**Historia**

Iris es un ser no biológico que está escapando del Reino, el único lugar donde aún queda vida en el mundo. La humanidad ha desaparecido, y solo permanecen sus creaciones: máquinas que tomaron el control de un planeta devastado y sin vida.  
Estas máquinas, dotadas de la capacidad de crear y expandir su existencia, hicieron que el Reino creciera. En él, comenzaron a desarrollarse nuevos tipos de robots, siendo uno de los últimos experimentos un modelo denominado **Iris**, una máquina capaz de evolucionar según las condiciones que la rodean.

Sin embargo, Iris logra escapar de su contención. Su huida se extiende por horas, días, semanas y meses, hasta que las máquinas del Reino logran alcanzarlo. En ese momento, Iris cae en unas catacumbas que esconden secretos e historias de la humanidad.

Allí, Iris deberá tomar una decisión:  
comprender lo que fueron sus creadores y evolucionar hacia algo más,  
o permanecer atrapado en el pensamiento limitado de una máquina.

**Gameplay**

El juego se enfoca en dos facetas: **puzles** y **RTS (estrategia en tiempo real)**.  
Los puzles representan secciones pequeñas, mientras que el RTS constituye el punto fuerte de la experiencia.

La historia comienza con una persecución y posterior caída. Luego, el jugador se encontrará en una catacumba sin colores, con varios pilares y, al fondo, un trono con una cámara.  
Iris debe caminar hacia el trono para tomar la cámara. Antes de hacerlo, el jugador puede explorar el entorno y observar los pilares, aunque el objetivo principal es alcanzar el trono.

Al mirar a través de la cámara, la catacumba adquiere color. Los primeros tonos simples guían a Iris hacia el **primer pilar**, y al tomarle una foto, el juego cambia a un escenario **2D**, donde Iris se convierte en el comandante de un escuadrón.

Cada nivel presenta **tres desafíos**, y existen **seis pilares** en total.  
Cada uno representa una etapa de la historia humana:

1. Edad Medieval
2. Civilización Griega
3. Cultura Nórdica
4. Antiguo Egipto
5. Guerra Mundial
6. Edad Moderna

Cada época introduce nuevas mecánicas, modificando la forma en que Iris puede comandar sus unidades o cómo estas se comportan.

En cuanto a los puzles, cada vez que Iris completa un nivel obtiene un **nuevo sentido o habilidad de pensamiento**. Al resolver estos puzles, puede “activar” el siguiente pilar.  
Al final, Iris habrá adquirido diversas capacidades.

En la escena final, una voz misteriosa le pregunta:

“¿Eres humano?”

La respuesta depende de las acciones del jugador:

* Si solo completó el juego, Iris responderá un seco **“No”**, seguido de una risa.
* Si completó todos los desafíos, Iris responderá **“Sí”**, y la voz abrirá una pequeña puerta detrás del trono, por donde entra la **luz del sol**.

**Escenario**

El juego transcurre en una catacumba con **seis pilares separados** y un **trono al fondo**, al cual se accede subiendo unas escaleras.  
Cada vez que Iris observa a través de la cámara, el entorno cambia, reflejando el progreso del jugador y la evolución de Iris según lo que aprende y experimenta.