

Virtuální herní světy

Texty, dialogy

Radek Richtr

May 13, 2020

"No, you stop!"

"No, you stop!"

"No, you stop!"

"You've made a powerful enemy today, sign."

Outline I

- 1 Teorie
- 2 Příklady (špatných) dialogů
- 3 Dialogy - základní problém
- 4 Druhy dialogů
- 5 Small talk
- 6 Jak na to

Dialogy

Dialogy jsou textovou součástí, která (obvykle) zůstává i plně 3D světě.

Jejich psaní se věnují celé knihy, zde se omezíme na několik obecných rad.

Teorie

- Přímá řeč
- Nepřímá řeč
- Polopřímá řeč
- Vnitřní dialog

Teorie

Přímá řeč:

"Stojíte mi na lopatě!"

- čistý přepis toho, co postava říká
- dojem je jen z textu řeči (a vizuálu)
- neobsahuje tón řeči, ani další info

Teorie

Přímá řeč:

"Stojíte mi na lopatě!"

- čistý přepis toho, co postava říká
- dojem je jen z textu řeči (a vizuálu)
- neobsahuje tón řeči, ani další info

Je poslední odrážka pravdivá?

Teorie

Přímá řeč:

"Stojíte mi na lopatě!"

- čistý přepis toho, co postava říká
- dojem je jen z textu řeči (a vizuálu)
- neobsahuje tón řeči, ani další info

Je poslední odrážka pravdivá?

Hey! Hey... hey, hold on a minute there. I'm afraid you're committing a 351, that's trespassing on private property. I'm gonna have to ask that you vacate the premises immediately or I'm afraid I'll be forced to radio this in.

1. *Come on. Let's have some fun. Why don't you put me in those handcuffs?*

2. *YOUR KING WILL SPATTER ON THE WOLLOWNESS OF YOUR LIFE.*

3. I will stand here all night.... Speak to your radio.

4. Your blood runs sweet with jelly pastries. Still I'm gone.

Teorie

Přímá řeč:

"Stojíte mi na lopatě!"

- čistý přepis toho, co postava říká
- dojem je jen z textu (a vizuálu)
- neobsahuje tón řeči

Dává smysl když:

- nejsou podstatné podrobnější informace
- vizuál je dostatečný pro předání dalších dojmů
- jen vizualizuje namluvený dialog

Teorie

Nepřímá řeč:

Farmář nervózně říká, že mu stojíš na lopatě.

- přímá řeč zprostředkovaná vypravěčem (hrou)
- je více, či méně objektivní (spíš více než méně)

Teorie

Nepřímá řeč:

Farmář nervózně říká, že mu stojí na lopatě.

- přímá řeč zprostředkovaná vypravěčem (hrou)
- je více, či méně objektivní (spíš více než méně)

Dává smysl když:

- nechceme psát konkrétní dialog
- je třeba nahradit mnoho textu kratším textem
- ulehčení práce - je snazší po straně tvůrčí
- je potřeba dodat další info (nedostatečný vizuál)
- chceme použít placeholder místo budoucího textu

Teorie

Polopřímá řeč:

Farmář nervózně mnul límce své dřevěné košile, po chvíli přešlapování se sklopeným zrakem podotkl, že mu stojíš na lopatě. Jeho hlas zněl tiše, jak se bál reakce na svá slova.

- kombinuje postoj a vědomí vypravěče (objektivní informace) a postavy (subjektivní informace)
- nemusí vůbec reprezentovat přímo vyřčená slova
- obvykle ve třetí osobě
- často převádí přítomný jev do minulého slovesného času (absolutní préteritum)

Dává smysl když:

- nechceme psát konkrétní dialog
- je třeba nahradit mnoho textu kratším textem (?)

Teorie

Vnitřní dialog:

Ten farmář je nějakej divnej.

- nevyslovená přímá řeč protagonisty
- vnucuje hráči nějaká přesná slova, postoj

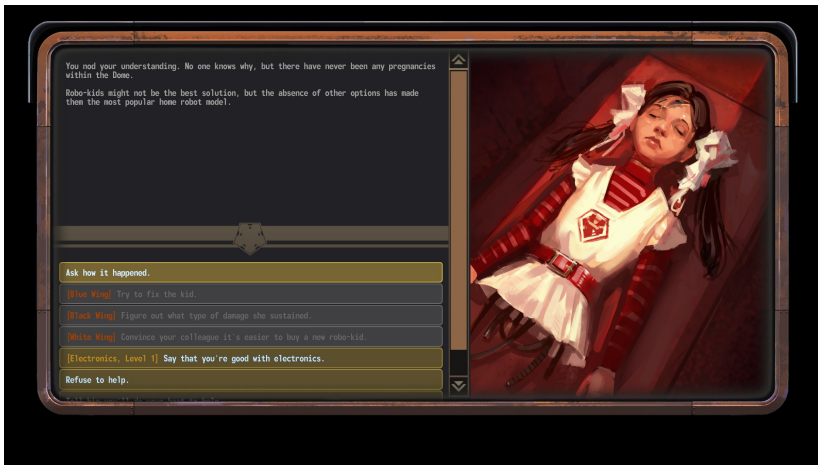
Dává smysl když:

- může podsunout hráči dojem, informaci
- je třeba nahradit mnoho textu kratším textem

Dialog - jaký



Dialog - jaký



The screenshot displays a game dialog window with a dark background and a metallic frame. On the right side, a character with long black hair, wearing a white dress with red stripes and a red bow, is lying down, appearing unconscious or injured. The left side of the dialog contains text and a list of response options.

You nod your understanding. No one knows why, but there have never been any pregnancies within the Dome.

Robo-kids might not be the best solution, but the absence of other options has made them the most popular home robot model.

Ask how it happened.

[Blue Wing] Try to fix the kid.

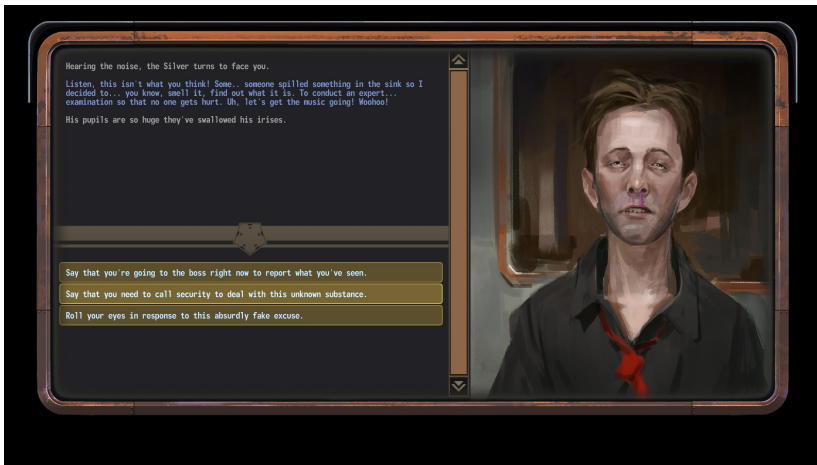
[Black Wing] Figure out what type of damage she sustained.

[White Wing] Convince your colleague it's easier to buy a new robo-kid.

[Electronics, Level 1] Say that you're good with electronics.

Refuse to help.

Dialog - dojem?



Hearing the noise, the Silver turns to face you.

Listen, this isn't what you think! Some.. someone spilled something in the sink so I decided to... you know, smell it, find out what it is. To conduct an expert... examination so that no one gets hurt. Uh, let's get the music going! Woohoo!

His pupils are so huge they've swallowed his irises.

Say that you're going to the boss right now to report what you've seen.

Say that you need to call security to deal with this unknown substance.

Roll your eyes in response to this absurdly fake excuse.

Dialog - dojem?



Dialog - dojem?



Dialog - dojem?



Dialog - dojem?



Dialog - dojem?



Dialog - dojem?



Dialog - dojem?



Dialog - dojem?



Dialog - dojem?



Dialog - dojem?



Dialog - dojem?



Dialogy

Porovnejte:

„Mám dva lístky do kina a nemám s kým jít,“ začervenal se David.

„No a,“ vychutnávala si ho.

„Myslel jsem, jestli bys, že bys, možná...“ koktal roztržitě.

„Že bych co?“ podívala se tázavě.

„Mohla možná jít se mnou?“ dodal si konečně odvahy.

„Mám dva lístky do kina a nemám s kým jít,“ řekl David.

„No a,“ řekla.

„Myslel jsem, jestli bys, že bys, možná...“ řekl roztržitě.

„Že bych co?“ řekla.

„Mohla možná jít se mnou?“ řekl.

Dialogy

Nadužívání slova řekl je až chronickým problémem při přepisu dialogů.

Často je ale hledání synonym a opisů pro psaní dovětek pro čtenáře daleko rušivější, než opakování slova řekl (která se naučí čtenář rychle v podstatě nevnímat).

„Mám dva lístky do kina a nemám s kým jít,“ řekl David.

„No a,“ odpověděla.

„Myslel jsem, jestli bys, že bys, možná. . .“

„Že bych co?“

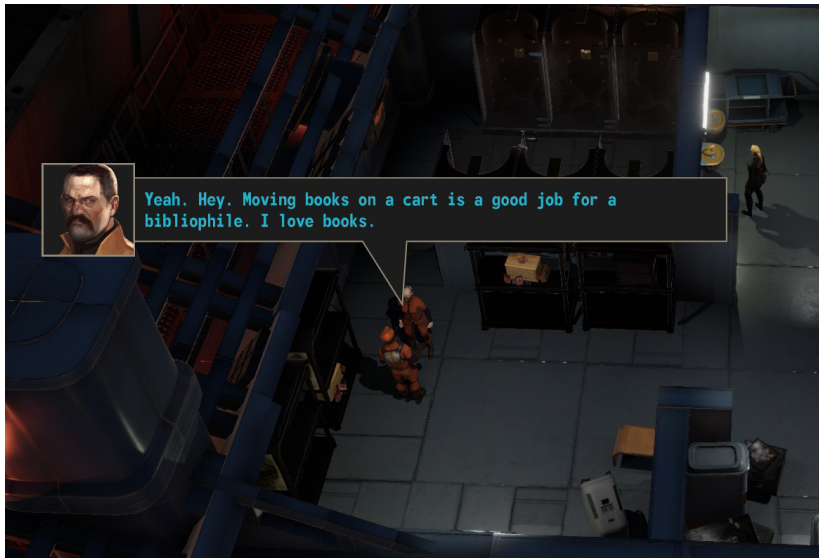
„Mohla možná jít se mnou?“

Dialogy

Dialog se dá, podobně jako vnitřní monolog, použít pro popis prostředí, či zpestření děje, když se mezi sebou baví okolní postavy

Ikonické a ukázkové jsou například rozhovory lidí v Kingdome Come Deliverence.

Dialog



Dialog

= Uhh... what were we talking about?

+ Well... we were talking about books, Matt.

= Oh yeah. Books. They're so big and heavy, some of them. Or sometimes not heavy. And they smell like dust!

+ There's all kinds of words in'em. Sometimes pictures too, sometimes photographs. Sometimes pictures and photographs!

= I carry books on my cart.

+ That's... um.. great. Yeah.

= Yeah. Hey. Moving books on my cart is a good job for a bibliophile. I love books.

Dialog

Jaký mate z dialogu dojem?

Kontext:

- Nacházíme se ve vězeňském podlaží.
- Postavy jsou vězni.

Dialog

Jaký mate z dialogu dojem?

Kontext:

- Nacházíme se ve vězeňském podlaží.
- Postavy jsou vězni.
- Postavy plánují útěk a byly vyrušeny.

Dialog

Nastává však problém. Hráč může a nemusí poznat co se děje. jak mu to následně v dialogu s vězni "nestrčit" přímo pod nos?

Řešení:

- Mechanikou:
 - **postava** má nějaký atribut (intelligence)
 - od hodnoty atributu se odvíjí to, zdali pochopila, či ne
- Metamechanikou:
 - **hráč** buď pochopí, nebo ne
 - jak vyřešit případ, kdy hráč "neuspěje"?

Dialog

Problém je v samotném principu aplikace dialogu. K jeho řešení se musíme zanořit poněkud hlouběji.

Dialog

Klasický dialog má podobu stromu, obecně orientovaného grafu.

Dialog se nachází v nějakém *stavu*, hráč má na výběr z několika *možností*.

Možnosti přechodu (dialogu) jsou definovány předem autorem, je jich konečný počet. Není tedy možnost vybočit z předpřipravených kolejí vytvořených autorem dialogu.

Dialog

Klasický dialog má podobu stromu, obecně orientovaného grafu.

Dialog se nachází v nějakém *stavu*, hráč má na výběr z několika *možností*.

Možnosti přechodu (dialogu) jsou definovány předem autorem, je jich konečný počet. Není tedy možnost vybočit z předpřipravených kolejí vytvořených autorem dialogu.

Kdy jde o strom a kdy o cyklický graf?

Dialog

Řešení je u hráče, nikoli postavy (která má právě jen ty předpřipravené možnosti).

Umožnit uživateli *vlastní volbu*.

Dialog

Řešení je u hráče, nikoli postavy (která má právě jen ty předpřipravené možnosti).

Umožnit uživateli *vlastní volbu*.



Dialog

Řešení je u hráče, nikoli postavy (která má právě jen ty předpřipravené možnosti).

Umožnit uživateli *vlastní volbu*.

Dialog kombinovaný s možností zadat *vlastní klíčové slovo*.

Dialog

Příklady budiž:
Zork (1977)

```
West of House                               Score: 0                               Moves: 2
ZORK I: The Great Underground Empire
Copyright (c) 1981, 1982, 1983 Infocom, Inc. All rights reserved.
ZORK is a registered trademark of Infocom, Inc.
Revision 88 / Serial number 848726

West of House
You are standing in an open field west of a white house, with a boarded front
door.
There is a small mailbox here.

Open mailbox
Opening the small mailbox reveals a leaflet.

Read leaflet
(Taken)
"WELCOME TO ZORK!"

ZORK is a game of adventure, danger, and low cunning. In it you will explore
some of the most amazing territory ever seen by mortals. No computer should be
without one!"
```

Dialog

Příklady budiž:

Zork (1977)

Albion (1995)



Wasteland 2 (2015)

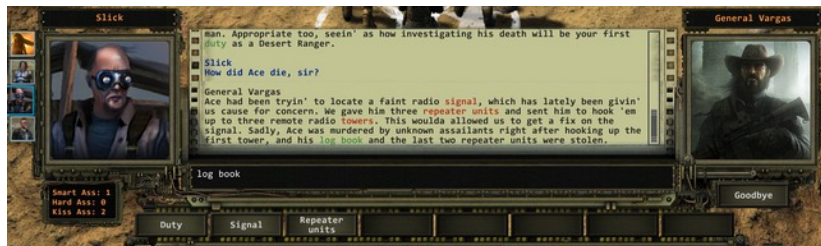
Dialog

Příklady budiž:

Zork (1977)

Albion (1995)

Wasteland 2 (2015)



Druhy dialogů

Pro naší potřebu:

- Komplexní dialogový strom (graf) [link:Fallout2](#)
 - obsáhlý text ať už s volbou odpovědí, nebo klíčovými hesly
- Small talk
 - několikařádkový dialog / monolog
- Click-response věty
 - monolog generické odpovědi

Small talk

Typicky několikařádkový dialog bez možnosti volby, nebo jen s velmi omezenou možností.

"Slušné odpovědi bez konkrétního obsahu na podivné otázky cizince ve vesnici."

Odpovědi na otázky se často shodují, nebo jsou extrémně podobné. Vytváří dojem hloubky postav.

Click-response věty

Typicky stručné odpověď na pokus o navázání dialogu s nepodstatnou postavou.

"Nemám čas, jsem v práci!"

Generické odpovědi na otázky se často shodují, nebo jsou extrémně podobné, neměly by ale být pořád stejné. Sem patří i třeba zvuky zvěče, či prostředí.

Click-response věty

Pronášené i po přiblížení avatarem. Několikařádkový dialog bez možnosti volby, nebo jen s velmi omezenou možností.

"On už je tady zase!"

Dokreslují scenerii.

Mohou být triviální reakcí postav na akce hráče.

vytváří jednoduše silný dojem (děje - např. Fallout 2).

Podstatné dialogy

Několik podnětů k lepšímu psaní dialogů

- 1 Dialog je vlastní scénou. je třeba uvědomit si odkud a kamse chceme dostat. Jaký je jeho účel ve scéně (předat informaci, naštvat, pobavit, atp.)
- 2 Neopomenout všechny případné následky dialogu. Dialog je něco, co nelze vzít zpět, měl by tedy něco skutečně změnit.
- 3 Pokud víme, odkud a kam chceme jít, pak je nasnadě otázka další – jakou technikou to řešit. Totiž, zda je vůbec dialog vhodný (a případně jaká jeho podoba). Nestačí jen nepřímý dialog? Popis? (pozor na typicky přednáškový mód - nuda)

Podstatné dialogy

- 4 V dialogu mluví postavy, pozor na míchání toho co postava ví a neví, ať už jde o vlastní postavu, nebo o cizí.
- 5 Dialog je principiálně konfrontace - přetlačovaná. Může být "minihrou" sám o sobě, vyvrcholením akcí postav, závislý ne děj, či vlastnosti postavy (live is strange x tides of numenera).
- 6 Neopomenout, že různé postavy různě mluví - jiná řeč, mluva, často používaná slova, přezdívky. Některé dialogy je už z principu obtížné napsat (Holmes, Poirot - extrémně inteligentní postavy) a často bývá snazší je opsat nepřímou řečí.

Podstatné dialogy

- 7 Dialog má ve skutečnosti ještě dva monology - dva vnitřní hlasy toho, jak postavy přemýšlí. link: Vnitřní hlasy
- 8 A opět - dialog je vlastním příběhem - i on může mít pointu. K tomu se dá použít například dovětek:

"Děkuji za pomoc," vděčně a s úsměvem odpověděl farmář, "teď už nás vlci trápit nebudou."

To, že už za týden zemře na souchotiny v tu chvíli samozřejmě netušil...