**GAMEPLAY**

GÉNERO

En AUTOSYS nos encontramos con un videojuego multiplataforma del género RTS/Estrategia con añadidos de puzzle.

DIFICULTAD

El nivel de dificultad, en el caso del modo HISTORIA, es único y va aumentando a medida que avanzamos en el juego.

Para el resto de los modos, salvo en el MULTIONLINE, podemos elegir entre los modos *Normal* o *Legendario*

MODOS DE JUEGO – Cinco modos

INVASIÓN

Modo en el que se cuenta una historia paralela en la cual los *oscurícolas* ganaron la *Gran Batalla Definitiva* y son los únicos habitantes de *Klar*. Los recursos ahora son renovables. Lograron desarrollar tecnologías capaces de crear portales para acceder a otros mundos y nuestro objetivo es lograr conquistarlos mediante grandes batallas. Evolucionamos y desarrollamos nuevas tecnologías a medida que ganamos batallas y conquistamos mundos.

EVOLUCIÓN

Acá controlamos a todo *Teradata* desde que se establecieron las primeras colonias en el mundo, durante los tiempos de paz. Debemos encargarnos de hacer frente a sucesivas invasiones desde otros mundos, recolectar recursos, crear algoritmos y hacer evolucionar a toda la sociedad, la flora y la fauna.

HISTORIA

Contamos con una cinemática que nos introduce en el *Sistema Autosys* desde los tiempos en que todo funcionaba bien entre las tres facciones, cooperando eficazmente entre todas las razas siendo el planeta *Teradata* un lugar totalmente estable en todos los aspectos. Se llega al punto en que el *Patriarca* *original* es asesinado y posterior a esto es que comenzamos a ser partícipes de la historia, que transcurre de manera lineal aunque también con determinados sucesos a modo flashbacks que son jugables. Debemos elegir a cuál de las tres razas elegir para tomar el punto de vista de uno de los tres personajes: *Secretario del Hemisferio Norte,* *Líder Rebelde Oscurícola* o *Desarrollador* *Mestizen*.

Cada personaje individual tiene sus propias características y habilidades individuales, además de los datos generales de la raza. Dependiendo de a qué personaje se elija, sucederán distintas historias y tendremos varios objetivos:

Eligiendo al *Secretario del Hemisferio Norte*, se debe primero liderar el proyecto paralelo de creación de portales, luego todo el proceso de la transformación de *Klar* junto a los *mestizens* y una vez reestablecidos como *terabits*, llevar a cabo eficazmente su rol de restauración de salud de la raza en la *Gran Batalla Definitiva* contra los *oscurícolas*. Todo esto está enfocado a la realización de puzzles.

Si seleccionamos al *Desarrollador* *Mestizen*, empezaremos como un desarrollador *mestizen* común y corriente, serán nuestras decisiones las que determinarán si participaremos del proyecto paralelo de la creación de portales o seremos apresados por los rebeldes para ser esclavo de los mismos y posteriormente liderar la facción encargada de declararle la guerra a los *oscurícolas*. Predominan tanto los puzzles como las batallas, tanto desarrollando el proyecto paralelo o siendo obligados a crear los antojos de los rebeldes como en las tareas de mantenimiento de *Klar* o liderando la rebelión final contra los *oscurícolas*.

En el caso de *Líder Rebelde Oscurícola*, en un principio seremos un simple *oscurícola* *rebelde* siendo nuestro primer objetivo lograr reunir a los rebeldes y generar la confianza y habilidades suficientes para llegar a ser el líder de la facción. Posteriormente seremos el nuevo *Secretario Norte* y el encargado de liderar las invasiones y readaptaciones de los nuevos mundos, teniendo como objetivo también ganar la *Gran Batalla Definitiva*. Acá predominan las batallas.

En todos los casos se deben gestionar adecuadamente la recolección y utilización de recursos. Los algoritmos se generan mediante la realización de puzzles y son los que nos permitirán desarrollar nuevas tecnologías y armas, mejorar en la calidad de vida, crear nueva fauna, flora y mejoras que van desde la habilidad de rezo hasta la construcción de nuevos y mejores edificios. También se debe estar atento al desarrollo de las habilidades de cada personaje invidual, por ejemplo tenemos “carisma”, “velocidad” o “inteligencia”.

PORTAL

Modo enfocado pura y exclusivamente a la realización de puzzles para lograr crear los portales que nos permitirán acceder a otros los mundos.

MULTIONLINE

Modo EVOLUCIÓN con el añadido de que en vez de combatir contra la IA, combatimos contra otros mundos *Teradata* controlados por otros usuarios.