**GAMEPLAY**

GÉNERO

En AUTOSYS nos encontramos con un videojuego multiplataforma del género RTS/Estrategia/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.*

TIPOS DE JUEGO

MODOS DE JUEGO

INVASIÓN

Modo en el que nos encontramos en 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. Toda de la historia transcurre de manera lineal y progresiva. Debemos elegir a cuál de las tres razas pertenecer para controlar a uno los tres personajes disponibles: *Secretario del Hemisferio Norte,* *Líder Rebelde Oscurícola* o *Desarrollador* *Mestizen*.

Cada personaje jugable 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 en la *Gran Batalla Definitiva* contra los *oscurícolas*. Todo esto está enfocado a la realización de puzles para obtener recursos, salud y evolucionar.

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 Sur* y el encargado de liderar las invasiones y readaptaciones de los nuevos mundos, teniendo como objetivo también ganar la *Gran Batalla Definitiva*. Acá nos enfocamos totalmente a las batallas contra nuestros enemigos y de la explotación de los esclavos.

Se deben gestionar adecuadamente la recolección y utilización de recursos. Los algoritmos en el caso casos del *Secretario* y del *Desarrollador* se generan mediante la realización de puzles. Para el caso del *Lider Rebelde* su obtención es más automática y consta de mantener correctamente explotados a los esclavos, sin excederse pero sin exprimirlos sin darles respiro. Los recursos 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”.

PUZZLE

Modo enfocado pura y exclusivamente a la realización de puzzles para lograr crear los portales que nos permitirán acceder a otros mundos y crear nuevas medicinas. Se necesitan obtener nuevas habilidades, mediante la obtención de puntos llamados *Recursos*, para poder seguir avanzando y logrando nuevas mejoras en nuestras habilidades de oración y ofrendas. Contamos con variados objetos especiales que nos podrán tanto beneficiar como complicar la partida.

MULTIONLINE

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