

ANEXO 1: Perfiles de personajes y Listado de Personajes para el Juego Árbol del Mundo.

a. PERFILES DE PERSONAJE:

a.1 REQUERIMIENTOS:

a.1.1 FIGURA DE AUTORIDAD MIXTA.

Este personaje debe representar la autoridad materna en el sistema, debe ser una figura femenina con los atributos de una madre en posesión de su autoridad sin duda, por esto ocupa una posición jerárquica superior a la del personaje jugador y además debe ofrecer un vínculo con el pasado del mismo para instalar la sensación de pertenencia la mundo y establecer enlaces afectivos fuertes con el pasado del personaje. Se elige la figura materna porque la mayoría de los profesores participantes muestran fuerte vínculos con fantasías de desempeño materno en torno a su realización profesional como Maestros.

Al mismo tiempo que es la madre que vincula al pasado, esta figura debe ser la madre que establece los primeros límites y separaciones, esta figura materna al ser autoridad es un límite a los deseos omnipotentes de algunos profesores. Si bien los personajes son poderosos, su madre simbólica en el juego lo es aún más.

a.1.2 FIGURAS MÚLTIPLES DE ESTUDIANTES REPRESENTANDO PERFILES VARIADOS..3

Estos personajes representarán a los estudiantes del Personaje Jugador, se ha establecido con los profesores participantes el siguiente breve listado de personajes que no deben faltar en las interacciones al menos una vez por la intensidad de los afectos que despiertan en los profesores:

-Estudiante aplicado.

-Estudiante rebelde ante la Autoridad.

-Estudiante con problemas en el hogar económicos-afectivos.

-Estudiante con mucho potencial pero poco control de impulsos.

-Estudiante alegre que promueve a los demás.

-Líder negativo que busca ser el centro de atención.

a.1.3 FIGURAS DE PARES.

Las figuras de pares se modelarán por ahora de acuerdo a los profesores participantes, la prueba en vivo definirá la aplicabilidad de estos perfiles o la necesidad de hacerlos más neutros a más intensos.

a.1.4 POSIBILIDADES DE CONSTRUCCIÓN DE PERSONAJE JUGADOR.

El Personaje Jugador tiene dos aspectos centrales a modificar con diferentes abanicos de opciones: la personalización de Habilidades y la personalización Gráfica.

La personalización de habilidades será el principal medio de interacción con el juego en los escenarios narrativos, el profesor recibe las siguientes habilidades, cada una se presenta en 4 niveles posibles, inicialmente arranca con solo 1 nivel pero los puede incrementar a medida que juegue diferentes aventuras.

Personalización gráfica:

El personaje debe tener opciones de personalización gráfica en 3 niveles:

- Rostro
- Género
- Cuerpo

Los aspectos a asumir en cada una de las categorías dependen de diseño gráfico pendiente. Además los profesores pueden elegir un Poder que no afecta el funcionamiento mecánico del juego ni las opciones de decisión disponibles, pero cambia la decoración y algunos aspectos de inmersión: referencias, menciones de pasada, pero nunca interacción a través de esta característica. Los poderes disponibles son:

Bio-control: Control de aspectos biológicos propios y ajenos: cambios de forma, fuerza física, apariencia propia y atributos físicos ajenos, tiene una relación muy cercana con la naturaleza. Requiere a veces de laboratorios y compuestos, además de invernaderos.

Magia Arcana: magia clásica: Ilusiones menores y mayores, bolas de fuego, conjuraciones, etc. Requieren de libros, hechizos y pociones.

Psico-control: Disciplinas de control mental: telekinesis, telepatía, control mental, pirokinesis. Requiere de cristales de foco y espacios calmados.

Tecnomancia: Control y creación de artefactos tecnológicos avanzados, requiere de laboratorios, herramientas y componentes mecánicos o materiales.

a.2. Perfiles

Perfil de Maestra Directora

Una mujer gorda vestida con una túnica oscura está sentada en una pequeña mesa redonda, El rostro mira hacia un ventanal enorme a través del cual se ven las estrellas, sobre la mesa hay documentos, un vaso humeante y una pila de papeles; la mujer voltea a mirar a la cámara y sonríe, revelando un rostro grueso, con arrugas y un patrón de líneas geométricas tatuadas sobre la mejilla izquierda enmarcada por cabellos plateados. La imagen se acerca o se disuelve hasta mostrar el rostro en primer plano. Sobre esta escena el narrador dice:

Narrador:

La figura de tu maestra está sentada en su lugar de siempre, en la mesa pequeña al lado de la ventana a pesar de que tiene toda la oficina para ella, siempre le ha traído paz poder mirar a las estrellas y ver cambiar lentamente las constelaciones a medida que el Invernadero viaja por el espacio.

De alguna forma la imagen es tan familiar que te recuerda la primera vez que ella te tuvo en uno de sus salones y te empezó a hacer partícipe de un mundo que era mucho más grande de lo que tú creías.

El Primer plano del rostro de la mujer se disuelve al mismo rostro pero mucho más joven, no hay arrugas y el patrón de la mejilla es más sencillo, puede haber alguna indicación de que se trata de un recuerdo, tal vez es más borroso, o se cambia el patrón de color.

Perfiles de Maestros Pares

Archimaga Ana

Perfil: profesora por convicción, ama enseñar porque compensa en amar a sus alumnos el amor que ella no sintió de sus padres, quiere ser la madre sustituta de sus niños y por eso se dedica a apoyar sobre todo a los que más demuestran carencias de afecto similares a las propias. En su pasado tiene varias anécdotas de su éxito como profesora, sobre todo la historia de la construcción de su salón.

Poder: Magia Arcana

Atuendo-apariencia: La profe Ana tiene 45 años, es enérgica, muy cariñosa, siempre sonriente y muy habladora, tiende a interrumpir y a contar mucho de sí misma.

Tez canela, cabello corto teñido de castaño oscuro, Viste conservadora pero cómoda, faldas o pantalones amplios, zapatos bajos, gafas y el pelo desordenado por estar todo el tiempo jugando con el.

Carga un morral escolar lleno, una maleta para el portátil y varias bolsas plásticas con materiales-cuadernos de los niños

Voz-temperamento: Tiene una visión muy positiva de la enseñanza y de su labor. Habla rápido y a veces se enreda, es muy entusiasta, pero cuando las cosas marchan mal también se nota una preocupación o rabia igual de intensa.

BioMaestra Camila

Perfil: Una mujer joven con un pasado complicado, sus primeras experiencias como Maestra la obligaron a ser muy fuerte, tal vez demasiado, ahora adopta a sus niños y trata de reflexionar todo el tiempo acerca de lo que hace, pero sus costumbres la sorprenden y le cuesta dejar de ser la guardiana. Es muy temperamental y quiere sostener el control de las situaciones que la rodean todo el tiempo.

Poder: Bio-control

Atuendo-apariencia: Cabello largo negro, tez blanca, buena figura más bien rellenita, la profe Camila es la más joven del grupo, es bonita, y de maneras exuberantes, se viste a la moda pero no reveladora, blusas ceñidas pero no escotadas y pantalones capri o largos con botas. Carga un bolso muy grande.

Voz-temperamento Camila: Se traiciona a menudo un gesto muy fuerte y un temperamento pronto a estallar, tiende a ir subiendo la voz poco a poco cuando habla y no le gusta que le digan que hacer o cuando hace una sugerencia, que no se haga lo que ella quiere.

Maestro Marlon

Perfil: Un hombre mayor que no eligió ser Maestro sino que se ha visto obligado a desempeñarse en la profesión a pesar de no haber sido formado para ello. Es gentil, aprecia a los niños y a su trabajo, pero es eso, un trabajo. Tiende a evitar las cargas extraclases y es bastante reservado, aunque siempre amable.

Poder: Tecnomante

Atuendo-apariencia: tez negra, delgado, bajo, bigote pequeño muy bien recortado, calvicie incipiente y cabello corto. Siempre muy bien arreglado, camisa de manga corta de color claro, pantalón de dril color claro, zapatos formales de cuero.

Voz-temperamento: Habla pausado, suave, con un acento leve pero agradable, una pronunciación impecable y muy buen manejo de las palabras, su vocabulario pareciera ser más amplio, más elaborado que el de los demás profes. A pesar de su amabilidad, guarda distancia con los demás

Maestro Psi Juan

Perfil. Hombre de mediana edad, Maestro desde el sus propios años en el Invernadero, fue muy irresponsable en el pasado pero después de sobrevivir una peligrosa aventura ha decidido aprovechar mejor lo que tiene, incluyendo su trabajo y sus relaciones con los demás.

Poder: Psico-control

Atuendo-apariencia: Hombre de tez clara, cabello negro con algunas canas, estatura promedio con algunos kilos de más, Despreocupado en el vestir, es tan probable verlo con la camisa de manga corta por fuera como con una camiseta, pantalones de dril oscuro o jeans, zapatos deportivos. Carga un morral escolar y una maleta de mano llena de materiales escolares. Siempre sonriente.

Voz-temperamento: Siempre amable, hasta cuando se enoja hace chistes, es coqueto con las compañeras y cómplice con los compañeros.

B. LISTADO DE PERSONAJES PARA LOS EJES NARRATIVOS

Maestra Directora: **Guardiana Raina del Invernadero**

Profesores Pares: Archimaga Ana, Formadora Camila, TecMaestro Marlon, Psion Juan

Estudiantes:

Fera

Foto: Niña Blanca, de cabello rojo anaranjado y ojos verdes, en la foto lleva una túnica negra con una llama verde dibujada.

Edad: 8 años terrestres.

Origen: Tierra2 Estación de Recuperación Industrial.

Contactos cercanos: Cuidado a cargo del Invernadero. Padres desconocidos, Fera no los conoce o no los recuerda.

Ciclos Aprobados de Educación Mágica: 1^{er} nivel , promovida por rendimiento excepcional del 1^{er} a 3^{er} nivel.

Poder Conocido: Magia Arcana

Valoración de Ingreso:

La pequeña ha tenido unas experiencias muy duras; se recomienda mucha paciencia en el proceso de adaptación, tiene historial de trabajo infantil, se esperan malas relaciones con figuras de autoridad. Fera fue encontrada trabajando en una estación de recuperación de chatarra, los adultos que debían cuidarla la utilizaban para trabajos pesados y de alto riesgo, al llegar sufría desnutrición. El sondeo Telepático indicó una gran agresividad latente en contra de los adultos, la Guardiana no autorizó el uso de Telepatía de remoción de recuerdos para eliminar los eventos traumáticos. El Sondeo telepático de segundo nivel no recuperó recuerdos de los padres.

Maestra Ana

Notas:

Fera es una estudiante difícil, muy rebelde, se resiste a obedecer, no le gustan los profesores y es grosera. Cuando se aplica saca muy buenas notas, pero no se aplica a menos que sea para contradecirlo a uno.

Maestro Marko

Maximiliano:

Foto: Niño asiático, cabello largo recogido. En la foto usa una camiseta.

Edad: 10 años terrestres.

Origen: Colonia Agrícola Deneb

Ciclos Aprobados de Educación en Bio-control: 2.

Familia: Ambos padres interesados y presentes, los dos empleados de alto nivel de las secciones de ingeniería, contactan con frecuencia para conocer el resultado de los pruebas y evaluaciones pero poco conectados con el mundo afectivo del niño.

Poder conocido: Bio-control.

Valoración Ingreso:

Se notan rasgos de sobreprotección y una crianza muy cerrada, las expectativas de la familia son altas pero no están acompañadas de exigencia o disciplina. Sondeo telepático indica grandes capacidades pero estas están atadas profundamente a las expectativas de la familia, Maximilano tiende a hacer uso limitado de sus habilidades excepto en situaciones de evaluación, su iniciativa está condicionada a la aprobación de los adultos o a situaciones de competencia. La Guardiania no autorizó el uso de Telepatía de Exploración de Potencial para revelar los poderes ocultos del niño, deberá descubrirlos por sí mismo.

Maestra Ana

Notas del anterior tutor:

Max es muy perezoso, tiene mucho que dar pero es una lucha hacer que rinda a todo su potencial. Sus habilidades son mucho mayores que lo que muestra habitualmente. Evita trabajar si puede.

Maestro Marko

Madeleine:

Foto: Niña tez oscura, cabello en rastas, ojos claro verdes. En la foto está vestida con una blusa blanca.

Edad: 10 años terrestres

Origen: Mundo Capital Verne

Ciclos Aprobados en Educación Telepática: 2. Excelente rendimiento

Contactos : Padres difíciles de contactar, su presencia es condicionada a numerosos llamados, han descargado el peso de la educación de la niña en el Invernadero y no parecen muy preocupados por ella más allá de su bienestar físico. Lo único que los trae de inmediato son las condecoraciones y logros académicos.

Poder conocido: Telepatía

Valoración Ingreso:

Estudiante con mucha disciplina y claridad en sus deseos, exigente consigo misma y con quienes la rodean. Se hace evidente una profunda necesidad de aprobación, alimentada por una gran competitividad. Sondeo Telepático indica carencias afectivas que han ocasionado relaciones conflictivas con los adultos y pares, los pares son percibidos como competencia por el afecto de los adultos y ese afecto se consigue superandolos de manera asombrosa, grandes potenciales, afectos complejos. La Guardiania negó solicitud de Telepatía de Sonda Afectiva para ir más allá de las defensas psíquicas que la niña erige a su alrededor.

Maestra Ana

Notas:

Estudiante modelo, siempre deseosa de aprender, está de parte de lo mejor para su aprendizaje.

Maestro Marko

Serena:

Foto: Niña hindú, cabello muy largo, en trenzas, decorado con flores. en la foto usa un Sari naranja.

Edad: 9 años terrestres

Origen: Mundo Capital Verne

Ciclos Aprobados de Educación en Tecno-control: 2. Excelente rendimiento

Contactos : Los Padres de Serena son muy distantes en persona, la niña es una de 7 hermanas que no estaban destinadas a ser educadas.

Poder conocido: Tecno-control

Valoración Ingreso:

Estudiante solícita y trabajadora, pero pide recompensas y privilegios, muestra tendencia a actitudes manipuladoras. Se recomienda supervisión de sus procesos en clase. la Guardiania Negó autorización de Sondeo Empático para explorar la necesidad de manipular a sus compañeros para ser protegida por ellos. Serena tiende a gravitar hacia las figuras de liderazgo en su salón, positivas o negativas.

Maestra Ana

Notas:

Estudiante modelo, siempre deseosa de aprender, está de parte de lo mejor para su aprendizaje.

Maestro Marko

Daniel:

Foto: Niño rubio, tez clara, viste de rojo y azul.

Edad: 9 años terrestres

Origen: GeoFrente Marte 3

Ciclos Aprobados de Educación Mágica: 2.

Contactos: Padres muy atentos, tal vez excesivamente protectores, contactan con frecuencia para cerciorarse de los progresos del niño y a menudo excusan sus frecuentes problemas y lo defienden de los llamados de atención.

Poder conocido: Magia Arcana

Valoración Ingreso:

Niño travieso, difícil de hacer concentrar, pero muy talentoso. Muy difícil de manejar, orgulloso y muy celoso de la autoridad, no orientado a resultados. Sondeo Telepático revela enorme iniciativa pero muy baja capacidad de concentración, su atención es dispersa y tiende a causar incidentes debido a la combinación de su gran potencial mágico y su poco autocontrol. La Guardiania negó autorización para usar Telepatía empática para implantar un módulo de soporte de control de impulsos .

Maestra Ana

Notas:

Estudiante extremadamente inquieto, muy cansón, preguntón y veces insolente. Intenté que se lo valorara por hiperactividad varias veces pero no hay eco en las directivas, se recomienda cambio de grupo o manejo por personal capacitado.

Maestro Marko