

1. Aula 3

1.1. Conceito de NPC

NPCs (Non-Player Characters - Personagem não-jogador) são parte importante de qualquer game.

Em geral, os NPCs são personagens secundários mais ou menos descartáveis que entram e saem da vida dos personagens principais acrescentando uma pequena informação, ajudando em algum momento oportuno ou "fazendo escada" para eles brilharem.

Nem todo NPC precisa ser memorável. De fato, alguns podem ser apenas parcialmente perceptíveis em uma narrativa: o atendente que sabe quem são os moradores mais ricos da cidade, o guarda que vigia o portão à noite e sabe quem chegou recentemente ou a vizinha fofoqueira que está sempre espionando a vida alheia. Esses personagens depois de serem consultados e lançar sua informação começam um gradual processo de desaparecimento, até sumirem por completo da memória dos jogadores.

Outros, entretanto, acabam conquistando seu espaço, lançando uma sombra sobre tudo que os personagens principais fazem, tornando-se em alguns momentos eles próprios personagens memoráveis na trama. Exemplos típicos são o fiel mordomo que segue os investigadores em sua missão ao redor do mundo, o guia nativo que é incorporado ao grupo depois de salvar a pele deles em uma difícil negociação ou a secretária atrapalhada do detetive particular sempre disposta a se meter na investigação mesmo quando não é convidada.

1.2. Tipos de NPC

Os NPCs geralmente seguem um destes estereótipos de atuação na história do jogo:

Co-protagonista

É o segundo personagem mais importante da obra. Possui uma relação próxima com o protagonista e o auxilia na busca de seus objetivos. Em alguns casos, também pode haver mais de um. Exemplo: Hermione Granger, de Harry Potter.



Antagonista

O antagonista se contrapõe ao protagonista, mas nem sempre está presente nas narrativas. Geralmente é o vilão da história e pode não ser uma pessoa, mas algo que dificulta os objetivos do protagonista, como um objeto, monstro, espírito, instituição, dentre outras.

Exemplo: Thanos, de Avengers Infinity War.



Oponente

O oponente é o parceiro do antagonista, em uma relação similar à existente entre protagonista e co-protagonista. Pode ser um amigo, parente ou funcionário do antagonista principal.

Exemplo: Sagat, de Street Fighter.



Coadjuvante

É um personagem que auxilia no desenvolvimento da trama, exercendo uma função que pode, ou não, estar relacionada com a história principal. A quantidade de sua aparição e sua importância pode variar conforme o enredo.

Exemplo: Professor Girafales, de Chaves.



Figurante

O figurante não é fundamental para o enredo principal e tem o objetivo de ilustrar o ambiente.



1.3. Como criar diálogos interessantes interpretando seus NPCs

Os NPCs bem construídos são personagens com um grande histórico, vários detalhes e características que transformam sua forma de falar e interagir com jogadores.

Para deixar seus diálogos mais bem construídos, primeiro você precisa conhecer seus NPCs.

E não existe melhor forma de fazer isso do que os construindo desde suas raízes.

Então seguem aqui três dicas muito importantes que você deve seguir na hora de criar seus NPCs e conhece-los a ponto de conseguir interpretar seus diálogos dentro do jogo:

1 – Identifique-se com o personagem:

Ter um personagem com o qual nos identificamos é de suma importância para podermos cativar seus jogadores. Quando nos identificamos com o personagem, fica mais fácil tornar suas características marcantes e envolventes.

Se você gostar do personagem, ou seja, se você se identifica com o personagem, ao narrar sua história, as situações serão naturais e verdadeiras, pois você colocará mais sentimentos nele, tentando representar aquela pessoa que você gostaria que ele fosse.



2 – Defina as características de seu personagem:

Antes de apresentar seu NPC aos jogadores pense em como ele será fisicamente. Será ele ou ela? Será alto, baixo, careca, cabeludo, novo, velho, magro, atlético, ocioso, curioso, brincalhão, sorridente, ingênuo, animado, romântico, ranzinza... Como ele será?

Todas as características que você definir para um NPC acaba, de certa forma, influenciando como os jogadores irão interagir com esse NPC.

Um jogador provavelmente irá tratar uma criança dentro da trama do jogo de forma diferente do que um velho ranzinza, por exemplo.



3 – Dê profundidade ao seu personagem

Se você já se identificou com o personagem e já determinou as suas características físicas. Agora você precisa dar profundidade a ele.

Aprofundar o personagem é criar uma história anterior à história que você está escrevendo. É mostrar que o teu personagem possuía uma vida anterior, trazendo para a história atual uma bagagem de experiências, amarguras e desejos.

