**Concepto mundos:**

A medida que se progresa en los mundos su temática va cambiando, esta temática incluye paleta de colores, ambientación, diseños y grado de tecnología de la civilización nativa

**Mecánicas-planeta:**

El mundo se dividirá por zonas y en cada zona se debe plantar un dispositivo de recolección de recursos. Cuando se establezca el dispositivo vendrán las oleadas de enemigos y tendremos que resistir hasta que el dispositivo termine, si trabajo; una vez finalizado el trabajo pasaremos a la siguiente zona y así sucesivamente hasta conquistar el planeta.

**Tienda:**

Interfaz de tienda para comprar armas y consumibles

**Concepto mundo inicial**

El mundo inicial tiene alienígenas humanoides de tipo reptil, la temática será de tipo pantano, la mayoría de los enemigos son de tipo cuerpo a cuerpo

**Paleta de colores – mundo inicial:**

* **Verde musgo** (#556B2F) - Para representar la vegetación densa y húmeda.
* **Marrón lodoso** (#8B4513) - Para el barro y las zonas pantanosas.
* **Verde oscuro** (#2F4F4F) - Para las sombras y la profundidad del pantano.
* **Verde oliva** (#6B8E23) - Para las plantas y la hierba que crecen en el pantano.
* **Gris neblina** (#708090) - Para la atmósfera húmeda y nublada.
* **Verde agua estancada** (#556B2F) - Para las zonas de agua estancada y charcas.
* **Marrón arcilla** (#A0522D) - Para las áreas de tierra seca o expuesta.
* **Verde fluorescente** (#7FFF00) - Para destacar elementos tóxicos o criaturas bioluminiscentes.

**Mecánicas únicas – mundo inicial:**

* **Disminución de velocidad –** Espacios de la zona con charcos de lodo y agua pantanosa que disminuyan la velocidad de movimiento del personaje.
* **Veneno** – los ataques enemigos tienen probabilidad de infligir el estado negativo de veneno o un enemigo especial lo infringe