

Объёмный NPC

Кто это такой? Где его взять?



Дисклеймер

- Очевидности нет
- Главное – крутая история



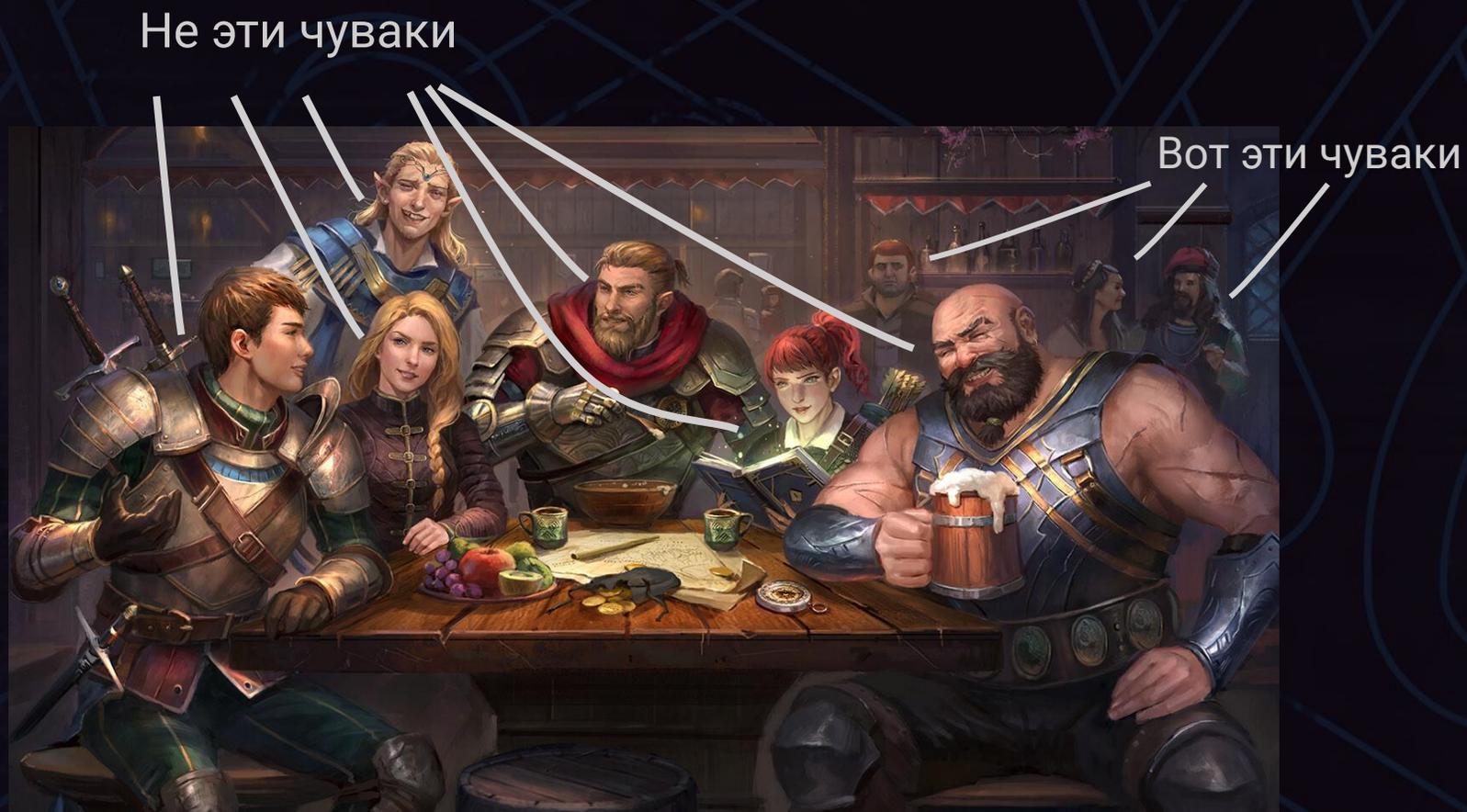
кто такой «НПС»?

- NPC = Non-player character
- Неигровой?
- Неигроковский?
- Персонаж ведущего?



кто такой «НПС»?

- Второстепенный персонаж



Элементы

- Характеристики
- Прочая механика



Элементы

- Роль
- Имя
- Характер и поведение
- Цели и мотивы
- Страхи
- Ресурсы и методы
- Уязвимости и изъяны
- Особенности и причуды
- Отношения



Роль

- **Нет роли – нет НПС!**
- **Формальная** (в мире игры): *стражник на воротах, монстр в подземелье, полицейский на месте преступления... «Кто здесь есть?»*
- **Сюжетная** (в истории): *сосед с проблемой, немезида, свидетель... «Из-за кого?», «Кому важно?» и т.д.*
- Часто у НПС больше одной роли
- Роль может продолжаться и меняться

Имя

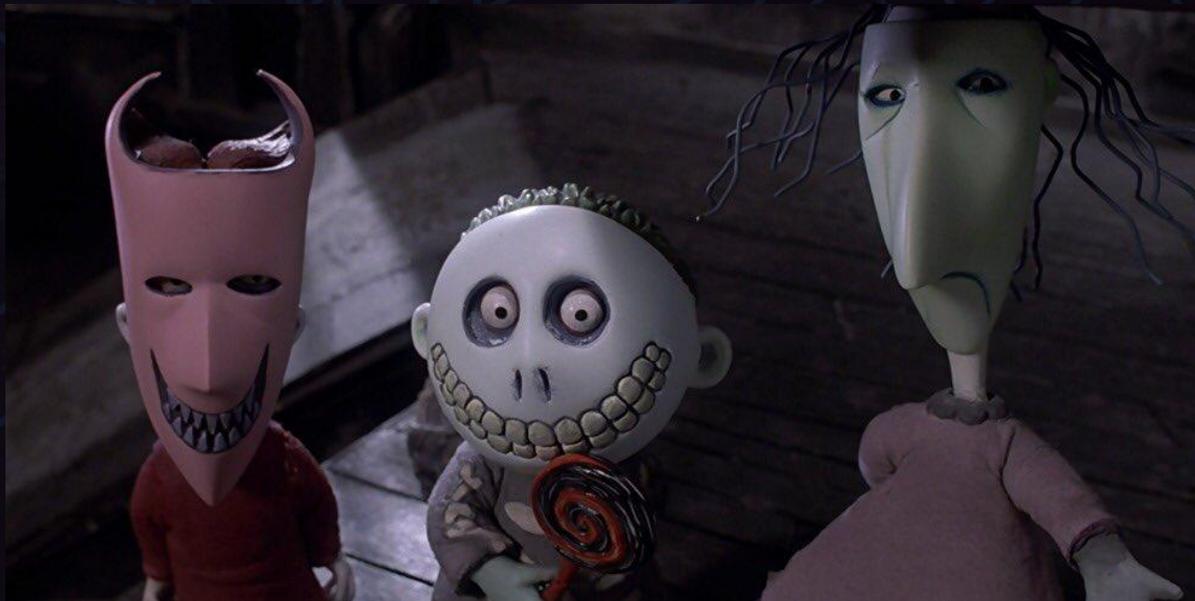
- Имя = **повышение значимости**
- Именем может быть прозвище или характеристика
- Разные НПС = разные имена!
 - Происхождение
 - Длина
 - Первая буква
 - Азиатские имена – это □□□□

А запоминать их тебе....



Характер и поведение

- **Характер** – одно слово (может быть карикатурно)
- **Поведение:** речь, голос, пластика, жесты, манера держаться, любые другие черты отыгрыша.
- Зачем они?
 - Для различий
 - Для яркости
 - Для зацепок



Цели и мотивы

Чего НПС хочет?

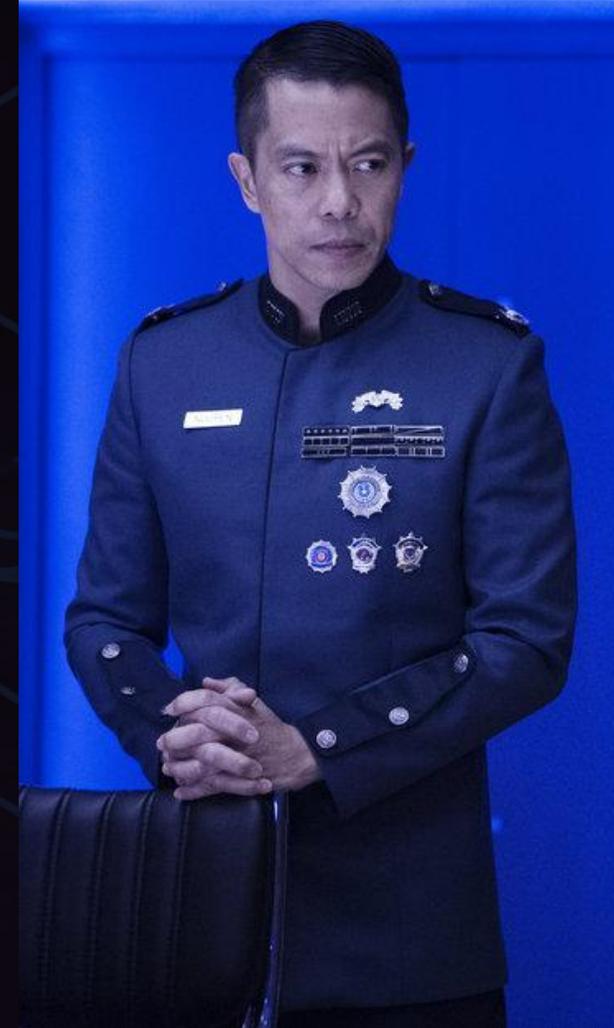
- Долгосрочные и краткосрочные
- Исполнимые и мечты
- Может быть несколько. Могут быть противоречивыми
 - Опасно!
- Хорошо, если касаются интересов персонажей игроков



страхи

Чего НПС не хочет?

- Это как цели, только наоборот
- Коллинеарны цели, но лучше нет
- Зачем цели и страхи?
 - Дают рычаг
 - Дают понимание, что и когда НПС будет делать
 - Дают жизнь НПС и отношение к нему



Ресурсы и методы

Как НПС действует?

- **Ресурсы** – нечто счётное: деньги, войска, броня
- **Сильные стороны** – нечто не счётное: хорошая память, бронебойная винтовка, жалостливый взгляд
- *Можно не делить, можно не считать. Можно просто сравнивать*
- **Методы** – способы добиться желаемого
- Зачем они?
 - Дают НПС вес в сюжете
 - Дают понимание, как НПС будет действовать
 - Дают глубину действиям

Уязвимости и изъяны

Как НПС одолеть?

- Может быть частью другого поля: цели, характера, имени...
- Зачем они?
 - Дают рычаг
 - Дают глубину персонажу



причуды

Какие у НПС яркие черты?

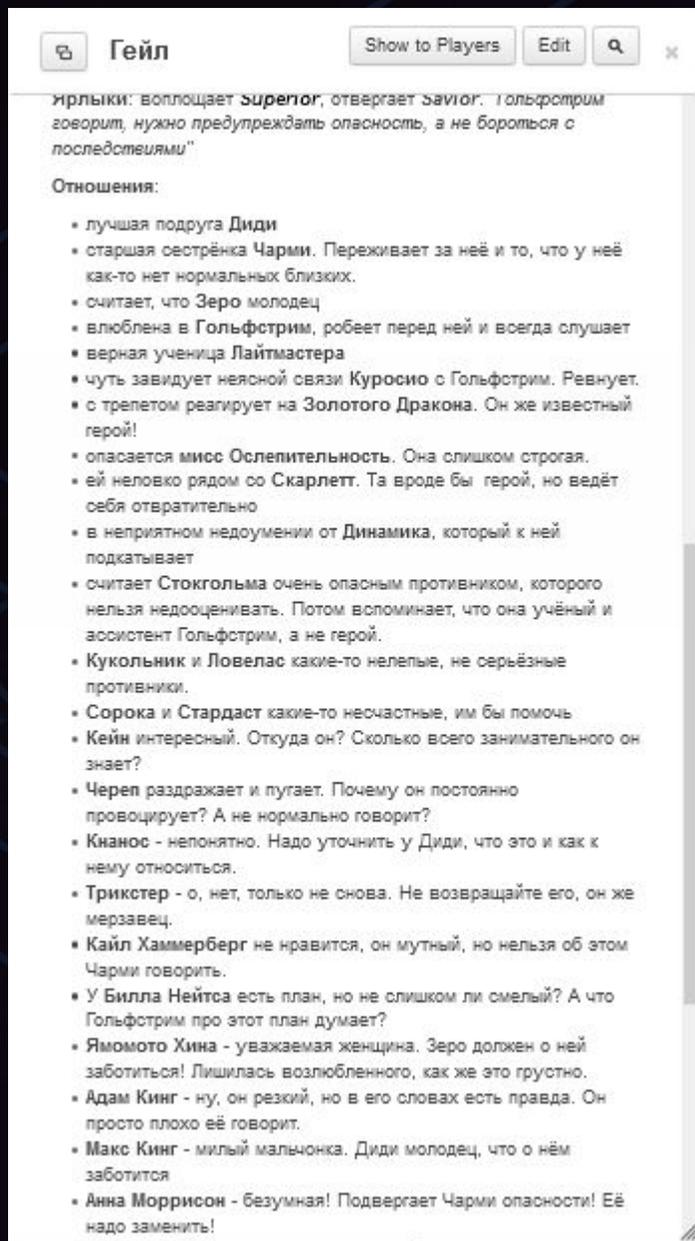
- Всё, что не вошло в другие поля
 - Долги, тайная личность, большая семья, коллекция рыбок...
- Только без фанатизма
- Зачем они?
 - Дают запоминание
 - Могут неожиданно сыграть



Отношения

Как НПС к кому относится?

- Фразой или эпитетом
 - Любит, должен денег / опасный, дай мне повод...
- Треугольники
- Их надо показывать
- Зачем они?
 - Можно игру строить лишь на них
 - Дают глубину происходящему
- Чем больше, тем сложнее и интереснее



Самое важное

- НПС должен **меняться!**
- Самое простое и эффектное — статус
- Или отношения
- Только **без фанатизма**



«Аксессуарность»

Эмоциональный отклик от НПС. По нарастающей

- Существующий в предыстории
- Прохожий
- Связанный ценностями
- Поменявший отношение
- Ощувший изменившееся отношение



взаимодействия

Как герои взаимодействуют с НПС. Следи за его уместностью!

- Случайный встречный
- Сосед
- «Личный» приятель
- Постоянный спутник
- Могущественный союзник
- Антагонист



Антагонисты

- Действует за кадром
- Может быть не явлен прямо, но лучше да
- Обязательно в конфликтном поле
- Важны ресурсы и уязвимости
- Выводится из
 - Предыстории
 - Интересы игроков
 - Действий игроков
- Всё ещё НПС!



А теперь сами!

- Кто хочет попробовать:
<https://docs.google.com/document/d/1kfYw-nJqcCbwluT5mgndYWDph2rJXvAGNg4fVYaT9f4/edit>
- Одна страница – один НПС
- Подпиши свой лист, чтобы не путать, где чей
- Несколько стадий с передачей друг другу



1. Декорации

*Кинь кубик или выбери. Интерпретируй как хочешь. Дополни.
Пиши так, чтобы понял другой человек. 4 минуты*

Сеттинг

1. Классическое фэнтези
2. Космоопера
3. Киберпанк
4. Городское фэнтези
5. Стивпанк / Викторианка
6. Супергероика

Герои

- Команда авантюристов, желающая*
1. Славы
 2. Богатства
 3. Мести
 4. Информации
 5. Могущества
 6. Уйти от угрозы

Ситуация

1. Светский приём
2. Авария / катастрофа
3. Грядёт битва
4. Середина путешествия
5. Встреча враждебных фракций
6. Большой праздник

2. Роль

- *Посмотри на следующую страницу, после своей*
- *Прочитай декорации*
- *Придумай роль для НПС. Только давай без антагониста? Это отдельная тема*
- *Можешь дополнять декорации*

3 минуты

3. Увеличение объёма

- *Посмотри на следующую страницу, после своей*
- *Прочитай декорации и роль НПС*
- *Заполни три любых строчки. Если берёшь Отношения, указывай персонажей игроков и НПС, как ты их понимаешь.*
- *Можешь дополнять декорации и роль*

3 минуты

- Имя
- Характер и поведение
- Цели и мотивы
- Страхи
- Ресурсы и методы
- Уязвимости и изъяны
- Особенности и причуды
- Отношения

4. завершение

- *Посмотри на следующую страницу, после своей*
- *Прочитай то, что заполнено до тебя*
- *Заполни всё, что остаётся*

4 минуты

- Имя
- Характер и поведение
- Цели и мотивы
- Страхи
- Ресурсы и методы
- Уязвимости и изъяны
- Особенности и причуды
- Отношения

5. ИТОГИ

Напиши в чатике впечатления:

- *Что хорошо получилось?*
- *Что вызвало сложности?*
- *Интересный ли вышел персонаж?*

Классных игр!

Много полезного для создания НПС можно найти в дополнении «Генераторы» для Грани Вселенной

Да и вообще, хорошая игра, покупайте наших слонов!



Сайт



Группа ВК

