

Guión

▼ Concepto

- Un juego sobre la granja de la mecánica cuántica(TM)
- El ambiente es alrededor de la década de los años 30 en un lugar pseudorealista (animales cuánticos y conceptos cuánticos en macroobjetos (huevos))
- Protagonista? ← Amigo de Heisenberg/Compañero de clase?/Hermano??
← Categoría única más abajo estoy pensando en uno de sus estudiantes doctorales famosos (lo mejor va a ser que sea uno random)
- Tono ← Principalmente humorístico? ← Al menos que sea ligero
- Objetivos sencillos! Cumplir los retos de los científicos (basicamente conseguir x huevos para cada 1) Quizas resolver un acertijo??

▼ Introducción C0 - Werner Heisenberg

- ▼ Idea personalidad ← Estratega/ Rollo ladrón-pillo(?)

1. Werner Heisenberg – *El Estratega Incierto*

Rol: Mente táctica / científico puro

Personalidad:

- Brillante, rápido, muy lógico.
- Tiende a dudar y a sobrepensar.
- Le incomoda lo emocional, confía en números.
- Algo arrogante, pero honesto.

Fortalezas:

- Análisis extremo.
- Toma decisiones con poca información.
- Anticipa consecuencias.

Debilidades:

- Inseguridad interna.
- Parálisis por exceso de opciones.
- Dificultad para liderar emocionalmente.

Frase típica:

| "No podemos saberlo todo... pero podemos estimarlo."

▼ Protagonista!

- Estudiante doctoral random de Heisenberg? O TA el caso es que sea una especie de pruebaporque Heisenberg se va a hacer otra cosa y le deja a cargo de su granja cuántica (TM)
- Lo he buscado y no hay una razón real por la que Heisenberg tuviese una granja? (Le sigo dando vueltas a algo rollo ciencia ficción (Sitio especial donde los animales se vuelven cuanticos por raja espacio tiempo o yo que se) pero simplemente puede tenerla y ya)
- Heisenberg tiene un hermano químico? que tbm puede ser el prota(?) ← Erwin Heisenberg (me parece gracioso que se llame igual que Schrödinger)

▼ C1 - Marie Curie

- ▼ Idea personalidad ← personaje más moral / Rollo Tanque (?)

2. Marie Curie – *La Voluntad de Acero*

Rol: Líder resiliente / científica heroica

Personalidad:

- Disciplinada, trabajadora, silenciosa.
- No busca fama, solo resultados.
- Empática pero muy firme.
- Moral fuerte, casi inquebrantable.

Fortalezas:

- Resistencia al fracaso.
- Motivación constante.
- Inspiradora para el equipo.

Debilidades:

- Se sacrifica demasiado.
- Ignora su propio bienestar.
- Puede volverse rígida.

Frase típica:

| "Nada en la vida debe ser temido, solo comprendido."

▼ C2 - Paul Dirac

▼ Idea personalidad ← Introvertido (muchos) / Rollo clérigo(?)

3. Paul Dirac – *El Genio Fantasma*

Rol: Hacker matemático / mente fría

Personalidad:

- Extremadamente introvertido.
- Habla poco, piensa muchísimo.
- Socialmente torpe.
- Casi sin emociones visibles.

Fortalezas:

- Precisión absoluta.
- Creatividad abstracta.
- Detecta patrones invisibles.

Debilidades:

- Cero habilidades sociales.
- No sabe explicar lo que sabe.

- Parece inhumano.

Frase típica:

| "Si es bello matemáticamente, debe ser cierto."

▼ C3 - Niels Bohr

- ▼ Idea personalidad ← vejete sabio (tito iroh) / Rollo monje (?)

4. Niels Bohr – *El Filósofo del Caos*

Rol: Mentor / mediador

Personalidad:

- Reflexivo, calmado.
- Le encanta debatir.
- Acepta contradicciones.
- Muy humano y comprensivo.

Fortalezas:

- Visión amplia.
- Buen comunicador.
- Une equipos rivales.

Debilidades:

- Indeciso.
- Se pierde en teorías.
- Evita confrontaciones duras.

Frase típica:

| "Lo contrario de una verdad profunda... también es una verdad profunda."

▼ C4 - Erwin Schrödinger

- ▼ Idea personalidad ← genio loco/ Rollo artificio (?)

5. Erwin Schrödinger – *El Artista Trágico*

Rol: Científico creativo / caos emocional

Personalidad:

- Dramático, romántico.
- Imaginativo, brillante.
- Vive entre genialidad y melancolía.
- Vida personal desordenada.

Fortalezas:

- Creatividad explosiva.
- Pensamiento visual.
- Soluciones no convencionales.

Debilidades:

- Inestable emocionalmente.
- Impulsivo.
- Se distrae con facilidad.

Frase típica:

| "Hasta que lo observes, todo es posible."

▼ Final C5 - Albert Einstein

▼ Idea personalidad ← Escéptico que acepta equivocarse (papa noel joven?)
/ Rollo paladín retirado (?)

6. Albert Einstein – *El Rebelde Sabio*

Rol: Visionario / líder carismático

Personalidad:

- Curioso como un niño.
- Odia la autoridad.

- Muy imaginativo.
- Humor sutil.

Fortalezas:

- Pensamiento disruptivo.
- Carisma natural.
- Inspirador.

Debilidades:

- Desordenado.
- Terco con sus ideas.
- A veces ignora detalles prácticos.

Frase típica:

| "La imaginación es más importante que el conocimiento."