**Fundamentos de BiOdyssey**

1. Sistemas

* Número de planetas por sistema: entre 3 y 5
* Organización del sistema: los planetas del sistema orbitan entorno a una estrella, cada planeta en una órbita diferente.
* Estrella: la estrella se sitúa en el medio del sistema, los planetas orbitan entorno a ella, y puede ser de tres tamaños: pequeña (0.5x), mediana (1.0x) o grande (1.5x).
* Nombre: el nombre del sistema consiste en 1 o 2 palabras aleatorias. Como máximo pueden tener 9 letras cada palabra. También, como máximo pueden ir 2 vocales o 2 consonantes seguidas, para evitar así que surjan palabras de difícil pronunciación. El jugador que descubra por vez primera el sistema tendrá la posibilidad de darle un nombre a su elección o dejar el nombre por defecto.
* Si el sistema tiene sólo 3 planetas, no habrá un planeta combustible.
* Viajar entre sistemas consume combustible, el cuál sólo se puede recuperar en los mundos combustible.

1. Planetas

* Hay dos tipos de planeta: los normales y los planetas combustible.
* Estos, a su vez, se dividen en subtipos:
  + Normal:
    - Océano: planetas formados por islas, con la mayoría de su superficie siendo grandes mares.
    - Desierto: planetas con cantidades mínimas de agua, siendo en su mayoría llanos con leves elevaciones (dunas).
    - Selva: planetas con grandes cantidades de vegetación y agua.
    - Helado: planetas fríos, con pequeñas cantidades de agua, montañas y mucho hielo. Hay llanuras y zonas escarpadas por igual.
    - Sintético: planetas creados artificialmente, son metálicos, con formas angulosas y rectas. Sin agua.
  + Combustible:
    - Venenoso: planetas contaminados, con mares envenenados.
    - Muerto: planeta seco, sin agua y sin restos de vida. Como la Luna.
    - Fuego: planetas sin mares, con volcanes, magma y fuego por todas partes.
* Tamaño: hay tres tamaños: pequeño (0.5x), mediano (1.0x) o grande (1.5x).
* Nombre: el nombre de los planetas será el nombre del sistema + - + una letra dependiendo del lugar que ocupe en órbita. Por ejemplo: Arzamás-b (los planetas comienzan a nombrarse a partir de la letra b, estando la a reservada a la estrella). El primer jugador que lo explore podrá darle un nombre.
* El mundo combustible es un planeta que habrá en los sistemas de 4 o 5 planetas (UN planeta), dónde no habrá criaturas que escanear. También, es el único lugar donde puedes recuperar combustible encontrando una cápsula. Además, cada tipo de planeta combustible te dañará de maneras diferentes. El mundo venenoso te hará bajar la salud, el mundo fuego te hace gastar más combustible, y en el muerto habrá un monstruo que te atacará y de tres golpes te quitará toda la vida.

1. Criaturas

* En cada planeta hay entre 2 y 4 especies distintas, dependiendo del tamaño del planeta. Habrá en total 15 criaturas de cada especie (si se puede, se agruparán en 3 manadas de 5 individuos cada una). Siempre que se pueda, cada especie será de un tipo de criaturas diferentes.
* Para escanear a una criatura, habrá que acercarse a la misma y pulsar el botón que aparezca por pantalla.
* El objetivo en cada mundo es escanear a todas las especies que lo habitan, de esa manera conseguiremos un objeto llamado “conocimiento de bioma”, el cuál nos es necesario para completar el juego.
* Dependiendo del bioma conseguiremos conocimiento de ese bioma en concreto.
* El conocimiento se consigue sólo en los planetas normales.