34.2

Создание и отыгрыш интересных и разнообразных NPC

NPC - это важно. Даже в совершенно не сфокусированных на этом играх. Нужен хотя бы трактирщик, который обладает какой-никакой личностью. Взаимодействие с NPC это достаточно увлекательная часть процесса игры. Поэтому в любой игре старайся сделать их увлекательными и классными, хотя бы немного.

Есть достаточно простой, но эффективный способ. Подумай о трёх вещах, которые больше всего важны в случае определённого NPC. Сюда не входит “цвет волос и глаз”, “класс” и всё такое прочее. Нужны три вещи, которые делают NPC интересными для тебя, для мира и для персонажей игроков. Вот некоторые примеры:

1. Наивный и инфантильный искусственный интеллект, интересующийся вопросами морали
2. Амбициозный водитель такси, который безответно влюблён в <вставить имя>
3. Мягкотелый моряк, жаждущий славы

Просто выбери три вещи, которые представляют наибольшую ценность. Данная идея была взята из octaNe (<http://www.drivethrurpg.com/product/17890/octaNe-premium-uNleaded?it=1&filters=910_0_0_0_0>). При удачном подборе этих трёх аспектов тебе больше не нужно будет больше ничего. Их можно будет использовать снова и снова в рамках игры. Создавай понятные человеческие желания для них, собери из этого целостный образ. Это первый шаг к тому, чтобы сделать твоих NPC интересными для игроков.

С созданием “интересных” NPC более-менее разобрались, теперь поговорим о том как создавать “разнообразных”. Это не менее важно. Некоторые игры, кстати, на уровне механики немного помогают нам в создании отличающихся друг от друга персонажей. Например Urban Shadows, немного D&D 5e: они подчёркивают важность пола, расы, ориентации и прочих подобных параметров персонажей. Как мастера, если мы играем в подобную игру, мы должны создавать разнообразный мир - в данном случае это является неотъемлемой частью игры и прописано в правилах. Однако, даже если в правилах явно не говорят об этом, не помешает придерживаться такого подхода.

Мы, мастера, ведь практически как создатели Ведьмака или Overwatch. Да, у нас не такая большая аудитория, но это не повод забивать на создание мира, полного разнообразных и интересных людей. Ведь это делает любую игру лучше. Ведь нам дан инструментарий делать миры, разнообразие которых ограничено лишь фантазией.

NPC в наших играх - не просто случайные люди. Ведь персонажи игроков - это своеобразный глаз, который смотрит на мир. И попадающиеся им персонажи должны отражать то важное, что существует в этом мире. Этот молодой разбойник, превозносящий расу людей - не просто расист, которого повесят через некоторое время за его образ жизни (так, скорее всего, и произойдёт). Он - отражение некоторых важных тем данной игры. Решения, которые принимают NPC, показывают нам мир через призму его взглядов. Наполнение мира NPC - две стороны одной медали. С одной стороны: если что-то важно для истории- оно должно быть представлено NPC. С другой стороны: представление NPC даёт игрокам возможность посмотреть на него как на представителя расы, пола, ориентации и тому подобного. Со вторым утверждением нужно быть аккуратным, ибо использование NPC в виде стереотипов лишает их возможности показывать через них важные для игры вещи. В играх - как и в реальности - нет места утверждениям вроде “все X - Y!”. Ну, точнее место им может быть, но такие утверждения не являются правдой. Один встреченный игроками эльф - бледный, высокий и высокомерный - не значит что ВСЕ эльфы являются такими. Возможно многие, возможно такие черты сильно распространены среди эльфов. Но это не значит что они ВСЕ такие. Это скучно. Разнообразие это не когда у вас в партии дворф, эльф, человек и хоббит. Разнообразие это когда у вас в партии Гимли, Леголас, Боромир и Сэм - они не являются отражением всех дворфов, эльфов, людей и хоббитов. Боромир и Арагорн - люди (ну, Арагорн немного особенный) - однако они очень разные. Через них мы не только узнаём о расе людей, но и о том, какие между людьми могут быть различия. Разнообразие - это понимание того, что мир полон сложных и разнообразных (каламбурчик) структур, с которыми интересно взаимодействовать. И NPC, с которыми взаимодействуют персонажи игроков, постепенно приоткрывают части картины этого мира. При создании персонажей можно отталкиваться от такой формулы: “Этот персонаж как X, но Y”. В таком случае NPC будут иметь что-то общее, но не сливаясь в одну массу.

Чтобы создавать разнообразных NPC нужно начать с самого начала, с фундамента. С сеттинга. Создай его таким, чтобы отличия и противоречия были заложены в его структуре, и NPC, которые живут в нём, будут разнообразными. Причём это будет выглядеть естественно. Представляй NPC игрокам начиная с тех моментов, которые им уже известны (“Ещё один имперский офицер с амбициями”), а затем сыграй на том, что игроки думали, что знают (“Ого, это инопланетянин…”). Давай возможность своим NPC быть частью своей культуры - и показывай принадлежность к этой культуре через образ, мысли, поступки. Но в то же время давай NPC ломать стереотипы. Это отличие между ожиданием и реальностью создаёт персонажей, которыми интересно играть и за которыми интересно наблюдать (Вундер: естественно, не стоит делать абсолютно каждого NPC Уникальным и Не Как Все. Это также уныло как толпа клонов. Истина, как всегда, где-то посередине). Уходи от стереотипов. Создавай NPC, которые одновременно являются представлением и исключением из той части сеттинга, к которой они принадлежат. Игроки захотят узнать больше про таких NPC и их культуру когда они увидят эти несостыковки.

Напоследок можешь подумать над мелочами, которые помогут раскрыть образ NPC. Какая одежда ему нравится, какую музыку он слушает, чего боится, что его привлекает. Но не акцентируй на этом внимание игроков - эти вещи в первую очередь для тебя. Концентрируй внимание игроков в первую очередь на тех трёх аспектах, о которых шла речь выше.

Достаточно сложно представить и описать ту культуру, к которой ты не принадлежишь. Ещё сложнее понять ход мыслей таких NPC при принятии важных решений. Особенно когда речь идёт об игре в сеттинге реального мира. Не помешает перед отыгрышем таких NPC немного почитать о том мире, который он будет преподносить игрокам.

Представляй мир, который так же разнообразен как и тот, в котором мы живём. Используй NPC как элементы, отражающие это разнообразие, но в то же время наделяй их человечностью. Показывай, как культура влияет на поведение принадлежащих к ней NPC, но в то же время делай их отличающимися друг от друга. Создавай для них простые и понятные желания. Не вываливай на игроков кучу информации об NPC - они имя-то не всегда могут запомнить. Практикуйся. Чем более NPC реальны для тебя, тем более они будут реальны для игроков.