**Proyecto: Crea personajes memorables**

Vamos a ver ahora varios ejemplos de creación de personaje a través de lo que hemos explicado durante el curso, pero estoy seguro que en este punto ya lo habréis entendido y será muy fácil para vosotros, igualmente vamos a hacer varios ejemplos por si pudieran quedar dudas, vamos a hacerlo de dos maneras, una teniendo el personaje ya creado en la mente y ajustándolo a este sistema y otra, desde cero, sin tener un personaje creado y haciéndolo usando este sistema.

Vamos a empezar con un personaje ya creado, imaginemos lo siguiente:

Hemos pensado en crear un personaje muy vivaz y aventurero, es un joven con alma de niño que lucha por una causa mayor, el no lo sabe todavía, pero mas adelante en la historia se verá en una misión de la cual el mundo depende: la llegada de unos malvados extraterrestres que quieren destruir la tierra, mientras esto llega, el se ve inmiscuido en ciertas misiones donde aplica sus principios de libertad y justicia, preparándose para esta misión mayor, pero desconociéndola por completo, el se desenvuelve en el mundo con naturalidad y a medida que va encontrando situaciones conflictivas las va resolviendo junto con diferentes amigos que se le van uniendo en el camino.

Bien, como hemos dicho tenemos un personaje con alma de niño, que se ira desarrollando de esta forma durante la historia tomándose la vida como un juego, con lo que tenemos claramente un perfil que encajaría con el eneatipo 7, el entusiasta, y con el Arcano de El Loco, al empezar la aventura en solitario no necesitaremos de DISC, pero en el momento que empiece a desarrollarse el grupo, mientras mantenga esta actitud, sería un I, el interactivo. Supongamos que empiezan a sumarse elementos en la trama, un nuevo compañero que tiene las ideas muy claras y en apariencia es muy seguro de si mismo, digamos que tenemos un perfil de eneatipo 1, el reformador con el Arcano de El Emperador, claramente será un tipo D, en DISC, pero este personaje no es el protagonista, si no que es un personaje secundario, un aliado. Para darle vida a la historia y para hacer que se note quien es el protagonista de la trama, haremos que nuestro personaje principal oscile su eneatipo 7 hacia su ala en el eneatipo 8, el desafiador, sin salirse de su Arcano de El Loco, de esta manera el personaje principal hará cuestionarse a este nuevo personaje si sus creencias y valores son los correctos o si tienen huecos o flaquezas, de esta manera haremos que los principios de nuestro protagonista prevalezcan y podamos añadir un mensaje dentro de las aventuras que desarrollan nuestros personajes.
**Pongamos un ejemplo de ello:** Si en una situación de estos dos personajes son sorprendidos por un par de bandidos en el bosque, después de derrotarlos, el aliado con el perfil mas dominante decide que lo mejor será acabar con sus vidas para que no vuelvan a cometer fechorías, nuestro protagonista le detendrá para hacerle ver que lo mejor será dejarlos ir con la lección aprendida, además de compartir con ellos su comida pues la razón por la cual estaban asaltando era que estaban pasando mucho hambre, por ejemplo. De esta manera conseguimos que el aliado dominante vea puesto en tela de juicio su perfil de reformador y que prevalezcan los ideales de nuestro protagonista simplemente haciendo oscilar su eneatipo a una de sus alas, ¿véis que bien funciona este sistema y que fácil y divertido es construir historias y aventuras basándonos en el?

Digamos que mas adelante las cosas empiezan a ponerse realmente feas, empiezan las misiones serias, imaginemos que estos dos personajes conocen a una familia que huye aterrorizada de su pueblo pues un personaje muy malvado se ha hecho fuerte en un castillo y esta aterrorizando toda la zona, además han secuestrado al padre de familia en dicho castillo y se han visto obligados a huir solos, nuestro héroe principal se solidariza con esta familia y promete acabar con el malvado dueño del castillo y rescatar a su padre. Bien, como he hablado durante el curso, la idea es hacer evolucionar a nuestro personaje principal a lo largo del juego y usaremos este tipo de misiones para ello, las mas importantes.

**Aquí nuestro personaje mutará ligeramente, veamos como:**
Al estar ya en una situación grave, no podremos resolver la situación con el arcano de El Loco, pues es un perfil muy infantil y, como su nombre indica, alocado, como se trata de nuestro héroe principal, querremos ir haciéndole evolucionar hacia un perfil de eso, de héroe, el arcano natural para el héroe es el de El Emperador, con lo que, a medida que nos vayamos encontrando con misiones mas y mas duras, nuestro personaje principal ira pasando de su perfil de El Loco hacia el de El Emperador. Sin embargo no vamos a necesitar mutar especialmente su eneagrama, si no volver a oscilarlo en una de sus alas, habíamos dicho que su eneatipo natural era el del 7, el entusiasta, pues en este caso y de manera totalmente natural, oscilará hacia el enetipo 6, el leal.
El leal es un perfil dedicado en su totalidad a un bien mayor, a ayudar a sus amigos, a tener una meta con un alto valor moral así que nos encaja perfectamente; todo este sistema de clasificación de personalidad no está hecho al azar, tiene su sentido y su lógica y en este ejemplo podéis ver como funciona perfectamente sin forzar nada. Por supuesto, dentro del sistema DISC, al encontrarse ya en una situación de héroe total y salvador, pasaría a estar en el D en vez de en el I. Quizás os estéis preguntando que pasa cuando hay dos perfiles D dentro del mismo equipo, la respuesta es sencilla, pasará lo que tu quieras que pase, en principio no deberá de haber problemas si hemos creado un vínculo de respeto entre los dos personajes, y queda claro quien es el líder natural del grupo, como anteriormente ya hemos visto situaciones donde nuestro protagonista hacia poner en tela de juicio las creencias del aliado haciendo que estas cayeran a favor de nuestro héroe, podemos asumir que hay un gran respeto desde el aliado hacia nuestro protagonista, pero insisto, es vuestra historia, podéis crear los conflictos de la manera que queráis y donde queráis.

Quizás os suene esta historia o quizás no, pero toda esta situación ya ha sido representada anteriormente, y ha funcionado a las mil maravillas, todo esto que os he narrado como ejemplo está inspirado en los primeros compases de la saga de dibujos Bola de Dragón, en el personaje de Goku y de Oolong desde el principio de la saga hasta la primera confrontación contra los malvados Red Ribbon, eso si, con alguna pequeña variación. Como digo en el curso de diseño de videojuegos, es importante inspirarse en otras historias y como os digo en este curso, es importante usar mecanismos que conecten con la psique humana para hacer que las historias concuerden y casen y los sistemas que os he enseñado en este curso os facilitan mucho la vida a la hora de saber como manejar a los personajes. Si os fijáis, cuando hemos empezado a enfrentar a nuestro protagonista a una misión mas dura, partiendo de un perfil entusiasta (eneatipo 7) quizás os hubierais planteado que lo lógico hubiera sido ponerlo en un rol mucho mas dominante, ya que la situación así lo requería, quizás en un eneatipo 1, de reformador, pero esto no hubiera tenido mucho sentido partiendo de un perfil tan inocente y juvenil, pero sí hacerlo hacia un perfil de lealtad como hemos hecho, esto mantendría vivo ese espíritu joven sin dejar de lado la responsabilidad. ¿Entendéis ahora por qué funciona tan bien este sistema?

Ahora vamos a poner el ejemplo a la inversa, vamos a imaginarnos un mundo en concreto y vamos a desarrollar personajes que puedan desenvolverse en él.

Vamos a imaginarnos un mundo post-apocaliptico donde, debido a la extensión de una terrible infección, el mundo está lleno de zombies y los recursos escasean, pero no zombies tipo walking dead, sino tipo 28 días después, de los que corren.

Para esta aventura vamos a diseñar 4 personajes, uno para cada tipo de DISC y así podremos jugar mucho con la gestión emocional de los personajes.

Vamos con el primero:

Allan:

Eneatipo: 2, el ayudador
Arcano: El Emperador
DISC: D

Allan es un huérfano de la época de la infección, perdió a sus padres mientras escapaban de una horda de zombies que llegó hasta su barrio, a pesar de estar el barrio dentro de la zona de protección vió como esta se veía superada sin poder hacer nada. Allan quiso ayudar en las labores de evacuación pero se vió desbordado, cuando quiso darse cuenta observó como los zombies entraban en casa de sus padres, no le quedo mas opción que huir, debido a esta experiencia se siente culpable y ayuda en todo lo que puede a sobrevivir a toda la gente que se encuentra en su camino aun si esto le pudiera perjudicar

Nota para el desarrollo: Como véis este bien pudiera ser el personaje principal de la trama, pues un D natural y dirige la acción con su arcano de El Emperador, pero tiene bastante huecos emocionales que podremos usar para ponerlo a prueba junto con el resto de participantes, al haber vivido ese pasado tan duro y sentirse culpable por ello, es un ayudador natural, lo cual le hace necesitar del grupo y a través de ese perfil de ayuda constante puede generar situaciones problematicas en su exceso de ayuda, si bien es cierto que podemos hacerle oscilar entre las alas 1 y 3, reformador y triunfador, respectivamente, lo cual, como digo, puede dar mucho juego a este personaje dentro del grupo y de la situacion vital que en la que está desarrollada la aventura

Elaine:

Eneatipo: 9, el pacificador
Arcano: La Luna/La Emperatriz
DISC: C

Elaine es una joven que perdió el rastro de su familia tras abandonar su ciudad natal ante la venida de los zombies, durante la migración sufrieron la emboscada de un grupo de saqueadores del cual escapó milagrosamente, desde entonces no sabe nada de la suerte de sus padres. Todo este tiempo lo paso refugiándose en naves abandonadas, alimentandose de restos de animales y de cualquier cosa medianamente comestible que encontraba, nunca se sintió capaz de encarar a los zombies con lo que ha desarrollado una grandísima habilidad de ocultación y escapatoria, pero en el fondo de su corazón está destrozada, solo ansía a que las cosas vuelvan a ser como antes y a reencontrarse con sus padres. Una noche conoció a Allan mientras se ocultaba en una antigua fábrica de coches, desde entonces caminan juntos, Allan es como un padre para ella.

Nota para el desarrollo: He querido crear en Elaine el perfil mas débil para la historia, un personaje al que se debe proteger en cualquier situación y que, en terminos de acción no aporta mucho, pero en términos emocionales y de evolución de los personajes es el que mas aporta a través de su arcano La Luna. Para que no quedara tan blando este personaje le vamos a hacer oscilar ocasionalmente a La Emperatriz y en sus alas 8 y 1, ambas muy dominantes (desafiador y reformador) pero solo de manera ocasional y en circunstancias donde la moral esté en juego o se trate de temas emocionales ligados a su arcano La Luna. Por supuesto al ser un perfil tan necesitado de cuidados y pasivo su DISC será C

Clive:

Eneatipo: 5, el investigador
Arcano: Los Enamorados
DISC: S

Clive es un ciéntifico militar del cual el resto del grupo no conoce bien su pasado, en realidad el fue una de las personas que estaban a cargo del proyecto secreto que acabo con la expansión del virus, cuando el desastre ocurrió el abandonó el complejo militar donde se encontraba y empezó a vivir en diferentes comunidades las cuales abandonaba al poco tiempo por no encontrar manera de poder desenvolverse en su auténtica misión, encontrar un antídoto para el virus que esta convirtiendo a las personas en zombies. Es una persona enigmática, muy bueno en medicina y en el desarrollo de tecnología rudimentaria como son las trampas y herramientas para luchar contra los zombies, pues conoce secretos de cómo funciona la mutación debido a su pasado en ese proyecto. Cuando conoció al equipo por fin pudo ver la luz, ya que podría empezar a desarrollar su autentica misión a través de Katy. Igualmente es un personaje que incluso en los momentos donde el se siente mas seguro, no puede evitar que los demás sientan cierta desconfianza de su pasado oculto y de sus verdaderas intenciones.

Nota para el desarrollo: Este será uno de los personajes principales de la trama, pues es conocedor de mucha información privilegiada que puede llegar a dar con la cura con el problema que actualmente azota al mundo, igualmente al ser tan misterioso no sabremos bien si lo que realmente quiere es ayudar o aislar el virus para volver a trabajar con los militares que se encuentran en las zonas de protección. Como buen científico su eneatipo es el de investigador, pudiendo oscilar fácilmente entre el 4 y el 6, el individualista y el leal, lo cual le hace todavía mas enigmático. El hecho de tener el arcano de Los Enamorados hace que se mantenga en ese punto de dualidad, donde le haremos siempre elegir entre dos cosas o buscando la unión de dos elementos que vayan en pos del desarrollo de la aventura pero en contra de sus verdaderas intenciones, la cuales por supues, definirás tu mismo. Al ser un perfil tan retraido y potencialmente aislado, le hemos situado en un DISC S.

Katy:

Eneatipo: 4, el individualista
Arcano: La Sacerdotisa
DISC: D

Katy es una adolescente que sobrevivió de una manera un tanto especial al asalto de su reformatorio por los zombies. Los zombies atacaron y comieron a todos sus compañeros excepto a ella. Al principio no entendió por que, pero a medida que su aventura de supervivencia fue dando con mas encontronazos contra estos zombies se dio cuenta de que por alguna razon a ella no la atacaban, llego a pensar que estaba muerta y que estaba viviendo como fantasma, pero las heridas que se producia y el hambre que debía saciar día a día le recordaban que estaba bien viva.

Debido a su carácteristica tan especial, no le teme a nada. Al ser inmune a los zombies esto le hace preguntarse quien es en realidad y por que posee esta peculiaridad, lo cual le hace lanzarse en búsqueda de respuestas, respuestas que quizás pueda encontrar a través de Clive y de las aventuras que corran con el grupo. Esta misma rebeldía hace que luche por dirigir al grupo en el camino a encontrar respuestas a su propia existencia

Katy conoció a Allan y los demás haciendose ganar su valía en un momento en el que el grupo estaba pasando mucha hambre y Katy les trajo comida en lata de una nave industrial plagada de zombies, en ese momento entendieron la peculiaridad de Katy

**Nota para el desarrollo:** Esté es el personaje clave de toda la trama, que luchará por el protagonismo durante el juego con Allan que también es tipo D, durante partes del juego será Allan quien dirija el grupo pero Katy siempre mirará por sus propias intenciones, lo cual da mucho juego entre la bondad incondicional de ayudar de Allan y la búsqueda de respuestas de Katy, creo que el personaje habla por si solo. Tiene el arcano de La Sacerdotisa por que representa perfectamente la búsqueda en lo secreto y el eneatipo del individualista por que en si mismo es un perfil sin identidad, que no le importa lo que haya que hacer con tal de encontrar respuestas aunque también le podamos hacer oscilar con facilidad entre el 3 y el 5, el triunfador y el investigador, perfiles que encajan perfectamente con la naturaleza de este personaje

Hemos creado fácilmente 4 personajes para desarrollarse en un mundo post-apocalíptico y nos hemos apoyado en las herramientas contadas en este curso para dar amplitud al desarrollo de las aventuras y de los personajes. Todo esto por supuesto es ampliable, pero quería que vieras por ti mismo lo útil y sencillo que es aplicar la metodología explicada para hacer cobrar vida de manera natural a los personajes que desarrolles y como hacer que conecten fácilmente con la psique y la mente arcaica del jugador, haciendo, como siempre digo, que la experiencia sea lo mas real posible y que haga que el jugador se meta fácilmente en el desarrollo de la historia.

¡El resto de la aventura, queda en tus manos!