

ВИБІР У ДІАЛОЗІ ЯК ОКРЕМИЙ ІНСТРУМЕНТ ІНТЕРАКТИВНОГО ОПОВІДАННЯ

О. Poberailo

CHOICE IN DIALOG AS INDIVIDUAL TOOL IN INTERACTIVE STORYTELLING

Розглядаючи прийоми створення інтерактиву в оповіданні, можна виокремити «вибір у діалозі» як найпоширеніший. Це зумовлено тим, що діалог є одним із засобів розвитку історії, що доцільно для креації наративу як у прозі, так і в драматичних творах.

У фокусі розвідки — обґрунтування глибшого дослідження цього інструменту та осягнення контурів системи створення діалогів в інтерактивному оповіданні та, зокрема, у цифровому інтерактивному оповіданні (digital interactive storytelling), що безпосередньо відноситься до інтерактивного кіно та комп'ютерних ігор.

Аналізуючи діалоготворення як предмет, варто звернутися до класифікації діалогу на екрані, яку наводить Роберт Маккі у своїй книзі «Діалог: мистецтво для письменників, сценаристів та драматургів». Це драматизований та наративований діалог. У першому випадку це той діалог, які ведуть персонажі перед камерою. В іншому — закадрове звучання та безпосереднє спілкування з глядачем. Незважаючи на те, що автор інтерактивного оповідання не розглядає, окремі його спостереження можна екстраполювати й на проблему, яку ми досліджуємо.

Цифрове інтерактивне оповідання, так само, як і телебачення, балансує між аудіальним та візуальним, але з додаванням нового елементу — інтерактиву, що зумовлює необхідність змушувати глядача не лише слухати та дивитися, а ще спонукати його до дії. Тому і діалог повинен спонукати до дії, що надає підстав уважати, що драматизований діалог, в інтерактивному оповіданні, переважає. Є приклади, де, на перший погляд, використовується саме наративований діалог, як у грі “Disco Elysium”, який реалізовано як спілкування героя зі своїм внутрішнім голосом, який змушує його робити ті чи інші дії, що впливає на розвиток історії. Однак це все ж драматизований діалог, оскільки спілкування відбувається, по суті, між двома учасниками, і його результатом є дія та розвиток сюжету.

Яскравим прикладом використання прийому «вибір у діалозі» є серія інтерактивних фільмів «Супер спокусник» (Super Seducer). Кожен фільм складається з окремих епізодів, у яких герою необхідно йти шляхом Дон Жуана. Завдяки вибору в діалозі, у гравця є можливість отримати власний досвід проб та помилок у мистецтві спокусника, а сценаристу — реалізувати розгалужену сюжетну лінію, навіть у короткому епізоді.

Прийом «вибір у діалозі» також використовується і в несфокусованих на наративі іграх. Втім він, зазвичай, виконує інше завдання — реалізацію певної ігрової механіки. Прикладом можна навести спілкування з торговцем. Ця механіка широко використовується в різних жанрах, але навіть у рольовому (RPG) не виконує ніякої іншої функції, ніж реалізація механіки «купівля-продаж». Цей діалог може мати драматизований вигляд, та лише для імітації спілкування з «живим персонажем».

Відмітимо, що гейм-дизайнери Тім Кейн та Леонард Боярські у своєму проєкті «Зовнішні світи» (The Outer Worlds) реалізували цю механіку без неігрового персонажа (NPC). Вони використали термінал, підключившись до якого, гравець

має змогу купити чи продати щось. Хоча Тод Говард у своєму проєкті «Старфілд» (Starfield) реалізував як цей прийом, так і класичний з неігровим персонажем. Іншу ігрову механіку «отримання завдання для прогресу ігрових умінь гравця» він реалізував так само.

Звичайно, використання цього прийому потребує від сценариста вміння розробляти розгалужену структуру сюжету, а від режисера — зйомки більшої кількості матеріалу, якщо це зйомки наживо. Проте якщо ми міркуємо про ігروفільм чи інтерактивний фільм, створений засобами виключно комп'ютерної графіки, то нам відкриваються ширші можливості. А саме використання алгоритмів та генерації.

Тім Кейн, у своїй більш ранній рольовій грі «Арканум» (Arcanum), застосував алгоритмічну концепцію створення діалогів. Він надав неігровим персонажам емоційні реакції на дії гравця та його персонажа. Вони отримали змогу реагувати на стать, расу, спеціалізацію чи окрему характеристику персонажа, як-то рівень харизми, та на певні його минулі дії в сюжеті. Репліка генерувалася з виконанням умов цих реакцій. Це дуже схоже на те, як реалізовано текстові нейрочати.

Таким чином, неігрові спілкування з неігровими персонажами стали більш насиченими, а вони самі — більш «живими». Можна стверджувати, що прийом «вибір у діалозі» в інтерактивному оповіданні найбільш цікавий саме в руслі розвитку наративу. Чим більше гравець буде бажати виконати мету персонажа, тим більше він відчуватиме важливість того, що його вибір має значення.

Необхідність створення емоційної моделі неігрових персонажів детально досліджують Маджид Мерабті, Абденнур Ель Халабі та інші в статті “Interactive Storytelling: Approaches and Techniques to Achieve Dynamic Stories”. Вони зазначають, що емоційна модель для інтерактивного оповідання повинна бути ширшою ніж лише реакції на дії гравця. Необхідно моделювати мотиваційну систему та соціальні відносини. Звісно, це дуже складні для реалізації завдання. Проте стрімкий розвиток машинного навчання та штучного інтелекту (ШІ) дають змогу наблизитися до їх вирішення.

Тому більш предметне дослідження сучасних розробок у галузі машинного навчання та ШІ дозволить митцям не лише використовувати наявні можливості у своїй роботі, а й формувати чіткі запити на створення необхідних для їхньої творчості інструментів.

С. Шиян

ЖАНРОВІ МОДИФІКАЦІЇ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР

S. Shiyani

GENRE MODIFICATIONS OF COMPUTER GAMES

Сучасний світ комп'ютерних ігор відрізняється широким розмаїттям. Індустрія відеоігор постійно розвивається, пропонуючи гравцям найрізноманітніші жанрові модифікації. Однією з важливих характеристик цієї індустрії є можливість трансформації гри відповідно до різних жанрових варіантів. Така практика сприяє розширенню ігрового досвіду, формуванню різноспрямованих навичок соціального функціонування, які вдосконалюються в межах віртуального середовища. У свою