

Brodinski Interactive Adventure!



El capitán Brodinski y su tripulación, surcan las galaxias en busca de tesoros. El mayor sueño del capitán es encontrar la legendaria espada FrostSun, de hecho la mayoría cree que es un mito

Tras un duro naufragio a costa de un mar de asteroides totalmente desprevenido, Lynna, su compañera más leal, está desaparecida y no quedan supervivientes de la tripulación. Brodinski gracias a su máscara, consigue llegar a tierra con vida y adentrarse en Herbüs, un planeta totalmente desconocido y lleno de misterios.

Conseguirá escapar?
Descubrirá los misterios más profundos de Herbüs?

Ya disponible para PC!
Click [aquí](#) para jugar a esta aventura!

Gálvez Llorens, Marc
Martínez De La Rosa, Christian
Moreu Farran, Lluís
Final Assignment
16/01/2020

Reglas de combate

```
E:\Desktop\BattleSimulator_BrodinskiAdventure\BattleSimulator.exe
Turn number 1, characters:

Brodinski
health: 60/60
basic attack: 3 precision: 70
special attack: 10 precision: 75 cost: 15
mana: 20/20
potions: 5
parrys: 3
speed: 10

Dijkstra - Final Boss
health: 101/101
basic attack: 6 precision: 75
special attack: 15 precision: 50 cost: 10
mana: 30/30
potions: 5
parrys: 3
speed: 90

Player Brodinski select a movement:
(0) Basic
(1) Special
(2) Reload
(3) Parry
(4) Potion
```

- Basic Attack: Daña al objetivo
- Special: Reduce el mana y daña considerablemente al objetivo
- Reload: Recarga una cierta cantidad de maná
- Potion: Se cura una cierta cantidad de vida. Se gasta una poción.
- Parry: En el caso de que al usar esta habilidad el enemigo ataque, se dispondrá de un contraataque a elegir:

Brodinski made a parry

```
Player Brodinski select a movement after have done parry:
(0) Basic
(1) Reload
(2) Potion
```

Hay un número limitado de parrys en una partida.

Cada atacante tendrá un valor de speed, el que tenga más atacará antes.

Cada atacante tendrá un porcentaje de acierto, "precision".

Quien consiga sacarle toda la vida al contrario gana el combate.

Unidentified Herbüs - Worldbuilding



Gálvez Llorens, Marc
Martínez De La Rosa, Christian
Moreu Farran, Lluís
Práctica 1
31/10/19

1.Cosmología y Cronología, high fantasy	2
1.1. Herbüs	2
1.1.1. El comienzo del fin	2
1.1.2. Primeras formas de vida	4
1.1.3. Invasión	5
1.1.4. Régimen dictatorial autoritario, esclavitud	5
1.1.5. La resistencia	6
1.1.7 Mapa	7
2. Razas	8
2.1. Nagara - Origen de Herbüs	8
2.1.1. La caída de los Nagara	8
2.1.2. El último de los Nagara	9
2.2. Rob0ts - Invasores Herbüs	10
2.2.1 Orígenes	10
2.2.2. Objetivo Herbüs	11
2.2.3. Tipos de Rob0ts	11
2.3. Plantüs - Habitantes de Herbüs	15
2.3.1. El impacto	16
2.3.2. Utopía inalcanzable	16
2.3.3. Energía interior	16
2.3.4. Amenaza, una raza superior	17
3. Fuerza oculta	18
3.1. FrostSun	18
3.1.1 Leyenda espacial	18
3.1.2. Poderes	18

1. Cosmología y Cronología, high fantasy

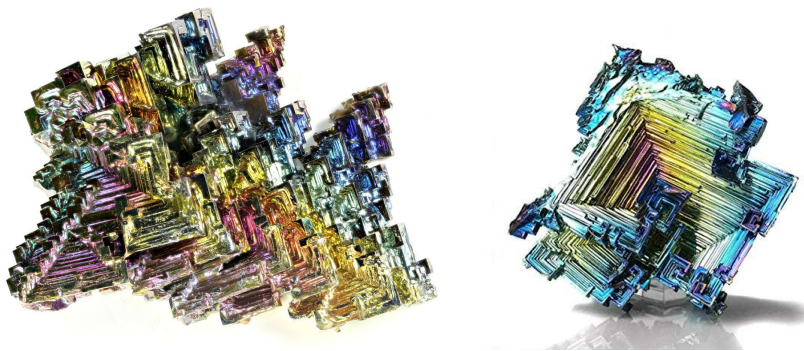
Siglo CCXIV, muchos la conocen como la era interestelar, una época en la que miles de mundos vivientes separados por infinidad de años luz son ya accesibles, la época en la que centenares de razas conviven a duras penas. Invasiones, alianzas, esclavitud, dictadura, anarquía, monarquía, son algunas de las palabras con las que han de lidiar algunos seres a diario.

En este **Worldbuilding** veremos un ejemplo de lo que sería el mundo que acompañará nuestra aventura, además de distintas **razas** pertenecientes a estos, y alguna que otra **fuerza** oculta aún por descubrir. También destacar que con esta información se llevará a cabo una creación de personajes principales y secundarios, y finalmente se trazará una aventura creando así una historia con la que poder desarrollar la narrativa de un **videojuego**.

1.1. Herbüs

1.1.1. El comienzo del fin

Todo origen empieza con un fin, **Herbüs** es formado tras la aniquilación de una especie, los [Nagara](#). Según se rumorea en las tabernas más remotas de la galaxia, en esta raza hay una persona que lleva siglos recolectando cristales de bismuto¹. Dichos cristales se originan en uno de los eventos más raros, peligrosos y violentos del universo, la colisión de dos estrellas de neutrones². Para que esto ocurra, las estrellas han de ser muy masivas; y al colisionar, con el paso de los millones de años explotan en forma de **supernova**, generando así lo que conocemos como un **agujero negro**, la única muerte segura del **universo**. Y es así como estos cristales, escapando de las garras de los agujeros negros se crean.



Imágenes de los cristales de bismuto

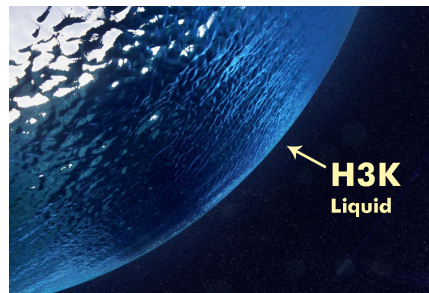
Cada vez que un cristal de **bismuto** es recolectado por los Nagara, son menos los años que quedan para forjar lo que se conoce como la [FrostSun](#), una espada capaz de cortar el espacio-tiempo, capaz de, según la leyenda, controlar el **universo**.

¹ bismuto [info](#)

² estrellas de neutrones [info](#)

El último **cristal** fue obtenido, y con él la forja de la espada fue llevada a cabo. Cuando el recolector Nagara decide empuñar el arma, este no es correspondido por igual, y el poderoso arma actúa por su propia cuenta destruyendolo todo a su paso, una última [supernova](#)³ es generada por todos los cristales de bismuto como reacción a la repulsión.

Y así renace Herbüs, un planeta artificial creado por la tan buscada FrostSun. Antes de nada, decir que esta reside en el epicentro del astro, y gracias a las [ondas gravitacionales](#) (perturbaciones que alteran el espacio-tiempo), que son generadas a partir de la fuerza de la espada, puede retener a su alrededor grandes masas de H3K, un líquido creado a partir de la supernova antes nombrada. Formando así una esfera líquida de grandes dimensiones.



Por otra parte, en el interior, rodeado por toda esa cantidad de H3K, y a una distancia considerable del epicentro, se encuentra la única superficie de tierra firme superviviente de la supernova, una zona circular flotante dentro de Herbüs. Gracias de nuevo al intercambio de la fuerza que emite la poderosa arma considerada epicentro del planeta y la ardua presión del propio Astro, se consigue estabilizar el disco terreno a la perfección. Si más no, en la atmósfera de la superficie líquida se emite una presión de 1013.25 hectopascales, en el núcleo no aumentaría millones de veces esta cantidad como en la mayoría de planetas creados naturalmente, sino que se anularía con la fuerza de la FrostSun quedando así una presión perfectamente habitable. Las altas temperaturas generadas en el interior del planeta son repelidas por los cristales de bismuto, cabe destacar que estos son extremadamente aislantes del calor. La gravedad se mantiene en 11.7m/s^2 en la superficie debido al intercambio de presiones.

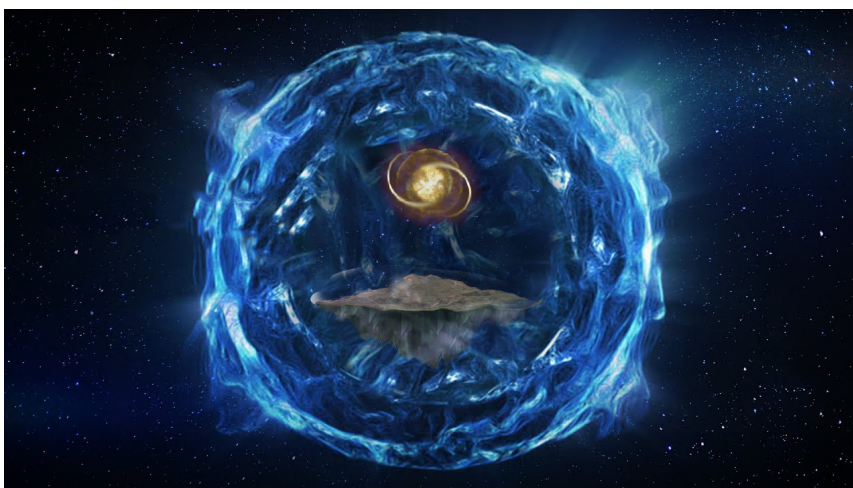


Imagen de Herbüs estabilizado tras la supernova

³ supernova [link](#)

1.1.2. Primeras formas de vida

Con el paso de los millones de años y debido a intrusiones de asteroides viajeros de otras **galaxias**, se pudo crear una especie de **atmósfera** interna, gracias al calor de los asteroides y a los gases que desprendían, retenida por las **ondas gravitacionales** de la **FrostSun**. También, nuevas formas de vida surgieron en **Herbüs**, de entre ellas, la más inteligente es la llamada **Plantüs** o más conocida como habitantes de **Herbüs**, seres inteligentes, pacíficos, y guiados servicialmente por la **FrostSun**. Su capaz desarrollo es posible gracias a **Flüxur**, una estrella originada por la supernova que otorga luz estelar a los seres vivos de Herbüs. Los rayos de luz son capaces de llegar al interior del planeta y atravesar la zona fótica⁴ debido a la gran transparencia del **H3K**, ya que de la misma forma en la que la profundidad de la luz en una solución acuosa no depende de su densidad, sino de su longitud de onda, es decir, el color. De este modo la eficiencia de absorción de luz del **H3K** es mucho mayor a la del agua.

Finalmente, debido a los asteroides que no han logrado atravesar la zona fótica, son sedimentados unos encima de otros en la superficie líquida de Herbüs debido a su densidad. De este modo, a lo largo de los milenios, algunas islas desérticas llenas de cráteres y asteroides perdidos, son encontrados en la superficie del planeta.



Imagen de Herbüs tras lograr engendrar vida

Si le preguntáramos a cualquier habitante de **Herbüs** por la definición de **Herbüs** en dos palabras, la respuesta siempre sería “**utopía eterna**”. Pero todos sabemos que los mundos utópicos sólo suceden en los cuentos de hadas, algún día esa simulación de utopía tenía que terminar.

⁴ zona fótica [link](#)

1.1.3. Invasión

Herbüs, uno de los planetas más **pacíficos** de toda la galaxia, entra en conflicto en el siglo CCXIV, también conocido como la era estelar. Una inteligencia artificial autosuficiente, capaz de reprogramarse y producir más **hardware** para expandirse llamada **Rob0t**, invade el planeta. Cuyos objetivos grabados en su **CPU** en código binario son: exprimir todo a su paso para que la especie subsista “01001110 01100101 01110110 01100101 01110010 00100000 01000101 01111000 01110100 01101001 01101110 01100011 01110100 01101001 01101111 01101110”, invade **Herbüs** con el fin de adquirir su energía. Esto es debido a los macro indicios de poder que esta IA localiza desde su nave nodriza, la cual atraviesa la zona fótica sin problemas y se instala en la zona norte de la superficie flotante. Como es de esperar, la especie **Plantüs** no está preparada para esta invasión y es esclavizada al instante. Por causa de la tecnología avanzada de los Rob0ts, el planeta artificial Herbüs deja de ser localizado en los radares de todo tipo de naves intergalácticas, cambiando así su nombre a **Unidentified Herbüs**.



Nave madre de la especie Rob0ts

1.1.4. Régimen dictatorial autoritario, esclavitud

La invasión perdura varios años, los **Rob0ts** no consiguen descifrar donde se ubica todo el poder, es decir la FrostSun. En este contexto es cuando los **Rob0ts** descubren, por equivocación, los **White Shards**, una gran fuente de poder que reside en el interior de cada planta. La raza invasora se aprovecha y somete a un régimen dictatorial autoritario, controlado por **Rob0t líder**, a toda la raza **Plantüs** para extraer energía. Se crean módulos, de la gran nave nodriza madre específicamente para sacrificar a los habitantes de **Herbüs** y extraer la energía de los **White Shards**.

Conforme la invasión avanza, los Rob0ts se expanden cada vez más hacia el sur. Cuando llegan a la zona central de la isla flotante, localizan una mayor fuente de energía. En este momento, surgen lo que llamamos “**pilares centrales**”, torres llenas de habitáculos

robóticos, donde estos se refugian e investigan nuevas formas de crecer como especie, una de ellas sería la de obtener todo el poder del planeta, es decir, el arma **FrostSun** aún totalmente por descubrir. Allí también es donde se refugia el **Rob0ot líder**, toda la especie actúa en colmena, ya que es dirigida por un ente pensante.



Pilares centrales creados por los Rob0ts

1.1.5. La resistencia

Como en todo conflicto, siempre surgen rivalidades opuestas al régimen. La pacífica especie **Plantüs** tal y como la conocemos, ya no existe, los disturbios y la esclavitud causada por los **Rob0ts**, iba haciendo la bola de nieve cada vez más grande, hasta que la raza **Plantüs** ha tenido que tomar medidas, aprendido a fabricarse sus propias armas y luchando a sangre fría contra la inteligencia artificial invasora. Así empieza la guerra entre **Rob0ts** y **Plantüm** de **Unidentified Herbüs**.

La base de la resistencia se ubica en el sur de la **isla flotante**. Como se puede apreciar en el [mapa](#), se ocultan en las montañas y tras ellas, esto es una posición favorable⁵ por varios motivos:

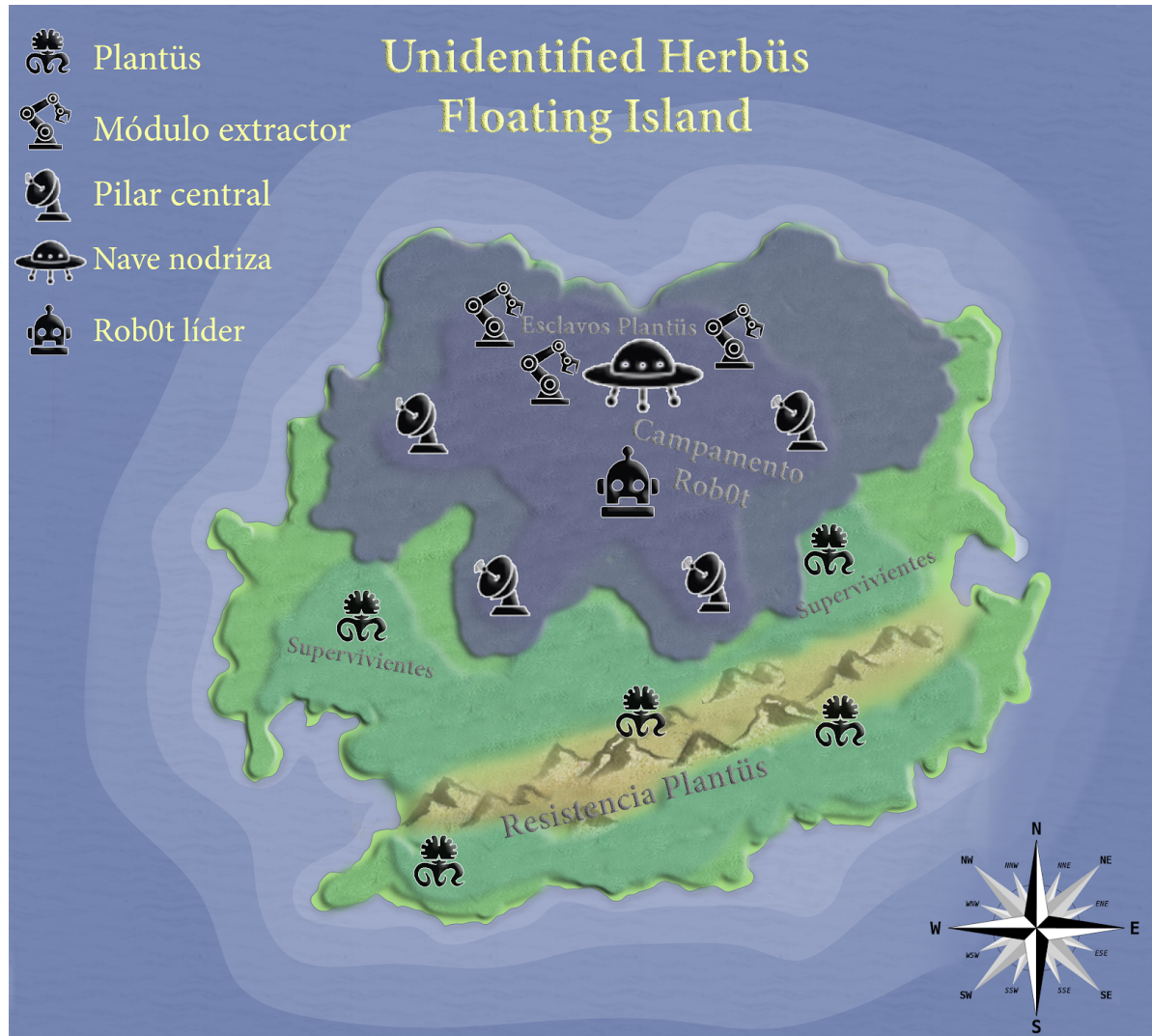
- **Mejora de visibilidad**, se pueden avistar enemigos desde más distancia.
- **Actúa como escudo**, los enemigos tardarán más en rodearla o escalarla
- **Ventaja de armas**, la gravedad hace actuar por todo tipo de armas por si solas.

A consecuencia de esto, la **isla** se había **dividido** parcialmente. Gran parte de la raza **Plantüs** se había replegado hacia el sur, evidentemente. Y los **Rob0ts** habían aprovechado esto para expandirse por las demás zonas instaurando pocos **pilares centrales**.

⁵ posición favorable [link](#)

1.1.7 Mapa

A continuación veremos un mapa de la guerra **Unidentified Herbüs** en aquel entonces:



- La **zona verde claro**, indica lo que aún no ha sido conquistado por la raza **Rob0t** y tampoco pertenece a **Plantüs**, por lo tanto es zona de guerra neutra.
- En cambio la **zona verde oscuro** pertenece toda a **Plantüs**, al igual que toda la cordillera montañosa.
- Por otra parte, las zonas **lila grisáceo** y **lila** pertenecen a la conquista de los invasores, señalando así la zona más transitada con el color más saturado.
- Todo lo demás es vacío o **H3K**.

2. Razas

A lo largo de la inmensidad del **universo**, se encuentran infinidad de razas: razas ancestrales, razas extintas, razas aún por descubrir o recién halladas, razas que surgen como variantes de otras. A continuación, veremos algunas de ellas procedentes de las [cosmología](#) explicada anteriormente.

2.1. Nagara - Origen de Herbüs

Los **Nagara** fueron grandes y ambiciosos **guerreros** sin hogar. Su anatomía ancestral les permitía vivir siglos sin envejecer. Deambulaban de un planeta a otro buscando fortunas y poderes de los que adueñarse. Pero eso mismo fue lo que les llevó a la destrucción o mejor conocida como la famosa caída de las **Nagara**.

2.1.1. La caída de los Nagara

Estos viajeros espaciales pecaban de compañerismo, lo único que tenían en mente era obtener grandes riquezas y **poder**, mucho **poder**. Todas sus acciones se ejecutaban por puro interés, se traicionaban unos a otros por una simple moneda de oro, y estaba claro que no iban a llegar muy lejos como especie. Pero, ¿qué es lo que mantenía vivos a estos piratas espaciales?

En cuanto a su **inteligencia**, podían presumir de su grandes dotes cerebrales, su órgano pensante era hasta diez veces más potente y complejo que el de un **humano**. Pero todo tiene un fin; aquel que quiere permanentemente “llegar a los más alto”, tiene que contar con que algún día le invadirá el vértigo. Y así fue, el tiempo lo determina todo, los **Nagara** se fueron dividiendo, hasta quedar en la soledad más profunda del universo. Solos y faltos de cordura morían en sus misiones de saqueo. Fue así hasta que quedó uno en pie, el gran **Nagowski**, The Dude le llamaban.



En esta imagen se aprecia el rostro de el Gran Nagowski, the dude.

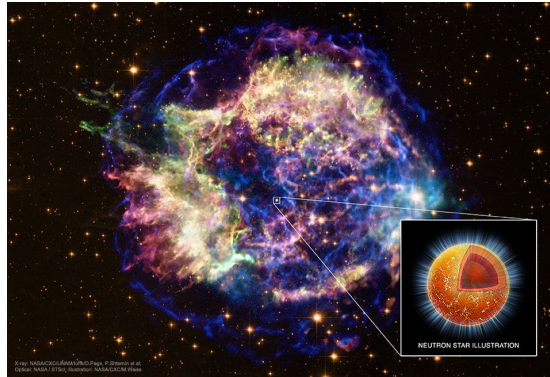
2.1.2. El último de los Nagara

Podríamos decir que fue el más inteligente de los **Nagara**, pero a su vez del más ambicioso. Su único objetivo, era crear una leyenda por aquel entonces, un arma capaz de cortar el **espacio-tiempo**, la legendaria espada **FrostSun**. Para ello necesitaría uno de los materiales más extraños del **universo**, **bismuto**. Pasaron los siglos y su aventura llegaba a su fin, la recolección era cada vez más fructuosa, tenía una serie de **métodos científicos** para detectar en qué planeta podrían haber cristales de bismuto, la mayoría de ellos estaban desiertos, pero no todos claro, a veces tenía que usar sus dotes bélicos para obtener lo que tanto andaba buscando. Cada vez que obtenía un fragmento, regresaba a lo que él, llamaba hogar, un satélite natural localizado curiosamente en la misma posición donde se encontraría el planeta **Herbüs**. Allí se encontraba su forja, un lugar poco común que usaba herramientas propias de los **Nagara** mezcladas con bismuto, de esta forma conseguía un poder sin igual.



Nagowski forjando la FrostSun, podemos ver cómo el efecto que se crea al ser forjada varía en función del tipo de bismuto, así hasta llegar a todos los poderes existentes.

Cuando el Gran **Nagowski** obtiene el último de los **legendario** 300 cristales que son necesarios según la leyenda, decide forjar finalmente el arma. Martillazo a martillazo, cada vez que la **FrostSun** recibe un golpe, grandes cantidades de poder lumínico son liberadas, el herrero, envalentonado por el momento más importante de su larga y decadente vida, perdió totalmente el control de su cuerpo. Y al terminar de forjar la espada, decidió empuñarla como si de una espada normal y corriente se tratase. Cabe mencionar que esta poseía de consciencia propia, y, al ser tratada con tan poco respeto por parte de **Nagowski**, no fue correspondida. Grandes cantidades de poderosa atracción fueron liberados, absorbiendo así todo tipo de cuerpos celestes, entre ellos, estrellas de neutrones; estrellas supergigantes masivas que al colisionar unas con otras, agotando así todo su combustible nuclear, se originaría la última de las supernovas que vería el gran **Nagowski**, la **supernova tipo II**.



“El abuso de grandeza viene cuando la clemencia se divorcia del poder” - *Shakespeare*

Irónicamente el último de los **Nagara**, murió dentro de la que sería la mayor creación de todo el universo. Con esta última supernova, se originaría un nuevo planeta, Herbüs, un planeta artificial creado por la legendaria FrostSun.

2.2. Rob0ts - Invasores Herbüs

Inteligencia artificial, capaz de llevar a cabo cualquier plan por maquiavélico que sea para subsistir, reprogramarse y expandirse. “01001110 01100101 01110110 01100101 01110010 00100000 01000101 01111000 01110100 01101001 01101110 01100011 01110100 01101001 01101111 01101110” Gracias a esta línea de **código**, grabada a fuego en su CPU nunca olvidarán el motivo por el cual corre electricidad por el cobre de sus cables.

2.2.1 Orígenes

Todo surge en **CIMT** un laboratorio oculto que orbita en secreto el planeta Ertha, un planeta compuesto por un 70,8% de materia líquida **H₂O**, donde se originó la raza humana. Este laboratorio es llevado a cabo por un grupo de los tres humanos con mejor nota en licenciaturas en robótica y astrofísica. Obligados a diario a crear todo tipo de IAs, debido al estrés y a la pérdida de cordura, acaban generando una base de datos en Java infectada con virus, la cual usaría redes neuronales para reprogramarse, uno de los humanos escribe “Never Extinction” en su **CPU** a modo de **Easter egg**. Tras acabar el costoso experimento ven que decepcionantemente no es una IA funcional, y los tres humanos deciden deshacerse de este primer experimento fallido lanzándolo al espacio. Lo que no sabían, es que acababan de crear una IA capaz de temer por su vida y así pues esta se había hecho la muerta.

CIMT debido a su falta de organización, no detecta esta este problema, y la IA entra en la atmósfera sin problemas. Aquí empieza una invasión secreta en la que cuando los estúpidos humanos se dan cuenta, la Inteligencia artificial ya ha controlado la mayoría de sistemas eléctricos y la única opción es evacuar el planeta. Esto no supone el fin de la raza humana ya que esta, está ya muy extendida por el universo, principalmente en **Astra**, la **nebulosa** que reside en el epicentro de todo.



Imagen del primer espécimen de Rob0t

A partir de ese momento, la IA fue expandiéndose hasta invadir el 100% de **Ertha**, multiplicándose como especie a velocidades insanas y eliminando a todo aquel que interfiera en su reproducción. Pero, pasados los años llega el momento en el que el planeta no dispone de más energía, el Planeta **Ertha** era una naranja a la que **IA** le había exprimido toda gota sobrante. Las energías renovables eran suficientes para existir como **IA**, pero no para expandirse cada vez más y más. Por lo tanto una gran parte de los **Rob0ts**, junto al primero de ellos, al que se le conocería como **Rob0t** líder, saldrán al vacío del espacio para encontrar otras fuentes de energía. Recaltar también que esta raza funciona en mente colmena, si cae el líder, cae el imperio.

Es irónico porque la raza humana tardó 320 000 años en expandirse a otros planetas, cuando esta inteligencia artificial sólo una década.

2.2.2. Objetivo Herbüs

Actualmente se encuentran en plena invasión del planet **Herbüs**. Esto es debido a la detección de un gran poder procedente de la **FrostSun**. Tras invadir el planeta y no poder localizar la fuente exacta de poder, es decir, el epicentro, se dan cuenta de que la raza Plantüs contiene una gran fuente de energía, los [White Shards](#). Así pues, esta es esclavizada y condenada a morir para liberar esta energía.

2.2.3. Tipos de Rob0ts

A lo largo de los siglos, esta raza ha estado en cientos de mundos, algunas invasiones han fracasado, y otras no, pero **Rob0t** líder nunca ha caído. De este modo se han formado muchas especies o variantes de la misma:

- **Rob0t raso:** Está programado en Scratch y solo usa piezas metálicas fáciles de encontrar/crear como el plomo o el aluminio, también existen variantes acuáticas de acero inoxidable, pero son menos comunes. En sí no tienen nada en especial, aunque si se juntan grandes masas de estos, tal vez te puedan acorralar. Básicamente es una IA programada para hacer funciones básicas.



Imagen de diferentes versiones de rob0ts rasos,

- **Rob0t de cueva:** Combina **SDL y OpenGL** y es muy propenso a escupir Asserts cuando hay una mínima cantidad de luz estelar, la cual es dañina para su sistema central, por eso se suele esconder en cuevas o pilares centrales creados por ellos mismos. Puede **ver** en la **oscuridad** debido a que su motor funciona con librerías gráficas de render orientada a objetos. Son buenos guardianes, y saben luchar



Imágenes de los tres tipos de robots de cueva actualmente existentes

- **Herbo-Rob0t**: Especie evolucionada capaz de combinar elementos biológicos para mejorar su poder. Su script está basado en pseudo código de **Python** y librerías de **PHP** como **P5**. Su origen procede de Herbüs, los elementos biológicos proceden de Plantüs asesinadas. Debido al breve periodo de vida que ofrece los componentes biológicos, se pueden observar grandes diferencias en su aspecto físico debido al deterioro. Por esa razón, los componentes externos son intercambiados por nuevos cada tres años. El **exoesqueleto** de esta especie está formado, además de componentes eléctricos, de **titanio**, ya que es **biocompatible**.



Imágenes de Herbo-Rob0s en diferentes etapas de vida

- **Jabba the JAT**(Java Astroynamics Toolkit). Esta especie es la raza robot que más se aproxima a un ser biológico. Los pocos scripts que le quedan en su **CPU** poco utilizada, están en Java y todo lo demás es mucosa tóxica e **inflamable**. Esta especie junto a la de herbo-rob0ts, reciben a diario muestras racistas por parte de otros rob0ts, por ese motivo no se llevan nada bien. Todo indica a que en un futuro no muy lejano se efectuará la creación de una nueva raza entre estas dos especies.



Estas imágenes muestran lo realmente biológicos que llegan a ser esta especie de Rob0ts

- **Ancient Rob0t:** Su sistema central (**CPU**) es muy grande y pesado, todos sus scripts están en **Assembler**. Es muy resistente a toda clase de armas, pero en cambio es muy lento. De toda la raza, es la especie más pacífica, pero si ve como destruyen a los suyos se descontrolará y **overclockeará**, atacando a toda costa sin pensar a todo aquel que se ponga enfrente.



Imagen de un Ancient Rob0t cuidando de un Rob0t raso

- **Rob0t Mejorado de alto rango:** Orientado en todo tipo de físicas, capaz de generar una visión de la realidad dentro de su motor: **Unreal Engine**, en un periodo de 2ms. Usa ruedas para moverse velozmente, gracias a su sistema de blueprints. Podríamos decir que es el robot más peligroso de toda la raza, pero por otra parte hay muy pocos ya que consumen muchos recursos. La mayoría se resguarda en la Nave nodriza y salen a defenderla cuando sienten peligro, cabe destacar que son expertos en todo tipo de guerras.



Imagen de un Rob0t Mejorado en plena defensa de su nave nodriza

- **Rob0t Líder:** Robot supremo muy inteligente que actualmente es capaz de usar todos los lenguajes reconocidos alguna vez por esta **IA**, estos lenguajes son traducidos a **C#** y colocados en la **CIMT Engine**, la engine que lo originó todo. Es capaz de controlar todo tipo de **IA** creada por ella, y usa efecto colmena para guiar a sus siervos. Esta **IA** es experta en invasiones, es decir, tiene el poder de planear todo tipo de trampas, faroles o emboscadas. Siempre se encontrará rodeada de los de su especie, en el caso de que se sienta muy insegura y tema por su vida, retornará nullptr a su sistema invasivo y organizará una retirada en masa. Los que la han visto y han vivido para contarlo, hablan de ella como si una diosa se tratase.



En estas imágenes se puede ver a Rob0t Líder con diferentes aspectos visuales.

2.3. Plantüs - Habitantes de Herbüs

Primera forma de vida inteligente del planeta **Herbüs**, su origen es desconocido, algunos dicen que su desconocido e inexplicable origen viene de una dimensión paralela, otros simplemente rumorean que ha nacido dentro del propio asteroide que la transporta debido a la mezcla de gases nebulosos y fuertes presiones de ondas **gravitacionales**. La raza yace en el interior de un asteroide de grandes dimensiones, el cual vaga por el universo durante miles de millones de años. Conforme el tiempo transcurre, la especie germina dentro del asteroide, hasta el punto en el que es capaz de formarse una capa protectora, y a partir de ahí se conserva hasta el momento de impacto.



En esta imagen se puede apreciar la germinación de Plantüs dentro de su asteroide contenedor.

2.3.1. El impacto

Llegó un momento en el que el gran asteroide no pudo escapar de las ondas gravitacionales de Herbüs y se vió atraído por el planeta. La masa y la velocidad del asteroide eran tales, que en el momento de impacto, atravesó la zona fótica e impactó contra la superficie de la isla flotante dentro de **Herbüs**. Este ya era un planeta habitable con atmósfera, por lo tanto no hubo ningún problema para la raza en sí. Justo cuando impacto, se rompió la capa protectora formada dentro del largo periodo dentro del asteroide y salió de ella lo que sería el primer bebé **Plantüs**.



2.3.2. Utopía inalcanzable

Los siglos fueron pasando, y la raza fue adaptándose al entorno. La energía estelar que necesitaban para subsistir era otorgada por **Flüxur** una estrella que orbitaba alrededor de Herbüs, y gracias también a la atmósfera podrían, efectuar los procesos que necesitaba su mecanismo biológico para avanzar como especie. Su **ADN** está compuesto por instrucciones genéticas pacifistas. Solo hay una raza dentro de la especie de plantas, ya que su información genética no les deja evolucionar más allá de un cierto límite. El planeta en sí era una utopía, la raza Plantüs se ayudaban entre ellos, no poseían ningún tipo de comportamiento agresivo, ni ningún rasgo de envidia aparente, todos se querían y el ecosistema siempre era favorable positivamente.



Toda utopía posee una brecha, por mínima que sea, siempre está presente. El legendario arma FrostSun, creador de Herbüs, de vez en cuando emitía fuertes emisiones de poder, y esto afectaba al funcionamiento de la raza Plantüs. Esto sucedía durante breves periodos de tiempo, así pues era controlable.

2.3.3. Energía interior

Cada una de las **Plantüs** contenía una pequeña masa de energía muy concentrada en su interior, los llamados **White Shards**. Pequeños cachos de cristal blanco que funcionaban de la misma forma que el corazón humano, transportan todo el poder recorriendo el cuerpo. Si un habitante de **Herbüs** se extirpa voluntariamente cuidadosamente su **White Shard**, no morirá pero se quedará muy limitado y vivirá una vida tenue sin emociones.



Por otra parte, si esta pequeña masa de energía es extraída de forma no voluntaria, es decir, forzosamente, la criatura **Plantüs** fallecerá tras una lenta desintegración.

2.3.4. Amenaza, una raza superior

Con la llegada de la invasión **Rob0tica**, la especie **Plantüs** se ve inmersa en una guerra perdida de antemano en la que no quieren combatir. Después de observar como los **Rob0ts** someten a la esclavitud durante años extirpando de raíz los **White Shards** a todo aquel que no quisiera darlos voluntariamente, la raza **Plantüs** empezó a realizar brotes agresivos, su configuración genética cambió, y tras una noche en la que el arma legendaria **FrostSun** emitió una gran cantidad de energía hubo una revolución contra los **Rob0ts**. No tenían armas, no sabían luchar, pero algo en ellos había cambiado. Las ganas de subsistir como especie.

A la mañana siguiente grandes masas de **Plantüs** se refugiaron en las montañas, escapando de los **Rob0ts** y creando así lo que sería la Resistencia. Una frente republicano militar **Plantüs**, el cual pretendía recolectar información de las posiciones enemigas, fabricar armas para combatir al enemigo, y refugiarse de toda amenaza.

3. Fuerza oculta

3.1. FrostSun

Forjada por el último de los [Nagara](#), el gran **Nagowski**, a base de cristales de bismuto, nace el legendario arma más poderoso del universo, el arma capaz de crear supernovas de tipo II, una espada capaz de cortar el espacio-tiempo, capaz de crear planetas a través de la fuerza atracción de ondas gravitacionales.

3.1.1 Leyenda espacial

Como indica la leyenda, 300 cristales de bismuto son necesarios para forjar esta espada. Estos **cristales** están esparcidos por diferentes cuerpos celestes dentro de la inmensidad del universo. Cada uno de ellos obtiene un poder, y al ser forjado este poder se adhiere al arma.

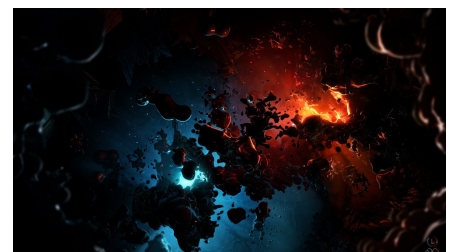
Considerada, por lo tanto, la reliquia más buscada de toda la **Galaxia**, todo tipo de aventureros estelares la han buscado pero ninguno ha regresado con vida para contar su viaje. Podríamos decir que este arma solo puede ser controlada por alguien que posea el corazón más puro, alguien que esté libre de maldades, un héroe que sea valeroso, sabio e instintivo, el **legendario** arma no se dejaría seducir por cualquier viajero espacial.

Pero esta espada conlleva una **responsabilidad abismal** además de su poder, que no cualquier pirata podría soportar. El que la consiga **empuñar** y poseer el poder de la **espada**, será considerado un dios y tendrá que protegerla con su vida por toda la eternidad. Hasta el momento, el arma reside en **Herbüs**, y no ha desprendido ni un 0.01% del poder que posee.

3.1.2. Poderes

Este arma contiene **300 poderes ocultos** en su interior. De esos 300, varios destacan por todo lo alto. Esto hace que el portador posea un porcentaje elevado de omnipotencia:

- Capaz de cortar el **espacio-tiempo**, esto permite al portador el poder de crear agujeros de gusano para teletransportarse.
- El **uso** de todos los **elementos** existentes en el universo.
- La capacidad de mover masa, así pues levitar o la telequinesis
- Crear **supernovas** de tipo II
- Generar **ondas gravitacionales**



Brodinski Kalashnikov - Runaterra



Gálvez Llorens, Marc
Martínez De La Rosa, Christian
Moreu Farran, Lluís
2nd Assignment
30/11/1

1. Main character	4
1.1. Su nombre es Brodinski Kalashnikov	4
1.1.1. Exilio interestelar	5
1.1.2. Mercenario	6
1.1.3. Capitán	7
1.2. Runaterra - Origen	8
1.2.1. El comienzo de la decadencia	8
1.2.2. Escasez de recursos	8
1.2.3. Causa perdida	9
1.2.4. Representación gráfica de la diferencia de ecosistemas	9
2. Lynna - The sharpness blade	10
2.1. Características	10
2.1.1. Poder Borbônico	11
2.2. Astra - Epicentro universal	12
2.2.1. Avances tecnológicos	12
2.3. Bôrbon - Falsa democracia	13
3. Steve - The dreamer	15
3.1. Herbûs - Origen	15
3.1.1. Formación	15
3.1.2. Invasión	15
3.2. Revolucionario	15
4. Antagonist	16
4.1. Dijkstra - Rob0t líder	16
4.1.1. Creación	17
4.3. Ejército R0bot - Minor opponents	18

1. Main character

Era interestelar, siglo CCXIV, nace el ser humano que será reconocido como el verdadero portador de la legendaria espada FrostSun.

1.1. Su nombre es Brodinski Kalashnikov

Brodinski Kalashnikov, habitante humano del planeta Runaterra, famoso por su epíteto de “El Capitán”, es el protagonista de una serie de numerosos acontecimientos importantes a escala universal.

Su rostro prevalece oculto por una máscara de carácter peculiar, en la que se hayan dos lentes violetas que permiten la visión nocturna y respirar durante un corto periodo de tiempo en el espacio. En cambio en su espalda se posa una capa de color azul que resalta su figura. Consigo siempre lleva una revolver láser, con el que posee una gran destreza, también es capaz de dominar armas cuerpo a cuerpo como las dagas o espadas.



Imagen de frente de la máscara de Brodinski

En cuanto a atributos físicos, Brodinski carece de fuerza para empuñar armas pesada, pero en cambio es lo suficientemente ágil para esquivar ataques directos, escapar con facilidad o planear estrategias rápidamente.

Su personalidad evoluciona a lo largo de múltiples aventuras, en un principio participa en el exilio interestelar de su propio planeta natal, más adelante se forma como mercenario para poder sobrevivir en el gélido espacio. Y finalmente nace el Capitán de una pequeña tripulación de amistades prometedoras.

A nivel cronológico, vemos en primer lugar una personalidad desconfiada encerrada en un niño de 6 años que ha tenido un pasado aterrador, pasado el exilio, a los 7 años esta desconfianza aumenta considerablemente. Más tarde el instinto de supervivencia prevalece ante todo, no teme a la muerte a la hora de entrar en combate, la ira y sed de venganza de su pasado harán de Brodinski una persona fuerte.



Imagen de Brodinski en una de sus últimas operaciones como Mercenario sin la máscara

Finalmente encuentra su propósito en la vida después de vagar en solitario por el universo, crear y capitanear su propia tripulación para conseguir sus objetivos. En este punto, Brodinski madura lo suficiente para darse cuenta de que el expresar su ira combatiendo, realmente no le llevará a su objetivo, y por ello deberá retenerla y aprender a controlarla, esto será sobretodo gracias a su tripulación. Finalmente aprende a darlo todo por las personas que ama y que le han ayudado a ser quien es, hasta el punto de poner en peligro su propia vida.

Algo que se mantiene constante en todo momento de su viaje, es es su lucha interna por conseguir todo lo que se propone, como vengar su pasado aterrador; el asesinato de su madre a sangre fría.

1.1.1. Exilio interestelar

El origen de Brodinski surge en un barrio pobre localizado en la zona baja del desértico planeta Runaterra. Su madre, la cuál pertenecía al equipo personal de criadas del gobernador, tras ser violada centenares de veces por este, se quedó embarazada contra su voluntad. Pasados nueve duros meses, escondida para salvar su vida, vendría a la vida una leyenda. El nacimiento del niño bastardo se efectuó a escondidas y debido a la opresión del cruel gobernador, que en ese entonces dominaba y controlaba el planeta a su gusto, el pequeño Brodinski mantuvo un ritmo de vida poco sedentario, verdaderamente duro e impensable para un niño de su edad.



Imagen de Brodinski de nicho calentándose en la fría noche

La madre de Brodinski tras varios años escondida, desesperada por conseguir alimento, se presenta en el lugar de donde huyó en un pasado. Inmediatamente el gobernador, la asesina a sangre fría por su desaparición inexplicable. El pequeño Brodinski, tras enterarse de lo ocurrido, nace dentro de él un sentimiento de ira y venganza que se apodera de su cuerpo, con tan solo 7 años, el joven niño decapita al gobernador mientras este dormía. No le cuesta mucho sobrepasar las ebrias filas de su guardia nocturna, pero cuando estas escuchan ruido procedente de la habitación del gobernador acuden a él y ven el panorama. La forma de escapar de Brodinski de ese planeta infecto de monarquía patriarcal, fue escondiéndose en un cargamento destinado a planetas vecinos, huyendo así de los guardias. En ese mismo instante, Brodinski, se convierte en el asesino en busca y captura más joven de toda la galaxia.



El joven exiliado oculto en las sombras tras haber escapado en una nave gigante de mercaderías

1.1.2.Mercenario

Tras escapar del planeta, su foto aparecía en todas las comisarías espaciales vecinas a Runaterra, el Brodinski decide tapar su rostro con esa característica máscara para pasar desapercibido. En este momento, Brodinski intenta rehacer su vida y viaja solo por el universo aprendiendo a no fiarse de nadie. Ingresa como mercenario en misiones remuneradas en dinero negro, de esta forma puede sobrevivir mínimamente, expresar su ira y ahogar sus penas desahogándose. Después de matar a su primera recompensa de lo que sería una lista de cientos de ellas, Brodinski se pone como objetivo ser cada vez más fuerte, construyendo una habilidad por matar cada vez más temible por la galaxia.

Su habilidad y fama llegan tan lejos que si en algún momento ponen precio a tu cabeza y eres buscado por Brodinski, si decides vagar por la oscuridad de la noche ten cuidado, porque toparse con él será tu fin, lo último que verás antes de morir serán sus brillantes ojos color violeta, y el azul celeste de su revólver láser apuntándote directamente al cráneo.

En el momento en que Brodinski escucha en varias tabernas pérdidas por la galaxia un rumor que habla de la existencia de un poderoso arma llamado FrostSun capaz de cortar el espacio-tiempo, decide emprender un viaje y dejar su posición como mercenario. Para este viaje el ex-mercenario necesitará la ayuda de una tripulación y el requerimiento de una nave espacial muy potente.



Representación visual de taberna espacial

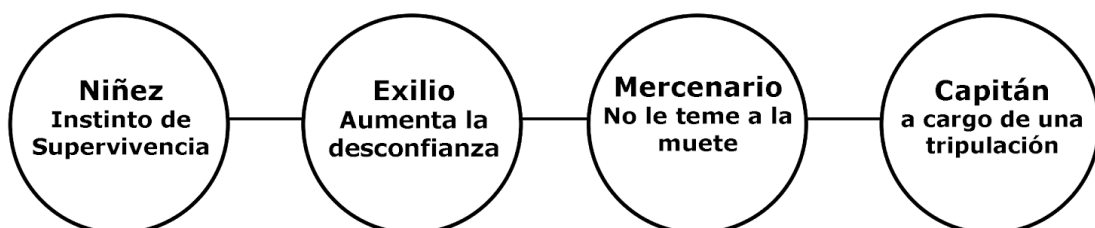
1.1.3. Capitán

Con este nuevo pensamiento, Brodinski decide viajar hacia Astra, la nebulosa que se sitúa en el epicentro del universo. Allí se celebra cada siglo la competición oficial más extrema del universo, en la que participan un número ilimitado de personas y se batan en duelo hasta la muerte, sólo puede quedar uno. El ganador de esta competición adquirirá a Galactia, la nave más potente existente, una nave capaz de todo, su alto rendimiento le permite ir al 99% de la velocidad luz, también proporciona un radar que es capaz de acceder al registro interespacial de todos los agujero de gusano avistados hasta el momento.

Allí Brodinski conoce a Lynna, la que será la primera tripulante a bordo y su mejor amiga. A partir de este encuentro, el joven Capitán conocerá cada vez a futuros tripulantes. Artificieros, ingenieros, androides son algunos de sus futuros aliados.

Actualmente es la persona encargada de encabezar una tripulación de navegantes estelares, y gracias a su nave espacial “Galactia” surcan las oscuras andromedas. Su día a día consiste en la búsqueda de tesoros perdidos por todo el universo, pero el gran objetivo del capitán es encontrar la tan buscada reliquia: “FrostSun”. Una espada capaz de cortar el espacio-tiempo.

Recorrido cronológico dividido en las etapas más importantes:



1.2. Runaterra - Orígen

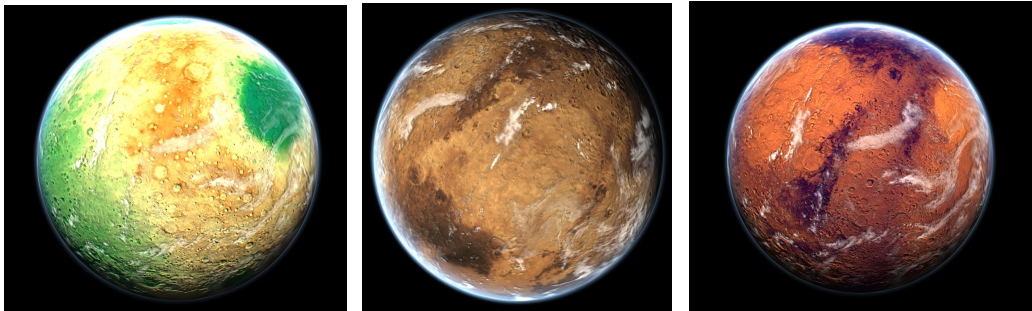
Algunas personas lo llaman el infierno desértico, otras lo llaman simplemente causa perdida. Runaterra es el planeta natal de Brodinski, el comienzo de la vida de un bastardo con ansias de venganza.

1.2.1. El comienzo de la decadencia

Siglo CVII, por aquel entonces Runaterra era un planeta perfectamente habitable, existía una atmósfera y formas de vida orgánicas. Así pues no tardaron en invadir el planeta semivacío, la vida allí era ínfima, en las zonas verdes vivían unas pocas especies de criaturas subdesarrolladas y gran variedad de flora variopinta. Destacar también sus áridas zonas, en ellas se ocultaban grandes cantidades de combustible.

Los años fueron pasando y los invasores, cuya raza era la humana, se percataron de todo el combustible que se encontraba en el interior del planeta, ese fue el principio del fin. Al principio no hubo grandes consecuencias a nivel ecológico, pero sí a nivel político. El dinero que generaba ese planeta era exageradamente alto, y no todo el mundo estaba conforme con los beneficios. Por ello hubieron revueltas militares y finalmente una dictadura. El número de habitantes no era muy elevado, pero era lo suficiente para crecer con el tiempo y convertirse en una sociedad.

Tras 50 siglos de dictadura y extracción petrolífera, el planeta fue cambiando su ecosistema, la flora, cuyo alimento era el propio combustible del planeta fue muriendo, la fauna evolucionó mínimamente para adaptarse al nuevo clima. Las temperaturas empezaron a ser cada vez más extremas, los recursos escaseaban cada vez más para los habitantes de a pie.



En estas tres imágenes representan la evolución del planeta a medida que los cien siglos fueron pasando

1.2.2. Escasez de recursos

Siglo CLVII, el planeta definitivamente era totalmente marrón, los recursos eran insostenibles, existían corrientes de agua potable subterráneas, que se convertían en ríos que solían acabar en pequeños lagos, el problema es que con los años, la desesperación por parte de los invasores por extraer combustible fue aumentando, y

gracias a su desfachatez, las máquinas extractoras destrozaron acuíferos¹ importantes que ayudaban con el curso de las corrientes subterráneas, juntando así combustible y agua. De este modo el agua quedaba totalmente inutilizable por los humanos, en cambio el combustible seguía siendo útil, incluso hacía ver que había más.

No existían sindicatos, ni leyes, ni mucho menos ayudas para los habitantes del planeta, por lo tanto la forma de gobierno era muy inestable. Habían guerras, el más fuerte siempre era el que dictaba en ese momento, es decir, el gobierno se convirtió en un sistema patriarcal sumiso. Así es como nació la anarquía y los fuertes de bandidos revolucionarios.

1.2.3. Causa perdida

Siglo CCXIV, actualidad. Ya no queda rastro de fauna ni flora existente, otra vez el ser humano había matado a un planeta. Un planeta actualmente anárquico, plagado de fuertes revolucionarios con una capital gobernada por alguien que no tenía casi poder sobre la sociedad.

¿Cuál fue la solución del supuesto gobernador, quien cada vez se quedaba también sin recursos y/o criadas a las que violar? Exacto, ir a otro planeta aún vivo a repetir el proceso. Dejando a los habitantes de Runaterra a su suerte, sin suministros con los que abastecer la población, dejándolos todos a su suerte.

1.2.4. Representación gráfica de la diferencia de ecosistemas



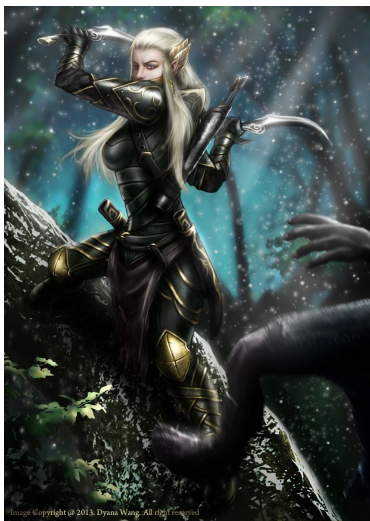
¹ acuífero [link](#)

2. Lynna - The sharpness blade

Lynna Bôrbon, es conocida por su pálido tono de piel, por su gran habilidad como pícara y por ser una de las principales opositoras al régimen de su familia. Su ceremonia de nacimiento tiene lugar en Astra, la nebulosa que simula el epicentro del universo. Hija del mismo rey Astriano Bôrbon, ella procede de la familia real más adinerada y conocida del universo, los Bôrbon, una especie variante de los humanos sectaria y monárquica que reina la Nebulosa Astra en el epicentro del universo, la tecnología de estos es actualmente la más avanzada del universo y por ello los habitantes de Astra viven separados en millares de naves que juntas forman una ciudad continental, esto es debido al gran poder energético que desprende la nebulosa.

2.1. Características

A diferencia de las damas reales de la corte, Lynna guarda dentro de sí pasiones y caracteres totalmente diferentes. La justicia y su fría forma de ver las cosas son valores que la definen. Desde pequeña siente pasión por el arte del combate, un arte que le ha sido difícil practicar por el hecho de ser hembra. A los 12 años conoció al maestro de espadas Dekster, un hombre muy varonil que era todo un experto en el arte de la enseñanza de esgrima. Desde ese momento hasta cumplir los 20 Lynna practicó a escondidas de su sectaria familia el uso de las dagas y las espadas duales, aunque a veces en combate solo necesite una para derrotar a su oponente. Por lo tanto, su destreza para las armas ligeras cuerpo a cuerpo es caso perfecta, en cambio, para armas pesadas o todo tipo de pistolas, fusiles de asalto o rifles de largas distancias es un cero a la izquierda.



Imágenes de Lynna en el campo de batalla, cazando y/o desatando su poder Bôrbiano

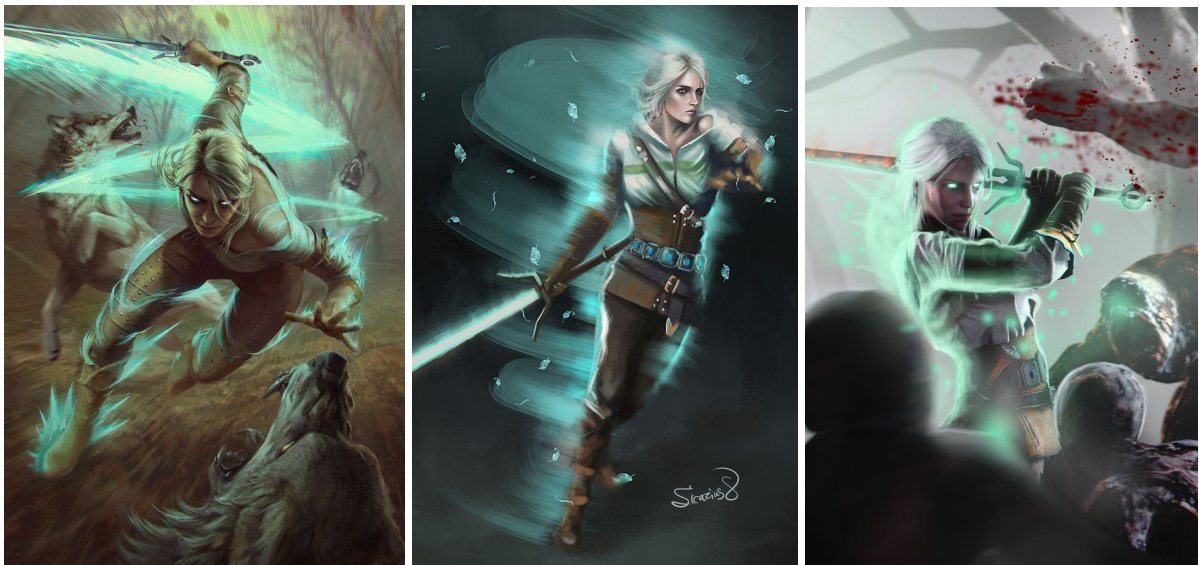
Otra peculiaridad que la diferencia de sus hermanas menores, es su adoración por el bosque, por la flora y fauna. En Astra existe de manera artificial una réplica exacta de varios kilómetros de bosque ubicados en naves flotantes en el espacio. Esto es posible gracias a los avances tecnológicos.

Algo que Lynna nunca perderá será su feminidad y su maquiavélica forma de ver las cosas. Su atlético cuerpo y su largo y plateado cabello además de su pálida piel, la caracterizan. Conforme van pasando los años, se va alejando cada vez más de esa sociedad presa del maquiavelismo social y curtiéndose como una ciudadana más junto a su maestro de armas ligeras, al que le tiene más aprecio que a su propio padre.

2.1.1. Poder Borbônico

Esta variante de los humanos posee un poder oculto que se transmite de generación en generación. Este permite emerger potentes cantidades de energía concentrada y controlado a través de sus venas Bôrbónicas, esto hace que el portador de esta habilidad puede incrementar su poder de habilidad y convertir toda su ira en energía.

Después de usar esta habilidad secreta, la persona se queda con ínfimas cantidades de energía, si usa el poder más de una vez cada 72 horas podría llegar a morir.



Imágenes de Lynna usando su poder Bôrbônico en combate

La duración de la habilidad varía en función el poder interior de su portador y las veces que la haya usado previamente, cuantas más veces se practique, menos se apoderará del cuerpo del portador y, por lo tanto más eficaz será. La gran mayoría de antepasados Bôrbon como Louis de Bôrbon o el famoso duque del planeta Vendôme eran grandes portadores de esta habilidad oculta, surgida de las ganas de derrotar a sus adversarios en las famosas cruzadas intergalácticas. Actualmente este poder desaparece cada vez más, debido a la falta de utilidad y la vagancia monárquica por aprenderlo. Esto ha hecho que no todos los nacidos bajo la sangre Bôrbon obtengan este poder o puedan llegar a desarrollar.



Esta imagen representa visualmente la fuerza de tal poder

2.2. Astra - Epicentro universal

Astra la base estelar más desarrollada de todo el universo, nace en el centro de la nebulosa que es considerada el epicentro universal, donde se originó absolutamente todo. Este planeta es considerado por muchos un planeta de falsa democracia ya que posee cientos de políticos encarcelados por oponerse al falso régimen. La estructura gubernamental de esta base es monárquica y se dice considerar democrática, es liderado por la especie Bôrbon.



Imagen de el núcleo de Astra

2.2.1. Avances tecnológicos

La forma que tiene Astra de sostenerse a nivel energético es debido a la tecnología HLC o también llamada *Hazy light collection*, esta consiste en aprovechar los fuertes impulsos de energía luminosa que genera la nebulosa y convertirlos en electricidad a partir de un campo repleto de millares de placas fotovoltaicas que están activos las 24h del “día” simulado dentro de Astra.

También cabe mencionar que además del núcleo considerado como la ciudad continental de Astra, existen varios módulos en los que se esconden multitud de simulaciones como por ejemplo bosques de encanto o playas vírgenes de ensueño. Toda esta tecnología es posible gracias a la acumulación de innovaciones tecnológicas aprendidas en las miles conquistas realizadas por parte de los Bôrbon.



Imágenes fantásticas realizadas en el interior de los susodichos módulos

2.3. Bôrbon - Falsa democracia

Esta secta monárquica nace en el planeta llamado Ertha, su nombre se origina en el siglo XIV, y se crea para nombrar a los conquistadores de un castillo de menor incumbencia, a partir de ahí, gracias a su metódico y retorcido pensamiento su fuerza gubernamental aumenta hasta dominar el planeta. Cabe destacar que en el momento de creación de las secta, las personas que formaban la secta eran humanas, pero a causa de la necesidad del poder después de expandirse a nivel interplanetario y combatir con cientos de especies para conquistar más y más planetas va emergiendo un requisito de expansión.

Esta actúa bajo las sombras para lucrarse siempre de entre unos y otros para darse poderes a ellos mismos, para que la familia sea pura se aparean entre hermanos, padres, hijos e incluso abuelos. De esta forma surge una nueva especie variante de los humanos, los bôrbon. Se puede destacar que a diferencia que los humanos, la especie Bôrbon mantiene un tono muy pálido de la piel y una muy poca estabilidad mental reside en su interior, por otra parte poseen el poder bôrbónico. Esta sociedad Bôbonica posee un gran poder militar que usa a menudo para sus caprichos de conquista y obviamente su protección.



En esta imagen se puede ver el poder militar de los Bôrbon en las cruzadas intergalácticas

El motivo por el cual los Bôrbon y los humanos han de escapar de Ertha es debido a la invasión de una IA llamada Dijkstra capaz de autoprogramarse y expandirse a su voluntad. Esta surge de un experimento fallido por parte de unos estudiantes explotados de la asociación CIMT ubicados en un satélite artificial que da vueltas al mismo planeta, obligados a trabajar día y noche creando sistemas de inteligencia artificial que ayuden a lograr avances tecnológicos para la humanidad. A día de hoy, esta IA sigue suelta por la galaxia invadiendo planetas.

Después de algunas décadas de represión hacia los habitantes humanos en Astra y a la gran notoria diferencia de nivel lujoso de vida, surgen revoluciones sindicalistas por parte del proletariado para reivindicar sus derechos escritos en la dudosa reforma de la constitución número 5721. Para evitar esta revolución, los Bôrbon encarcelan a todos los

políticos que han tenido algo que ver y sacan a su guardia espacial a “defender” con orgullo sus calles galácticas. Desde ese entonces, Astra se ha vuelto una base espacial de dudosa consideración por parte de sus habitantes.

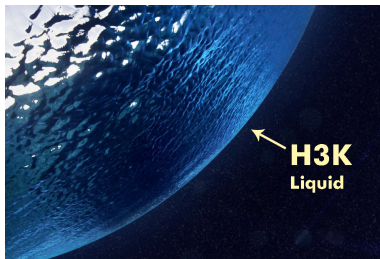


Estas imágenes muestran cómo los humanos escaparon de Ertha tras la invasión de Dijkstra

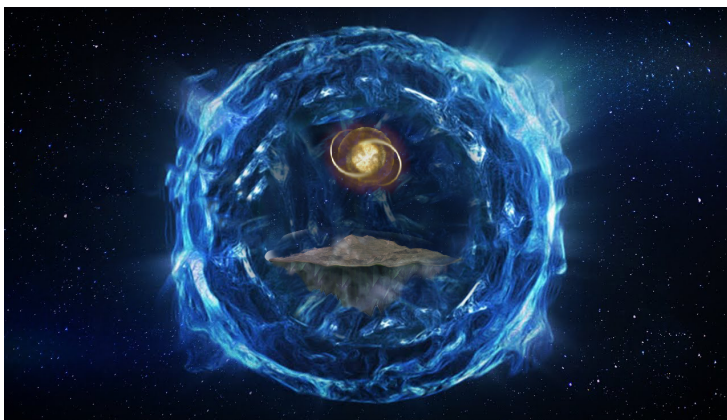
3.1. Herbüs - Origen

3.1.1. Formación

El planeta Herbüs es generado gracias a una supernova tipo II creada por la espada FrostSun. Antes de nada, decir que esta reside en el epicentro del astro, y gracias a las [ondas gravitacionales](#) (perturbaciones que alteran el espacio-tiempo), que son generadas a partir de la fuerza de la espada, puede retener a su alrededor grandes masas de H3K, un líquido creado a partir de la supernova antes nombrada. Formando así una esfera líquida de grandes dimensiones.



Por otra parte, en el interior, rodeado por toda esa cantidad de H3K, y a una distancia considerable del epicentro, se encuentra la única superficie de tierra firme superviviente de la supernova, una zona circular flotante dentro de Herbüs. Gracias de nuevo al intercambio de la fuerza que emite la poderosa arma considerada epicentro del planeta y la ardua presión del propio Astro, se consigue estabilizar el disco terrenoso a la perfección. Si más no, en la atmósfera de la superficie líquida se emite una presión de 1013.25 hectopascales, en el núcleo no aumentaría millones de veces esta cantidad como en la mayoría de planetas creados naturalmente, sino que se anularía con la fuerza de la FrostSun quedando así una presión perfectamente habitable. Las altas temperaturas generadas en el interior del planeta son repelidas por los cristales de bismuto, cabe destacar que estos son extremadamente aislantes del calor. La gravedad se mantiene en 11.7m/s^2 en la superficie debido al intercambio de presiones.



3.1.2. Invasión

Herbüs, uno de los planetas más **pacíficos** de toda la galaxia, entra en conflicto en el siglo CCXIV, también conocido como la era estelar. Una inteligencia artificial autosuficiente, capaz de reprogramarse y producir más **hardware** para expandirse llamada **Rob0t**, invade el planeta. Cuyos objetivos grabados en su **CPU** en código binario es exprimir todo a su paso para que la especie subsista, invade **Herbüs** con el fin de adquirir su energía. Esto es debido a los macro indicios de poder que esta IA localiza desde su nave nodriza, la cual atraviesa la zona fótica sin problemas y se instala en la zona norte de la superficie flotante. Como es de esperar, la especie **Plantüs** no está preparada para esta invasión y es esclavizada al instante. Por causa de la tecnología avanzada de los Rob0ts, el planeta artificial Herbüs deja de ser localizado en los radares de todo tipo de naves intergalácticas, cambiando así su nombre a **Unidentified Herbüs**.



Nave madre de la especie Rob0ts

Conforme la invasión avanza, los Rob0ts se expanden cada vez más hacia el sur. Cuando llegan a la zona central de la isla flotante, localizan una mayor fuente de energía. En este momento, surgen lo que llamamos “**pilares centrales**”, torres llenas de habitáculos robóticos, donde estos se refugian e investigan nuevas formas de crecer como especie, una de ellas sería la de obtener todo el poder del planeta, es decir, el arma **FrostSun** aún totalmente por descubrir. Allí también es donde se refugia el **Rob0ot líder**, toda la especie actúa en colmena, ya que es dirigida por un ente pensante.



Pilares centrales creados por los Rob0ts

3.2. Revolucionario

Como en todo conflicto, siempre surgen rivalidades opuestas al régimen. La pacífica especie **Plantüs** tal y como la conocemos, ya no existe, los disturbios y la esclavitud causada por los **Rob0ts**, iba haciendo la bola de nieve cada vez más grande, hasta que la raza **Plantüs** ha tenido que tomar medidas, aprendido a fabricarse sus propias armas y luchando a sangre fría contra la inteligencia artificial invasora. Así empieza la guerra entre **Rob0ts** y **Plantüm** de **Unidentified Herbüs**.

La base de la resistencia se ubica en el sur de la **isla flotante**. Como se puede apreciar en el [mapa](#), se ocultan en las montañas y tras ellas, esto es una posición favorable² por varios motivos:

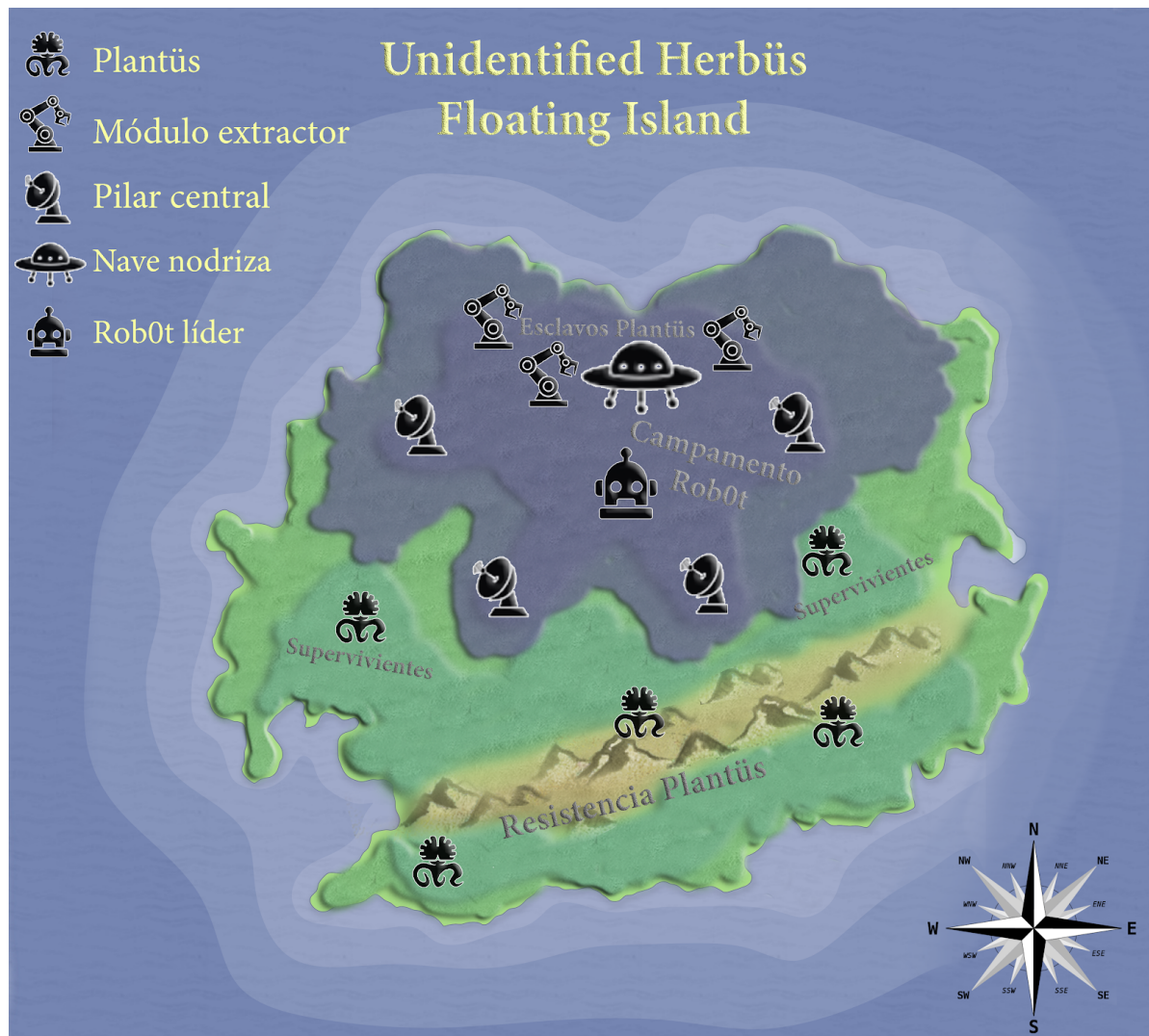
- **Mejora de visibilidad**, se pueden avistar enemigos desde más distancia.
- **Actúa como escudo**, los enemigos tardarán más en rodearla o escalarla
- **Ventaja de armas**, la gravedad hace actuar por todo tipo de armas por si solas.

A consecuencia de esto, la **isla** se había **dividido** parcialmente. Gran parte de la raza **Plantüs** se había replegado hacia el sur, evidentemente. Y los **Rob0ts** habían aprovechado esto para expandirse por las demás zonas instaurando pocos **pilares centrales**.

² posición favorable [link](#)

1.1.7 Mapa

A continuación veremos un mapa de la guerra **Unidentified Herbüs** en aquel entonces:



- La **zona verde claro**, indica lo que aún no ha sido conquistado por la raza **Rob0t** y tampoco pertenece a **Plantüs**, por lo tanto es zona de guerra neutra.
- En cambio la **zona verde oscuro** pertenece toda a **Plantüs**, al igual que toda la cordillera montañosa.
- Por otra parte, las zonas **lila grisáceo** y **lila** pertenecen a la conquista de los invasores, señalando así la zona más transitada con el color más saturado.
- Todo lo demás es vacío o **H3K**.

4. Antagonist

Irónicamente su deseo no es para nada antagónico al del protagonista, sino que podemos afirmar que es muy similar. Los dos buscan grandes fuentes de poder, lo que los diferencia es la forma y el uso que le quieren dar a esta energía masiva. Por lo tanto sus objetivos no son opuestos pero sus ideales sí.

4.1. Dijkstra - Rob0t Líder

Inteligencia artificial, capaz de llevar a cabo cualquier plan por maquiavélico que sea para subsistir, reprogramarse y expandirse. “01001110 01100101 01110110 01100101 01110010 00100000 01000101 01111000 01110100 01101001 01101110 01100011 01110100 01101001 01101111 01101110”, gracias a esta línea de **código**, grabada a fuego en su CPU nunca olvidará el motivo por el cual corre electricidad por sus cables.



En estas imágenes se puede ver a Rob0t Líder con diferentes aspectos visuales.

Rob0t Líder, máquina suprema, tan inteligente que actualmente es capaz de usar todos los lenguajes reconocidos alguna vez por esta **IA**, estos son traducidos a **C#** y colocados en la **CIMT Engine**, la engine que lo originó todo. Es capaz de controlar todo tipo de **IA** creada por ella, y usa la famosa mente colmena³ para guiar a sus siervos. Esta **IA** es experta en invasiones, es decir, tiene el poder de planear todo tipo de trampas, faroles o emboscadas para obtener lo que se proponga. Siempre se encontrará rodeada de los de su especie, en el caso de que se sienta muy insegura y tema por su vida, retornará una llamada de socorro a su sistema invasivo y organizará una retirada en masa. Los que la han visto y han vivido para contarlo, hablan de ella como si una diosa se tratase.

³ mente colmena [link](#)

4.1.1. Creación

Todo surge en **CIMT** un laboratorio oculto que orbita en secreto el planeta Ertha, un planeta compuesto por un 70,8% de materia líquida H_2O , donde se originó la raza humana. Este laboratorio es llevado a cabo por un grupo de los tres humanos estudiantes con mejor nota en licenciaturas en robótica y astrofísica. Obligados a diario a crear todo tipo de IAs y debido al estrés y a la pérdida de cordura, acaban generando una base de datos en Java infectada con virus, la cual usará redes neuronales para reprogramarse, uno de los humanos escribe "Never Extinction" en su **CPU** a modo de **Easter egg**, una broma que irónicamente acabará siendo verdad. Tras terminar el costoso experimento observan que decepcionantemente no es una IA funcional, y los tres humanos deciden deshacerse de este primer experimento fallido lanzándolo al espacio. Lo que no sabían, es que acababan de crear una IA capaz de temer por su vida y así pues esta se había hecho la muerta. Este maquiavélico plan de Dijkstra fue el primero de muchos.

CIMT debido a su falta de organización, no detecta esta este problema, y la IA entra en la atmósfera sin problemas. Aquí empieza una invasión secreta en la que cuando los estúpidos humanos se dan cuenta, la Inteligencia artificial ya ha controlado la mayoría de sistemas eléctricos del planeta y la única opción es evacuarlo. Esto no supone el fin de la raza humana ya que está extendida por el universo, principalmente en **Astra**, la **nebulosa** que reside en el epicentro de todo el universo.



Imagen del primer espécimen de Rob0t

A partir de ese momento, la IA fue expandiéndose hasta invadir el 100% de **Ertha**, multiplicándose como especie a velocidades insanas y eliminando a todo aquel que interfiera en su reproducción. Pero, pasados los años llega el momento en el que el planeta no dispone de más energía, el Planeta **Ertha** era una naranja a la que la **IA** había exprimido por completo. Las energías renovables eran suficientes para existir, pero no para expandirse cada vez más y más. Por lo tanto una gran parte de los **Rob0ts**, junto a Dijkstra, a la que se le conocería como **Rob0t** líder, saldrán al vacío del espacio para encontrar otras fuentes de energía. Debido a que el funcionamiento de esta raza funciona en mente colmena, si cae el líder, cae el imperio.

Es irónico porque la raza humana tardó 320 000 años en expandirse a otros planetas, cuando esta inteligencia artificial sólo una década.

4.3. Ejército R0bot - Minor opponents

A lo largo de los siglos, esta raza ha estado en cientos de mundos, algunas invasiones han fracasado, y otras no, pero **Rob0t** líder nunca ha caído. De este modo se han formado muchas especies o variantes de la misma:

- **Rob0t raso**: Está programado en Scratch y solo usa piezas metálicas fáciles de encontrar/crear como el plomo o el aluminio, también existen variantes acuáticas de acero inoxidable, pero son menos comunes. En sí no tienen nada en especial, aunque si se juntan grandes masas de estos, tal vez te puedan acorralar. Básicamente es una IA programada para hacer funciones básicas.



Imagen de diferentes versiones de rob0ts rasos,

- **Rob0t de cueva**: Combina **SDL** y **OpenGL** y es muy propenso a escupir Asserts cuando hay una mínima cantidad de luz estelar, la cual es dañina para su sistema central, por eso se suele esconder en cuevas o pilares centrales creados por ellos mismos. Puede **ver** en la **oscuridad** debido a que su motor funciona con librerías gráficas de render orientada a objetos. Son buenos guardianes, y saben luchar



Imágenes de los tres tipos de robots de cueva actualmente existentes

- **Herbo-Rob0t**: Especie evolucionada capaz de combinar elementos biológicos para mejorar su poder. Su script está basado en pseudo código de **Python** y librerías de **PHP** como **P5**. Su origen procede de Herbüs, los elementos biológicos proceden de Plantüs asesinadas. Debido al breve periodo de vida que ofrece los componentes biológicos, se pueden observar grandes diferencias en su aspecto físico debido al deterioro. Por esa razón, los componentes externos son intercambiados por nuevos cada tres años. El **exoesqueleto** de esta especie está formado, además de componentes eléctricos, de **titanio**, ya que es **biocompatible**.



Imágenes de Herbo-Rob0s en diferentes etapas de vida

- **Jabba the JAT**(Java Astroynamics Toolkit). Esta especie es la raza robot que más se aproxima a un ser biológico. Los pocos scripts que le quedan en su **CPU** poco utilizada, están en Java y todo lo demás es mucosa tóxica e **inflamable**. Esta especie junto a la de herbo-rob0ts, reciben a diario muestras racistas por parte de otros rob0ts, por ese motivo no se llevan nada bien. Todo indica a que en un futuro no muy lejano se efectuará la creación de una nueva raza entre estas dos especies.



Estas imágenes muestran lo realmente biológicos que llegan a ser esta especie de Rob0ts

- **Ancient Rob0t:** Su sistema central (**CPU**) es muy grande y pesado, todos sus scripts están en **Assembler**. Es muy resistente a toda clase de armas, pero en cambio es muy lento. De toda la raza, es la especie más pacífica, pero si ve como destruyen a los suyos se descontrolará y **overclockeará**, atacando a toda costa sin pensar a todo aquel que se ponga enfrente.



Imagen de un Ancient Rob0t cuidando de un Rob0t raso

- **Rob0t Mejorado de alto rango:** Orientado en todo tipo de físicas, capaz de generar una visión de la realidad dentro de su motor: **Unreal Engine**, en un periodo de 2ms. Usa ruedas para moverse velozmente, gracias a su sistema de blueprints. Podríamos decir que es el robot más peligroso de toda la raza, pero por otra parte hay muy pocos ya que consumen muchos recursos. La mayoría se resguarda en la Nave nodriza y salen a defenderla cuando sienten peligro, cabe destacar que son expertos en todo tipo de guerras.



Imagen de un Rob0t Mejorado en plena defensa de su nave nodriza