

АНАЛІЗ КРИТЕРІЇВ МОДЕЛЮВАННЯ ДІАЛОГІВ У КОМП'ЮТЕРНИХ ІГРАХ (НА БАЗІ ГРИ Cyberpunk 2077)

Олександр Лесь, Любов Крестьянполь

ANALYSIS OF DIALOGUE MODELING CRITERIA IN VIDEO GAMES (BASED ON THE GAME Cyberpunk 2077)

Oleksandr Les, Luybov Krestyanpol

Волинський національний університет імені Лесі Українки, просп. Волі, 13, Луцьк,
43025, Україна

Abstract. *This article analyzes the criteria for dialogue modeling in video games, using Cyberpunk 2077 as a case study. The author explores the role of dialogues as one of the key elements of interactive narrative, influencing the dynamics, pacing, and depth of gameplay. The functions of dialogues in the game are examined: slowing down or accelerating events, conveying plot information, world-building, character development, and contributing to variability and non-linearity of the storyline. A number of criteria determining the effectiveness of dialogues are identified — consistency with the character's personality, the game world's atmosphere, logical structure, emotional expressiveness, interactivity, technical implementation, localization quality, and others. Particular attention is given to the sociolinguistic analysis of character speech in Cyberpunk 2077, including the use of slang, jargon, and multilingualism.*

Аналіз діалогів і мовлення в комп'ютерній грі є цікавим з погляду лінгвістики, соціолінгвістики, культурології та навіть медіазнавства. Гра, створена польською студією CD Projekt Red, пропонує глибоко пророблений світ майбутнього, в якому мовлення персонажів відіграє важливу роль у зануренні гравця у світ антиутопії.

Звукове оформлення має велике значення для гри. Звуковий супровід є компонентом, що визначає якість гри і професіоналізм розробника, задоволеність користувача процесом гри. Звук має великий вплив на сприйняття користувача. Звукові ефекти і звуковий супровід можна створити самостійно, записавши відповідні звуки, або з інших джерел. Професійні розробники мають для цього спеціальні інструменти [1].

Діалоги у комп'ютерних іграх — це не просто засіб передачі інформації, а потужний інструмент управління динамікою гри. Їх вплив можна простежити в кількох ключових аспектах:

1. Ритм і темп геймплею:
 - Пауза в дії: Діалоги можуть сповільнювати темп гри, надаючи гравцеві час на осмислення подій, прийняття рішень або розвиток персонажів.
 - Напруження: Напружені або емоційні діалоги можуть створювати драматичну паузу перед битвою або важливою сценою.
 - Прискорення подій: Діалоги, що містять термінову інформацію (наприклад, "Ми під атакою!"), можуть різко змінити ситуацію та збільшити динаміку.
2. Мотивація та цілі гравця:
 - Через діалоги гравець дізнається про: основні й побічні завдання; ставлення NPC до героя; наслідки дій, що мотивує гравця діяти або переосмислити стратегію.
 - Це тримає гравця у стані залученості та сприяє просуванню сюжету.
3. Вибір і нелінійність:

- Інтерактивні діалоги змінюють хід історії: від розгалужень сюжету до змін у стосунках з персонажами.
- Такий механізм дозволяє створити ілюзію контролю над подіями, що посилює емоційне залучення.

Вибір у діалозі часто впливає на: доступ до локацій/завдань; розвиток романтичних ліній;

4. Побудова світу (world-building). Через діалоги подається контекст світу гри: політика, економіка, культура, минуле персонажів.

5. Реакція світу на дії гравця:

Діалоги демонструють, як світ гри адаптується до виборів і поведінки гравця: NPC згадують попередні вчинки; змінюється тон розмови або доступність нових реплік; відкриваються/закриваються шляхи проходження. Це поглиблює занурення у світ гри та робить дії гравця більш усвідомленими [2].

Критерій	Реалізація
Відповідність характеру персонажа	Діалоги повинні відображати особистість, минуле, мотивацію та соціальний статус персонажа. Використання індивідуального мовного стилю (жаргон, темп мовлення, граматики, інтонації). Узгодженість мови з емоційним станом (напруга, страх, агресія, гумор тощо).
Атмосфера світу гри	Мовлення має відповідати жанру гри (кіберпанк, фентезі, постапокаліпсис тощо).
Вплив вибору на сюжет	Варіативність діалогів — гравець має змогу обирати репліки, що впливають на подальший хід подій. Вибір повинен бути логічним і значущим (наслідки, гілки діалогу, зміни у відносинах із персонажами).
Логічна структура та темп	Діалог має бути зрозумілим і послідовним. Уникання зайвих або затягнутих реплік.
Інтерактивність і живість	Використання контекстних реплік, залежно від дій гравця чи ситуації. Додавання реакцій NPC на поведінку гравця.
Баланс між інформативністю й емоційністю	Діалоги повинні одночасно: передавати важливу інформацію (сюжет, цілі, бекграунд); створювати емоційний зв'язок із персонажем; утримувати увагу гравця.
Якісний переклад та локалізація	Репліки мають бути зрозумілі в усіх локалізаціях, без втрати змісту або гумору.
Уникнення шаблонів і кліше	Уникати повторень, банальних фраз або "дерев'яного" мовлення.
Технічна реалізація	Репліки мають бути синхронізовані з мімікою, анімаціями й озвученням. Наявність системи тригерів — хто, коли і чому може сказати репліку. Забезпечення логічних переходів між діалогами в різних сценах.
Відтворення реалістичного мовлення	Включення пауз, перебивань, неповних речень, емоційних вигуків

Аналіз критеріїв діалогів Cyberpunk 2077.

1. **Мовний стиль та жанр** Cyberpunk 2077 належить до жанру кіберпанк — наукової фантастики з похмурим баченням майбутнього, високого рівня технологій і низької якості життя. Це відображається в мовленні:

- Присутній сленг, жаргон, вульгаризми.
- Часто використовуються англіцизми, навіть у локалізованих версіях.
- Мова насичена техно-лексикою. Присутній : "чіпи", "нейроденсер", "кібердек", "біоінженерія" тощо.

2. **Соціолінгвістичний вимір** У грі простежується мовна стратифікація залежно від: Соціального статусу персонажів (корпорати, нетраннери, вуличні банди). Національності чи етнічної приналежності (наприклад, японці з корпорації Arasaka використовують англійську з японськими словами; латиноамериканські персонажі говорять англійською зі вставками іспанської).

3. *Індивідуалізація персонажів через мову.*

4. *Інтерактивність і вибір у діалозі.* Гравець часто обирає репліки, що дає змогу формувати мовну поведінку персонажа. Деякі опції відображають походження героя (наприклад, Nomad, Street Kid), даючи змогу використовувати "локальну" лексику. Це створює ілюзію автентичного спілкування та адаптації мови до ситуації

5. *Функції діалогів у наративі.* Діалоги не лише передають інформацію, а й: Розвивають сюжет, відображають емоційні стани персонажів, дають змогу етичний вибір, що впливає на розвиток історії.

Діалоги в комп'ютерних іграх відіграють набагато важливішу роль, ніж просто засіб передачі текстової інформації або супровід сюжету. Вони є ключовим елементом інтерактивного наративу, який безпосередньо впливає на динаміку, темп і глибину геймплею.

По-перше, діалоги регулюють ритм гри: вони можуть уповільнити темп, даючи гравцеві змогу перевести подих після інтенсивних бойових сцен, або навпаки — різко загострити ситуацію, спровокувавши новий конфлікт. Це дозволяє досягати балансу між дією та рефлексією, що є важливою умовою підтримки зацікавлення гравця впродовж усієї гри.

По-друге, через систему вибору реплік діалоги формують нелінійність і варіативність проходження. Гравець стає активним учасником історії, здатним впливати на події, відносини з персонажами, розвиток завдань і навіть фінал. Це створює відчуття агентності — усвідомлення того, що власні рішення мають значення, що особливо важливо в іграх жанру RPG, таких як *Cyberpunk 2077*.

Третім важливим аспектом є емоційне залучення гравця. Завдяки грамотно написаним діалогам із сильними характерами, психологічною глибиною та правдоподібним мовленням, гравець формує емоційний зв'язок з персонажами, співпереживає їм, що робить події гри більш значущими. У найкращих зразках ігор саме через діалоги передаються складні теми — моральний вибір, втрати, внутрішні конфлікти, ідентичність [3].

Крім того, діалоги є засобом побудови світу гри (world-building): вони вводять у контекст, пояснюють правила світу, соціальну ієрархію, культурні особливості та історичне тло. Це особливо актуально для ігор зі складним, багатоплановим всесвітом, де традиційна "експозиція" у вигляді тексту чи кат-сцен неефективна або надмірна. Не менш важливо, що добре побудовані діалоги сприяють динамічному і гнучкому геймплею: вони відкривають нові варіанти дій, завдань, взаємодії зі світом — від таємних шляхів до неочікуваних альянсів. Це розширює простір для творчого і стратегічного мислення гравця.

Отже, діалоги в сучасних іграх, особливо в RPG, є не другорядним, а структуроутворювальним компонентом, що інтегрує в собі функції управління динамікою, побудови наративу, емоційної залученості та розгалуженої взаємодії зі світом. Від якості діалогів безпосередньо залежить занурення гравця у гру, його досвід і загальне сприйняття віртуального світу.

Саме тому розробка діалогів вимагає не лише сценарної майстерності, а й глибокого розуміння ігрової драматургії, лінгвістики та психології сприйняття.

Бібліографія

1. Нікітін С. О. Основи комп'ютерних ігор та ігрових програм : довідник модуля. / С. О. Нікітін, Л. О. Нікітіна. – Х. : «Друкарня Мадрид», 2018. – 138 с. ISBN 978-617-7683-01-7
2. Mäyrä, Frans. "Dialogue and interaction in role-playing games: Playful communication as Ludic culture". Dialogue across Media, edited by Jarmila Mildorf and Bronwen Thomas, John Benjamins Publishing Company, 2017, pp. 271-290. <https://doi.org/10.1075/ds.28.14may>
3. Sebastian Domsch. Dialogue in video games. Dialogue across Media, pp 251-270 <https://doi.org/10.1075/ds.28.13dom>