

1. **Concepto basico.** La idea básica es que puedas plantar algo y que puedas ver como va creciendo a lo largo del tiempo.
2. **Género.** El juego sería de temática de granja. Quizá granja animal, quizá vegetal o todo junto. El tema es que todos los proyectos hemos hecho juegos en los que había combate o tenias que estar esquivando cosas. Aquí con esto sería más un momento de relax en la que pudiéramos probar cosas nuevas como ciclos diarios, hacer que pase el tiempo, añadir un inventario y sobre todo que nadie se pegue con nadie.
3. **Quiénes son los personajes.** El personaje podría ser un niño que se encarga de su granja o un alien si queremos darle un tono especial al juego
4. **Cual es el objetivo.** El objetivo sería que llegara a conseguir algo que él quiera mediante el tradeo de objetos. Quizás el desafío puede ser en cuanto tiempo es capaz de conseguir lo que está buscando o evitar por ejemplo que la granja entre en bancarota mientras lo haces. Mediante un poco de aleatoriedad en algunas cosas podemos conseguir que no haya una forma correcta de hacer las cosas si no que haya varias formas y haya una perfecta que salga si tienes mucha suerte.
5. **Jugabilidad, mecánicas.** Puede haber varias herramientas o una herramienta que puedas ir mejorando para que vaya haciendo más cosas como si fuera el cañón del slime rancher. En un entorno cerrado que delimitamos hay iran ocurriendo o podemos hacer que al inicio de cada partida la granja se genere de forma aleatoria con una serie de terrenos que hayamos creado.
6. **Public objetivo.** El público objetivo del juego son aquellos jugadores de los juegos de granja y aquellos a los que les gusta jugar juegos relajados con una música relajante de fondo.
7. **Que hace al juego único.** Al ser un juego 3d podemos darle una estética diferente a los juegos de granja 3d típicos que han salido en los últimos años y intentar hacer un low poly bonito que atraiga más que los intentos de personajes cabezones super cartoon y detallados que encima llevan espadas porque su juegos es un rpg de farmin que termina por no hacer bien ni una cosa ni la otra. Quizás podría tener una mecánica en la que se pudieran mezclar las semillas para crear frutas o vegetales con diferentes propiedades como si fueras tu el señor de la genética
8. **Tiempo estimado de desarrollo.** Pues de aquí a finales. Creo que una vez que separemos todas las técnicas a incluir, será solamente cambiar los parámetros de que una planta crezca más rápido una planta necesite un abono o no se pueda plantar en tal y tal condición y luego pues testear para balancear todo.
9. **Cómo se monetiza.** Sería un juego de pago único ya que que no sería al principio factible para dispositivos móviles la manera más fácil de monetizar por anuncios y tampoco veo con compras integradas ya que para ello hay que tener un juego de base y luego ir incluyendo contenido cuando esto es una experiencia que puedas repetir un par de veces y pases un rato agradable