



Propuesta Proyecto Final



Concepto básico del juego

Eres un botánico de una fantasía medieval.

Tienes que hacer crecer plantas misteriosas que tienen propiedades extrañas.

Tienes que entrar en un bosque con peligros para encontrar las semillas.

Cada planta tendrá sus propios requisitos para crecer.

Cada planta desbloqueará más semillas. (Planta que quema -> quemar enredaderas en el bosque -> más semillas)

Cada cierto tiempo en el loop de juego, tienes que defender tu jardín de monstruos / bandidos / etc

(Slime rancher + plantas contra zombies)



Género

Aventura Casual + Tower defense



Personajes principales

El protagonista , y un Npc compañero. (familiar)



Historia / Lore

Tu sueño es ser el mejor botanico del reino, para eso te adentas en el peligroso bosque mágico. en la fauna y flora es extraña. justo lo que necesitas para cumplir tu sueño. Pero necesitas defender tu casa.



Objetivo principal

Tu objetivo principal es aguantar un mes / X tiempo del juego. Tendrá una calificación final en función de la cantidad de plantas desbloqueadas/ cultivadas.



Jugabilidad

Movimiento en 3d, salto , interactuar con objetos.

Combate tower defense en primera persona.



Público objetivo

Jugadores casuales , fans de slime rancher, fans de plantas vs zombies



Diferenciación

Es un tower defense 3d, pero con un enfoque más casual y más centrado en coleccionar las distintas plantas.



Tiempo estimado de desarrollo

2-4 meses



Monetización

Comprar una vez para jugar / Ninguna