos para menores de 12 años —18,4 %—; 10 juegos no aptos para menores de 16 — un 26 % de los 38 títulos totales—; y 17 juegos no aptos para menores de 18 años, lo que supone un 45 % del total de los títulos incluidos.

4.1.4 Localización

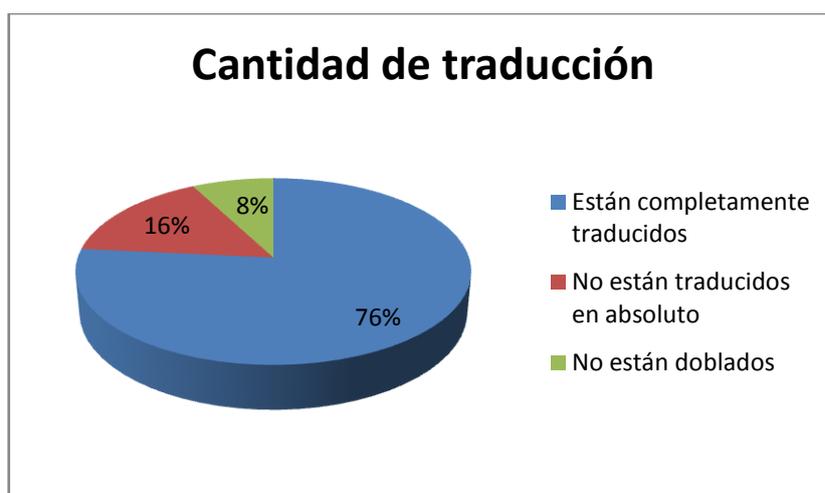


Figura 4: clasificación de los títulos según la cantidad de traducción.

Para el análisis más relevante para nuestro estudio; el de la localización, realizamos clasificación en tres categorías: videojuegos que están completamente localizados, 29 de los 38 —un 76 % del total—; videojuegos que no están localizados en absoluto, 6 del total —un 16%—; y videojuegos a los que les falta doblaje, pero tienen subtítulos o subtítulos interactivos o información del juego en pantalla o los tres elementos localizados, 3 de los 38 videojuegos que suponen un 8 % del total.

Cabe destacar que no hay ningún videojuego en la lista que esté doblado, pero no tenga localizados alguno de los tres o los tres elementos mencionados anteriormente.

4.2 Análisis de la oralidad prefabricada en el doblaje en escenas cinematográficas

4.2.1 Nivel morfológico

De la suma de 94 intervenciones presentes en las tres escenas cinematográficas solo una de ellas, la cuarta intervención de la primera escena (véase, Anexo 2, 2.2 Tablas de análisis de las escenas cinematográficas), presenta un femenino analógico («Mira eso. Secretos y mentiras flotando en una nube de datos. Solo tengo que alargar la mano, cogerla y es mía»), por lo que se puede considerar como un caso excepcional. Fuera de este ejemplo en contra de las normas a nivel morfológico, el resto de las intervenciones no presentan problemas. En lo relativo a este nivel de la lengua, en el doblaje se procura respetar las normas para mantener una calidad lingüística a la que se suele renunciar, sobre todo en el nivel léxico-semántico.

4.2.2 Nivel sintáctico

En lo referente a este nivel de la lengua, cabe destacar la excesiva segmentación del enunciado en las intervenciones más largas. En el caso concreto de la segunda escena, no hay demasiados ejemplos en el corpus porque está compuesta principalmente de intervenciones muy cortas, sin embargo en las intervenciones de más de dos frases, como las 13, 14 y 26 (véase, Anexo 2, 2.2 Tablas de análisis de las escenas cinemáticas) sí que se aprecia el exceso de segmentación similar al de las otras dos escenas. Este rasgo, bien por cortar las intervenciones largas o por exceso de intervenciones demasiado cortas confieren a la conversación una sensación de discontinuidad presente en las tres escenas analizadas.

Otro de los rasgos característicos en lo que al nivel sintáctico se refiere son las reducciones expresivas del núcleo comunicativo presentes en la primera escena cinemática. En la primera parte de esta escena se pretende transmitir la compenetración entre los dos piratas informáticos y una sucesión rápida de acontecimientos, por lo que es probable que se haya incluido de manera voluntaria en el original y se haya mantenido en su traducción, sin embargo, esta no es una práctica habitual en la elaboración de guiones y puede dejar al espectador con una sensación de falta de información. Si continuamos con el análisis de la primera escena, cabe mencionar que consta de diferentes partes, en la tercera parte de la misma —en la que Damien, el protagonista, interroga a Maurice, un matón— hay dos intervenciones, la 34 y la 39 (véase, Anexo 3.2 Tablas de análisis de las escenas cinemáticas) que se alargan de manera innecesaria, lo que en este caso en particular confiere la sensación de diálogo no espontáneo.

En lo concerniente a las restricciones gramaticales o semánticas, en las tres escenas hay numerosos ejemplos de incumplimientos, principalmente debidos a calcos del diálogo original, por ejemplo, en las intervenciones número 34 y 44 (véase, Anexo 2, 2.2 Tablas de análisis de las escenas cinemáticas), Aiden, el protagonista, dice en inglés: «Give me a name», que ha sido traducido como «Dame un nombre», sin embargo, la forma correcta sería: «dime un nombre». Este mismo error se repite en la traducción de la intervención de Maurice número 35 de la primera escena (véase, Anexo 3.2 Tablas de análisis de las escenas cinemáticas), que dice: «No me dieron ningún nombre», mientras que en el original: «They never gave me a name». Otros ejemplos de incumplimientos

de este caso aparecen en la intervención 21 de la primera escena (véase, Anexo 3.2 Tablas de análisis de las escenas cinemáticas), en la que un desconocido que habla por teléfono con Maurice emplea eufemismos para darle a entender que tiene que matar a Aiden, incluso a su familia si hace falta para que no vuelva a acceder a otros ordenadores. Pese a que el uso de figuras estilísticas está aconsejado en el nivel léxico-semántico, la excesiva segmentación de la intervención y los incumplimientos de las normas gramaticales y semánticas hacen que algunas de las frases no tengan sentido por sí mismas. Siguiendo con esta restricción, en la segunda escena cinemática hay un momento en el que Damien, pregunta por *Badboy17* (véase, Anexo 2, 2.2 Tablas de análisis de las escenas cinemáticas) —alias de un pirata informático al que nunca ha visto y con el que ha quedado en persona por primera vez— a las personas que se encuentra en el metro; durante este intercambio de preguntas y respuestas se suceden numerosos incumplimientos de esta restricción, lo que puede confundir al espectador.

Es característico, sobre todo de Damien, el ex compañero de Aiden, el realizar paréntesis asociativos sin conexión gramatical con lo que estaba diciendo anteriormente. Estos ejemplos se pueden encontrar en la intervención número 6 de la primera escena cinemática y en las intervenciones 5, 11 y 13 de la segunda escena (véase, Anexo 2, 2.2 Tablas de análisis de las escenas cinemáticas). Estas frases inconexas probablemente se deban a que en el guion original se pretendía reflejar una personalidad determinada, sin embargo pueden producir en el espectador una sensación de falta de coherencia en el discurso del personaje.

En lo referente al resto de restricciones y recomendaciones del nivel sintáctico, no hay otros ejemplos dignos de mención o no hay ejemplos en absoluto.

4.3.3 Nivel léxico-semántico

En este nivel de la lengua destaca el uso de tecnicismos innecesarios (véase, Anexo 2, 2.2 Tablas de análisis de las escenas cinemáticas), probablemente debido a que el videojuego tiene una temática en la que abundan los tecnicismos. La traducción presenta un uso excesivo de estos términos que no aparecen en la RAE, como *hackear*, haciendo referencia a las actividades que lleva a cabo un pirata informático; o *hacks*, en referencia a las líneas de código para ordenadores escritos en algún lenguaje informático.

Por otra parte, también se pueden encontrar palabras que se podrían considerar malsonantes y que, como se recomienda, según el registro del personaje, bien podían haberse sustituido por eufemismos o haberse eliminado, como se puede apreciar en las intervenciones: 13 de la segunda escena cinematográfica y 11 y 14 de la primera (véase, Anexo 2, 2.2 Tablas de análisis de las escenas cinematográficas).

En lo referente al resto de restricciones y recomendaciones no hay ejemplos o no hay ejemplos dignos de mención, salvo quizás el anacronismo en la intervención número 13 de la segunda escena cinematográfica (véase, Anexo 3.2 Tablas de análisis de las escenas cinematográficas), en la que Aiden usa la palabra «patraña», que no sería habitual en un personaje que emplea un registro coloquial estándar.

4.3 Análisis de la subtitulación en las escenas cinematográficas

Como se menciona en el marco teórico, los subtítulos en los videojuegos no siguen la norma establecida en cine y televisión, sin embargo, comparten la misma finalidad: que el espectador, jugador en este caso, pueda leerlos y entender lo que está leyendo. Basándonos en este principio, analizamos los subtítulos incluidos en las escenas cinematográficas como si de subtítulos convencionales se tratase, desde el punto de vista espacial y temporal.

4.3.1 Dimensión espacial

En lo que a posición de pantalla se refiere, los subtítulos de este videojuego siempre ocupan la parte inferior central de la pantalla, igual que en la subtitulación convencional, y una única línea, salvo cuando se solapan con el subtítulo anterior, caso que estudiaremos en la dimensión temporal de este mismo análisis. Pese a que ocupar el menor número de líneas posible es una práctica aconsejable en la subtitulación, en este videojuego se consigue a base de alargarlas demasiado (véase, Anexo 3, 3.1 Tablas de análisis de los subtítulos de las escenas cinematográficas), un 33 % de subtítulos presentan este problema en la primera escena cinematográfica, un 35 % en la segunda y un 32 % en la tercera. Lo que hace una media de 58 caracteres por línea larga en la primera escena, 55 en la segunda y 62 en la tercera, llegando incluso a alcanzar los 80 caracteres en una línea de esta última escena (véase, Anexo 3, 3.1 Tablas de análisis de los subtítulos de las escenas cinematográficas).

4.3.2 Dimensión temporal

Para analizar los subtítulos presentes en las escenas cinemáticas, volvimos a subtítular los vídeos empleando el programa de subtitulación *Subtitle Workshop* que configuramos de la siguiente manera: 37 caracteres como máximo de línea, un segundo de duración mínima de subtítulo, seis segundos de máxima y una pausa mínima entre subtítulos de 200 milisegundos. Esto nos permite identificar automáticamente algunos problemas formales y de velocidad de lectura de los subtítulos, como los expuestos en la tabla.

Análisis primera escena cinemática		Final de la octava	
Total de subtítulos	61	Duración de la escena	00:05:12
Demasiados caracteres por segundo			25
Duración del subtítulo demasiado corta			11
Duración del subtítulo demasiado larga			6
Pausa entre subtítulos demasiado corta			13
Superposición con el subtítulo anterior			16
Total de errores			92

Tabla 7: análisis de la dimensión temporal de la primera escena cinemática.

Análisis segunda escena cinemática		Abre tu mundo	
Total de subtítulos	39	Duración de la escena	00:02:36
Demasiados caracteres por segundo			5
Duración del subtítulo demasiado corta			2
Duración del subtítulo demasiado larga			6
Pausa entre subtítulos demasiado corta			2
Superposición con el subtítulo anterior			12
Total de errores			41

Tabla 8: análisis de la dimensión temporal de la segunda escena cinemática.

Análisis tercera escena cinemática		Gracias por el dato	
Total de subtítulos	43	Duración de la escena	00:03:30
Demasiados caracteres por segundo			6
Duración del subtítulo demasiado corta			4
Duración del subtítulo demasiado larga			9
Pausa entre subtítulos demasiado corta			9
Superposición con el subtítulo anterior			13
Total de errores			55

Tabla 9: análisis de la dimensión temporal de la tercera escena cinemática.

Una de las características presentes en la subtítulos de este videojuego es que los subtítulos aparecen y desaparecen con las intervenciones de los personajes y que estos, más que subtítulos son una transcripción de lo que dice el personaje. Esto genera, como podemos ver en el apartado anterior, líneas demasiado largas, pero también una duración demasiado corta del subtítulo en pantalla —principalmente en la primera escena cinemática (véase, Tabla 1: análisis de la dimensión temporal de la primera escena cinemática)— debida a las intervenciones cortas pero rápidas de los interlocutores en la escena que impiden la lectura. También hay ejemplos de subtítulos con una duración demasiado larga —sobre todo presente en la tercera escena cinemática (véase, Tabla 3: análisis de la dimensión temporal de la tercera escena cinemática)—, lo que podría llevar al jugador a leerlos dos veces y que está propiciada por un diálogo lento de intervenciones largas. Otro de los problemas presentes en la subtítulos del videojuego en lo referente a la dimensión temporal son las pausas entre subtítulos demasiado cortas y la superposición con el subtítulo anterior —presentes en su mayoría, una vez más, en la primera escena cinemática (véase, Tabla 1: análisis de la dimensión temporal de la primera escena cinemática)— debidos a las intervenciones cortas pero rápidas que mencionamos anteriormente, lo que podría confundir al jugador al no saber a qué intervención pertenece el subtítulo que aparece en pantalla.

4.4 Análisis del texto en el juego en las escenas saturadas de información

En este apartado se estudian los mensajes de la interfaz de usuario localizables presentes en 16 imágenes con saturación de información extraídas de un vídeo de una partida grabada por un jugador del videojuego que estamos analizando —se han eliminado del estudio los mensajes representados únicamente por iconos, ya que la iconografía en este videojuego no se ha visto modificada en su localización al castellano—. Para dar coherencia a este análisis y basándonos en lo expuesto en el marco teórico, analizamos los mensajes según su función textual, las restricciones que presentan y los problemas de comunicación que se producen debido a la saturación de información.

4.4.1 Función textual

Del total de los 61 fragmentos de interfaz de usuario localizable presentes en las 16 imágenes analizadas, 44 cumplen una función narrativa, 7 tienen una función didáctica y 10 son funcionales (véase, Anexo 2, 2.2 Tablas de análisis de las escenas

cinemáticas). Esto quiere decir que la intención de un 72 % de los fragmentos es la de transmitir información relativa a los personajes o a lo que ocurre en el videojuego; un 12 % pretende enseñar a los jugadores a interactuar con el juego y un 16 % se encarga de describir las diferentes opciones que tiene el personaje con el que se interactúa.

4.4.2 Restricciones

Cabe destacar que la mayoría de fragmentos, un 62 % (véase, Anexo 4, 4.2 Estadísticas del análisis de la interfaz de usuario) no presenta ninguna restricción, lo que indica que el consumidor del producto localizado recibe el mensaje de la misma manera que lo hace el consumidor del producto original. Pese a ello, sí que cabe destacar los fragmentos que presentan problemas de coherencia en la localización, 9 de 61 —un 10 %—; los 6 de 61, un 10 % que presentan restricciones espaciales, la traducción se ha tenido que modificar para adaptarse al espacio que ocupa el mensaje original; y el 3 % que presenta restricciones terminológicas (véase, Anexo 4, 4.2 Estadísticas del análisis de la interfaz de usuario). En los ejemplos que se plantean a continuación, se puede observar de qué manera afectan las diferentes restricciones a la hora de entender el mensaje que se pretende transmitir.

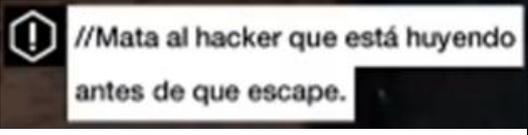
Videojuego original	Videojuego localizado
	
	

Tabla 10: ejemplo de problemas de coherencia.

En este ejemplo (véase, Anexo 4, 4.1 Análisis de la interfaz de usuario, Imagen 6) se pueden apreciar diferentes aspectos de lo analizado anteriormente. Por un lado, es visible que, pese a que la longitud del fragmento traducido es mayor, el espacio se ha aumentado en gran medida, lo que implica que no hay presente una restricción espacial. Por otro lado, sí que presenta un problema de coherencia, ya que en el primer mensaje, tanto en el original como en su localización, se indica que hay que matar a una persona refiriéndose a ella por su alias en la red, mientras que en el segundo mensaje, se emplea

el término genérico *hacker*, lo que podría llevar al jugador a no entender lo que se le pide y que afectaría a la jugabilidad.

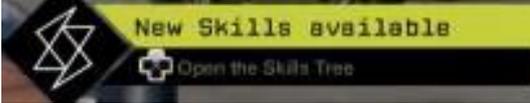
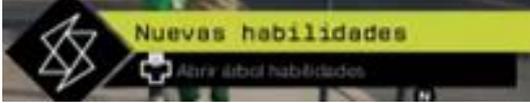
Videojuego original	Videojuego localizado
	

Tabla 11: ejemplo de restricción espacial.

En el ejemplo (véase, Anexo 4, 4.1 Análisis de la interfaz de usuario, Imagen 3) se puede ver cómo el producto original especifica que las habilidades nuevas están disponibles, mientras que el producto localizado no lo hace debido a una restricción espacial. Esto implica que el jugador del videojuego en castellano puede tardar más en entender, o no entender en absoluto, el mensaje que transmite la interfaz.

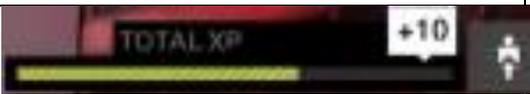
Videojuego original	Videojuego localizado
	

Tabla 12: ejemplo de restricción terminológica en ambos videojuegos.

En esta tabla (véase, Anexo 4, 4.1 Análisis de la interfaz de usuario, Imagen 5) se puede apreciar como la restricción espacial está presente también en el videojuego original y provoca restricciones terminológicas. La abreviatura «XP» hace referencia a *experience*, que alude a la experiencia como tirador que gana el protagonista cada vez que realiza un buen tiro. Esta restricción terminológica producida por la falta de espacio se mantiene en el producto traducido, por lo que los jugadores de ambos idiomas pueden tener problemas al entender lo que les intenta transmitir la interfaz.

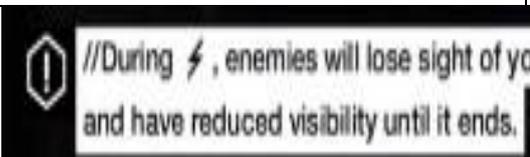
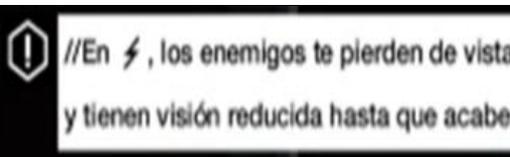
Videojuego original	Videojuego localizado
	

Tabla 13: ejemplo de restricción terminológica.

En este mensaje representativo de las restricciones terminológicas (véase, Anexo 4, 4.1 Análisis de la interfaz de usuario, Imagen 1), es claramente visible como en el elemento localizado se hace referencia al momento descrito en el videojuego original como un lugar, lo que podría provocar que el jugador del videojuego en castellano malinterpretara el mensaje, afectando con ello a la jugabilidad.

4.2.3 Problemas de comunicación

En el videojuego, como se puede comprobar en las imágenes analizadas (véase, Anexo 4, 4.1 Análisis de la interfaz de usuario), la presencia de interfaz de usuario es muy abundante tanto en el producto localizado como en el producto original, lo que puede derivar en problemas de comunicación entre el juego y el jugador. A continuación, se analizan los tres ejemplos más significativos de las 16 imágenes analizadas.



Figura 5: ejemplo de saturación de información en pantalla.

En la imagen superior (véase, Anexo 4, 4.1 Análisis de la interfaz de usuario, Imagen 3), el protagonista investiga una zona en la que es posible que se cometa un delito. Al haber cumplido el objetivo anterior aparecen los mensajes de estadística que se pueden ver alrededor de la pantalla. De estos mensajes, los que ocupan la esquina superior derecha, que hacen referencia a las estadísticas del personaje, permanecen en pantalla únicamente tres segundos; el que ocupa la esquina superior izquierda e informa de que se ha cumplido el objetivo marcado, permanece en pantalla durante dos segundos; el mensaje que aparece en la zona media del lateral derecho permanece ocupando posición de pantalla hasta que el jugador pulsa el botón de la cruceta que le indica el icono; y el mensaje que en la imagen aparece en el centro de la pantalla pero que cambia cada vez que el jugador apunta a un persona diferente. A esto hay que sumar que el jugador tiene que estar pendiente del mapa, donde se le indicará hacia dónde se tiene que dirigir para cumplir su objetivo nuevo, impedir un crimen. Todos estos mensajes distribuidos por la pantalla, que se muestran en un periodo tan corto de tiempo y con funciones tan

diferentes dificultan la asimilación de información por parte del jugador, que no podrá leer todos los mensajes que se le muestran.

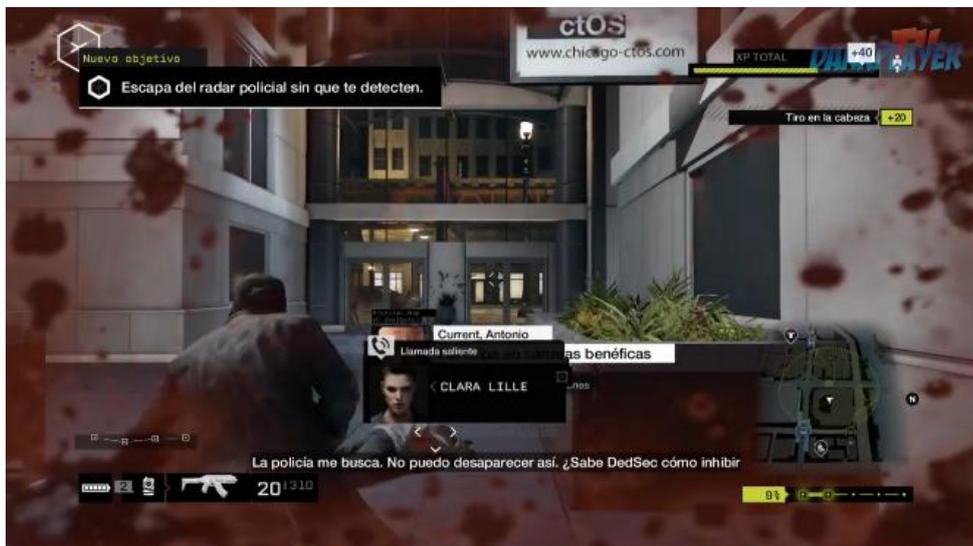


Figura 6: ejemplo de problema comunicativo.

En la escena que se muestra arriba (véase, Anexo 4, 4.1 Análisis de la interfaz de usuario, Imagen 7), el jugador está envuelto en un tiroteo y lo han herido, lo que se hace saber al jugador enrojeciendo los márgenes de la pantalla, simulando el latido de su corazón y atenuando los sonidos del videojuego. Todo esto sucede mientras se le muestra al jugador su nuevo objetivo en la parte superior izquierda de la pantalla durante 9 segundos y mientras habla con su ayudante, Clara Lyle —*Badboy17*—:Debido a que el volumen de la voz se atenúa por los latidos del corazón del personaje, el jugador tiene que depender del subtítulo que tiene una única línea de 72 caracteres y aparece en pantalla solo durante 4 segundos. Sumado a esto, el jugador tiene que prestar atención al mapa, que le indica la zona de riesgo con una marca amarilla, a la munición de la que dispone para disparar a los enemigos y que no lo maten y a las estadísticas que aparecen en la zona superior derecha durante seis segundos. Como problema añadido, en la zona inferior central de la imagen se puede apreciar que hay dos mensajes que se solapan en la pantalla. Este exceso de información genera un problema comunicativo crítico para la jugabilidad; mientras en el mensaje anterior el problema se producía cuando el protagonista caminaba por la calle, sin riesgo alguno, este se produce en un momento del que depende la continuidad del juego.



Figura 7: ejemplo de exceso de información.

La imagen anterior (véase, Anexo 4, 4.1 Análisis de la interfaz de usuario, Imagen 15), muestra una escena en la que el protagonista está persiguiendo en coche a un enemigo que se escapa. En el momento de la conducción los elementos se mueven más rápido, por lo que el jugador tiene que prestar mayor atención, sin embargo se le muestra un mensaje en el que se le dan 19 segundos para acercarse más al vehículo al que persigue si no quiere perder a su objetivo. Sumado a esto, en la zona central se puede leer un mensaje de interfaz de usuario que hace referencia a la posibilidad de interactuar con los semáforos, lo que le daría la opción de detener al otro vehículo y conseguir su objetivo y otro mensaje que le dice dónde está este. Todo esto obliga al jugador a procesar mucha información en un periodo breve de tiempo, en un momento crítico para conseguir su objetivo. Esta situación genera un problema de comunicación que afecta de manera grave a la jugabilidad.

5 Conclusiones

El objetivo principal de este estudio es el de describir la cantidad y la calidad de la información traducida en el videojuego *Watch Dogs*.

De los 38 videojuegos presentes en los títulos analizados concluimos que la mitad están destinados a consolas no portátiles y PC frente al 18 % destinado únicamente a esta plataforma. Los tipos de videojuegos más representados entre los títulos de nuestro estudio son *Shooter*, acción y aventura y rol, mientras que los juegos de ritmo, construcción y conducción no tienen una representación demasiado significativa. En este análisis también se establece que casi la mitad de los juegos están destinados a un

público mayor de edad y que la cantidad de títulos es menor mientras más baja la edad mínima recomendada para consumirlos. En lo referente a la localización, una gran mayoría están completamente localizados, frente al 16 % que no está localizado en absoluto. Una de las particularidades que encontramos es que no hay títulos doblados que presenten contenido original en el resto de campos, sin embargo un 8 % de los títulos presentan algún tipo de localización pero dejan de lado el doblaje.

De lo analizado en relación a la oralidad presente en las escenas cinemáticas, nos damos cuenta de que, pese a que se desobedece en una ocasión la creación de un femenino analógico, esto presenta una excepción, por lo que podríamos afirmar que se cumplen las recomendaciones en las que basamos nuestro análisis. El nivel sintáctico sí que presenta numerosas desviaciones de las recomendaciones, lo que genera sensación de discontinuidad de la conversación debido a la segmentación del diálogo; sensación, en algunas ocasiones de falta de información y en otras de diálogo no espontáneo producida por las reducciones y ampliaciones expresivas del núcleo comunicativo respectivamente; incompreensión del mensaje producido por los incumplimientos de las normas gramaticales y semánticas sumado a la excesiva segmentación del discurso; sensación de falta de coherencia debida a los constantes paréntesis asociativos sin conexión gramatical con lo que se estaba diciendo anteriormente. El nivel léxico-semántico emplea tecnicismos que, pese a que se deben evitar, no están fuera de lugar en un videojuego relacionado con la informática.

En lo que a la subtitulación presente en las escenas cinemáticas se refiere, es posible afirmar que el jugador tiene que desplazar la vista por gran parte de pantalla debido al incumplimiento de las normas de subtitulación convencional en lo que a la dimensión espacial se refiere. La dimensión temporal presenta diferentes problemas que provocan que el jugador no tenga tiempo de leer los subtítulos y que en numerosas ocasiones, debido a las pausas demasiado cortas entre subtítulos e incluso al solape de los mismos, no sepa quién es la persona que interviene.

En el análisis del texto en el juego en las escenas saturadas de información podemos observar que los fragmentos tienen principalmente función narrativa y que en su gran mayoría no presentan ningún tipo de restricción sin embargo, los pocos ejemplos que se hallaron en el corpus generan en todos los casos problemas relacionados con la jugabilidad. Pese a esto, la buena calidad en la localización de la interfaz de usuario se

ve comprometida por la gran cantidad de información que se presenta en pantalla, lo que genera problemas de comunicación que afectan gravemente a la jugabilidad en numerosos momentos del juego.

Con esto podemos concluir que pese a que el videojuego *Watch Dogs* está completamente traducido —doblaje, subtitulación e interfaz— y pese a que recibió 68 millones de dólares para su desarrollo —una inversión superior a la media entre los títulos analizados—, se aprecian en mayor o en menor medida —como es el caso de la localización de la interfaz de usuario— problemas comunicativos que pueden afectar al jugador. En lo referente a las escenas cinemáticas, concluimos que hay una gran presencia de oralidad prefabricada que puede afectar a la inmersión en el juego por parte del jugador; en lo referente a la subtitulación, la velocidad y longitud de los subtítulos puede dificultar su lectura en muchas ocasiones, lo que también afecta a la comprensión de la trama. En los casos de ambas escenas, si se aplicaran las recomendaciones que se suelen aplicar en la traducción audiovisual convencional, es probable que el jugador comprendiera mejor el mensaje que se le intenta hacer llegar. En cuanto a la interfaz de usuario nos encontramos con que, pese a no haber prácticamente restricciones en las traducciones, el problema se plantea en el formato del producto original, que se agrava en español debido al aumento de la longitud de los mensajes, lo que da como resultado numerosos problemas de comunicación que pueden afectar gravemente a la jugabilidad.

6 Bibliografía

- BERNAL-MERINO, M. Á. (2015) *Translation and Localisation in Video Games: Making Entertainment Software Global*. [versión para Kindle].
- O'HAGAN, M. Y MANGIRON, C. (2013). *Game Localization: Translation for the Global Digital Entertainment Industry*. Ámsterdam: John Benjamins Publishing Company.
- CHAUME, F. (2004). *Cine y traducción*. Madrid: Cátedra.
- DARK PLAYER TV. (2015, marzo 10). *Watch Dogs En Español Guía Walkthrough (Misiones) 1080p* [Vídeo]. Recuperado de https://www.youtube.com/playlist?list=PLcNU_oH-wkJ-X56LMq291bsTQpsA-5o2I el 20 de octubre de 2016
- DÍAZ CINTAS, J. Y REMAEL, A. (2007). *Audiovisual Translation: Subtitling*. Manchester: St. Jerome Publishing.
- ESRB. (2017). *ESRB Ratings*. Recuperado de <https://www.esrb.org/> el 22 de diciembre de 2016
- MERISTATION (2017). *Meristation de videoadictos para videoadictos*. Recuperado de <http://www.meristation.com/> el 20 de octubre de 2016
- PEGI (2017). *Pan European Game Information*. Recuperado de <http://www.pegi.info/es/> el 10 de diciembre de 2016
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. (2014). *Diccionario de la lengua española*. Recuperado de <http://www.rae.es/> el 21 de enero de 2016
- SUPERANNUATION (2014, enero 15) *How Much Does It Cost To Make A Big Video Game?*. Recuperado de <http://kotaku.com/how-much-does-it-cost-to-make-a-big-video-game-1501413649> el 20 de octubre de 2016
- VALVE (2017) *Steam*. Recuperado de <http://store.steampowered.com/?l=spanish> el 21 de diciembre de 2016

Videojuegos citados

Braid (Number None Inc., 2008).

The Secret World (Funcom, 2012).

Watch dogs (Ubisoft, 2014).

Anexos

Anexo 1

1.1 Lista de los videojuegos más caros de producir entre el 2006 y el 2014

Año	Videojuego	Desarrollador	Coste (Millones de dólares)	Fuente	Tipo de juego	PEGI	Plataformas	Nota de jugadores	los	TRAD
2014	Destiny	Bungie	140	<u>LA Times</u>	Multijugador masivo en línea, disparos en primera persona	16	PS3 PS4 XBOX360 XBOX1	PS3 8.0 PS4 8.0 XBOX360 8.0 XBOX1 8.0	8.0	D DEC S SI IP
2014	Watch dogs	Ubisoft	68	<u>Challenge blog</u>	Acción aventura	18	PS3 PS4 XBOX360 XBOX1 Wii U PC	PS3 8.0 PS4 8.0 XBOX360 8.0 XBOX1 8.0 Wii U 7.8 PC 8.0	8.0	D DEC S SI IP
2013	Disney Infinity	Avalanche Software	100	<u>Variety</u>	Acción Aventura	7	PS3 XBOX360 Wii Wii U PC	PS3 7.8 XBOX360 7.8 Wii 7.8 Wii U 7.8 PC 7.8	7.8	D DEC S SI IP
2013	Defiance	Trion Worlds	70	<u>WSJ</u>	Disparos en tercera persona, juego de rol de acción	18	PS3 XBOX360 PC	PS3 -- XBOX360 -- PC 6.5	--	- - - -
2013	Beyond: Two Souls	Quantic Dream	27	<u>Gamespot</u>	Drama interactivo, Videoaventura	16	PS3 PS4	PS3 8.3 PS4 --	8.3	D DEC S SI NA
2012	The Secret World	Funcom	300	<u>Funcom</u>	Videojuego de rol masivo en línea	16	PC	PC 8.0	8.0	- - - -
2012	Ghost Reckon: Future Soldier	Ubisoft	55	<u>Eurogamer</u>	Videojuego de disparos táctico	16	PS3 XBOX360 PC	PS3 7.5 XBOX360 7.5 PC 7.5	7.5	D DEC S SI IP
2012	DC Universe Online	Sony Online Entertainment	50	<u>LA Times</u>	Videojuego de rol masivo en línea	16	PS3 PS4 PC	PS3 -- PS4 -- PC 8.5	--	D DEC NA SI IP
2012	Borderlands 2	Iron Galaxy Studios	35	<u>lup</u>	Disparos en primera persona, acción, juego de rol	18	PS3 PS Vita XBOX360 PC	PS3 9.0 PS Vita 9.0 XBOX360 9.0 PC 9.0	9.0	D DEC S SI IP

2012	Papoo & yo	Minority	1,5	<u>Kotaku</u>	Aventura, fantasía, puzzle, plataformas	12	PS3 PC	PS3 PC --	--	NA NA NA NA IP
2011	Star Wars: The Old Republic	BioWare	200	<u>LA Times</u>	Videjuego de rol masivo en línea	12	PC	PC 9.0		- - - - -
2011	Rift	Trion Worlds	70	<u>Develop-online</u>	Fantasia, videjuego de rol masivo en línea	12	PC	PC 8.0		- - - - -
2011	Warhammer 40K: Dark Millenium One	Vigil Games	30	<u>Eurogamer</u>	Multijugador masivo en línea	16	PC	PC --		- - - - SI IP
2011	All Ods Online	Allods Team	12	<u>Ga-me</u>	Videjuego de rol masivo en línea	16	PC	PC --		- - - - -
2011	Homefront	Kaos Studios, Digital Extremes	10	<u>Kotaku</u>	Disparos en primera persona	18	PS3 XBOX360 PC	PS3 XBOX360 PC --	6.5 6.5	D DEC S SI IP
2011	Dead Island	Techband	10	<u>Kotaku</u>	Juego de rol de acción	18	PS3 XBOX360 PC	PS3 XBOX360 PC --	-- 8.0	- - S SI IP
2011	The Witcher II	CD Projekt RED	8	<u>Gazeta-Prawna.pl</u>	Juego de rol de acción	18	XBOX360 PC	XBOX360 PC 9.6	--	D DEC S SI IP
2010	Gran Turismo 5	Polyphony Digital	60	<u>Gazeta-Prawna.pl</u>	Videjuego de carreras	3	PS3	PS3 9.5		NA NA S SI IP
2010	God of War III	SCE Studios	44	<u>Kotaku</u>	Acción-Aventura	18	PS3 PS4	PS3 PS4 (2015)	9.5	D DEC S SI IP
2010	Heavy Rain	Quantic Dream	18,3	<u>Kotaku</u>	Aventura gráfica	18	PS3	PS3 8.0		D DEC S SI IP

2009	Ghostbusters	Terminal	115	Eurogamer	Acción, disparos en tercera persona	7	PS2 PS3 PSP XBOX360 Wii DS PC	PS2 PS3 PSP XBOX360 Wii PC DS --	-- 8.0 -- 7.5 8.0 --	D DEC S SI IP
2009	Call of Duty: Modern Warfare 2	Infinity Ward	50	Kotaku	Disparos en Primera Persona	18	PS3 XBOX360 PC	PS3 XBOX360 PC 8.0	9.5 9.5	D DEC S SI IP
2009	Brütal Legend	Double Fine Productions	24	LA Times	Acción aventura, estrategia	18	PS3 XBOX360	PS3 XBOX360 --	8.5	D DEC S SI IP
2008	Golden Axe: Beast Rider	Secret Level	15	Gamasutra	Acción	18	PS3 XBOX360	PS3 XBOX360 5.0	--	NA NA S SI IP
2008	Gears of War 2	Epic Games	12	Gamasutra	Disparos en tercera persona	18	XBOX360 XBOX1	XBOX360	9.0	D DEC S SI IP
2008	The Witcher	CD Projekt Red Studio	5	Williams.edu	Juego de rol de acción	18	PC	PC 8.5		D DEC S SI IP
2008	Braid	Number None Inc.	0,2	Cdprojekt	Plataformas, Puzzle	12	PS3 XBOX Live PC	PS3 XBOX Live PC --	-- 9.5	NA NA NA SI IP
2007	Stranglehold	Midway Chicago,	30	Kotaku	Disparos en tercera persona y acción	18	PS3 XBOX360 PC	PS3 XBOX30 PC 7.0	-- 7.0	D DEC S SI NA
2007	Crack down	Realtime Worlds	20	Gamesindustry	Acción-aventura, disparos en tercera persona, sandbox	18	XBOX360	XBOX360 8.0		D DEC S SI IP
2007	Rock Band	Harmonix, Pi Studios	20	Bostinno	Rhythm game	12	PS2 PS3 XBOX360 Wii	PS2 PS3 XBOX360 Wii 8.0	8.0 9.0 9.0	NA NA S SI IP
2007	BioShock	2K Boston	15	Engadget	Disparos en primera persona, acción-aventura	18	PS3 XBOX360 PC	PS3 XBOX360 PC 10	10 10	D DEC S SI IP

2007	Marathon 2: Durandal	Bungie Software	0,3	<u>Gamasutra</u>	Disparos en primera persona	12	PC	PC --	-
2006	Lost Planet: Extreme Condition	Capcom	20	<u>Forbes</u>	Disparos en tercera persona	16	PS3 XBOX360 PC	PS3 7.0 XBOX360 7.0 PC 8.0	- - S SI IP
2006	Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter	Red Storm Entertainment	18	<u>Genevievebarker</u>	Acción en primera persona, shooter táctico	16	PS3 XBOX XBOX360 PC	PS2 7.0 XBOX 7.0 XBOX360 9.0 PC 8.5	D DEC S SI IP
2006	Test Drive Unlimited	EDEN Games	17	<u>Pierre Arnaud</u>	Conduccion	12	PS2 PSP XBOX360 PC	PS2 8.0 PSP -- XBOX360 8.0 PC 8.0	D DEC S SI IP
2006	Red Steel	Ubisoft Paris	11	<u>Jeuxvideo</u>	Acción en primera persona	16	Wii	Wii 6.0	D DEC S SI NA
2006	Gears of War	Epic Games	10	<u>Gamesindustry</u>	Disparos en tercera persona	18	XBOX XBOX360 PC	XBOX -- XBOX360 9.5 PC 9.0	D DEC S SI IP
2006	Anno 1701	Related Designs	9	<u>Gamesindustry</u>	Estrategia en tiempo real, Construcción de ciudades	3	DS PC	DS 7.0 PC 8.0	D DEC S SI IP

Traducción (TRAD)

D	Doblaje
DEC	Doblaje en escenas cinemáticas
S	Subtitulación
SI	Subtítulos interactivos
IP	Información del juego en pantalla
NA	No aplica
-	No tiene

**1.2 Tabla de referencias de la lista de los videojuegos más caros de producir
entre el 2006 y el 2014**

Año	Videojuego	Fuente relativa a la inversión	Nombre de la web	Páginas de Meristation con la opinión, PEGI, plataformas y tipo de juego de los títulos
2014	<i>Destiny</i>	http://documents.latimes.com/bungie-activision-contract/	LA Times	http://www.meristation.com/solr_search?title=Destiny
2014	<i>Watch dogs</i>	http://gamers.blogs.challenges.fr/archive/2013/06/18/watch-dogs-le-tres-gros-budget-d-ubisoft.html	Challenge blog	http://www.meristation.com/solr_search?title=Watch+dogs
2013	<i>Disney Infinity</i>	http://variety.com/2013/digital/news/can-disney-infinity-turn-around-the-mouse-houses-worst-performing-division-1200495518/	Variety	http://www.meristation.com/solr_search?title=disney+infinity
2013	<i>Defiance</i>	http://www.wsj.com/articles/SB10001424127887324178904578342570369741316	WSJ	http://www.meristation.com/solr_search?title=defiance
2013	<i>Beyond: Two Souls</i>	http://www.gamespot.com/articles/beyond-two-souls-budget-was-27-million-report/1100-6414844/	Gamespot	http://www.meristation.com/solr_search?title=beyond+dos+almas
2012	<i>The Secret World</i>	http://translate.google.com/translate?rurl=translate.google.com&sl=no&tl=en&u=http://e24.no/boers-og-finans/funcom-stuper-paa-boersen/20250702	Funcom	http://www.meristation.com/solr_search?title=the+secret+world
2012	<i>Ghost Reckon: Future Soldier</i>	http://www.eurogamer.net/articles/2012-05-16-ubisoft-discusses-next-generation-game-budgets	Eurogamer	http://www.meristation.com/solr_search?title=Tom+Clancy%28s+Ghost+Recon%3A+Future+Soldier
2012	<i>DC Universe Online</i>	http://herocomplex.latimes.com/games/dc-universe-online-50-million-gamble-aims-for-audience-that-world-of-warcraft-cant-touch/	LA Times	http://www.meristation.com/solr_search?title=DC+Universe+Online
2012	<i>Borderlands 2</i>	http://www.1up.com/news/why-game-budgets-secretive	1up	http://www.meristation.com/solr_search?title=Borderlands%202&page=2 http://www.meristation.com/solr_search?title=Borderlands%202&page=2

2012	<i>Papoo & yo</i>	http://kotaku.com/here-s-what-s-coming-next-from-the-creators-of-papo-y-476284296	Kotaku	http://www.meristation.com/solr_search?title=papoo+%26+yohttp://www.meristation.com/solr_search?title=papoo+%26+yo
2011	<i>Star Wars: The Old Republic</i>	http://herocomplex.latimes.com/games/star-wars-the-old-republic-the-story-behind-a-galactic-gamble/#/0	LA Times	http://www.meristation.com/solr_search?title=Star+Wars%3A+The+Old+Republic
2011	<i>Rift</i>	http://www.develop-online.net/news/trion-s-first-game-budget-over-50m/0107652	Develop-online	http://www.meristation.com/solr_search?title=Rift
2011	<i>Call of Duty: Elite (Servicio online)</i>	https://www.quora.com/How-much-does-it-cost-to-make-an-AAA-video-game	Quora	-
2011	<i>Warhammer 40K: Dark Millenium One</i>	http://www.eurogamer.net/articles/2013-05-10-danny-bilson-inside-the-rise-and-fall-of-thq	Eurogamer	http://www.meristation.com/solr_search?title=Warhammer+40K%3A+Dark+Millenium+One
2011	<i>All Ods Online</i>	http://www.ga-me.com/news/view?id=67	Ga-me	http://www.meristation.com/solr_search?title=All+Ods+Online
2011	<i>Homefront</i>	Kaos Studios producer Dex Smither confirmed the \$50 million budget figure to <i>Kotaku</i> webpage.	Kotaku	http://kotaku.com/how-much-does-it-cost-to-make-a-big-video-game-1501413649
2011	<i>Dead Island</i>	http://translate.google.com/translate?sl=pl&tl=en&js=n&prev=t&hl=en&ie=UTF-8&u=http%3A%2F%2Fbiznes.gazetaprawna.pl%2Fartykuly%2F544049%2Cpolscy_producenci_gier_licza_na_duze_wygrane.html	Kotaku	http://www.meristation.com/solr_search?title=Dead+Island
2011	<i>The Witcher II</i>	http://translate.google.com/translate?sl=pl&tl=en&js=n&prev=t&hl=en&ie=UTF-8&u=http%3A%2F%2Fwww.gazetaprawna.pl%2Fartykuly%2F727879%2Cprezes-cd-projekt-osiagnielismy-niezaleznosc-finansowa.html	Gazeta-Prawna.pl	http://www.meristation.com/solr_search?title=The+Witcher+II
2010	<i>Gran Turismo 5</i>	http://kotaku.com/5397660/how-much-did-gran-turismo-5-cost-to-make	Gazeta-Prawna.pl	http://www.meristation.com/solr_search?title=Gran+Turismo+5
2010	<i>God of War III</i>	http://kotaku.com/5488942/so-how-much-did-it-cost-to-make-god-of-war-iii	Kotaku	http://www.meristation.com/solr_search?title=God+of+War+III

2010	<i>Heavy Rain</i>	http://www.eurogamer.net/articles/2013-04-19-heavy-rain-cost-16-7-million-to-make-and-made-sony-more-than-100-million	Kotaku	http://www.meristation.com/solr_search?title=Heavy+Rain
2009	<i>Ghostbusters</i>	http://kotaku.com/5318927/newspaper-names-budget-of-ghostbusters-the-video-game	Eurogamer	http://www.meristation.com/solr_search?title=Ghostbusters
2009	<i>Call of Duty: Modern Warfare 2</i>	http://articles.latimes.com/2009/nov/18/business/ft-duty18	Kotaku	http://www.meristation.com/solr_search?title=Call+of+Duty%3A+Modern+Warfare+2
2009	<i>Brütal Legend</i>	http://www.gamasutra.com/view/feature/132696/post-mortem_double_fines_brutal_.php?page=6	LA Times	http://www.meristation.com/solr_search?title=Br%C3%BCtal+Legend
2008	<i>Golden Axe: Beast Rider</i>	http://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=22330	Gamasutra	http://www.meristation.com/solr_search?title=Golden+Axe%3A+Beast+Rider
2008	<i>Gears of War 2</i>	http://graphics.cs.williams.edu/archive/SweeneyHPG2009/TimHPG2009.pdf	Gamasutra	http://www.meristation.com/solr_search?title=Gears+of+War+2
2008	<i>The Witcher</i>	https://www.cdprojekt.com/en/Capital_group/Our_history	Williams.edu	http://www.meristation.com/solr_search?title=The+Witcher
2008	<i>Braid</i>	http://kotaku.com/5037392/jonathan-blow-says-he-spent-180000-on-braid	Cdprojekt	http://www.meristation.com/solr_search?title=Braid
2007	<i>Stranglehold</i>	http://www.gamesindustry.biz/articles/midway-investing-30-million-in-stranglehold	Kotaku	http://www.meristation.com/solr_search?title=Stranglehold
2007	<i>Crack down</i>	http://www.gamesindustry.biz/articles/i-d-struggle-to-make-a-game-for-less-than-50-million-says-jones	Gamesindustry	http://www.meristation.com/solr_search?title=Crack+down
2007	<i>Rock Band</i>	http://bostinno.streetwise.co/2013/11/09/boston-companiesstories-from-the-development-of-guitar-hero-and-rock-band/	Bostinno	http://www.meristation.com/solr_search?title=Rock%20Band&page=1
2007	<i>BioShock</i>	http://www.engadget.com/2009/05/08/ken-levine-next-project-will-cost-a-fair-amount-of-money/	Engadget	http://www.meristation.com/solr_search?title=BioShock&page=1

2007	<i>Marathon 2: Durandal</i>	http://www.gamasutra.com/view/feature/130732/post_mortem_freeverses_marathon_.php?page=7	Gamasutra	http://www.meristation.com/solr_search?title=Marathon+2%3A+Durandal
2006	<i>Unreal Engine 3 (Motor de juegos)</i>	http://money.cnn.com/2006/03/24/commentary/game_over/gdc_epic/	CNN	-
2006	<i>Lost Planet: Extreme Condition</i>	http://www.forbes.com/global/2007/0212/022.html?partner=yahoomag	Forbes	http://www.meristation.com/solr_search?title=Lost+Planet%3A+Extreme+Condition
2006	<i>Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter</i>	http://genevievebarker.com/Site/Bio%20Resume_files/Genevieve%20Barker%20Biography.pdf	Genevievebarker	http://www.meristation.com/solr_search?title=Tom+Clancys+Ghost+Recon+Advanced+Warfighter
2006	<i>Test Drive Unlimited</i>	http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:UjIMPWUQL-kJ:fr.viadeo.com/fr/profile/pierre-arnaud.lambert&hl=en&gl=us&strip=1	Pierre Arnaud	http://www.meristation.com/solr_search?title=Test+Drive+Unlimited
2006	<i>Red Steel</i>	http://www.jeuxvideo.fr/red-steel-le-jeu-qui-valait-10-millions-actu-36814.html	Jeuxvideo	http://www.meristation.com/solr_search?title=Red+Steel
2006	<i>Gears of War</i>	http://www.gamesindustry.biz/articles/rein-puts-dev-cost-for-gears-of-war-at-10m	Gamesindustry	http://www.meristation.com/solr_search?title=Gears+of+War
2006	<i>Anno 1701</i>	http://www.gamesindustry.biz/articles/sunflowers-anno-1701-sets-new-benchmarks-for-the-development-of-german-pc-games	Gamesindustry	http://www.meristation.com/solr_search?title=Anno+1701

Anexo 2

2.1 Transcripción de las escenas cinematográficas

Primera escena cinematográfica				Final de la octava	
Nº	Personaje	TCR	TCR	Original	Traducción
1	Aiden	00:00:27	00:00:29	Okay I'm in the lobby of the Merlaut.	Estoy en el vestíbulo del Merlaut.
2	Damien	00:00:29	00:00:32	All right Aiden, let's do it.	De acuerdo, Aiden, vamos allá.
3	Aiden	00:00:32	00:00:33	I'm hacking in.	Estoy entrando.
4	Damien	00:00:51	00:01:00	Look at that. Secrets and lies floating in a cloud of data. I just reach out, pluck it from the sky. And it's mine.	Mira eso. Secretos y mentiras flotando en una nube de datos. Solo tengo que alargar la mano, cogerla y es mía.
5	Aiden	00:01:00	00:01:09	It's ours. Stay focused. They've got a nasty security system. How much we got?	Es nuestra. Concéntrate. Tienen un sistema de seguridad complicado. ¿Cuánto tenemos?
6	Damien	00:01:11	00:01:22	A hundred grand in 30 seconds. God bless the rich and famous! We are the modern day magicians. Siphoning bank accounts out of thin air.	Cien mil en 30 segundos. ¡Dios bendiga a los ricos y famosos! Somos los magos de hoy en día. Vaciamos cuentas bancarias como si nada.
7	Aiden	00:01:23	00:01:30	Do you hear yourself? What was that?	¿Te oyes a ti mismo? ¿Qué es eso?
8	Damien	00:01:32	00:01:36	Hello... I think someone else is hacking in. Let's take a peek.	Hola... creo que se está colando alguien más. Echemos un vistazo.
9	Aiden	00:01:36	00:01:41	Let's not. Stick to the plan, Damien. Siphon the accounts then get out.	Mejor no. Cíñete al plan, Damien. Vacía las cuentas y luego sal.
10	Damien	00:01:41	00:01:47	Adventure, my boy! Have faith in your mentor. Something triggered that alarm. Let's find it.	¡Aventura chaval! Ten fe en tu mentor. Algo disparó esa alarma. Veamos qué.
11	Aiden	00:01:47	00:01:49	Shit, they're scanning the system.	Mierda, analizan el sistema.
12	Damien	00:01:51	00:01:52	I'm almost there.	Ya casi estoy...
13	Aiden	00:01:53	00:01:54	I'm shutting down.	Voy a cerrar esto ya.
14	Damien	00:01:54	00:01:59	Don't you touch a thing. What the hell is that?	¡Ni se te ocurra tocar nada! Ya está. ¿Qué coño es eso!
15	Aiden	00:01:59	00:02:01	We need to abort.	Hay que cancelar.
16	Damien	00:02:02	00:02:04	We are not done! Help me.	¡No hemos terminado! Ayúdame.
17	Aiden	00:02:05	00:02:07	Damien, it's over. I'm disconnecting.	Damien... Se acabó. Me desconecto.
18	Damien	00:02:12	00:02:13	Aiden!	¡Aiden!
19	Desc.	00:02:30	00:02:31	Maurice.	Maurice.
20	Maurice	00:02:31	00:02:32	Yeah.	Sí.
21	Desc	00:02:32	00:02:43	You're on. One of our contractors ran a search for the hackers in the Merlaut job.	Vale. Uno de nuestros sicarios ha estado buscando a los hackers del trabajo del

				We got them. You're assigned Aiden Pearce. Take him out. Hit the family if you need to. This guy's hacking days are done.	Merlaut. Los tenemos. Tu encargo es Aiden Pearce. Acaba con él. Ve a por la familia si hace falta. Este tío no va a <i>hackear</i> más.
22	Maurice	00:02:45	00:02:45	Hit the family?	¿A por la familia?
23	Desc	00:02:46	00:02:46	That a problem?	¿Es un problema?
24	Maurice	00:02:47	00:02:50	Nope. I'll scare them good. You'll never hear from him again.	No. les daré un buen susto. No volverás a oír hablar de ellos.
25	Maurice	00:03:49	00:03:52	You gotta believe me man	Tienes que creerme, tío
26	Aiden	00:03:52	00:03:54	Who gave the order?	¿Quién dio la orden?
27	Maurice	00:03:53	00:03:58	Come on, I told you... I don't know!	Vamos, tío, ya te lo he dicho. ¡No lo sé!
28	Aiden	00:03:57	00:03:59	You don't know...	No lo sabes...
29	Maurice	00:04:01	00:04:02	Hit the family?	¿A por la familia?
30	Desc	00:04:02	00:04:03	That a problem?	¿Es un problema?
31	Maurice	00:04:03	00:04:08	Nope. I'll scare them good. You'll never hear from him again.	No. Les dé un buen susto. No volverás a oír hablar de ellos.
32	Aiden	00:04:10	00:04:13	So what do you think, Maurice Did you scare me?	¿A ti qué te parece, Maurice? ¿Me asustaste?
33	Maurice	00:04:13	00:04:16	It was a job, man. I didn't know.	Era un curro, tío. No lo sabía.
34	Aiden	00:04:15	00:04:19	Who was on the other end of the call? Give me a name!	¿Quién estaba al otro lado de la línea? Dame un nombre.
35	Maurice	00:04:19	00:04:22	They never gave me a name!	No me dieron ningún hombre.
36	Aiden	00:04:20	00:04:26	Yea, I'll tell you a name. Lena, Lena Pearce.	Yo te daré un nombre. Lena, Lena Pierce.
37	Maurice	00:04:36	00:04:40	I didn't know about any kids alright... that wasn't supposed to happen.	No sabía que hubiera niños... Eso no tenía que pasar.
38	Aiden	00:04:39	00:04:45	I want you to think very carefully. Think!	Quiero que lo pienses detenidamente. Piensa.
39	Maurice	00:04:43	00:04:59	Look man, even if I knew a name, you couldn't get me talking. These guys, I heard stories, man. They're like nothing you've ever seen. Before. You gotta walk away from this, man.	Mira, tío. Aunque supiera un nombre, no te lo diría. He oído hablar de esos tipos. Nunca has visto nada parecido. Yo que tú lo dejaba, tío.
40	Aiden	00:04:58	00:05:00	Some things you can't walk away from.	Hay cosas que no se pueden dejar.
41	Maurice	00:04:59	00:05:01	Please, Please!	¡Por favor, por favor!
42	Aiden	00:05:04	00:05:05	Who gave the order?	¿Quién dio la orden?
43	Maurice	00:05:06	00:05:10	I spoke to him on the phone, he told me where to find you! That's all I know, man! That's all I know!	¡Hablé por teléfono con él y me dijo dónde encontrarte! ¡No sé nada más, tío! ¡No sé nada más!

44	Aiden	00:05:12	00:05:13	Give me a name!	Dame un nombre.
45	Maurice	00:05:13	00:05:16	I don't know!	¡No lo sé!
46	Aiden	00:05:15	00:05:16	A name!	Un nombre.
47	Maurice	00:05:16	00:05:19	Kill me, man! Just fucking kill me!	¡Mátame! ¡Mátame de una vez!

Segunda escena cinematográfica				Abre tu mundo	
Nº	Personaje	TCR	TCR	Original	Traducción
1	Aiden	00:12:05	00:12:07	Badboy	Badboy.
2	PEATÓN 1	00:12:07	00:12:08	What?	¿Cómo?
3	Aiden	00:12:09	00:12:11	Badboy17?	¿Badboy17?
4	PEATÓN 2	00:12:12	00:12:13	What the fuck, man?	¿De qué vas, tío?
5	Aiden	00:12:21	00:12:23	Badboy17?	Badboy 17.
6	Badboy17	00:12:24	00:12:26	Clara	Clara.
7	Aiden	00:12:26	00:12:37	Clara. You don't look 17.	Clara. No tienes 17 años.
8	Badboy17	00:12:38	00:12:41	Do I look like a bad boy?	¿Te parezco un chico malo?
9	Aiden	00:12:40	00:12:42	No, you look like a wild card.	A saber lo que pareces.
10	Badboy17	00:12:43	00:12:45	I hope I don't frighten you.	Espero no darte miedo.
11	Aiden	00:12:44	00:12:47	What, do you have a reason to frighten me?	¿Qué? ¿Me puedes dar miedo por algo?
12	Badboy17	00:12:46	00:12:48	Now you're being paranoid.	No me seas paranoico.
13	Aiden	00:12:48	00:13:05	Am I? Someone is fucking with my life, threatening my family and at the same moment, the mysterious Badboy wants to meet me. And 'he' is a she. He is a lie. Listen I need to trust you... Clara	¿Lo soy? Alguien me está jodiendo la vida, amenaza a mi familia y justo en ese momento, el misterioso Badboy quiere conocerme. Y es una tía. Una patraña. Mira, necesito confiar en ti, Clara.
14	Badboy17	00:13:05	00:13:15	I wouldn't trust me if I were you. But here's a reason to listen. The text message you sent me? I know where to find him.	Yo que tú no confiaría en mí. Pero tienes un motivo para escucharme. ¿Te acuerdas del mensaje? Sé dónde encontrar al tipo.
15	Aiden	00:13:15	00:13:18	Yeah, well we don't need to meet face to face for that.	Sí, pero para eso no teníamos que vernos en persona.
16	Badboy17	00:13:18	00:13:25	No. We needed a face to face for this. You wanted the DedSec's system hacks?	No. Para esto teníamos que vernos. ¿Querías los <i>hacks</i> de DedSec?
17	Aiden	00:13:28	00:13:30	You got me in...	Bien, te escucho...
18	Badboy17	00:13:31	00:13:37	You should be nicer to me. I'm about to open your world.	Deberías ser más amable. Estoy a punto de abrir tu mundo.
19	Aiden	00:13:35	00:13:39	Yeah, well, you're not the first woman to promise me that. (G)	Ya, bueno, no eres la primera mujer que me lo promete.

20	Badboy17	00:13:45	00:13:52	They do all their nasty work through this. And they don't know I have access.	Hacen sus historias a través de esto. Y no saben que tengo acceso.
21	Aiden	00:13:50	00:13:52	Oh, you stole it.	Lo has robado.
22	Badboy17	00:13:56	00:14:02	(G) This is powerful, just don't be stupid. You screw around and you get people hurt. Or worse.	Es muy potente. No seas estúpido. Si la cagas hay gente que sufrirá. O peor.
23	Aiden	00:14:02	00:14:06	Hm, well, I don't think you trust me.	Um, me parece que no te fías de mí.
24	Badboy17	00:14:06	00:14:08	Give me a reason to trust you.	Dame un motivo para confiar en ti.
25	Aiden	00:14:09	00:14:15	Alright. The guy who sent the text. How do we find him?	Vale. ¿Cómo encontramos al tipo que mandó el mensaje?
26	Badboy17	00:14:14	00:14:20	We work together. You with everything I just sent. Me tracking his signal.	Colaborando. Tú con lo que te acabo de enviar. Yo, rastreando su señal.
27	Aiden	00:14:25	00:14:27	You're not quite what I expected.	No eres exactamente lo que esperaba.
28	Badboy17	00:14:30	00:14:34	And you are exactly what I expected, Aiden.	Y tú eres justo como esperaba, Aiden

Tercera escena cinematográfica				Gracias por el dato	
Nº	Personaje	TCR	TCR	Original	Traducción
1	Damien	00:12:54	00:13:01	Aren't you a clever boy! Drinks are on me.	¡Pero qué listo eres! Yo pago esta ronda.
2	Aiden	00:12:59	00:13:00	Damien.	Damien.
3	Damien	00:13:03	00:13:04	Tell me you missed me.	¿Me echaste de menos?
4	Aiden	00:13:04	00:13:10	You had that punk call my sister. Why am I here, Damien?	Hiciste que llamaran a mi hermana. ¿Qué hago aquí, Damien?
5	Damien	00:13:13	00:13:44	You're always so grim, Aiden. My god, don't you ever loosen up? I want my partner back. Me at the computer, you in the field doing the "manly" work. I'm here to help you. We both want the same things. Answers. Who attacked us? And I happen to know that you've hit a wall. Yeah. I figured. So I come bearing glad tidings... The Merlaut.	Que serio te pones. Dios, ¿nunca te relajas? Quiero recuperar a mi socio. Yo con el ordenador y tú sobre el terreno, con el trabajo viril. Puedo ayudarte. Los dos queremos lo mismo. Respuestas. ¿Quién nos atacó? Y sé que estás atascado. Sí. Lo suponía. Pues... Te traigo buenas noticias: el Merlaut.
6	Aiden	00:13:44	00:13:46	The Merlaut.	El Merlaut...
7	Damien	00:13:45	00:13:45	Mhm.	Ajá...
8	Aiden	00:13:46	00:13:48	The Merlaut was your fuck up.	Con el Merlaut la cagaste tú
9	Damien	00:13:47	00:13:55	Bullshit. You bailed on a perfectly good scheme. No one would have found out if you'd just stood by me.	Mentira. No ejecutaste un plan perfecto. Si me hubieras respaldado, nadie se habría enterado.

10	Aiden	00:13:56	00:14:02	A six year old girl, my niece, died because you went too far.	Una niña de seis años, mi sobrina, murió porque tú te excediste.
11	Damien	00:14:01	00:14:08	Oh, you're adorable. Blaming your family problems on me. 'Damien crossed the line. He made the men angry.' What about me?	Qué majo eres. Me echas la culpa de tus problemas familiares. Damien se propasó. Hizo enfadar a los malos. ¿Y yo qué?
12	Aiden	00:14:08	00:14:09	What about you?	¿Y tú qué?
13	Damien	00:14:09	00:14:21	You're not the only one suffering! They made me a cripple! They took everything from me. Don't you see? That's what binds us together.	¿Crees que solo sufres tú? ¡Me dejaron lisiado! Me lo arrebataron todo. ¿No lo ves? Eso es lo que nos une
14	Aiden	00:14:22	00:14:24	You got nothing I need.	No necesito nada de ti.
15	Damien	00:14:28	00:14:32	There was another hacker. There was a second hacker. And I know how to find him.	Había otro hacker. Había un segundo hacker. Y sé cómo encontrarlo.
16	Aiden	00:14:34	00:14:45	Well, that may be, Damien. But you can't do it on your own. You need me... your big problem is I don't need you.	Bueno, puede ser, Damien. Pero no podrás hacerlo solo. Me necesitas. Tu problema es que yo, no te necesito.
17	Damien	00:14:45	00:14:48	Don't walk away. This is a lead.	No te vayas. Es una buena pista.
18	Aiden	00:14:51	00:14:52	Thanks's for the tip.	Gracias por el dato.
19	Aiden	00:15:09	00:15:39	I used to look up to Damien – he taught me how to ferret out weak code and exploit it. But I taught him how to do the same without a computer—people can be more vulnerable than their systems. We were a strong team. After Lena, I was done with him. I didn't waste time thinking about him. But now he's creeping back in... I need to know what he's got on the Merlaut.	Antes admiraba a Damien. Me enseñó desentrañar un código débil y explotarlo. Pero yo le enseñe a hacer lo mismo sin un ordenador. La gente puede ser más vulnerable que sus sistemas. Éramos un equipo fuerte. Después de lo de Leena, terminamos. No perdí el tiempo pensando en él. Pero ahora he encontrado mi vulnerabilidad... necesito saber lo que tiene del Merlaut.

2.2 Tablas de análisis de las escenas cinematográficas

Primera escena cinematográfica		Final de la octava
Nivel morfológico		
Evitar la creación de <i>singulares o plurales analógicos</i>		
Número de intervención	Personaje	Intervención
No se encontraron ejemplos en el corpus		
Evitar la creación de <i>masculinos o femeninos analógicos</i>		
Número de intervención	Personaje	Intervención
No se encontraron ejemplos en el corpus		
Evitar las flexiones <i>verbales incorrectas por analogía</i>		
Número de intervención	Personaje	Intervención
No se encontraron ejemplos en el corpus		
Evitar las <i>concordancias agramaticales</i>		
Número de intervención	Personaje	Intervención
No se encontraron ejemplos en el corpus		
Nivel sintáctico		
Evitar la <i>segmentación del enunciado</i> en sucesivos fragmentos		
Número de intervención	Personaje	Intervención
4	Damien	Mira eso. Secretos y mentiras flotando en una nube de datos. Solo tengo que alargar la mano, cogerla y es mía.
6	Damien	Cien mil en 30 segundos. ¡Dios bendiga a los ricos y famosos! Somos los magos de hoy en día. Vaciamos cuentas bancarias como si nada.
8	Damien	Hola. Creo que se está colando alguien más. Echemos un vistazo.
9	Aiden	Mejor no. Cíñete al plan, Damien. Vacía las cuentas y luego sal.
10	Damien	¡Aventura chaval! Ten fe en tu mentor. Algo disparó esa alarma. Veamos qué.
21	Desc	Vale. Uno de nuestros sicarios ha estado buscando a los hackers del trabajo del Merlaut. Los tenemos. Tu encargo es Aiden Pearce. Acaba con él. Ve a por la familia si hace falta. Este tío no va a hackear más.
24	Maurice	No. Les daré un buen susto. No volverás a oír hablar de ellos.
Evitar la <i>supresión de preposiciones</i> propia del lenguaje oral		
Número de intervención	Personaje	Intervención

No se encontraron ejemplos en el corpus		
Evitar la <i>supresión de conectores y marcadores discursivos</i>		
Número de intervención	Personaje	Intervención
No se encontraron ejemplos en el corpus		
Evitar las <i>ampliaciones y reducciones expresivas del núcleo de comunicación</i>		
Número de intervención	Personaje	Intervención
5	Aiden	¿Cuánto tenemos?
6	Damien	Cien mil en 30 segundos.
7	Aiden	¿Te oyes a ti mismo?
10	Damien	Veamos qué.
15	Aiden	Hay que cancelar.
21	Desc	Vale. Uno de nuestros sicarios ha estado buscando a los hackers del trabajo del Merlaut. Los tenemos. Tu encargo es Aiden Pearce. Acaba con él. Ve a por la familia si hace falta. Este tío no va a hackear más.
34	Aiden	¿Quién estaba al otro lado de la línea?
39	Maurice	Aunque supiera un nombre, no te lo diría.
40	Aiden	Hay cosas que no se pueden dejar.
46	Aiden	Un nombre.
Evitar los <i>incumplimientos de las restricciones gramaticales o semánticas</i>		
Número de intervención	Personaje	Intervención
4	Damien	Mira eso. Secretos y mentiras flotando en una nube de datos. Solo tengo que alargar la mano, cogerla y es mía.
21	Desc	Vale. Uno de nuestros sicarios ha estado buscando a los hackers del trabajo del Merlaut. Los tenemos. Tu encargo es Aiden Pearce. Acaba con él. Ve a por la familia si hace falta. Este tío no va a <i>hackear</i> más.
34	Aiden	Dame un nombre.
35	Maurice	No me dieron ningún hombre
36	Aiden	Yo te daré un nombre.
44	Aiden	Dame un nombre.
Evitar, por regla general, las vacilaciones y titubeos		
Número de intervención	Personaje	Intervención
Evitar las inserciones de paréntesis asociativos o <i>interferencias momentáneas</i> sin conexión gramatical con lo que se viene diciendo		
Número de	Personaje	Intervención

intervención		
6	Damien	Cien mil en 30 segundos. ¡Dios bendiga a los ricos y famosos! Somos los magos de hoy en día. Vaciamos cuentas bancarias como si nada.
39	Maurice	He oído hablar de esos tipos. Nunca has visto nada parecido. Yo que tú lo dejaba, tío.
Procurar la topicalización de los elementos más relevantes informativa o expresivamente		
Número de intervención	Personaje	Intervención
No se encontraron ejemplos en el corpus		
Procurar usar, de más a menos, enunciados yuxtapuestos, coordinados y subordinados		
Número de intervención	Personaje	Intervención
No se encontraron ejemplos en el corpus		
Procurar hacer uso del énfasis o realce de una parte del enunciado		
Número de intervención	Personaje	Intervención
No se encontraron ejemplos en el corpus		
Procurar elaborar el discurso con las expresiones de apertura y cierre propias del registro oral		
Número de intervención	Personaje	Intervención
No se encontraron ejemplos en el corpus		
Procurar utilizar repeticiones y adiciones		
Número de intervención	Personaje	Intervención
No se encontraron ejemplos en el corpus		
Procurar el uso abundante de interjecciones y vocativos en doblaje		
Número de intervención	Personaje	Intervención
No se encontraron ejemplos en el corpus		
Procurar usa la elisión en fragmentos que lo permitan		
Número de intervención	Personaje	Intervención
No se encontraron ejemplos en el corpus		
Nivel léxico-semántico		
Evitar palabras ofensivas, groseras o malsonantes. Se prefiere la sustitución de las mismas por eufemismos, según el registro del personaje que las enuncie		
Número de intervención	Personaje	Intervención
11	Aiden	Mierda

14	Damien	¡Qué coño es eso!
Evitar tecnicismos innecesarios, incluso aquellos que son ya de uso habitual en lenguaje coloquial		
Número de intervención	Personaje	Intervención
21	Desc	<i>hackers</i>
21	Desc	<i>hackear</i>
Evitar dialectalismos y procurar respetar las convenciones léxicas del estándar		
Número de intervención	Personaje	Intervención
No se encontraron ejemplos en el corpus		
Evitar anacronismos, que, en el caso de los registros coloquiales, suelen ser también dialectalismos		
Número de intervención	Personaje	Intervención
10	Damien	¡Aventura chaval!
Evitar términos no normativos		
Número de intervención	Personaje	Intervención
No se encontraron ejemplos en el corpus		

Segunda escena cinematográfica		Abre tu mundo
Nivel morfológico		
Evitar la creación de <i>singulares o plurales analógicos</i>		
Número de intervención	Personaje	Intervención
No se encontraron ejemplos en el corpus		
Evitar la creación de <i>masculinos o femeninos analógicos</i>		
Número de intervención	Personaje	Intervención
No se encontraron ejemplos en el corpus		
Evitar las flexiones <i>verbales incorrectas por analogía</i>		
Número de intervención	Personaje	Intervención
No se encontraron ejemplos en el corpus		
Evitar las <i>concordancias agramaticales</i>		
Número de intervención	Personaje	Intervención
No se encontraron ejemplos en el corpus		
Nivel sintáctico		
Evitar la <i>segmentación del enunciado</i> en sucesivos fragmentos		
Número de intervención	Personaje	Intervención
13	Aiden	¿Lo soy? Alguien me está jodiendo la vida, amenaza a mi familia y justo en ese momento, el misterioso Badboy quiere conocerme. Y es una tía. Una patraña. Mira... necesito confiar en ti, Clara.
14	Badboy17	Yo que tú no confiaría en mí. Pero tienes un motivo para escucharme. ¿Te acuerdas del mensaje? Sé dónde encontrar al tipo.
26	Badboy17	Colaborando. Tú con lo que te acabo de enviar. Yo, rastreando su señal.
Evitar la <i>supresión de preposiciones</i> propia del lenguaje oral		
Número de intervención	Personaje	Intervención
No se encontraron ejemplos en el corpus		
Evitar la <i>supresión de conectores y marcadores discursivos</i>		
Número de intervención	Personaje	Intervención
No se encontraron ejemplos en el corpus		
Evitar las <i>ampliaciones y reducciones</i> expresivas del núcleo de comunicación		

Número de intervención	Personaje	Intervención
12	Badboy17	No me seas paranoico
Evitar los <i>incumplimientos de las restricciones gramaticales</i> o semánticas		
Número de intervención	Personaje	Intervención
2	Peatón 1	¿Cómo?
3	Aiden	¿Badboy17?
5	Aiden	Badboy17
14	Badboy17	Yo que tú no confiaría en mí.
16	Badboy17	¿Para esto teníamos que vernos?
24	Badboy17	Dame un motivo para confiar en ti.
27	Aiden	No eres exactamente lo que esperaba.
Evitar, por regla general, las vacilaciones y titubeos		
Número de intervención	Personaje	Intervención
23	Aiden	Um, me parece que no te fías de mí.
Evitar las inserciones de paréntesis asociativos o interferencias momentáneas sin conexión gramatical con lo que se viene diciendo		
Número de intervención	Personaje	Intervención
No se encontraron ejemplos en el corpus		
Procurar la topicalización de los elementos más relevantes informativa o expresivamente		
Número de intervención	Personaje	Intervención
No se encontraron ejemplos en el corpus		
Procurar usar, de más a menos, enunciados yuxtapuestos, coordinados y subordinados		
Número de intervención	Personaje	Intervención
No se encontraron ejemplos en el corpus		
Procurar hacer uso del énfasis o realce de una parte del enunciado		
Número de intervención	Personaje	Intervención
No se encontraron ejemplos en el corpus		
Procurar elaborar el discurso con las expresiones de apertura y cierre propias del registro oral		
Número de intervención	Personaje	Intervención
No se encontraron ejemplos en el corpus		
Procurar utilizar <i>repeticiones</i> y <i>adiciones</i>		

Número de intervención	Personaje	Intervención
No se encontraron ejemplos en el corpus		
Procurar el uso abundante de interjecciones y vocativos en doblaje		
Número de intervención	Personaje	Intervención
No se encontraron ejemplos en el corpus		
Procurar usa la elisión en fragmentos que lo permitan		
Número de intervención	Personaje	Intervención
No se encontraron ejemplos en el corpus		
Nivel léxico-semántico		
Evitar palabras ofensivas, groseras o malsonantes. Se prefiere la sustitución de las mismas por eufemismos, según el registro del personaje que las enuncie		
Número de intervención	Personaje	Intervención
13	Aiden	jodiendo
Evitar tecnicismos innecesarios, incluso aquellos que son ya de uso habitual en lenguaje coloquial		
Número de intervención	Personaje	Intervención
16	Badboy17	<i>hacks</i>
Evitar dialectalismos y procurar respetar las convenciones léxicas del estándar		
Número de intervención	Personaje	Intervención
No se encontraron ejemplos en el corpus		
Evitar anacronismos, que, en el caso de los registros coloquiales, suelen ser también dialectalismos		
Número de intervención	Personaje	Intervención
13	Aiden	patraña
14	Badboy17	Tipo
25	Aiden	Tipo
Evitar términos no normativos		
Número de intervención	Personaje	Intervención
No se encontraron ejemplos en el corpus		

Tercera escena cinematográfica		Gracias por el dato
Nivel morfológico		
Evitar la creación de <i>singulares o plurales analógicos</i>		
Número de intervención	Personaje	Intervención
No se encontraron ejemplos en el corpus		
Evitar la creación de <i>masculinos o femeninos analógicos</i>		
Número de intervención	Personaje	Intervención
No se encontraron ejemplos en el corpus		
Evitar las flexiones <i>verbales incorrectas por analogía</i>		
Número de intervención	Personaje	Intervención
No se encontraron ejemplos en el corpus		
Evitar las <i>concordancias agramaticales</i>		
Número de intervención	Personaje	Intervención
No se encontraron ejemplos en el corpus		
Nivel sintáctico		
Evitar la <i>segmentación del enunciado</i> en sucesivos fragmentos		
Número de intervención	Personaje	Intervención
5	Damien	Que serio te pones. Dios, ¿nunca te relajas? Quiero recuperar a mi socio. Yo con el ordenador y tú sobre el terreno, con el trabajo viril. Puedo ayudarte. Los dos queremos lo mismo. Respuestas. ¿Quién nos atacó? Y sé que estás atascado. Sí. Lo suponía. Pues... Te traigo buenas noticias: el Merlaut.
9	Damien	Mentira. No ejecutaste un plan perfecto. Si me hubieras respaldado, nadie se habría enterado.
11	Damien	Qué majo eres. Me echas la culpa de tus problemas familiares. Damien se propasó. Hizo enfadar a los malos. ¿Y yo qué?
13	Damien	¿Crees que solo sufres tú? ¡Me dejaron lisiado! Me lo arrebataron todo. ¿No lo ves? Eso es lo que nos une.
15	Damien	Había otro hacker. Había un segundo hacker. Y sé cómo encontrarlo.
16	Aiden	Bueno, puede ser, Damien. Pero no podrás hacerlo solo. Me necesitas. Tu problema es que yo, no te necesito.
19	Aiden	Antes admiraba a Damien. Me enseñó desentrañar un código débil y explotarlo. Pero yo le enseñé a hacer lo mismo sin un ordenador. La gente puede ser más vulnerable que sus sistemas. Éramos un equipo

		fuerte. Después de lo de Leena, terminamos. No perdí el tiempo pensando en él. Pero ahora he encontrado mi vulnerabilidad ... Necesito saber lo que tiene del Merlaut.
Evitar la <i>supresión de preposiciones</i> propia del lenguaje oral		
Número de intervención	Personaje	Intervención
No se encontraron ejemplos en el corpus		
Evitar la <i>supresión de conectores y marcadores discursivos</i>		
Número de intervención	Personaje	Intervención
No se encontraron ejemplos en el corpus		
Evitar las <i>ampliaciones y reducciones</i> expresivas del núcleo de comunicación		
Número de intervención	Personaje	Intervención
No se encontraron ejemplos en el corpus		
Evitar los incumplimientos de las restricciones gramaticales o semánticas		
Número de intervención	Personaje	Intervención
5	Damien	Yo con el ordenador y tú sobre el terreno, con el trabajo viril.
8	Aiden	Con el Merlaut la cagaste tú
19	Aiden	Necesito saber lo que tiene del Merlaut.
Evitar, por regla general, las vacilaciones y titubeos		
Número de intervención	Personaje	Intervención
No se encontraron ejemplos en el corpus		
Evitar las inserciones de paréntesis asociativos o <i>interferencias momentáneas</i> sin conexión gramatical con lo que se viene diciendo		
Número de intervención	Personaje	Intervención
5	Damien	Y sé que estás atascado. Sí. Lo suponía.
11	Damien	Me echas la culpa de tus problemas familiares. Damien se propasó. Hizo enfadar a los malos. ¿Y yo qué?
13	Damien	¡Me dejaron lisiado! Me lo arrebataron todo. ¿No lo ves? Eso es lo que nos une
Procurar la topicalización de los elementos más relevantes informativa o expresivamente		
Número de intervención	Personaje	Intervención
Procurar usar, de más a menos, enunciados yuxtapuestos, coordinados y subordinados		

Número de intervención	Personaje	Intervención
No se encontraron ejemplos en el corpus		
Procurar hacer uso del énfasis o realce de una parte del enunciado		
Número de intervención	Personaje	Intervención
No se encontraron ejemplos en el corpus		
Procurar elaborar el discurso con las expresiones de apertura y cierre propias del registro oral		
Número de intervención	Personaje	Intervención
No se encontraron ejemplos en el corpus		
Procurar utilizar repeticiones y adiciones		
Número de intervención	Personaje	Intervención
No se encontraron ejemplos en el corpus		
Procurar el uso abundante de interjecciones y vocativos en doblaje		
Número de intervención	Personaje	Intervención
No se encontraron ejemplos en el corpus		
Procurar usa la elisión en fragmentos que lo permitan		
Número de intervención	Personaje	Intervención
No se encontraron ejemplos en el corpus		
Nivel léxico-semántico		
Evitar palabras ofensivas, groseras o malsonantes. Se prefiere la sustitución de las mismas por eufemismos, según el registro del personaje que las enuncie		
Número de intervención	Personaje	Intervención
8	Aiden	Con el Merlaut la cagaste tú
Evitar tecnicismos innecesarios, incluso aquellos que son ya de uso habitual en lenguaje coloquial		
Número de intervención	Personaje	Intervención
19	Aiden	vulnerabilidad
Evitar dialectalismos y procurar respetar las convenciones léxicas del estándar		
Número de intervención	Personaje	Intervención
No se encontraron ejemplos en el corpus		
Evitar anacronismos, que, en el caso de los registros coloquiales, suelen ser también dialectalismos		
Número de intervención	Personaje	Intervención

intervención		
No se encontraron ejemplos en el corpus		
Evitar términos no normativos		
Número de intervención	Personaje	Intervención
No se encontraron ejemplos en el corpus		

Anexo 3

3.1 Tablas de análisis de los subtítulos de las escenas cinemáticas

Primera escena cinemática	Final de la octava	
	Datos	Errores
Número de subtítulo Número de caracteres Duración Tiempo de entrada y salida Subtítulo	1 34 1,477 00:00:27,946 --> 00:00:29,423 Estoy en el vestíbulo del Merlaut.	Demasiados caracteres por segundo
Número de subtítulo Número de caracteres Duración Tiempo de entrada y salida Subtítulo	2 29 2,580 00:00:29,717 --> 00:00:32,297 De acuerdo Aiden, vamos allá.	
Número de subtítulo Número de caracteres Duración Tiempo de entrada y salida Subtítulo	3 15 1,232 00:00:32,297 --> 00:00:33,529 Estoy entrando...	Superposición con el subtítulo anterior
Número de subtítulo Número de caracteres Duración Tiempo de entrada y salida Subtítulo	4 71 5,785 00:00:51,637 --> 00:00:57,422 Mira eso. Secretos y mentiras flotando en una nube de datos. Solo tengo	Duración demasiado larga Línea demasiado larga
Número de subtítulo Número de caracteres Duración Tiempo de entrada y salida	5 39 3,143 00:00:57,422 --> 00:01:00,565	Superposición con el subtítulo anterior Línea demasiado larga

Subtítulo	que alargar la mano, cogerla y es mía.	
Número de subtítulo	6	Demasiados caracteres por segundo
Número de caracteres	24	
Duración	1,011	
Tiempo de entrada y salida	00:01:00,765 --> 00:01:01,776	
Subtítulo	Es nuestra. Concéntrate.	
Número de subtítulo	7	Línea demasiado larga Demasiados caracteres por segundo
Número de caracteres	59	
Duración	3,298	
Tiempo de entrada y salida	00:01:06,630 --> 00:01:09,928	
Subtítulo	Tienen un sistema de seguridad complicado. ¿Cuánto tenemos?	
Número de subtítulo	8	Línea demasiado larga Demasiados caracteres por segundo
Número de caracteres	59	
Duración	3,850	
Tiempo de entrada y salida	00:01:11,324 --> 00:01:15,174	
Subtítulo	Cien mil en 30 segundos. ¡Dios bendiga los ricos y famosos!	
Número de subtítulo	9	Duración demasiado larga Línea demasiado larga
Número de caracteres	71	
Duración	5,327	
Tiempo de entrada y salida	00:01:17,208 --> 00:01:22,535	
Subtítulo	Somos los magos de día en día. Vaciamos cuentas bancarias como si nada.	
Número de subtítulo	10	
Número de caracteres	20	
Duración	2,288	
Tiempo de entrada y salida	00:01:23,154 --> 00:01:25,442	
Subtítulo	¿Te oyes a ti mismo?	
Número de subtítulo	11	
Número de caracteres	12	
Duración	1,400	
Tiempo de entrada y salida	00:01:29,106 --> 00:01:30,506	
Subtítulo	¿Qué es eso?	
Número de subtítulo	12	Línea demasiado larga Demasiados caracteres por segundo
Número de caracteres	63	
Duración	4,317	
Tiempo de entrada y salida	00:01:32,404 --> 00:01:36,721	

Subtítulo	Hola... creo que se está colando alguien más. Echemos un vistazo.	
Número de subtítulo	13	Superposición con el subtítulo anterior Línea demasiado larga
Número de caracteres	64	
Duración	4,750	
Tiempo de entrada y salida	00:01:36,721 --> 00:01:41,471	
Subtítulo	Mejor no. Cíñete al plan, Damien. Vacía las cuentas y luego sal.	
Número de subtítulo	14	Superposición con el subtítulo anterior Línea demasiado larga Demasiados caracteres por segundo
Número de caracteres	71	
Duración	4,784	
Tiempo de entrada y salida	00:01:41,471 --> 00:01:46,255	
Subtítulo	¡Aventura, chaval ¡Ten fe en tu mentor. Algo disparó esa alarma. Veamos	
Número de subtítulo	15	Duración demasiado corta
Número de caracteres	4	
Duración	0,635	
Tiempo de entrada y salida	00:01:46,455 --> 00:01:47,090	
Subtítulo	qué.	
Número de subtítulo	16	Pausa demasiado corta
Número de caracteres	27	
Duración	2,171	
Tiempo de entrada y salida	00:01:47,249 --> 00:01:49,420	
Subtítulo	Mierda analizan el sistema.	
Número de subtítulo	17	
Número de caracteres	14	
Duración	1,074	
Tiempo de entrada y salida	00:01:51,221 --> 00:01:52,295	
Subtítulo	Ya casi estoy...	
Número de subtítulo	18	Duración demasiado corta Demasiados caracteres por segundo
Número de caracteres	21	
Duración	0,990	
Tiempo de entrada y salida	00:01:53,241 --> 00:01:54,231	
Subtítulo	Voy a cerrar esto ya.	
Número de subtítulo	19	Demasiados caracteres por segundo Pausa demasiado corta
Número de caracteres	28	
Duración	1,647	
Tiempo de entrada y salida	00:01:54,331 --> 00:01:55,978	

Subtítulo	¡Ni se te ocurra tocar nada!	
Número de subtítulo	20	Duración demasiado corta
Número de caracteres	26	Demasiados caracteres por segundo
Duración	0,912	
Tiempo de entrada y salida	00:01:58,231 --> 00:01:59,143	
Subtítulo	Ya está. ¡Qué coño es eso!	
Número de subtítulo	21	Pausa demasiado corta
Número de caracteres	17	
Duración	1,402	
Tiempo de entrada y salida	00:01:59,243 --> 00:02:00,645	
Subtítulo	Hay que cancelar.	
Número de subtítulo	22	Demasiados caracteres por segundo
Número de caracteres	29	
Duración	2,059	
Tiempo de entrada y salida	00:02:02,136 --> 00:02:04,195	
Subtítulo	¡No hemos terminado! Ayúdame.	
Número de subtítulo	23	Demasiados caracteres por segundo
Número de caracteres	32	
Duración	2,272	
Tiempo de entrada y salida	00:02:05,283 --> 00:02:07,555	
Subtítulo	Damien... Se acabó. Me desconecto.	
Número de subtítulo	24	Duración demasiado corta
Número de caracteres	7	
Duración	0,873	
Tiempo de entrada y salida	00:02:12,230 --> 00:02:13,103	
Subtítulo	¡Aiden!	
Número de subtítulo	25	
Número de caracteres	8	
Duración	1,069	
Tiempo de entrada y salida	00:02:30,074 --> 00:02:31,143	
Subtítulo	Maurice.	
Número de subtítulo	26	Duración demasiado corta
Número de caracteres	3	Pausa demasiado corta
Duración	0,854	
Tiempo de entrada y salida	00:02:31,243 --> 00:02:32,097	
Subtítulo	Sí...	
Número de subtítulo	27	Línea demasiado larga
Número de caracteres	75	Demasiados caracteres por segundo
Duración	3,144	Pausa demasiado corta

Tiempo de entrada y salida Subtítulo	00:02:32,197 --> 00:02:35,341 Vale. Uno de nuestros sicarios ha estado buscando a los hackers del trabajo	
Número de subtítulo Número de caracteres Duración Tiempo de entrada y salida Subtítulo	28 24 0,868 00:02:35,541 --> 00:02:36,409 de Merlaut. Los tenemos.	Duración demasiado corta Demasiados caracteres por segundo
Número de subtítulo Número de caracteres Duración Tiempo de entrada y salida Subtítulo	29 41 2,833 00:02:37,179 --> 00:02:40,012 Tu encargo es Aiden Pearce. Acaba con él.	Línea demasiado larga Demasiados caracteres por segundo
Número de subtítulo Número de caracteres Duración Tiempo de entrada y salida Subtítulo	30 64 3,831 00:02:40,112 --> 00:02:43,943 Ve a por la familia si hace falta. Este tío no va a hackear más.	Línea demasiado larga Demasiados caracteres por segundo Pausa demasiado corta
Número de subtítulo Número de caracteres Duración Tiempo de entrada y salida Subtítulo	31 18 0,766 00:02:45,177 --> 00:02:45,953 ¿A por la familia?	Duración demasiado corta Demasiados caracteres por segundo
Número de subtítulo Número de caracteres Duración Tiempo de entrada y salida Subtítulo	32 16 0,951 00:02:46,053 --> 00:02:46,968 ¿Es un problema?	Duración demasiado corta Demasiados caracteres por segundo Pausa demasiado corta
Número de subtítulo Número de caracteres Duración Tiempo de entrada y salida Subtítulo	33 62 3,691 00:02:47,287 --> 00:02:50,978 No. les daré un buen susto. No volverás a oír hablar de ellos.	Línea demasiado larga Demasiados caracteres por segundo
Número de subtítulo Número de caracteres Duración	34 16 4,399	

Tiempo de entrada y salida	00:03:15,190 --> 00:03:19,589	
Subtítulo	11 MESES DESPUÉS	
Número de subtítulo	35	
Número de caracteres	23	
Duración	2,805	
Tiempo de entrada y salida	00:03:49,871 --> 00:03:52,676	
Subtítulo	Tienes que creerme, tío	
Número de subtítulo	36	Pausa demasiado corta
Número de caracteres	20	
Duración	1,452	
Tiempo de entrada y salida	00:03:52,776 --> 00:03:54,228	
Subtítulo	¿Quién dio la orden?	
Número de subtítulo	37	Superposición con el subtítulo anterior
Número de caracteres	41	Duración demasiado larga
Duración	5,090	Línea demasiado larga
Tiempo de entrada y salida	00:03:53,195 --> 00:03:58,285	
Subtítulo	Vamos, tío. Ya te lo he dicho. ¡No lo sé!	
Número de subtítulo	38	Superposición con el subtítulo anterior
Número de caracteres	12	
Duración	1,445	
Tiempo de entrada y salida	00:03:57,603 --> 00:03:59,048	
Subtítulo	No lo sabes...	
Número de subtítulo	39	Demasiados caracteres por segundo
Número de caracteres	18	
Duración	1,050	
Tiempo de entrada y salida	00:04:01,926 --> 00:04:02,976	
Subtítulo	¿A por la familia?	
Número de subtítulo	40	Superposición con el subtítulo anterior
Número de caracteres	16	Duración demasiado corta
Duración	0,658	Demasiados caracteres por segundo
Tiempo de entrada y salida	00:04:02,517 --> 00:04:03,175	
Subtítulo	¿Es un problema?	
Número de subtítulo	41	Línea demasiado larga
Número de caracteres	62	
Duración	4,960	
Tiempo de entrada y salida	00:04:03,766 --> 00:04:08,726	
Subtítulo	No. Les daré un buen susto. No volverás a oír hablar de ellos.	
Número de subtítulo	42	Línea demasiado larga

Número de caracteres	44	Demasiados caracteres por segundo
Duración	2,846	
Tiempo de entrada y salida	00:04:10,197 --> 00:04:13,043	
Subtítulo	¿A ti qué te parece, Maurice? ¿Me asustaste?	
Número de subtítulo	43	
Número de caracteres	31	
Duración	3,240	
Tiempo de entrada y salida	00:04:13,629 --> 00:04:16,869	
Subtítulo	Era un burro, tío. No lo sabía.	
Número de subtítulo	44	Superposición con el subtítulo anterior Línea demasiado larga Demasiados caracteres por segundo
Número de caracteres	55	
Duración	3,567	
Tiempo de entrada y salida	00:04:15,913 --> 00:04:19,480	
Subtítulo	¿Quién estaba al otro lado de la línea? Dame un nombre.	
Número de subtítulo	45	Pausa demasiado corta
Número de caracteres	27	
Duración	2,469	
Tiempo de entrada y salida	00:04:19,580 --> 00:04:22,049	
Subtítulo	No me dieron ningún hombre.	
Número de subtítulo	46	Superposición con el subtítulo anterior
Número de caracteres	21	
Duración	2,079	
Tiempo de entrada y salida	00:04:20,547 --> 00:04:22,626	
Subtítulo	Yo te daré un nombre.	
Número de subtítulo	47	
Número de caracteres	17	
Duración	3,120	
Tiempo de entrada y salida	00:04:23,188 --> 00:04:26,308	
Subtítulo	Lena. Lena Pierce	
Número de subtítulo	48	Línea demasiado larga
Número de caracteres	51	
Duración	3,935	
Tiempo de entrada y salida	00:04:36,284 --> 00:04:40,219	
Subtítulo	No sabía que hubiera niños... Eso no tenía que pasar.	
Número de subtítulo	49	Superposición con el subtítulo anterior Duración demasiado larga
Número de caracteres	44	
Duración	6,100	

Tiempo de entrada y salida Subtítulo	00:04:39,657 --> 00:04:45,757 Quiero que lo pienses detenidamente. Piensa.	Línea demasiado larga
Número de subtítulo Número de caracteres Duración Tiempo de entrada y salida Subtítulo	50 52 5,983 00:04:43,180 --> 00:04:49,163 Mira, tío. Aunque supiera un nombre, no te lo diría.	Superposición con el subtítulo anterior Duración demasiado larga Línea demasiado larga
Número de subtítulo Número de caracteres Duración Tiempo de entrada y salida Subtítulo	51 60 7,089 00:04:49,305 --> 00:04:56,394 He oído hablar de esos tipos. Nunca has visto nada parecido.	Duración demasiado larga Línea demasiado larga Pausa demasiado corta
Número de subtítulo Número de caracteres Duración Tiempo de entrada y salida Subtítulo	52 25 3,331 00:04:56,194 --> 00:04:59,525 Yo que tú lo dejaba, tío.	Superposición con el subtítulo anterior
Número de subtítulo Número de caracteres Duración Tiempo de entrada y salida Subtítulo	53 33 2,378 00:04:58,375 --> 00:05:00,753 Hay cosas que no se pueden dejar.	Superposición con el subtítulo anterior
Número de subtítulo Número de caracteres Duración Tiempo de entrada y salida Subtítulo	54 22 2,455 00:04:59,358 --> 00:05:01,813 ¡Por favor, por favor!	Superposición con el subtítulo anterior
Número de subtítulo Número de caracteres Duración Tiempo de entrada y salida Subtítulo	55 20 0,991 00:05:04,982 --> 00:05:05,973 ¿Quién dio la orden?	Duración demasiado corta Demasiados caracteres por segundo
Número de subtítulo Número de caracteres Duración Tiempo de entrada y salida	56 72 4,011 00:05:06,721 --> 00:05:10,732	Línea demasiado larga Demasiados caracteres por segundo

Subtítulo	¡Hablé por teléfono con él y me dijo dónde encontrarte! ¡No sé nada más,	
Número de subtítulo	57	Demasiados caracteres por segundo Pausa demasiado corta
Número de caracteres	21	
Duración	1,084	
Tiempo de entrada y salida	00:05:10,832 --> 00:05:11,916	
Subtítulo	tío! ¡No sé nada más!	
Número de subtítulo	58	Pausa demasiado corta
Número de caracteres	15	
Duración	1,709	
Tiempo de entrada y salida	00:05:12,016 --> 00:05:13,725	
Subtítulo	Dame un nombre.	
Número de subtítulo	59	Superposición con el subtítulo anterior
Número de caracteres	10	
Duración	3,116	
Tiempo de entrada y salida	00:05:13,436 --> 00:05:16,552	
Subtítulo	¡No lo sé!	
Número de subtítulo	60	Superposición con el subtítulo anterior Duración demasiado corta
Número de caracteres	10	
Duración	0,978	
Tiempo de entrada y salida	00:05:15,615 --> 00:05:16,593	
Subtítulo	Un nombre.	
Número de subtítulo	61	Pausa demasiado corta
Número de caracteres	28	
Duración	2,988	
Tiempo de entrada y salida	00:05:16,693 --> 00:05:19,581	
Subtítulo	¡Mátame! ¡Mátame de una vez!	

Análisis primera escena cinemática		Final de la octava	
Total de subtítulos	61	Duración de la escena	00:05:12
Demasiados caracteres por segundo		25	
Duración del subtítulo demasiado corta		11	
Duración del subtítulo demasiado larga		6	
Líneas demasiado largas		21	
Pausa entre subtítulos demasiado corta		13	
Superposición con el subtítulo anterior		16	
Total de errores		92	

Segunda escena cinematográfica	Abre tu mundo	
	Datos	Errores
Número de subtítulo	1	
Número de caracteres	7	
Duración	1,245	
Tiempo de entrada y salida	00:12:05,983 --> 00:12:07,228	
Subtítulo	Badboy.	
Número de subtítulo	2	
Número de caracteres	6	
Duración	1,001	
Tiempo de entrada y salida	00:12:07,652 --> 00:12:08,653	
Subtítulo	¿Cómo?	
Número de subtítulo	3	
Número de caracteres	12	
Duración	2,105	
Tiempo de entrada y salida	00:12:09,161 --> 00:12:11,266	
Subtítulo	¿Badboy... 17?	
Número de subtítulo	4	
Número de caracteres	18	
Duración	1,388	
Tiempo de entrada y salida	00:12:12,555 --> 00:12:13,943	
Subtítulo	¿De qué vas, tío...?	
Número de subtítulo	5	
Número de caracteres	12	
Duración	3,848	
Tiempo de entrada y salida	00:12:16,451 --> 00:12:20,299	
Subtítulo	DETRÁS DE TI	
Número de subtítulo	6	
Número de caracteres	10	
Duración	2,179	
Tiempo de entrada y salida	00:12:21,805 --> 00:12:23,984	
Subtítulo	Badboy 17.	
Número de subtítulo	7	
Número de caracteres	6	
Duración	1,406	
Tiempo de entrada y salida	00:12:24,692 --> 00:12:26,098	
Subtítulo	Clara.	
Número de subtítulo	8	Pausa demasiado corta
Número de caracteres	6	
Duración	1,571	

<p>Tiempo de entrada y salida Subtítulo</p>	<p>00:12:26,198 --> 00:12:27,769 Clara.</p>	
<p>Número de subtítulo Número de caracteres Duración Tiempo de entrada y salida Subtítulo</p>	<p>9 18 1,616 00:12:36,020 --> 00:12:37,636 No tienes 17 años.</p>	
<p>Número de subtítulo Número de caracteres Duración Tiempo de entrada y salida Subtítulo</p>	<p>10 26 2,270 00:12:38,827 --> 00:12:41,097 ¿Te parezco un chico malo?</p>	
<p>Número de subtítulo Número de caracteres Duración Tiempo de entrada y salida Subtítulo</p>	<p>11 23 1,970 00:12:40,437 --> 00:12:42,407 A saber lo que pareces.</p>	<p>Superposición con el subtítulo anterior</p>
<p>Número de subtítulo Número de caracteres Duración Tiempo de entrada y salida Subtítulo</p>	<p>12 22 2,017 00:12:43,371 --> 00:12:45,388 Espero no darte miedo.</p>	
<p>Número de subtítulo Número de caracteres Duración Tiempo de entrada y salida Subtítulo</p>	<p>13 36 2,298 00:12:44,768 --> 00:12:47,066 ¿Qué? ¿Me puedes dar miedo por algo?</p>	<p>Superposición con el subtítulo anterior Línea demasiado larga Demasiados caracteres por segundo</p>
<p>Número de subtítulo Número de caracteres Duración Tiempo de entrada y salida Subtítulo</p>	<p>14 21 2.065 00:12:46,903 --> 00:12:48,968 No me seas paranoico.</p>	<p>Superposición con el subtítulo anterior</p>
<p>Número de subtítulo Número de caracteres Duración Tiempo de entrada y salida Subtítulo</p>	<p>15 69 5,757 00:12:48,154 --> 00:12:53,911 ¿Lo soy? Alguien me está jodiendo la vida, amenaza mi familia y justo</p>	<p>Superposición con el subtítulo anterior Duración demasiado larga Línea demasiado larga</p>

Número de subtítulo	16	Línea demasiado larga
Número de caracteres	68	Demasiados caracteres por segundo
Duración	4,405	Pausa demasiado corta
Tiempo de entrada y salida	00:12:54,011 --> 00:12:58,416	
Subtítulo	en ese momento, el misterioso Badboy quiera conocerme. Y es una tía.	
Número de subtítulo	17	Superposición con el subtítulo anterior
Número de caracteres	12	
Duración	1,338	
Tiempo de entrada y salida	00:12:58,225 --> 00:12:59,563	
Subtítulo	Una patraña.	
Número de subtítulo	18	
Número de caracteres	5	
Duración	1,303	
Tiempo de entrada y salida	00:13:01,108 --> 00:13:02,411	
Subtítulo	Mira...	
Número de subtítulo	19	
Número de caracteres	30	
Duración	2,201	
Tiempo de entrada y salida	00:13:03,156 --> 00:13:05,357	
Subtítulo	Necesito confiar en ti, Clara.	
Número de subtítulo	20	Superposición con el subtítulo anterior
Número de caracteres	68	Duración demasiado larga
Duración	5,872	Línea demasiado larga
Tiempo de entrada y salida	00:13:05,068 --> 00:13:10,940	
Subtítulo	Yo que tú no confiaría en mí. Pero tienes un motivo para escucharme.	
Número de subtítulo	21	Línea demasiado larga
Número de caracteres	53	
Duración	4,580	
Tiempo de entrada y salida	00:13:11,140 --> 00:13:15,720	
Subtítulo	¿Te acuerdas del mensaje? Sé dónde encontrar al tipo.	
Número de subtítulo	22	Superposición con el subtítulo anterior
Número de caracteres	52	Línea demasiado larga
Duración	3,792	
Tiempo de entrada y salida	00:13:15,266 --> 00:13:18,998	
Subtítulo	Sí, pero para eso no teníamos	

	que vernos en persona.	
Número de subtítulo	23	Superposición con el subtítulo anterior Duración demasiado corta
Número de caracteres	3	
Duración	0,327	
Tiempo de entrada y salida	00:13:18,410 --> 00:13:18,737	
Subtítulo	No.	
Número de subtítulo	24	Demasiados caracteres por segundo
Número de caracteres	30	
Duración	1,087	
Tiempo de entrada y salida	00:13:21,115 --> 00:13:22,202	
Subtítulo	Para esto teníamos que vernos.	
Número de subtítulo	25	Demasiados caracteres por segundo
Número de caracteres	29	
Duración	1,313	
Tiempo de entrada y salida	00:13:24,493 --> 00:13:25,806	
Subtítulo	¿Querías los hacks de DedSec?	
Número de subtítulo	26	
Número de caracteres	17	
Duración	2,021	
Tiempo de entrada y salida	00:13:28,661 --> 00:13:30,682	
Subtítulo	Bien, te escucho...	
Número de subtítulo	27	Duración demasiado larga Línea demasiado larga
Número de caracteres	56	
Duración	6,185	
Tiempo de entrada y salida	00:13:31,175 --> 00:13:37,360	
Subtítulo	Debería ser más amable. Estoy a punto de abrir tu mundo.	
Número de subtítulo	28	Superposición con el subtítulo anterior Línea demasiado larga
Número de caracteres	54	
Duración	4,291	
Tiempo de entrada y salida	00:13:35,387 --> 00:13:39,678	
Subtítulo	Ya, bueno, no eres la primera mujer que me lo promete.	
Número de subtítulo	29	Duración demasiado larga Línea demasiado larga
Número de caracteres	66	
Duración	6,433	
Tiempo de entrada y salida	00:13:45,895 --> 00:13:52,328	
Subtítulo	Hacen sus historias a través de esto. Y no saben que tengo acceso.	

Número de subtítulo	30	Superposición con el subtítulo anterior
Número de caracteres	14	
Duración	2,090	
Tiempo de entrada y salida	00:13:50,863 --> 00:13:52,953	
Subtítulo	Lo has robado.	
Número de subtítulo	31	Duración demasiado larga Línea demasiado larga
Número de caracteres	68	
Duración	5,881	
Tiempo de entrada y salida	00:13:56,144 --> 00:14:02,025	
Subtítulo	Es muy potente. No seas estúpido. Si la cagas hay gente que sufrirá.	
Número de subtítulo	32	Superposición con el subtítulo anterior Duración demasiado corta
Número de caracteres	7	
Duración	0,874	
Tiempo de entrada y salida	00:14:01,625 --> 00:14:02,499	
Subtítulo	O peor.	
Número de subtítulo	33	
Número de caracteres	35	
Duración	3,185	
Tiempo de entrada y salida	00:14:02,948 --> 00:14:06,133	
Subtítulo	Um, me parece que no te fías de mí.	
Número de subtítulo	34	
Número de caracteres	34	
Duración	2,492	
Tiempo de entrada y salida	00:14:06,462 --> 00:14:08,954	
Subtítulo	Dame un motivo para confiar en ti.	
Número de subtítulo	35	
Número de caracteres	5	
Duración	1,165	
Tiempo de entrada y salida	00:14:09,654 --> 00:14:10,819	
Subtítulo	Vale.	
Número de subtítulo	36	Línea demasiado larga
Número de caracteres	47	
Duración	3,305	
Tiempo de entrada y salida	00:14:11,795 --> 00:14:15,100	
Subtítulo	¿Cómo encontramos al tipo que mandó el mensaje?	

Número de subtítulo	37	Superposición con el subtítulo anterior
Número de caracteres	71	
Duración	6,148	Duración demasiado larga
Tiempo de entrada y salida	00:14:14,468 --> 00:14:20,616	Línea demasiado larga
Subtítulo	Colaborando. Tú con lo que te acabo de enviar. Yo, rastreando su señal.	
Número de subtítulo	38	Línea demasiado larga
Número de caracteres	36	Demasiados caracteres por segundo
Duración	2,112	
Tiempo de entrada y salida	00:14:25,551 --> 00:14:27,663	
Subtítulo	No eres exactamente lo que esperaba.	
Número de subtítulo	39	Línea demasiado larga
Número de caracteres	37	
Duración	3,602	
Tiempo de entrada y salida	00:14:30,896 --> 00:14:34,498	
Subtítulo	Y tú eres justo como esperaba, Aiden.	

Análisis segunda escena cinemática		Abre tu mundo	
Total de subtítulos	39	Duración de la escena	00:02:36
Demasiados caracteres por segundo		5	
Duración del subtítulo demasiado corta		2	
Duración del subtítulo demasiado larga		6	
Líneas demasiado largas		14	
Pausa entre subtítulos demasiado corta		2	
Superposición con el subtítulo anterior		12	
Total de errores		41	

Tercera escena cinematográfica	Gracias por el dato	
	Datos	Errores
Número de subtítulo Número de caracteres Duración Tiempo de entrada y salida Subtítulo	1 21 4,004 00:12:54,329 --> 00:12:58,333 ¡Pero qué listo eres!	
Número de subtítulo Número de caracteres Duración Tiempo de entrada y salida Subtítulo	2 19 2,926 00:12:58,378 --> 00:13:01,304 Yo pago esta ronda.	Pausa demasiado corta
Número de subtítulo Número de caracteres Duración Tiempo de entrada y salida Subtítulo	3 7 1,042 00:12:59,670 --> 00:13:00,712 Damien.	Superposición con el subtítulo anterior
Número de subtítulo Número de caracteres Duración Tiempo de entrada y salida Subtítulo	4 21 1,551 00:13:03,193 --> 00:13:04,744 ¿Me echaste de menos?	
Número de subtítulo Número de caracteres Duración Tiempo de entrada y salida Subtítulo	5 34 2,783 00:13:04,685 --> 00:13:07,468 Hiciste que llamaran a mi hermana.	Superposición con el subtítulo anterior
Número de subtítulo Número de caracteres Duración Tiempo de entrada y salida Subtítulo	6 23 1,439 00:13:09,156 --> 00:13:10,595 ¿Qué hago aquí, Damien?	Demasiados caracteres por segundo
Número de subtítulo Número de caracteres Duración Tiempo de entrada y salida Subtítulo	7 19 2,194 00:13:13,108 --> 00:13:15,302 Que serio te pones.	
Número de subtítulo Número de caracteres Duración	8 51 5,555	Duración demasiado larga Línea demasiado larga Pausa demasiado corta

Tiempo de entrada y salida	00:13:15,471 --> 00:13:21,026	
Subtítulo	Dios, ¿nunca te relajas? Quiero recuperar mi socio.	
Número de subtítulo	9	Superposición con el subtítulo anterior
Número de caracteres	66	
Duración	7,757	Duración demasiado larga
Tiempo de entrada y salida	00:13:21,026 --> 00:13:26,783	Línea demasiado larga
Subtítulo	Yo con el ordenador y tú sobre el terreno, con el trabajo “viril”.	
Número de subtítulo	10	Superposición con el subtítulo anterior
Número de caracteres	15	
Duración	1,777	
Tiempo de entrada y salida	00:13:26,293 --> 00:13:28,070	
Subtítulo	Puedo ayudarte.	
Número de subtítulo	11	Superposición con el subtítulo anterior
Número de caracteres	38	
Duración	3,616	Línea demasiado larga
Tiempo de entrada y salida	00:13:28,070 --> 00:13:31,686	
Subtítulo	Los dos queremos lo mismo. Respuestas.	
Número de subtítulo	12	
Número de caracteres	17	
Duración	1,693	
Tiempo de entrada y salida	00:13:33,083 --> 00:13:34,776	
Subtítulo	¿Quién nos atacó?	
Número de subtítulo	13	Superposición con el subtítulo anterior
Número de caracteres	24	
Duración	1,983	
Tiempo de entrada y salida	00:13:34,682 --> 00:13:36,665	
Subtítulo	Y sé que estás atascado.	
Número de subtítulo	14	Duración demasiado larga
Número de caracteres	60	Línea demasiado larga
Duración	8,141	Pausa demasiado corta
Tiempo de entrada y salida	00:13:36,765 --> 00:13:44,906	
Subtítulo	Sí. Lo suponía. Pues... Te traigo buenas noticias: el Merlaut.	
Número de subtítulo	15	Superposición con el subtítulo anterior
Número de caracteres	11	
Duración	2,289	
Tiempo de entrada y salida	00:13:44,506 --> 00:13:46,795	

Subtítulo	El Merlaut...	
Número de subtítulo	16	Superposición con el subtítulo anterior Duración demasiado corta
Número de caracteres	4	
Duración	0,864	
Tiempo de entrada y salida	00:13:45,057 --> 00:13:45,921	
Subtítulo	Ajá...	
Número de subtítulo	17	
Número de caracteres	29	
Duración	2,074	
Tiempo de entrada y salida	00:13:46,346 --> 00:13:48,420	
Subtítulo	Con el Merlaut la cagaste tú.	
Número de subtítulo	18	Superposición con el subtítulo anterior Duración demasiado corta
Número de caracteres	9	
Duración	0,797	
Tiempo de entrada y salida	00:13:47,601 --> 00:13:48,398	
Subtítulo	¡Mentira!	
Número de subtítulo	19	
Número de caracteres	31	
Duración	2,741	
Tiempo de entrada y salida	00:13:49,330 --> 00:13:52,071	
Subtítulo	No ejecutaste un plan perfecto.	
Número de subtítulo	20	Línea demasiado larga Pausa demasiado corta
Número de caracteres	52	
Duración	3,754	
Tiempo de entrada y salida	00:13:52,171 --> 00:13:55,925	
Subtítulo	Si me hubieras respaldado, nadie se habría enterado.	
Número de subtítulo	21	Duración demasiado larga Línea demasiado larga
Número de caracteres	64	
Duración	5,944	
Tiempo de entrada y salida	00:13:56,338 --> 00:14:02,282	
Subtítulo	Una niña de seis años, mi sobrina, murió porque tú te excediste.	
Número de subtítulo	22	Superposición con el subtítulo anterior Línea demasiado larga Demasiados caracteres por segundo
Número de caracteres	61	
Duración	3,400	
Tiempo de entrada y salida	00:14:01,468 --> 00:14:04,868	
Subtítulo	Qué majo eres. Me echas la culpa de tus problemas familiares.	
Número de subtítulo	23	Línea demasiado larga

Número de caracteres	57	Demasiados caracteres por segundo
Duración	3,313	Pausa demasiado corta
Tiempo de entrada y salida	00:14:04,968 --> 00:14:08,281	
Subtítulo	"Damien se propasó. Hizo enfadar a los malos". ¿Y yo qué?	
Número de subtítulo	24	Superposición con el subtítulo anterior
Número de caracteres	10	
Duración	1,140	
Tiempo de entrada y salida	00:14:08,081 --> 00:14:09,221	
Subtítulo	¿Y tú qué?	
Número de subtítulo	25	Duración demasiado larga
Número de caracteres	71	Línea demasiado larga
Duración	7,295	
Tiempo de entrada y salida	00:14:09,947 --> 00:14:17,242	
Subtítulo	¿Crees que solo sufres tú? ¡Me dejaron lisiado! Me lo arrebataron todo.	
Número de subtítulo	26	
Número de caracteres	34	
Duración	3,508	
Tiempo de entrada y salida	00:14:18,147 --> 00:14:21,655	
Subtítulo	¿No lo ves? Eso es lo que nos une.	
Número de subtítulo	27	
Número de caracteres	23	
Duración	2,292	
Tiempo de entrada y salida	00:14:22,228 --> 00:14:24,520	
Subtítulo	No necesito nada de ti.	
Número de subtítulo	28	
Número de caracteres	18	
Duración	2,574	
Tiempo de entrada y salida	00:14:25,804 --> 00:14:28,378	
Subtítulo	Había otro hacker.	
Número de subtítulo	29	Pausa demasiado corta
Número de caracteres	24	
Duración	2,174	
Tiempo de entrada y salida	00:14:28,452 --> 00:14:30,626	
Subtítulo	Había un segundo hacker.	
Número de subtítulo	30	
Número de caracteres	22	
Duración	2,005	

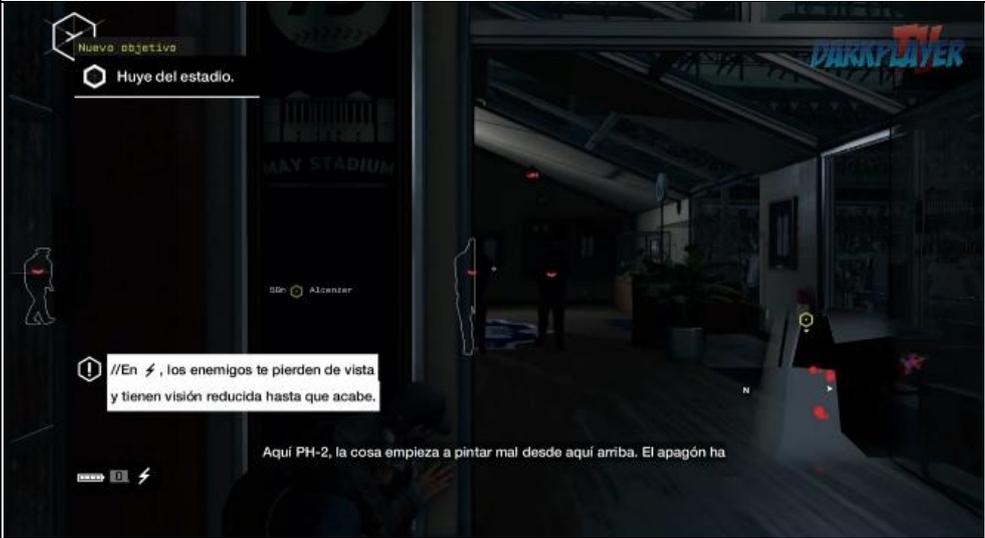
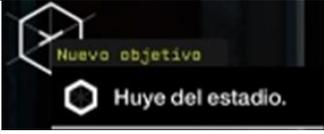
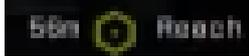
Tiempo de entrada y salida Subtítulo	00:14:30,958 --> 00:14:32,963 Y sé cómo encontrarlo.	
Número de subtítulo Número de caracteres Duración Tiempo de entrada y salida Subtítulo	31 25 1,193 00:14:34,094 --> 00:14:36,027 Bueno, puede ser, Damien.	
Número de subtítulo Número de caracteres Duración Tiempo de entrada y salida Subtítulo	32 28 2,698 00:14:36,357 --> 00:14:39,055 Pero no podrás hacerlo solo.	
Número de subtítulo Número de caracteres Duración Tiempo de entrada y salida Subtítulo	33 13 1,094 00:14:39,611 --> 00:14:40,705 Me necesitas...	
Número de subtítulo Número de caracteres Duración Tiempo de entrada y salida Subtítulo	34 22 2,140 00:14:40,905 --> 00:14:43,045 Tu problema es que yo...	
Número de subtítulo Número de caracteres Duración Tiempo de entrada y salida Subtítulo	35 15 1,269 00:14:44,665 --> 00:14:45,934 No te necesito.	
Número de subtítulo Número de caracteres Duración Tiempo de entrada y salida Subtítulo	36 12 0,772 00:14:45,169 --> 00:14:45,941 No te vayas.	Superposición con el subtítulo anterior Duración demasiado corta Demasiados caracteres por segundo
Número de subtítulo Número de caracteres Duración Tiempo de entrada y salida Subtítulo	37 19 0,933 00:14:48,014 --> 00:14:48,947 Es una buena pista.	Duración demasiado corta Demasiados caracteres por segundo
Número de subtítulo Número de caracteres Duración	38 20 1,414	Demasiados caracteres por segundo

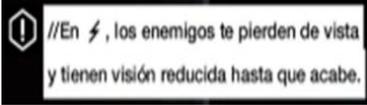
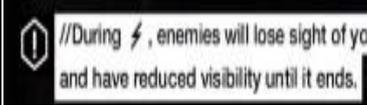
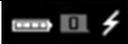
Tiempo de entrada y salida Subtítulo	00:14:51,517 --> 00:14:52,931 Gracias por el dato.	
Número de subtítulo Número de caracteres Duración Tiempo de entrada y salida Subtítulo	39 76 6,481 00:15:09,501 --> 00:15:15,982 Antes admiraba Damien. Me enseñara desentrañar un código débil y explotarlo.	Duración demasiado larga Línea demasiado larga
Número de subtítulo Número de caracteres Duración Tiempo de entrada y salida Subtítulo	40 71 5,774 00:15:16,020 --> 00:15:21,794 Pero yo le enseñe a hacer lo mismo sin un ordenador. La gente puede ser	Duración demasiado larga Línea demasiado larga Pausa demasiado corta
Número de subtítulo Número de caracteres Duración Tiempo de entrada y salida Subtítulo	41 71 5,912 00:15:21,858 --> 00:15:27,770 más vulnerable que sus sistemas. Éramos un equipo fuerte. Después de lo	Duración demasiado larga Línea demasiado larga Pausa demasiado corta
Número de subtítulo Número de caracteres Duración Tiempo de entrada y salida Subtítulo	42 80 6,734 00:15:27,844 --> 00:15:34,578 de Lina, terminamos. No perdí el tiempo pensando en él. Pero ahora he encontrado	Duración demasiado larga Línea demasiado larga Pausa demasiado corta
Número de subtítulo Número de caracteres Duración Tiempo de entrada y salida Subtítulo	43 59 4,936 00:15:34,478 --> 00:15:39,414 mi vulnerabilidad... Necesito saber lo que tiene del Merlaut.	Superposición con el subtítulo anterior Línea demasiado larga

Análisis tercera escena cinematográfica		Gracias por el dato	
Total de subtítulos	43	Duración de la escena	00:03:30
Demasiados caracteres por segundo		6	
Duración del subtítulo demasiado corta		4	
Duración del subtítulo demasiado larga		9	
Líneas demasiado largas		14	
Pausa entre subtítulos demasiado corta		9	
Superposición con el subtítulo anterior		13	
Total de errores		55	

Anexo 4

4.1 Análisis de la interfaz de usuario

Imagen 1				
				
Video 1 – 15:02 – 15:10				
Texto del juego				
Interfaz de usuario traducible				
Función del texto	Narrativa	Tiempo entrada / salida	00:15:06	00:015:10
Posición en pantalla	1	Tipo de restricción	Ninguna	
Ejemplo				
Problema	Ninguno			
Relevancia	Ninguna			
Función del texto	Narrativa	Tiempo entrada / salida	Permanente hasta que se alcanza el punto marcado	
Posición en pantalla	Variable	Tipo de restricción	Ninguna	
Ejemplo				
Problema	Ninguno			
Relevancia	Ninguna			
Función del	Didáctica	Tiempo entrada /	00:15:05	00:15:12

texto		salida	
Posición en pantalla	4	Tipo de restricción	Terminológica
Ejemplo			
Problema	La información del mensaje es incorrecta.		
Relevancia	Es relevante para la jugabilidad. El mensaje hace pensar al jugador que el símbolo es un lugar, no un momento en el que puede pasar sin ser detectado.		
Interfaz de usuario no traducible			
Función del texto	Narrativa	Tiempo entrada / salida	Permanente hasta que se elimina al enemigo marcado
Posición en pantalla	Variable		
Ejemplo			
Función del texto	Narrativa	Tiempo entrada / salida	Permanente
Posición en pantalla	7		
			
Función del texto	Funcional	Tiempo entrada / salida	Permanente
Posición en pantalla	9		
			

Texto para doblaje				
Función del texto	Oral/dialógica	Tiempo	00:15:02	00:15:09
Grado de complejidad	Voz en off (no se precia la cara del interlocutor)			
Texto	Aquí PH-2, la cosa empieza a pintar mal desde aquí arriba. El apagón ha destruido un par de lámparas de arco. Podría haber heridos			
Contexto	El protagonista está escuchando la conversación que mantienen los vigilantes por radio.			
Rasgo de oralidad prefabricada	Segmenta el enunciado en sucesivos fragmentos			
Nivel del lenguaje	Nivel sintáctico			

Texto para subtítulos				
Función del texto	Oral/Dialógica	Tiempo entrada / salida	00:15:02	00:15:07
Subtítulo	Aquí PH-2, la cosa empieza a pintar mal desde aquí arriba. El apagón ha			
Error / errores	El subtítulo es demasiado largo, está presentado en una sola línea y está mal segmentado; nunca se tiene que terminar el subtítulo con un verbo.			
Repercusión de los errores en el mensaje	Al leer el siguiente subtítulo es más probable que el jugador olvide el principio de la frase.			

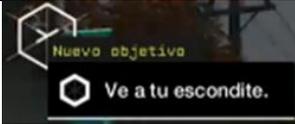
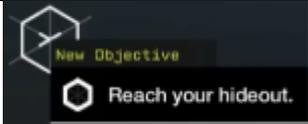
Imagen 2

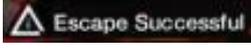


Video 1 – 17:52 – 17:57

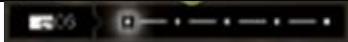
Texto del juego

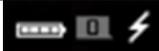
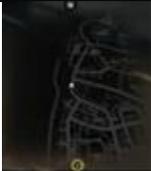
Interfaz de usuario traducible

Función del texto	Narrativa	Tiempo entrada / salida	Permanente hasta cumplir el objetivo
Posición en pantalla	1	Tipo de restricción	Ninguna
Ejemplo			
Problema	Ninguno		
Relevancia	Ninguna		

Función del texto	Narrativa	Tiempo entrada / salida	00:17:51	00:17:56
Posición en pantalla	5	Tipo de restricción	Ninguna	
Ejemplo				
Problema	Ninguno			
Relevancia	Ninguna			

Interfaz de usuario no traducible

Función del texto	Narrativa	Tiempo entrada / salida	Permanente siempre que hay persecución policial
Posición en pantalla	9		
Ejemplo			
Función del texto	Narrativa	Tiempo entrada / salida	Permanente
Posición en pantalla	7		

			
Función del texto	Funcional	Tiempo entrada / salida	Permanente
Posición en pantalla	9		
			

Texto para doblaje				
Función del texto	Oral/dialógica	Tiempo	00:17:53	00:18:03
Grado de complejidad	Voz en off (No se ve la boca del interlocutor)			
Texto	Lo necesitaba. Mucho. ¡Al fin tengo al maldito asesino! Solo tengo que pasar... pero ¿cómo?			
Contexto	El protagonista ha huido de la policía y se dirige a su casa. Mientras conduce, reflexiona en voz alta.			
Rasgo de oralidad prefabricada	Presenta vacilaciones al hablar			
Nivel del lenguaje	Nivel sintáctico			

Texto para subtítulos				
Función del texto	Oral/dialógica	Tiempo entrada / salida	00:17:53	00:18:01
Subtítulo	Lo necesitaba. Mucho. ¡Al fin tengo al maldito asesino! Solo tengo que			
Error / errores	Número de caracteres demasiado alto. Subtítulo en una sola línea.			
Repercusión de los errores en el mensaje	No es posible que el jugador lea el subtítulo mientras dirige el coche que lleva el protagonista.			

Imagen 3



Video 2 – 4:46 – 4:48

Texto del juego

Interfaz de usuario traducible

Función del texto	Narrativa	Tiempo entrada / salida	00:04:46	00:04:48
Posición en pantalla	1	Tipo de restricción	Coherencia	
Ejemplo				
Problema	El mensaje es ambiguo			
Relevancia	Afecta a la jugabilidad. El mensaje no indica claramente si la zona del delito está indicada con el triángulo azul, si esta se resalta en azul en el mapa o si la información de cada persona que se analiza aparecerá en azul si tiene intención de cometer un crimen.			
Función del texto	Funcional	Tiempo entrada / salida	Permanente hasta pulsar la flecha de la cruceta	
Posición en pantalla	6	Tipo de restricción	Espacial	
Ejemplo				
Problema	Debido a la falta de espacio, el localizador no pudo indicar que las nuevas habilidades están disponibles			
Relevancia	Para la jugabilidad, esto puede confundir al jugador.			
Función del texto	Narrativa	Tiempo entrada / salida	Permanente siempre que se enfoque a la persona	

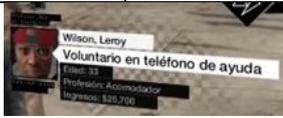
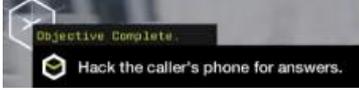
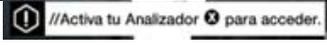
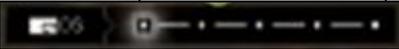
Posición en pantalla	Variable	Tipo de restricción	Ninguna	
Ejemplo				
Problema	Ninguno			
Relevancia	Ninguna			
Función del texto	Narrativa	Tiempo entrada / salida	00:04:45	00:04:48
Posición en pantalla	3	Tipo de restricción	Ninguna	
Ejemplo				
Problema	Ninguno			
Relevancia	Ninguna			
Interfaz de usuario no traducible				
Función del texto	Narrativa	Tiempo entrada / salida	00:04:44	00:04:48
Posición en pantalla	Variable			
Ejemplo				
Función del texto	Narrativa	Tiempo entrada / salida	Permanente	
Posición en pantalla	7			
Ejemplo				

Imagen 4



Video 2 – 15:21 – 15:27

Texto del juego				
Interfaz de usuario traducible				
Función del texto	Narrativa	Tiempo entrada / salida	00:15:20	00:15:27
Posición en pantalla	1	Tipo de restricción	Ninguna	
Ejemplo				
Problema	Ninguno			
Relevancia	Ninguna			
Función del texto	Narrativa	Tiempo entrada / salida	Permanente hasta que termina la conversación	
Posición en pantalla	7	Tipo de restricción	Ninguno	
Ejemplo				
Problema	Ninguno			
Relevancia	Ninguna			
Texto del juego				
Función del texto	Didáctica	Tiempo entrada / salida	Permanente hasta que se realiza la acción	
Posición en pantalla	4	Tipo de restricción	Ninguna	
Ejemplo			----	
Problema	Ninguno			

Relevancia	Ninguna		
Interfaz de usuario no traducible			
Función del texto	Narrativa	Tiempo entrada / salida	
Posición en pantalla	3		
Ejemplo			
Función del texto	Narrativa	Tiempo entrada / salida	Permanente
Posición en pantalla	7		
Ejemplo			
Función del texto	Funcional	Tiempo entrada / salida	Permanente
Posición en pantalla	9		
Ejemplo			
Función del texto	Narrativa	Tiempo entrada / salida	Permanente
Posición en pantalla	9		
Ejemplo			

Texto para doblaje				
Función del texto	Oral/dialógica	Tiempo	00:15:20	00:15:22
Grado de complejidad	Voz en off (No se ve la boca del interlocutor)			
Texto	¿Cerramos el trato?			
Contexto	El protagonista está escuchando la conversación entre el extorsionador de su hermana y el hombre que le paga por extorsionar.			
Rasgo de oralidad prefabricada	Incumple las restricciones semánticas (la colocación no es propia del lenguaje oral)			
Nivel del lenguaje	Nivel sintáctico			

Texto para subtítulos				
Función del texto	Oral/dialógica	Tiempo entrada / salida	00:15:20	00:15:22
Subtítulo	¿Cerramos el trato?			
Error / errores	Demasiados caracteres por segundo			
Repercusión de los errores en el mensaje	El jugador no tiene tiempo de leer el subtítulo.			

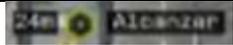
Imagen 5

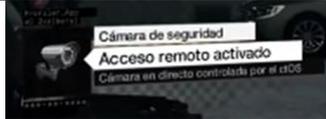
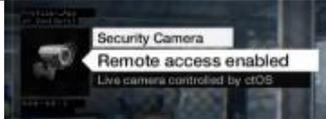
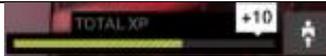
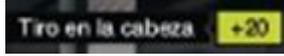
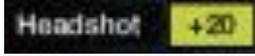


Video 3 – 18:14 – 18:18

Texto del juego

Interfaz de usuario traducible

Función del texto	Funcional	Tiempo entrada / salida	Permanente siempre que se enfoque ese punto o se interactúe con él
Posición en pantalla	Variable	Tipo de restricción	Ninguna
Ejemplo			
Problema	Ninguno		
Relevancia	Ninguna		
Función del texto	Narrativa	Tiempo entrada / salida	Permanente siempre que se enfoque ese punto
Posición en pantalla	Variable	Tipo de restricción	Ninguna
Ejemplo			
Problema	Ninguno		
Relevancia	Ninguna		
Función del texto	Narrativa	Tiempo entrada / salida	Permanente siempre que se enfoque ese punto o se interactúe con el elemento
Posición en pantalla	Variable	Tipo de restricción	Ninguna

Ejemplo				
Problema	Ninguno			
Relevancia	Ninguna			
Función del texto	Narrativa	Tiempo entrada / salida	Cada vez que se elimina a un enemigo usando la cámara lenta	
Posición en pantalla	3	Tipo de restricción	Espacial	
Ejemplo				
Problema	La terminología es ambigua			
Relevancia	Es importante para la jugabilidad. Esta es una de las mejoras que facilitan al protagonista el matar enemigos empleando la cámara lenta para apuntar mejor, sin embargo no se explicita en absoluto en el mensaje que aparece en pantalla.			
Función del texto	Narrativa	Tiempo entrada / salida	00:18:14	00:18:18
Posición en pantalla	3	Tipo de restricción	Ninguna	
Ejemplo				
Problema	Ninguno			
Relevancia	Ninguna			
Interfaz de usuario no traducible				
Función del texto	Narrativa	Tiempo entrada / salida	Permanente hasta que se cambia de arma	
Posición en pantalla	7			
Ejemplo				
Función del texto	Funcional	Tiempo entrada / salida	Permanente	
Posición en pantalla	9			
Ejemplo				
Función del	Narrativa	Tiempo entrada /	Permanente	

texto		salida	
Posición en pantalla	9		
Ejemplo			
Función del texto	Funcional	Tiempo entrada / salida	Permanente siempre que se enfoque el objeto con el que interactuar
Posición en pantalla	Variable		
Ejemplo			
Función del texto	Funcional	Tiempo entrada / salida	Permanente siempre que se enfoque el objeto con el que interactuar
Posición en pantalla	Variable		
Ejemplo			
Función del texto	Funcional	Tiempo entrada / salida	Permanente siempre que se enfoque el objeto con el que interactuar
Posición en pantalla	Variable		
Ejemplo			

Imagen 6

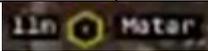
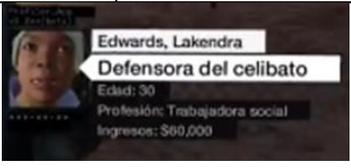


Video 3 – 01:05 – 01:11

Texto del juego

Interfaz de usuario traducible

Función del texto	Narrativa	Tiempo entrada / salida	00:01:03	00:01:06
Posición en pantalla	1	Tipo de restricción	Coherencia	
Ejemplo				
Problema	En un mensaje se hace referencia a la persona como “hacker” y en el otro se le hace referencia empleando su alias			
Relevancia	Afecta a la jugabilidad. La diferencia de términos puede desconcertar al jugador.			
Función del texto	Didáctica	Tiempo entrada / salida	Permanente hasta que se realiza la acción	
Posición en pantalla	7	Tipo de restricción	Coherencia	
Ejemplo				
Problema	En un mensaje se hace referencia a la persona como “hacker” y en el otro se le hace referencia empleando su alias			
Relevancia	Afecta a la jugabilidad. La diferencia de términos puede desconcertar al jugador.			
Función del texto	Narrativa	Tiempo entrada / salida	Permanente siempre que se enfoque ese punto o se llegue a él	
Posición en	Variable	Tipo de restricción	Ninguna	

pantalla			
Ejemplo			
Problema	Ninguno		
Relevancia	Ninguna		
Función del texto	Narrativa	Tiempo entrada / salida	Permanente siempre que se enfoque a la persona
Posición en pantalla	Variable	Tipo de restricción	Espacial
Ejemplo			--
Problema	La información en el cajón negro tiene una fuente demasiado reducida para leerla correctamente		
Relevancia	Afecta a la jugabilidad. Pese a ser información irrelevante, el intentar leerla puede distraer al jugador.		
Interfaz de usuario no traducible			
Función del texto	Narrativa	Tiempo entrada / salida	Permanente hasta que se elimina al enemigo marcado
Posición en pantalla	7		
Ejemplo			
Función del texto	Funcional	Tiempo entrada / salida	Permanente
Posición en pantalla	9		
Ejemplo			
Problema			
Relevancia	Es relevante para la jugabilidad.		

Texto para doblaje				
Función del texto	Oral/dialógica	Tiempo	00:01:03	00:01:06
Grado de complejidad	Voz en off (No se ve la boca del interlocutor)			
Texto	¡Ahí estás! Ya eres mío.			
Contexto	El protagonista está persiguiendo a un pirata informático por una plaza pública y finalmente consigue atraparlo			
Rasgo de oralidad prefabricada	Segmenta un enunciado demasiado corto en dos fragmentos.			
Nivel del lenguaje	Nivel sintáctico.			

Texto para subtítulos				
Función del texto	Oral/dialógica	Tiempo entrada / salida	00:01:03	00:01:06
Subtítulo	¡Ahí estás! Ya eres mío.			
Error / errores	Demasiados caracteres por segundo.			
Repercusión de los errores en el mensaje	El jugador no tiene tiempo de leer el subtítulo.			

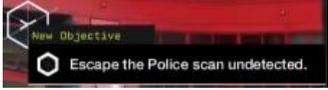
Imagen 7

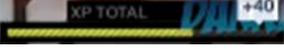
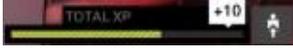
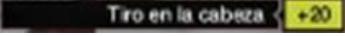
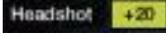


Video 3 - 24:48 – 24:56

Texto del juego

Interfaz de usuario traducible

Función del texto	Narrativa	Tiempo entrada / salida	00:24:47	00:24:56
Posición en pantalla	1	Tipo de restricción	Ninguna	
Ejemplo				
Problema	Ninguno			
Relevancia	Ninguna			
Función del texto	Narrativa	Tiempo entrada / salida	Permanente hasta que termina la conversación	
Posición en pantalla	Variable	Tipo de restricción	Ninguna	
Ejemplo				
Problema	Ninguno			
Relevancia	Ninguna			
Función del texto	Narrativa	Tiempo entrada / salida	Cada vez que se elimina a un enemigo usando la cámara lenta	
Posición en pantalla	3	Tipo de restricción	Terminológica	

Ejemplo				
Problema	La terminología es ambigua			
Relevancia	Es importante para la jugabilidad. Esta es una de las mejoras que facilitan al protagonista el matar enemigos empleando la cámara lenta para apuntar mejor, sin embargo no se explicita en absoluto en el mensaje que aparece en pantalla.			
Función del texto	Narrativa	Tiempo entrada / salida	00:22:48	00:24:56
Posición en pantalla	3	Tipo de restricción	Ninguna	
Ejemplo				
Problema	Ninguno			
Relevancia	Ninguna			
Interfaz de usuario no traducible				
Función del texto	Narrativa	Tiempo entrada / salida	Permanente hasta que se cambia o se suelta el arma	
Posición en pantalla	7			
Ejemplo				
Función del texto	Narrativa	Tiempo entrada / salida	Permanente	
Posición en pantalla	7			
Ejemplo				
Función del texto	Funcional	Tiempo entrada / salida	Permanente	
Posición en pantalla	9			
Ejemplo				
Función del texto	Narrativa	Tiempo entrada / salida	Permanente	
Posición en pantalla	9			
Ejemplo				

Texto para doblaje				
Función del texto	Oral/dialógica	Tiempo	00:08:19	00:08:24
Grado de complejidad	Voz en off (No se aprecia la boca del interlocutor)			
Texto	La policía me busca. No puedo desaparecer así. ¿Sabe DedSec cómo inhibir			
Contexto	Conversación entre Clara, la ayudante, y el protagonista sobre la forma de escapar de la policía			
Problema	No se escucha la pista de audio por el sonido del personaje al haber sido herido			
Relevancia para la trama	Es relevante porque están teniendo una conversación relativa a una mejora en la seguridad del software que piratean.			

Texto para subtítulos				
Función del texto	Oral/dialógica	Tiempo entrada / salida	00:24:46	00:24:50
Subtítulo	La policía me busca. No puedo desaparecer así. ¿Sabe DedSec cómo inhibir			
Error / errores	Hay demasiados caracteres para un subtítulo. El subtítulo se presenta en una línea			
Repercusión de los errores en el mensaje	El jugador no puede leer correctamente el subtítulo.			

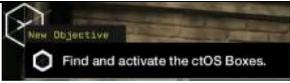
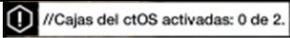
Imagen 8

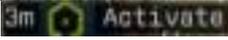
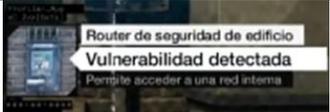
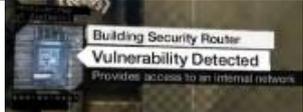
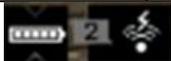
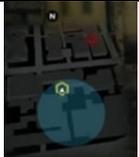


Video 4 – 4:22 – 4:26

Texto del juego

Interfaz de usuario traducible

Función del texto	Narrativa	Tiempo entrada / salida	Permanente hasta que se realiza la acción
Posición en pantalla	1	Tipo de restricción	Coherencia
Ejemplo			
Problema	En mensaje se le denomina caja, en la misma imagen se hace referencia a él como <i>router</i>		
Relevancia	Afecta a la jugabilidad, puede confundir al jugador		
Función del texto	Didáctica	Tiempo entrada / salida	Permanente hasta que se activan todas las cajas
Posición en pantalla	7	Tipo de restricción	Coherencia
Ejemplo			
Problema	En mensaje se le denomina caja, en la misma imagen se hace referencia a él como <i>router</i>		
Relevancia	Afecta a la jugabilidad, puede confundir al jugador		
Función del texto	Narrativa	Tiempo entrada / salida	Permanente siempre que se enfoque ese punto o se llegue a él
Posición en pantalla	Variable	Tipo de restricción	Ninguna

Ejemplo				
Problema	Ninguno			
Relevancia	Ninguna			
Función del texto	Funcional	Tiempo entrada / salida	Permanente siempre que se enfoque ese punto o se interactúe con el elemento	
Posición en pantalla	Variable	Tipo de restricción	Ninguna	
Ejemplo				
Problema	Ninguno			
Relevancia	Ninguna			
Interfaz de usuario no traducible				
Función del texto	Narrativa	Tiempo entrada / salida	Permanente hasta que se elimina al enemigo marcado	
Posición en pantalla	7			
Ejemplo				
Función del texto	Funcional	Tiempo entrada / salida	Permanente	
Posición en pantalla	9			
Ejemplo				
Función del texto	Narrativa	Tiempo entrada / salida	Permanente	
Posición en pantalla	9			
Ejemplo				
Problema				
Relevancia	Es relevante para la jugabilidad.			

Texto para doblaje				
Función del texto	Oral/dialógica	Tiempo	00:04:20	00:04:24
Grado de complejidad	Voz en off (No se ve la boca del interlocutor)			
Texto	Los flujos de datos se dividen. Habrá dos cajas del ctOS			
Contexto	El protagonista habla consigo mismo mientras busca la forma de acceder al piso de la persona responsable de la extorsión a su hermana			
Rasgo de oralidad prefabricada	Incluye tecnicismos innecesarios (flujo de datos)			
Nivel del lenguaje	Nivel léxico-semántico			

Texto para subtítulos				
Función del texto	Oral/dialógica	Tiempo entrada / salida	00:04:21	00:04:24
Subtítulo	Los flujos de datos se dividen. Habrá dos cajas del ctOS			
Error / errores	Hay demasiados caracteres para un subtítulo. El subtítulo se presenta en una línea			
Repercusión de los errores en el mensaje	El jugador no puede leer correctamente el subtítulo.			

Imagen 9

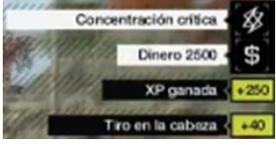
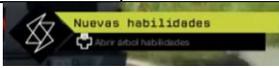


Video 5 – 08:19 – 08:25

Texto del juego

Interfaz de usuario traducible

Función del texto	Narrativa	Tiempo entrada / salida	00:08:19	00:08:21
Posición en pantalla	1	Tipo de restricción	Ninguna	
Ejemplo			--	
Problema	Ninguno			
Relevancia	Ninguna			
Función del texto	Funcional	Tiempo entrada / salida	Permanente hasta que se realiza la acción	
Posición en pantalla	Variable	Tipo de restricción	Ninguna	
Ejemplo			--	
Problema	Ninguno			
Relevancia	Ninguna			
Función del texto	Narrativa	Tiempo entrada / salida	00:08:17	00:08:24
Posición en pantalla	5	Tipo de restricción	Ninguna	
Ejemplo			--	
Problema	Ninguna			
Relevancia	Ninguna			

Función del texto	Narrativa	Tiempo entrada / salida	Cada vez que se elimina a un enemigo usando la cámara lenta	
Posición en pantalla	3	Tipo de restricción	Espacial	
Ejemplo				
Problema	La terminología es ambigua			
Relevancia	Es relevante para la jugabilidad. Esta es una de las mejoras que facilitan al protagonista el matar enemigos empleando la cámara lenta para apuntar mejor, sin embargo no se explicita en absoluto en el mensaje que aparece en pantalla.			
Función del texto	Narrativa	Tiempo entrada / salida	00:08:18	00:08:24
Posición en pantalla	3	Tipo de restricción	Ninguna	
Ejemplo			--	
Problema	Ninguno			
Relevancia	Ninguna			
Función del texto	Funcional	Tiempo entrada / salida	Permanente hasta que se realiza la acción	
Posición en pantalla	6	Tipo de restricción	Espacial	
Ejemplo				
Problema	El localizador no pudo incluir que las habilidades están disponibles por falta de espacio			
Relevancia	Para la jugabilidad, puede confundir al jugador			
Interfaz de usuario no traducible				
Función del texto	Narrativa	Tiempo entrada / salida	Permanente hasta que se elimina al enemigo marcado	
Posición en pantalla	7			
Ejemplo				
Función del texto	Funcional	Tiempo entrada / salida	Permanente	
Posición en pantalla	9			

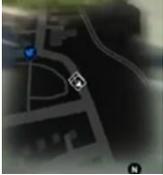
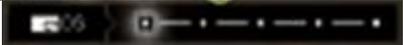
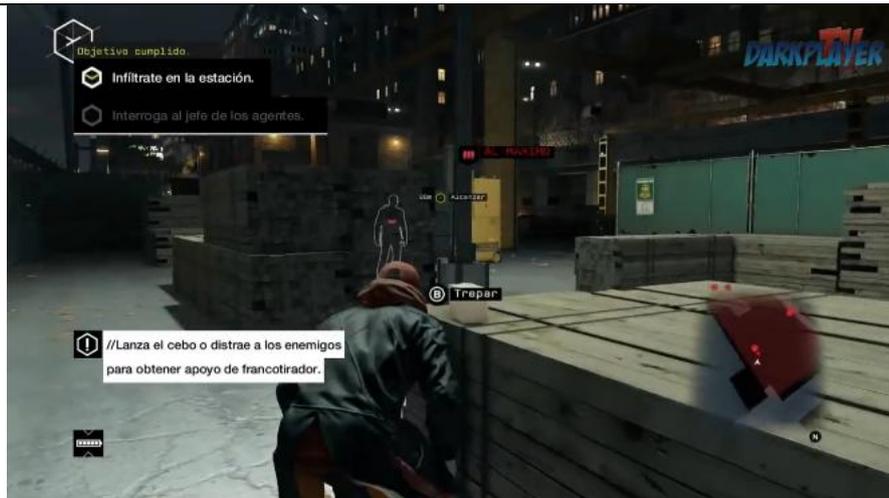
Ejemplo			
Función del texto	Narrativa	Tiempo entrada / salida	Permanente
Posición en pantalla	9	Tipo de restricción	
Ejemplo			

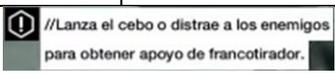
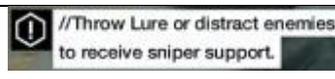
Imagen 10



Video 5 – 18:06 – 18:12

Texto del juego

Interfaz de usuario traducible

Función del texto	Narrativa	Tiempo entrada / salida	00:18:04	00:18:12
Posición en pantalla	1	Tipo de restricción	Ninguna	
Ejemplo				
Problema	Ninguna			
Relevancia	Ninguna			
Función del texto	Didáctica	Tiempo entrada / salida	00:18:04	00:18:19
Posición en pantalla	4	Tipo de restricción	Coherencia	
Ejemplo				
Problema	Emplea terminología ambigua.			
Relevancia	Durante la escena no aparece un elemento claramente marcado como “cebo”.			
Función del texto	Narrativa	Tiempo entrada / salida	Permanente siempre que se enfoque a la persona	
Posición en pantalla	Variable	Tipo de restricción	Ninguna	

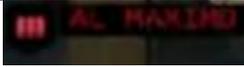
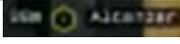
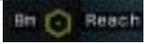
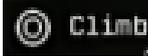
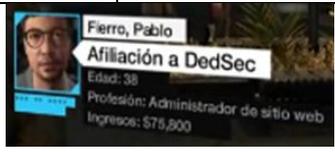
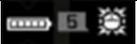
Ejemplo			
Problema	Ninguno		
Relevancia	Ninguna		
Función del texto	Narrativa	Tiempo entrada / salida	Permanente siempre que se enfoque ese punto o se llegue a él
Posición en pantalla	Variable	Tipo de restricción	Ninguno
Ejemplo			
Problema	Ninguno		
Relevancia	Ninguna		
Función del texto	Funcional	Tiempo entrada / salida	Permanente hasta que se realiza la acción
Posición en pantalla	Variable	Tipo de restricción	Ninguna
Ejemplo			
Problema	Ninguna		
Relevancia	Ninguna		
Interfaz de usuario no traducible			
Función del texto	Narrativa	Tiempo entrada / salida	Permanente hasta que se elimina al enemigo marcado
Posición en pantalla	7		
Ejemplo			
Función del texto	Funcional	Tiempo entrada / salida	Permanente
Posición en pantalla	9		
Ejemplo			

Imagen 11



Video 6 – 2:03 – 1:39

Texto del juego				
Interfaz de usuario traducible				
Función del texto	Narrativa	Tiempo entrada / salida	00:02:32	00:02:39
Posición en pantalla	1	Tipo de restricción	Ninguna	
Ejemplo				
Problema	Ninguno			
Relevancia	Ninguna			
Interfaz de usuario no traducible				
Función del texto	Narrativa	Tiempo entrada / salida	Permanente siempre que se enfoque a la persona	
Posición en pantalla	Variable	Tipo de restricción	Ninguna	
Ejemplo			--	
Problema	Ninguno			
Relevancia	Ninguna			
Interfaz de usuario no traducible				
Función del texto	Funcional	Tiempo entrada / salida	Permanente hasta que se elimina al enemigo marcado	
Posición en pantalla	7			
Ejemplo				
Función del texto	Funcional	Tiempo entrada / salida	Permanente	
Posición en pantalla	9			

Ejemplo	
Problema	
Relevancia	Es relevante para la jugabilidad.

Texto para doblaje				
Función del texto	Oral/dialógica	Tiempo	00:02:30	00:02:40
Grado de complejidad	Voz en off (No se ve la boca del interlocutor)			
Texto	Angelo Tucci. Este tío se encarga del traslado de mi testigo. Alguien le ha ofrecido dinero por el nombre del justiciero.			
Contexto	El protagonista acaba de interceptar una llamada con la persona responsable del traslado del testigo de un asesinato que ha cometido el protagonista.			
Rasgo de oralidad prefabricada	Emplea anacronismos en un registro coloquial: justiciero.			
Nivel del lenguaje	Nivel léxico-semántico			

Texto para subtítulos				
Función del texto	Oral/dialógica	Tiempo entrada / salida	00:02:30	00:02:36
Subtítulo	Angelo Tucci. Este tío se encarga del “traslado” de mi testigo. Alguien			
Error / errores	Error en la segmentación del subtítulo. Sería recomendable que el subtítulo tuviera dos líneas debido al número de caracteres. No es recomendable realizar la segmentación del subtítulo después de pronombre de relativo.			
Repercusión de los errores en el mensaje	Debido a los errores en el subtítulo, es probable que el jugador no tenga tiempo de recibir toda la información.			

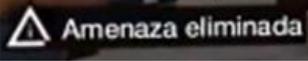
Imagen 12

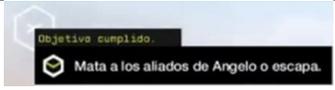
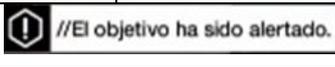


Video 6 – 4:37 – 4:42

Texto del juego

Interfaz de usuario traducible

Función del texto	Narrativa	Tiempo entrada / salida	00:04:37	00:04:42
Posición en pantalla	Variable	Tipo de restricción	Ninguna	
Ejemplo			--	
Problema	Ninguno			
Relevancia	Ninguna			
Función del texto	Narrativa	Tiempo entrada / salida	Permanente hasta que termina la conversación	
Posición en pantalla	Variable	Tipo de restricción	Ninguna	
Ejemplo				
Problema	Ninguno			
Relevancia	Ninguna			
Función del texto	Narrativa	Tiempo entrada / salida	00:04:34	00:04:41
Posición en pantalla	1	Tipo de restricción	Ninguna	

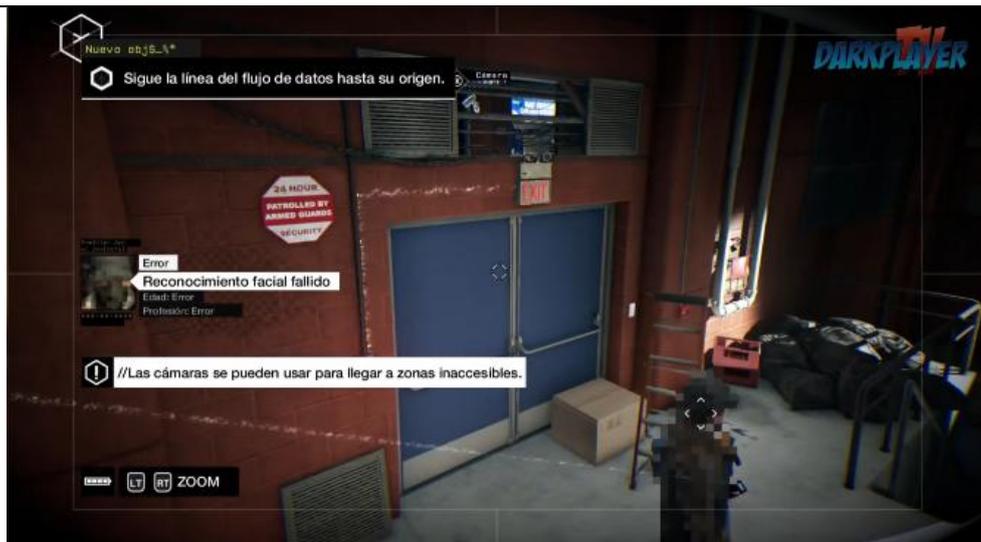
Ejemplo				
Problema	Ninguno			
Relevancia	Ninguna			
Función del texto	Narrativa	Tiempo entrada / salida	00:04:35	00:04:42
Posición en pantalla	4	Tipo de restricción	Ninguna	
Ejemplo			--	
Problema	Ninguno			
Relevancia	Ninguna			
Función del texto	Narrativa	Tiempo entrada / salida	00:04:27	00:04:40
Posición en pantalla	3	Tipo de restricción	Terminológica	
Ejemplo				
Problema	La terminología es ambigua			
Relevancia	Es importante para la jugabilidad. Esta es una de las mejoras que facilitan al protagonista el matar enemigos empleando la cámara lenta para apuntar mejor, sin embargo no se explicita en absoluto en el mensaje que aparece en pantalla.			
Función del texto	Narrativa	Tiempo entrada / salida	00:04:33	00:04:39
Posición en pantalla	3	Tipo de restricción	Ninguna	
Ejemplo				
Problema	Ninguno			
Relevancia	Ninguna			
Interfaz de usuario no traducible				
Función del texto	Narrativa	Tiempo entrada / salida	Permanente hasta que se cambia de arma	
Posición en pantalla	7			
Ejemplo				
Función del texto	Narrativa	Tiempo entrada / salida	Permanente hasta que la policía deja de perseguir al	
Posición en pantalla	9			

			protagonista
Ejemplo			
Función del texto	Funcional	Tiempo entrada / salida	Permanente
Posición en pantalla	9		
Ejemplo			

Texto para doblaje				
Función del texto	Oral/dialógica	Tiempo	00:08:19	00:08:24
Grado de complejidad	Voz en off (La voz es de una grabación)			
Texto	Eh... Pearce. ¿Tienes un segundo?			
Contexto	Después de eliminar a los trabajadores de Angelo Tucci, el protagonista recibe la llamada de su colega.			
Rasgo de oralidad prefabricada	La intervención presenta titubeos. No emplea las expresiones de apertura y cierre propias del discurso oral.			
Nivel del lenguaje	Nivel sintáctico			

Texto para subtítulos				
Función del texto	Oral/dialógica	Tiempo entrada / salida	00:08:20	00:08:24
Subtítulo	Eh... Pearce. ¿Tienes un segundo?			
Error / errores	Ninguno			
Repercusión de los errores en el mensaje	Ninguna			

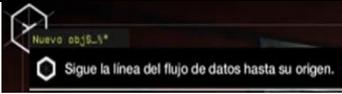
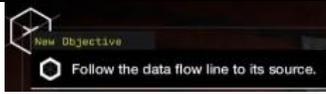
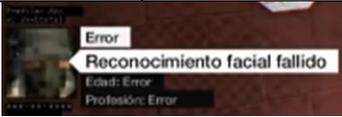
Imagen 13



Video 1 – 10:46 – 10:48 (audio de fondo no doblado)

Texto del juego

Interfaz de usuario traducible

Función del texto	Narrativa	Tiempo entrada / salida	Permanente, hasta que se cumple el objetivo	
Posición en pantalla	1	Tipo de restricción	Coherencia	
Ejemplo				
Problema	La orden no explica cómo se tiene que seguir la línea de flujo de datos			
Relevancia	El protagonista está conectado a una cámara mediante su dispositivo móvil, sin embargo, el juego no explica cómo se tiene que seguir la línea de flujo de datos. Es considerablemente relevante porque es una de las primeras veces en las que el protagonista tiene que realizar esta acción en el juego.			
Función del texto	Narrativa	Tiempo entrada / salida	00:08:23	00:08:30
Posición en pantalla	4	Tipo de restricción	Ninguna	
Ejemplo				
Problema	Ninguno			
Relevancia	Ninguna			

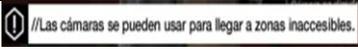
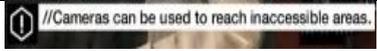
Función del texto	Didáctica	Tiempo entrada / salida	Permanente hasta que el usuario realiza la acción	
Posición en pantalla	4	Tipo de restricción	Ninguna	
Ejemplo				
Problema	Ninguno			
Relevancia	Ninguna			
Función del texto	Didáctica	Tiempo entrada / salida	00:08:23	00:08:30
Posición en pantalla	7	Tipo de restricción	Coherencia	
Ejemplo				
Problema	El inserto no indica qué botón acerca y qué botón aleja la cámara			
Relevancia	Afecta a la jugabilidad. El jugador tiene que probar para saber el funcionamiento pese a la indicación			

Imagen 14



Video 2 – 3:15 – 3:16

Texto del juego

Interfaz de usuario traducible

Función del texto	Narrativa	Tiempo entrada / salida	Permanente hasta que se llega a la zona del delito
Posición en pantalla	1	Tipo de restricción	Coherencia
Ejemplo			
Problema	El mensaje es ambiguo		
Relevancia	Afecta a la jugabilidad. El mensaje no indica claramente si la zona del delito está indicada con el triángulo azul, si esta se resalta en azul en el mapa o si la información de cada persona que se analiza aparecerá en azul si tiene intención de cometer un crimen.		
Función del texto	Narrativa	Tiempo entrada / salida	Permanente siempre que se enfoque a la persona
Posición en pantalla	Variable	Tipo de restricción	Ninguna
Ejemplo			--
Problema	Ninguno		
Relevancia	Ninguna		
Función del texto	Funcional	Tiempo entrada / salida	Permanente siempre que se enfoque ese punto
Posición en pantalla	Variable	Tipo de restricción	Ninguna

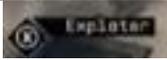
pantalla			
Ejemplo			
Problema	Ninguno		
Relevancia	Ninguna		
Interfaz de usuario no traducible			
Función del texto	Funcional	Tiempo entrada / salida	Permanente
Posición en pantalla	9		
Ejemplo			
Función del texto	Narrativa	Tiempo entrada / salida	Permanente
Posición en pantalla	7		
Ejemplo			

Imagen 15



Video 2 – 13:56 – 14:03

Texto del juego			
Interfaz de usuario traducible			
Función del texto	Narrativa	Tiempo entrada / salida	Permanente hasta que el vehículo del protagonista se acerca al perseguido o hasta que se acaba el tiempo indicado
Posición en pantalla	2	Tipo de restricción	Ninguna
Ejemplo			
Problema	Ninguno		
Relevancia	Ninguna		
Función del texto	Narrativa	Tiempo entrada / salida	Permanente siempre que aparece un semáforo y el protagonista está conectado al ctOS
Posición en pantalla	Variable	Tipo de restricción	Ninguna
Ejemplo			
Problema	Ninguno		
Relevancia	Ninguna		
Función del texto	Narrativa	Tiempo entrada / salida	Permanente siempre que se enfoque ese punto o se llegue a él

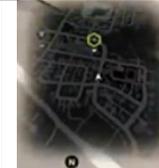
Posición en pantalla	Variable	Tipo de restricción	Ninguna
Ejemplo			
Problema	Ninguno		
Relevancia	Ninguna		
Interfaz de usuario no traducible			
Función del texto	Narrativa	Tiempo entrada / salida	Permanente hasta que se elimina al enemigo marcado
Posición en pantalla	7		
Ejemplo			
Función del texto	Narrativa	Tiempo entrada / salida	
Posición en pantalla	3		
Ejemplo			
Función del texto	Funcional	Tiempo entrada / salida	Permanente
Posición en pantalla	9		
Ejemplo			

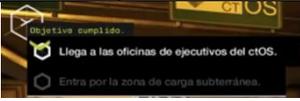
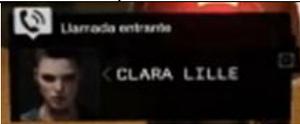
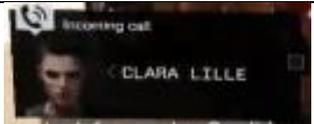
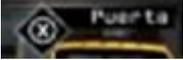
Imagen 16

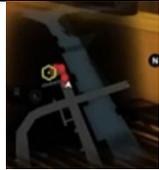


Video 3 – 16:00 – 16:05

Texto del juego

Interfaz de usuario traducible

Función del texto	Narrativa	Tiempo entrada / salida	00:16:00	00:16:05
Posición en pantalla	1	Tipo de restricción	Ninguna	
Ejemplo				
Problema	Ninguno			
Relevancia	Ninguna			
Función del texto	Narrativa	Tiempo entrada / salida	Permanente hasta que termina la conversación	
Posición en pantalla	Variable	Tipo de restricción	Ninguna	
Ejemplo				
Problema	Ninguno			
Relevancia	Ninguna			
Función del texto	Funcional	Tiempo entrada / salida	Permanente siempre que se enfoque ese punto o se llegue a él	
Posición en pantalla	Variable	Tipo de restricción	Ninguna	
Ejemplo				
Problema	Ninguno			

Relevancia	Ninguna		
Interfaz de usuario no traducible			
Función del texto	Narrativa	Tiempo entrada / salida	Permanente hasta que se elimina al enemigo marcado
Posición en pantalla	7		
Ejemplo			
Función del texto	Funcional	Tiempo entrada / salida	Permanente
Posición en pantalla	9		
Ejemplo			

Texto para doblaje				
Función del texto	Oral/dialógica	Tiempo	00:16:00	00:16:02
Grado de complejidad	Voz en off (No se ve la boca del interlocutor)			
Texto	¿Has encontrado alguno?			
Contexto	Clara, la ayudante del protagonista le pregunta si ha encontrado algún punto flaco en su personalidad después de su primer encuentro en persona			
Rasgo de oralidad prefabricada	Ninguno			
Nivel del lenguaje	Ninguna			

Texto para subtítulos				
Función del texto	Oral/dialógica	Tiempo entrada / salida	00:16:00	00:16:02
Subtítulo	¿Has encontrado alguno?			
Error / errores	Demasiados caracteres por segundo			
Repercusión de los errores en el mensaje	El jugador no puede leer correctamente el subtítulo.			

4.2 Estadísticas del análisis de la interfaz de usuario

Narrativa 14	Narrativa 1	Narrativa 9
Didáctica 1	Didáctica 0	Didáctica 0
Funcional 0	Funcional 0	Funcional 0
Narrativa 2	Narrativa 2	Narrativa 0
Didáctica 0	Didáctica 4	Didáctica 0
Funcional 0	Funcional 0	Funcional 2
Narrativa 1	Narrativa 0	Narrativa 0
Didáctica 0	Didáctica 2	Didáctica 0
Funcional 1	Funcional 0	Funcional 1
Segmentos de Interfaz de usuario que varía su posición en pantalla		21

Distribución de la información traducible en pantalla

Total de imágenes	16
Total de subtítulos	8
Total de fragmentos de interfaz de usuario traducible	61

Cifras totales

Total de fragmentos con traducibles función narrativa	44	72 %
Total de fragmentos traducibles con función didáctica	7	12 %
Total de fragmentos traducibles funcionales	10	16 %

Clasificación de la interfaz de usuario traducible según sus funciones

Total de fragmentos traducibles que no presentan restricciones	38	62 %
Total de fragmentos traducibles con problemas de coherencia	9	15 %
Total de fragmentos traducibles con restricción espacial	6	10 %
Total de fragmentos traducibles con restricción terminológica	2	3 %

Clasificación de la interfaz de usuario traducible según sus restricciones