Game development

1- Brainstorming

2- History board

3-Animatic, create a basic scene of the environment with basic solid and camera, in order to have a better idea of the space distribution.

1.1 Dinosaurio volador,, le da de comer para domesticarlo y asi poder ir a otros planetas

1.2 creacion de fuego,

1.2.1 friccionando dos pedasos de madera/ pueden a ver dos pedasos de madera lejos uno un poco del otro, al observarlos, los objetos se resaltan, cuando el personaje se aproxima automaticamente salen dos o tres optiones, como recojer el madero, romperlo o tirarlo..

lo buen option es recojerlo y lleverlo cerca al otro madero,, cuando hacer eso automaticamnete se activan otra optiones como frotarlos y hacder fuego..

1.2.2, resolver un puzze con fosforos o algo asi donde el resultado sea la creacion de fuego

1.3 creacion de herramientas primitivas

1.4 trampas para animales

1.5 cueva con pinturas rupestres.

1.6 creacion de monolitos que se alinean con el sol para la adoracion de dioses. Temor a los fenomenos naturales.

1.7 juegos de agua , maniopulacion del agua , cambiar los cursos del agua en un rio para hacer algo.

1.8 recoleccion de frutos

1.9 uso basico de herramientas para sacar cosas.

1.10 el personaje puede caer por una cascada,, como especie de tobogan, hay que controlarlo para que no se salga.

1.11 con herramientas por ejemplo recojer un palo filoso y lo cerca recoje unas semillas puede que salga las optiones de senbrar algo.

1.12 un arbol que se cae en el camino por ejemplo o a traves de un rio para pasarlo ,, o el tumba el arbol que casi no tiene ramas para utilizarlo como puentes,, en ves del puente.

1.13 podemos hacer algo con los inseptos,,

1.14 el el paisaje las rocas pueden tener formas las cuales muestren pistas

1.15 escalar depronto algo.

1.16 gropu de barriles

1.17 objetos con efecto domino