

СОЗДАНИЕ NPC

ВВЕДЕНИЕ

NPC являются одной из важных частей игрового процесса. В играх, как одиночных, так и многопользовательских, необходимо наличие неигровых персонажей. В данной работе будут рассмотрены пять основных шагов по их созданию.

I. ОПИСАНИЕ NPC

NPC - это искусственный интеллект или программа, которая выступает как существо в игровом мире. Таких персонажей можно встретить в самых разных воплощениях, которые зависят непосредственно от жанра, эстетики и характера, заданного для прс. В играх пользователи привыкли рассматривать NPC в качестве не слишком значительных частей общей картины. Однако не все нпс являются лишь частью общей картины. Если задуматься, то всех нпс можно поделить на тех персонажей, что создают атмосферу и тех, кто влияет на сюжет.

Если рассматривать фоновых NPC, то с ними всё довольно просто: они создают атмосферу в игре и заполняют пространство, помогают погрузиться в игру. Дизайн подобных существей предполагает в основном лишь их визуализацию, а прописывать характер или особенности таких персонажей не требуется, ведь они фактически не взаимодействуют с игроком.

Если же рассматривать NPC, которые как раз влияют на сюжет и геймплей, то есть коммуницируют с игроком, то здесь всё сложнее. Требуется не только визуализировать NPC, но и расписать его характер, а он становится сложнее по мере того, как часто игрок взаимодействует с неигровым персонажем. При создании таких персонажей можно выделить несколько шагов.

II. Пять основных шагов создания NPC

Шаг первый. Выбор профессии первым шагом поможет построить более логичную и реалистичную модель поведения NPC или покажет проблемные места, которые требуют дополнительного обоснования. Шаг второй – интроверсия или экстраверсия.

Экстраверт – это человек, или существо, ориентированное на социум. Он уверен в себе, а это означает, что экстраверт будет стараться занять лидирующую позицию в диалоге, предлагать или даже навязывать свои собственные

мысли и идеи. Интроверт – это человек ориентированный на самого себя. Он не очень уверен в себе, ему требуется отдых от людей. В разговоре интроверт будет избегать конфликтов, информацию придется получать путем расспросов.. Определив это, уже получается довольно много информации о личности NPC. Третий шаг. Помимо интро- и экстраверсии в типологии принято делить группы на Думающих (Thinking) и Чувствующих (Feeling). К Думающим относится такой тип людей, которые во главу угла ставят необходимость. Для думающего типа персонажей характерна независимость от мнения окружающих, расчет, прямолинейность и аргументированность.

Для тех, кто относится к типу Чувствующих, важнее всего отношение других людей. Чувствующему типу характерно ставить себя на место окружающих, учитывать мнение незнакомых людей, принимать во внимание интересы других. Кстати, злые персонажи, крайне редко являются Чувствующими. Шаг четвертый. Теперь требуется оживить персонажа. Нужно определить мотивы и побуждения, которые им двигают. Другими словами, стоит знать, чего персонаж хочет. Здесь важен сам принцип – нужно определить, что движет персонажем. Собственно, это и будет определять его поступки и действия. Пятый шаг. Нужно выделить индивидуальные черты NPC. Такими чертами чаще всего становятся ярко выраженные особенности личности: персонаж может быть трусом, сказочником, героем войны, шизофреником и тд. Закончив с индивидуальными особенностями, мы получаем неплохое базовое описание характера NPC. Его вполне можно использовать для проходных персонажей или развивать дальше для ключевых или более-менее важных.

III. Выводы

Неигровые персонажи играют важную роль во взаимодействии игрока с игровым миром, поэтому очень важно создание полноценных персонажей в зависимости от их роли в сюжете. Для этого в данной работе были рассмотрены пять основных шагов, которые составляют примерный план создания NPC.

1. <https://habr.com/ru/post/216385/> .