

УДК 81.25

КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА «THE LAST OF US» КАК ОБЪЕКТ ЛОКАЛИЗАЦИИ: АНАЛИЗ СЮЖЕТА И РЕЧЕВЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПЕРСОНАЖЕЙ

Е.А. Кудрин, 4 курс

Научный руководитель – **В.В. Солодкий**, старший преподаватель
Белорусский государственный университет

The Last of Us представляет собой один из наиболее сложных и показательных объектов локализации среди современных видеоигр. В игре механика выживания, детально проработанный постапокалиптический мир и глубоко психологический нарратив образуют единую неразрывную систему. Вышесказанное означает, что анализ локализации является междисциплинарным процессом, “мультидисциплинарным процессом, многомерность которого напрямую зависит от конечной цели – полной адаптации продукта (его макет, контент и месседж) к инокультурному потребительскому рынку” [1, с. 221].

Действие игры разворачивается в 2033 году в альтернативной версии США, полностью опустошенных грибковой инфекцией Кордицепс (Cordyceps). Центральный сюжет строится вокруг долгого и опасного путешествия контрабандиста Джоэла (Joel) и иммунной девочки Элли (Ellie) через руины цивилизации. Двадцать лет после катастрофы, полное отсутствие доверия, постоянная угроза жизни и поиск человечности в мире, где ее почти не осталось, – вот основные темы повествования.

Речь Джоэла лаконична, обрывистая и тяжелая. Двадцать лет жизни в жестоком мире сделали его крайне немногословным. Яркими примерами его реплик являются: *You wanna know the best thing about my job? I don't gotta know why. Be honest with you, I could give two shits about what you're up to* – Знаешь почему я люблю свою работу? Потому что знать “почему” мне не обязательно. Мне вообще плевать на тебя, *Yeah, let's just hope there's someone alive to pay us* – Надеюсь, будет кому нам заплатить [2]. Однако по мере долгого и опасного путешествия с Элли в его репликах начинают появляться едва заметные изменения: скрытая забота и страх потерять еще одного близкого человека. Например: *You're doin' a good job. I figure you should know that* – А ты молодец. Имей в виду, *Just hope they didn't get to her* – Только б до нее не добрались [2].

Речь Элли, напротив, живая, дерзкая и насыщенная подростковым юмором и сленгом. Юмор для нее служит защитным механизмом. Яркими примерами являются: *Your watch is broken* – Часы разбились, *I am none of your goddamn business, and we're here because you owe Joel some favors. And you can start by taking these off* – Не твоё собачье дело, а ты кое-чем обязан Джоэлу. Может, снимешь с меня эту хрень?, *Can't miss it* – Вот радость-то [2]. Данные реплики демонстрируют иронию, сарказм и грубость.

Томми (Tommy) предстает как более импульсивный и эмоциональный персонаж. Он воспринимается и как родственник Джоэла, и как воплощение альтернативного пути выживания: от циничного контрабандиста к человеку, который сознательно выбрал жизнь в общине и попытку восстановить «нормальность». Его речь заметно отличается от речи Джоэла. Она более открытая, эмоциональная, ориентированная на будущее и на коллектив: *They're good men. This place gives 'em a second chance. It gives us all a second chance* – Мы все получили здесь второй шанс. Они нормальные парни [2].

Тесс (Tess), партнер Джоэла по контрабанде, говорит прагматично, жестко и прямо: *Well, I have some interesting news for you* – Я тут кое-что разузнала [2]. По ходу развития сюжета Тесс сразу показывает свой характер. Она не тратит слова зря, оценивает ситуацию реалистично и принимает решение быстро: *You better explain fast* – Да уж, придется, *Go. Go! Move!* – Вставай. Бежим. Бежим! [2].

Билл (Bill) – один из самых ярких и запоминающихся второстепенных персонажей игры. Он характеризуется параноидальной грубостью и крайней формой одиночества. Его речь грубая, раздражительная, полная ругательств, сарказма и самоиронии: *Oh, goddamn. Where's that goddamn key?* – Да чтоб тебя! Да где этот ключ?, *Don't slow down. This place ain't secure* – Не тормози. Здесь опасно, *Son of a bitch!* – Ах ты паскуда! [2]. Он часто разговаривает сам с собой: *Can't believe you agreed to this bullshit, Bill. What you shoulda done was just left them back there* – И как же я позволил втянуть себя в эту хрень? Нужно было их там бросить [2].

Генри и Сэм (Henry and Sam) – два брата, с которыми Джоэл и Элли встречаются по мере развития сюжета. Они демонстрируют контраст взрослой ответственности и детской уязвимости. Генри старается звучать спокойно и ответственно: *She's right. We could help each other. We got a hideout not too far from here. Be safer if we chat there* – Она права. Так безопасней. У нас тут логово в надежном месте. Там и поговорим спокойно [2]. Сэм, еще ребенок, говорит проще и искреннее: *So...how old are you? Ah...the same. I'm close* – А сколько тебе лет? Мне тоже. Почти, *A blueberry hurt you?* – Что, синяк набила? [2].

Дэвид (David) – главный антагонист всей игры. Он использует манипулятивный, внешне доброжелательный тон: *You're welcome to follow us* – Пойдем вместе с нами, *I knew you had heart. It's okay to give up. Ain't no shame in it... You can try beggin'* – Знал, что ты бойкая. Ладно, сдавайся. Это не стыдно... Давай, умоляй [2].

Следовательно, каждый персонаж обладает уникальной речевой особенностью, обусловленной его жизненным опытом, характером и ролью в сюжете. Полученные положения подтверждают, что для качественной локализации нарративных видеоигр критически важно глубокое изучение контекста и индивидуальных речевых особенностей персонажей [3, с. 122]. Только при условии сохранения прагматического эффекта, ритма речи, подтекста и эмоциональной окраски можно обеспечить полноценную передачу авторского замысла и высокую степень иммерсии для целевой аудитории.

Список использованных источников

1. Знамеровская А. О. Междисциплинарность как ключевая характеристика процесса локализации компьютерных игр [Электронный ресурс] / А. О. Знамеровская, А. В. Агеева // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2024. – № 6. – С. 218–222. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/mezhdistsiplinarnost-kak-klyuchevaya-harakteristika-protsesta-lokalizatsii-kompyuternyh-igr> — Дата доступа: 08.04.2026.
2. The Last of Us [Electronic resources] : FAQ / Walkthrough. – Mode of access: <https://gamefaqs.gamespot.com/ps3/652686-the-last-of-us/faqs/68485> — Date of access: 18.04.2026.
3. Juul, J. Half-real : video games between real rules and fictional worlds / J. Juul. – Cambridge : MIT Press, 2005. – 240 p.