Titolo Tesi ecc

Sommario

[Introduzione 10](#_Toc42189872)

# 

# Introduzione

La presente tesi offre una proposta di traduzione del videogioco *Red Embrace*, della casa sviluppatrice Argent Games di Seattle (USA) ed una successiva analisi tanto del testo, quanto dei metodi e delle scelte adottate.

*Red Embrace* è una visual novel, letteralmente “romanzo visivo”, un genere di origine giapponese la cui componente principale non è l’interattività, tipica di un videogioco classico, bensì la narrazione. Il giocatore infatti, al contrario di altri generi come platform e sparatutto (vedi i famosi Super Mario o Call of Duty), si limita a effettuare delle scelte durante la lettura di una storia, modificandone così la trama. La sensazione quindi è proprio quella di leggere un romanzo, il cui destino è però nelle mani dell’utente, che passo dopo passo traccia le sorti del personaggio principale.

Nel caso specifico in oggetto, il giocatore indossa i panni di un giovane freelancer che, quando non si dedica alla scrittura, all’arte o alla musica (a seconda della decisione presa), fa il turno di notte in una decadente tavola calda nella periferia di San Francisco, finché tutto cambia quando viene a conoscenza dell’esistenza dei vampiri. Da qui in poi il giocatore potrà perseguire 4 differenti route[[1]](#footnote-1), concentrate sugli altrettanti 4 personaggi principali: Isaac, Rex, Dominic e Luka. Il gioco termina quando si raggiunge uno degli otto finali, due per ogni route (uno negativo e uno positivo), per poi permetterti di ricominciare e esplorare le altre varianti.

La particolarità del gameplay[[2]](#footnote-2) di *Red Embrace,* che lo fa emergere dalla massa, è che non solo è possibile modificare le azioni del personaggio, ma anche la sua personalità. Infatti, a seconda del comportamento del giocatore davanti ai vari bivi, l’MC[[3]](#footnote-3) assumerà un diverso tratto della personalità, per questo in gioco, dopo una scelta, apparirà uno fra i seguenti tratti: +Carismatico, +Aggressivo, +Diretto o +Dolce. Durante la storia, le scelte disponibili varieranno a seconda del carattere, rendendo impossibile raggiungere specifici finali, alle volte.

1. Termine che fa riferimento ai diversi percorsi che si possono intraprende nelle avventure interattive. [↑](#footnote-ref-1)
2. in un videogioco, il funzionamento del gioco, l’esperienza di gioco; anche, giocabilità (Garzanti Linguistica). [↑](#footnote-ref-2)
3. Main Character, personaggio principale. [↑](#footnote-ref-3)