**Eearth's Bizarre Invasion**

TIEERA se trata de un videojuego de estrategia cuyo objetivo principal es la conquista del mundo. Tres razas alienígenas han coincido en la Tieera y deben apresurarse para logar el dominio de la misma antes que sus rivales. Las tres razas de alienígenas son:

-Achoos: Llamados así debido a que "acho" es la única palabra que saben pronunciar, al menos es el único sonido que los tieerícolas son capaces de entender. Esta especie es en realidad la responsable de la vida humana en la Tieera, hace miles de años dejaron deshechos de experimentos biológicos en el lugar ahora conocido como Muuciah, más tarde esos deshechos evolucionarían hasta ser lo que son hoy en día los tieerícolas.

-Cosenomorfos: Tienen bocas dentro de sus bocas, lo cual es bastante práctico. Populares por destruir la nave Nostrángulo. Se caracterizan por ser bastante rectos y tener familias increíblemente numerosas. Como curiosidad, su sangre tiene un compuesto muy similar a los refrescos de cola tieerícolas.

-Adolphines: Primos-hermanos de los delfines de la Tieera. Han estado comunicándose con ellos mediante sus sónares para tramar la dominación de los tieerícolas. Su carismático líder los ha llevado a conquistar cientos de planetas (aunque corre el rumor de que él sólo quería ser pintor). Su nuevo objetivo es la Tieera, con la esperanza de que la Unión de Países Tieerícolas no les detenga.

**Recursos:**

-Tieerícolas: Se consiguen abduciéndolos. Actúan como moneda del juego, pueden quemarse para obtener energía o usarlos para conseguir plutonio.

-Energía de la nave: Se utiliza para moverse por el mapa y realizar acciones, cada turno se obtiene una cantidad fija.

-Plutonio: Se usa como munición para las armas más potentes, puede utilizarse para obtener energía. Se obtiene mandando tieerícolas a minar plutonio, arriesgando a estos en el proceso.

**Victoria:**

Cuatro tipos de victoria:

-Conquista: Se ganará por conquista cuando se hayan destruido 4 de las 6 ciudades destacadas en el mapa.

-Esclavitud: Se ganará por esclavitud si se consigue mantener a mil millones de humanos en la nave.

-Comercio: Se ganará por comercio comprando puntos de victoria a tu planeta natal.

-Rendición: Se ganará por rendición si se consigue destruir la moral de 4 de las 6 ciudades destacadas en el mapa.

**Comercio:**

Puedes vender tieerícolas a tu planeta natal a través del sistema Alien Express, es un sistema lento pero ahorra costes de exportación.

Podrá comprarse plutonio y puntos de victoria.

**Mercado:**

Puedes intercambiar humanos con el resto de razas alienígenas a cambio de plutonio o ciudades conquistadas.

**Interacción ente jugadores:**

Si dos jugadores se encuentran en la misma zona del mapa pueden ignorarse o atacarse.

**Retroalimentación positiva:**

Cuantos más humanos poseas en tu nave menos probabilidades hay de que ocurran.

-Subvención de tu planeta natal: Obtienes plutonio.

-Secta pastafari: Una extraña secta tieerícola decide subirse a tu nave voluntariamente.

-Ninfomanía: Los tieerícolas sacuden tu nave fieramente, se duplica tu número de esclavos.

**Retroalimentación negativa:**

Cuantos más tieerícolas tengas en tu nave más probabilidades hay de que ocurran.

-Rebelión tieerícola: Los tieerícolas atacan a tu tripulación, ejecutas a los rebeldes y pierdes esclavos.

-Fallo en el motor: Los motores de la nave fallan, no puedes moverte en este turno.

-Accidente laboral: Tus científicos cometen errores al manejar el plutonio y pierdes material.

**Árbol tecnológico**

