Must have (jueves)

* **David: Transporte de trabajadores drag and drop**
* **Marcos: Corrupción de trabajadores al exponerse a la luz o a la oscuridad**
* **Marcos: Trabajadores que minan y llevan recursos**
* Minerales iluminan y corrompen, allá donde estén (base, betas, transporte…)
* La base en construcción
* La base es donde se acumulan los minerales
* Gastar minerales para atraer a más trabajadores
* Corruptos no trabajan (por el momento desaparecen)

Should have (viernes-sábado)

* Gráficos
* 2 tipos adicionales: oscuros e iluminados
* El ratón ilumina una pequeña área
* Oscuros atenúan la luz poco a poco, hasta apagarla
* Minerales que caen del cielo como un ángel luminoso
* Oscuros llegan del borde del mapa y de debajo de la tierra
* Condición de victoria determinada por el % de trabajadores no corrutos
* Oscuros/iluminados corrompen trabajadores
* Iluminados emiten luz y corrupción
* Los iluminados acuden donde hay trabajadores no corruptos
* Los oscuros acuden donde hay luz, pero no pueden entrar

Could have

* La base ilumina más cuantos más minerales tiene
* Perder por más iluminados/oscuros determinado por el % de cada uno en el mapa en el momento de abrir el portal
* Trabajadores ociosos se mueven aleatoriamente
* Personalidades y habilidades individuales de los trabajadores
* En la base se pueden compra antorchas y otros objetos

Won't have