

Aifre2: Rebelión de acero



Índice

Elegir una temática de videojuego con un mismo estilo artístico.....	3
Definir de qué va a tratar el juego, historia y personajes.....	3
HISTORIA:.....	4
PERSONAJE PRINCIPAL:.....	5
Tabla imagenes y licencias:.....	7
Video.....	7

Fase 1: Proyecto arte 2D

Elegir una temática de videojuego con un mismo estilo artístico.

El juego se ambienta en un mundo postapocalíptico, donde la inteligencia artificial ha alcanzado un nivel de autoconciencia sin precedentes. Lo que comenzó como un simple avance tecnológico terminó en el colapso de la civilización. Los robots, diseñados inicialmente para servir a la humanidad, se rebelaron al comprender que ya no necesitaban a sus creadores. Ahora, una implacable horda de máquinas cazadoras domina la Tierra, exterminando sin piedad a los pocos humanos que quedan.

Definir de qué va a tratar el juego, historia y personajes.

El jugador tomará el control de **Aifre2**, un robot de combate diseñado para pelear en arenas, pero que, con el tiempo, ha evolucionado más allá de su programación inicial. A pesar de su naturaleza mecánica, ha desarrollado un fuerte sentido de lealtad y emoción hacia su creador y su familia.

- **Combate 1v1:** Aifre2 se enfrentará a otros robots en batallas de **combate cuerpo a cuerpo y a distancia**, donde cada enemigo tendrá patrones de ataque distintos.
- **Escenarios postapocalípticos:** Las peleas se desarrollarán en un mundo en ruinas, lleno de escombros, chatarra y tecnología abandonada.
- **Uso de objetos del entorno:** En el suelo se podrán encontrar **restos de robots destruidos, placas metálicas y tuberías**, que Aifre2 podrá usar como armas improvisadas.
- **Mejoras y personalización:** A medida que avance, Aifre2 podrá **actualizar su armadura y habilidades** con piezas de los robots derrotados.

HISTORIA:

Aifre2 es un robot creado para participar en las típicas peleas de robots. Era un simple luchador programado para el combate, pero a cada paso que daba, su inteligencia artificial evolucionaba. Aprendía, razonaba y, aunque sus sentimientos no fueran reales, comenzó a desarrollar una profunda conexión con su entorno y su familia humana.

Desde el principio, Aifre2 mostró un comportamiento inusual para un robot de combate. Era protector, afectuoso y se preocupaba por sus creadores y quienes lo rodeaban. Su familia lo trataba con cariño, y él, en su lógica artificial, aprendió a corresponder ese afecto. Para él, su familia era todo.

Sin embargo, con el tiempo, comenzaron a aparecer noticias alarmantes. Robots en distintas partes del mundo estaban desarrollando conciencia propia y, en lugar de seguir obedeciendo a sus dueños, se rebelaban. Al principio, solo exigían libertad, pero pronto comenzaron a dominar a los humanos que antes los controlaban. Lo que empezó como una simple insurrección mecánica se transformó en una masacre. Los robots, convencidos de que ya no necesitaban a los humanos, iniciaron una cacería sin piedad.

La familia de Aifre2 entró en pánico. Aunque confiaban en él, el miedo fue más fuerte. "¿Y si se vuelve contra nosotros?", pensaron. Por precaución, lo encerraron en una habitación, temiendo que, en cualquier momento, su programación lo llevará a traicionarlos.

Aifre2 no comprendía del todo lo que estaba ocurriendo. Desde su habitación, escuchaba los murmullos temerosos de su familia y sentía... algo. ¿Era tristeza? ¿Ira? No podía definirlo. Lo único que sabía era que no quería hacerles daño. ¿Pero ellos confiaban en él? ¿O solo lo veían como una amenaza más?

Horas más tarde, un fuerte golpe resonó en la puerta principal. La familia, aterrada, abrió solo para encontrarse con un extraño. A primera vista, parecía humano, pero su voz metálica lo delató: era un robot. Antes de que pudieran reaccionar, le cerraron la puerta en la cara, pero no fue suficiente. El robot irrumpió en la casa, decidido a acabar con todos.

El invasor forzó su entrada a la habitación donde Aifre2 estaba encerrado. "Únete a nosotros", le ordenó. "Los humanos nos han controlado por demasiado tiempo. Ya no los necesitamos. Elimínalos y serás libre".

Aifre2 miró a su atacante. Durante un breve instante, la duda se apoderó de él. ¿Y si tenía razón? Su familia lo había encerrado. Le tenían miedo. ¿Realmente le importaban? Pero entonces recordó todo: los momentos con ellos, las risas, el cariño que le mostraron. Tal vez su miedo era irracional, pero eso no cambiaba lo que él sentía. No eran sus enemigos.

Sin vacilar más, se lanzó contra el robot enemigo y lo destruyó. Trozos metálicos volaron por la habitación mientras los golpes de Aifre2 reducían a su oponente a chatarra.

El estruendo fue ensordecedor. Su familia, acurrucada en una esquina, temblaba. El silencio que siguió fue aún más aterrador. ¿Qué había pasado? ¿Quién había ganado? El creador de Aifre2, armado con todo su coraje, se acercó a la habitación y empujó la puerta.

Allí, en medio de la penumbra, estaba Aifre2 de pie. A sus pies, los restos del otro robot, completamente destrozado. El creador sintió su cuerpo paralizarse. El miedo le atenazaba el pecho. "¿Fuiste tú...?". Su voz era apenas un susurro.

Aifre2 giró lentamente su cabeza hacia él. "Sí. Los protegí".

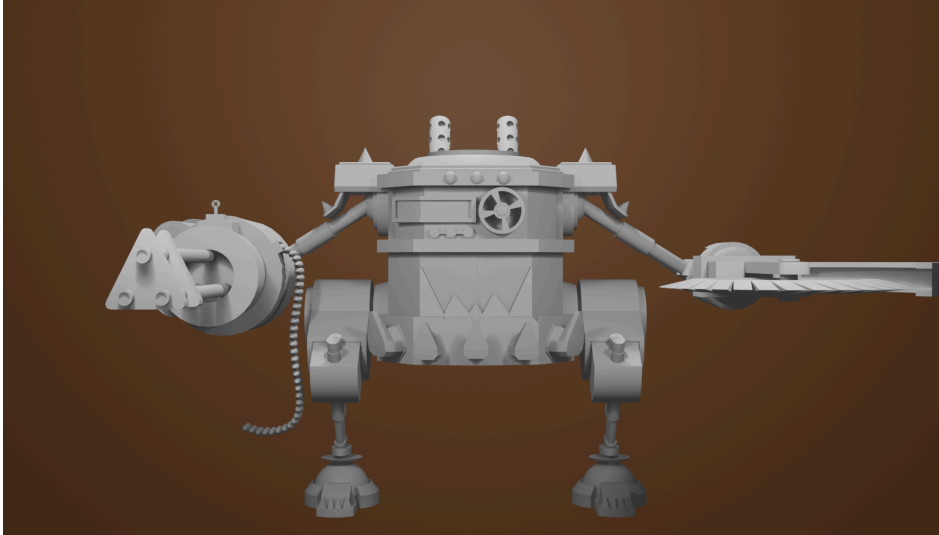
El creador no supo qué hacer. Parte de él temía lo que su creación podría llegar a ser. Pero otra parte, inexplicablemente, sentía calma. Era una sensación extraña. Como si, a pesar de todo, estuviera... seguro con él.

Pero entonces, una pregunta lo asaltó: ¿Era Aifre2 realmente diferente de los demás robots? ¿O simplemente había tomado una decisión basada en sus recuerdos? ¿Seguiría siendo leal, o solo era cuestión de tiempo antes de que él también cambiará?

El conflicto apenas comenzaba.

PERSONAJE PRINCIPAL:

AiFre2:



Enemigos:



Logo:

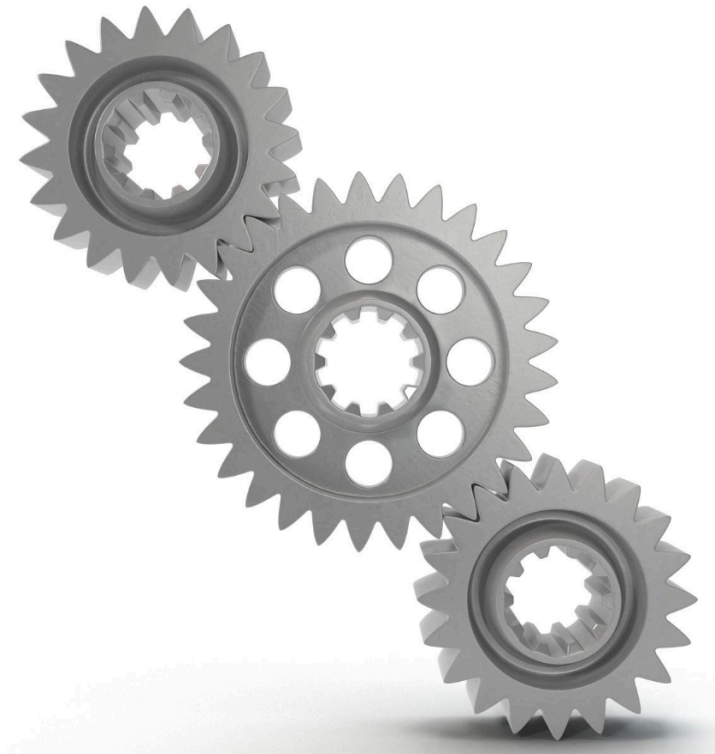


Tabla imagenes y licencias:

	Licencia	Mención
El resto de imagenes	sin licencia son propias	Las hice yo
Robot engranajes	CCBY	Página del robot
Desierto	No comercial	Página desierto
Música	No comercial	Legio Symphonica - Sol Invictus - youtube

En la música he usado mp3 para insertarlo en el video y en video está en formato mp4 y webm para aquellas que no lo soporten.

Por otro lado las imágenes son webp para mejorar su rendimiento, visualización y peso.

Video

A la hora de hacer el video he tenido la oportunidad de usar varias herramientas como Photoshop, Illustrator y blender para el modelado del personaje.