**NPC’s Activos y Pasivos**

Ahora vamos a usar lo aprendido para crear personajes NPC’s, por supuesto hablamos de NPC’s activos, pues son los que nos van a permitir aplicar lo aprendido en ellos, per también quería dar unas pequeñas nociones sobre personajes pasivos.

**NPC’s Pasivos:**

Ya hemos visto como son y como funcionan los NPC’s pasivos, no requiere mucha mas explicación son elementos que podemos representar o bien usando un arquetipo o un eneatipo pero no los dos a la vez pues sería algo muy complejo para un elemento simple como es el NPC pasivo, pero debemos tener en cuenta algo muy importante, cuando creamos un NPC pasivo, por muy pasivo que sea es un elemento que tiene vida propia y evoluciona con el entorno, si algo en relación con un NPC pasivo evoluciona, el NPC pasivo también lo hace, como vimos con el ejemplo de la niña que jugaba en la galería, esta niña cuando la ciudad queda liberada cambia su texto y su lugar de aparición. Si tenemos un panadero que nos da lo buenos días pero tiempo después hay una oleada de robos en ese pueblo, el texto del panadero también cambiará. Como siempre digo hay que mantener la lógica y la coherencia por muy pequeños que sean los detalles pues todo esto dará verosimilitud a la historia y al juego y el jugador se sentirá parte de un entorno vivo.

**NPC’s Activos:**

Aquí si empieza lo bueno, un NPC activo da mucho mas juego que un NPC pasivo, se le pueden añadir elementos de personalidad ya que tendrá cierto desarrollo e importancia dentro de la historia, ya sea en misiones secundarias o en la principal, igualmente hay que recordar que son elementos no jugables, no son aliados ni son personajes de apoyo, son simplemente habitantes de nuestro mundo que nos dan un juego especial a nuestra aventura, particularmente pienso que los NPC’s Activos son muy atractivos y pueden dar una profundidad muy interesante a la historia de fondo haciendo que el jugador sienta mas curiosidad y se conecte emocionalmente a un mayor nivel con la aventura, vamos a ver varios ejemplos:

Usando el ejemplo anterior del mundo post-apocalíptico vamos a crear un NPC Activo que nos de mucho juego en la aventura:

**Jim Liverpool:**

Jim es un ex-soldado de la milicia del oeste que decidió abandonar el grupo después de ver los terribles saqueos que perpetraba su grupo a civiles inocentes, decidió entonces marcharse a lo alto del monte Denali en Alaska. Allí construyo su refugio en lo que antes era un pequeño albergue para turistas, debido a su alto conocimiento en supervivencia ha sabido esquivar a los zombies sin problema y mantener a salvo y con provisiones desde entonces. Jim posee todo tipo de tecnología y además ciertas tarjetas de acceso de un centro de investigación el cual desconoce su ubicación, pero las guarda por si un día le pueda hacer falta.

**Eneatipo: 4, el individualista
Arcano: La Estrella
DISC: No es necesario, pues no se desarrolla en grupo**

**Nota:** Como véis su Arcano es la estrella, la mayoría de los NPC’s Activos que trabajen solos se verán relacionados con la estrella, pues en cierta manera nos aportan un elemento especial y una ayuda muy fuerte a la hora de continuar la aventura, mejor que decir que los NPC’s se relacionan con el arcano Estrella, es mejor decir que La Estrella representa muy bien a los NPC’s Activos

Jim siempre esta abierto a comerciar con gente que todavía tenga la sangre caliente, ofrece sus reservas de tecnología a cambio de hígados de animales no infectados, de ahí su mote, Liverpool. Pero también comercia con ciertos chips que se han encontrado en el cerebro de algunos de los cadáveres de ciertos zombies mutantes. Lo cierto es que después de conversar con el hablará al grupo de ciertas tarjetas de acceso a un desconocido centro de investigación, precisamente uno de los lugares que hay que visitar durante la aventura, las tarjetas de acceso no son imprescindibles para superar esa parte de la historia, pero ayudan enormemente. Para ello deberemos de realizar ciertas pruebas peligrosas que nos indicará Jim, creando así un dilema lógico para el jugador como he explicado en el curso de diseño de videojuegos

Este sería un buen ejemplo para un NPC Activo interesante que aporta profundidad a la historia y una ayuda relevante si accedemos a realizar sus misiones secundarias

**Otro ejemplo, esta vez vamos a hacer algo mas complejo:**
Usando como referencia la misma historia post-apocalíptica, vamos a crear un conjunto de NPC’s Activos mas complejos usando lo anteriormente aprendido durante el curso.

En el transcurso de la aventura, nuestro equipo se sitúa en Carson City, la última ciudad habitada antes de aventurarse a cruzar el desierto de Nevada camino a la famosa Área 51, lugar donde parece haber pista del terrible brote del virus. En esta ciudad muy poca gente ha podido hacerse fuerte, pero en una de las barriadas vive la familia Thompson, de 4 miembros Jake y Barbara, los padres y Sully y Claire, los hijos, es la única familia que posee dos vehículos, ambos dos son un 4x4, pero solo uno de los dos funciona. La familia Thompson es muy desconfiada, pues ya ha visto pasar varios grupos de saqueadores por el pueblo y no se fían de casi nadie, lo cierto es que tienen unos vehículos que bien podrían hacer la vida mas fácil a nuestro grupo a la hora de cruzar el desierto, como siempre, el tener este vehículo no es imprescindible, pero ayudará mucho en el proceso que se avecina. Las provisiones del equipo son escasas mas teniendo en cuenta el periplo al que se enfrentan de cruzar un desierto, y en el pueblo no existe manera de hacer un intercambio realmente productivo, ¿invertirá nuestro equipo tiempo en intentar hacerse con uno de los 4x4? ¿o decidirán no jugársela y cruzar el desierto con los víveres que les quedan?

**Jake:**

Eneatipo: 8, el desafiador
Arcano: El Emperador
DISC: D

Jake es un padre de familia extremadamente creyente en la dios, cree que lo acontecido tiene que ver con lo referido en el apocalípsis de la biblia, es una persona muy ruda y tozuda que quiere defender a toda costa a su familia, no dudará en disparar a cualquier persona que le caiga sospechoso, con lo que si nuestro equipo quiere progresar a la hora de conseguir los vehículos deberá de ser muy transparente con Jake y andarse con mucho ojo.

**Barbara:**

Eneatipo: 2, el ayudador
Arcano: La Emperatriz
DISC: S

Barbara es todo lo contrario a Jake, una madre protectora en toda regla, no puede sentir lastima por las pobres almas que vagan sin rumbo por el yermo que se ha convertido su pueblo e intenta ayudar a quien puede, por desgracia, al ser un perfil S, muy sumiso, se ve siempre coaccionada por su marido y lo mas que ha conseguido ha sido colgar unas bolsas de comida en secreto detrás de la verja de su casa para ayudar a unos pobres solitarios, los cuales hace tiempo que no ha vuelto a ver y desconoce si están vivos o muertos. Es la parte mas emocional del matrimonio, la mas accesible, pero es difícil llegar a ella debido al carácter dominante de su marido

**Sully:**

Eneatipo: 1, el reformador
Arcano: La torre
DISC: D

De tal palo tal astilla, Sully es la viva imagen de su padre, incluso mas malévolo, desconfía absolutamente de todo el mundo y cree que habría que acabar con todo el mundo que viene a pedir ayuda pues cree que la situación de desamparo de estos buscadores es el fruto de los pecados cometidos en vida y que ahora dios les está castigando, sin embargo es La torre, y aparte de traer cambios e infortunios en las posibles negociaciones con nuestro grupo también puede suponer el giro de nuestra trama a mejor, si sabemos lidiar con el y con lo que esconde, y es que Sully ha sido un chico malo, el ha sido el culpable de que uno de los coches dejara de funcionar, robando ciertos elementos de este para poder así hacer funcionar su equipo de radioaficionado, si sabemos llegar a esta información, podremos usarla en su contra.

**Claire:**

Eneatipo: 9, el pacificador
Arcano: La templanza
DISC: C

La princesa de la familia, el elemento más protegido e inaccesible pero también el que más ayuda nos puede ofrecer debido a su naturaleza justa y compasiva a través de su eneatipo y su arcano. Claire se ha sentido atraída desde el primer momento que conoció al grupo por Katy, emoción mutua por las dos partes, ambas dos son personajes homosexuales dentro del juego y Claire jamás ha podido expresar su naturaleza en el seno de su familia, pero ahora ve la oportunidad de poder mostrarse tal como es y poder ayudar a este grupo, incluso quizás marcharse con ellos. Claire está dispuesta a ayudar, conoce el secreto de su hermano y podría arreglar el coche para realizar la escapada, pero si el grupo quiere acceder a ella, deberá ser en alto secreto, mas aún sabiendo la relación amorosa que puede ocurrir entre ella y Katy.

¿Menudo plantel verdad? Tenemos delante de nosotros un dilema lógico de los gordos, pues el premio es muy grande y el riesgo es todavía mas grande, además disponemos de 4 maneras diferentes de abordar esta situación y cada una de ellas nos propondrá diferentes misiones secundarias para conseguir nuestra meta final, incluso algunas de estas misiones se cruzaran, haciendo necesario que hagamos uso de las 4 vías para poder llegar a buen término en alguna de ellas, entonces, ¿qué camino tomaremos?

La idea del trabajo con estos 4 elementos es ir jugando con las 4 opciones que nos muestran e ir derivando de unas a otras, por ejemplo:

Empezar ganándonos la confianza de Jake y Barbara simulando ser fieles a dios, convenciéndoles que nuestra suerte no es fruto del castigo divino si no del deseo de dios de buscar la paz en esta locura, a continuación buscar la manera de chantajear a Sully a través de hacer varios trabajos para el y poder descubrir su secreto a la vez que empezamos a mantener contacto secreto con Claire corriendo el riesgo de ser descubiertos como auténticos hijos de Satanás que intentan pervertir a su joven princesa con ideas homosexuales, cuando en realidad es el propio deseo de Claire el que motiva toda esta acción y la vía mas emocionante para salir de su casa con un coche. Bien es cierto que podríamos tomar solo un camino y dejar a Claire allí, pero ¿no me digáis que no es más emocionante el realizar todo ese proceso de engaño para poder conseguir el preciado botín del coche y culminar la historia romántica de Claire y Katy?

¿A qué es divertido inventarse historias en base a los arquetipos y los arcanos?

¡Dejo el desenlace en tus manos!