**[INSERTE TITULO DEL JUEGO]**

Duració: 6-7h de joc

Gènere: Metroidvania (3D)

Plataforma: Windows

Motor: Unity (principal opció) --- Unreal (s’haplantejat)

**Resum**

* Panda vermell que es un Macgyver i la seva arma principal són les bombes, té un amic/Company que sempre estar ambell i l’ajuda.
* Variesilles per separar elsnivells, no pots pasar entre illessense arreglar el nivel. (1h per illa)
* Cada nivell té el seuboss
* Que no es noti un mónbuit: millorespels combis, coleccionables
* Loot básico: polvora para arreglar/mejorar armas

**Idees que han anatsorgin**

* Archipelegdelspandes, una illa central on hi ha mes canons o més complexos, les illesméspetitestenenmenyscanons o en menyspossibilitats de ruta.
* Potsermésaviatdesafiamentsd’habilitat que no pas puzles (o una combinaciód’ambduesmecàniques)
* Boss que li has de donar per l’esquena per fer-li mal però que sigui casi imposible donar-li, el Boss que necessitacertesaccions per treure-li l’armadura
* Les bombes es tiren comqui tira shurikens, pero amb un cooldown
* Limitaciód’elements per l’inventari
* Missionssecundaries
* “Atajo” de zona -> mirar-se comho fa thelast of us (1 i 2)?
* Potser el gènere es més un souls-like, Action RPG
* Experièciarebuda que és, animes, monedes, que?
* Drop no només reps experiencia, tambèloot, potser un enemic et dóna un drop inútil/cosmètic
* Sistema de guardat de l’Ori?
* Bomba plus: quanllencesbombes hi ha una possibilitat de que surti plus (habilitatmésforta)
* Camera 3ª persona lliure
* Arbred’habilitats
  + Habilitatspassives que potenciin les habilitats actives
* Millores
  + Pujar possibilitat de bomba plus
  + Receptes que t’otorguen noves habilitats (exemple: una recepta que et permetferunsguants que pots saltar per les parets)
* Tipus de bombes:
  + Bomba normal
  + Bomba de gel
  + Bomba ambrebot
  + Bomba sticker
  + Bomba verí
  + Bomba curativa
  + Bomba propulsora
  + Bomba de foc

**Referencies de jugabilitat**

* Ori and thewill of thewisps
* Hollowknight
* Depths of sanity
* Blasphemus
* Megaman ZX
* Sundered
* Owlboy
* Supraland
* Deadcells
* Bloodstand: Ritual of thenight
* Shantaehalfgeniehero
* La-Mulana
* SteamWorldDig 2
* SOULS en general
* Ratchet and clank

**Referènciesvisuals**

* DragonQuest XI: Ecos de un pasado perdido
* Ni no Kuni II: El renacer de un reino
* GenshinImpact
* BioMutan

**QUE PRIORITZEM/TASQUES A FER**

* Trello
* Moodboards a saco:
  + Art
  + Gameplay (el flow del joc)
  + Mecàniques (accions, interaccions del jocs)
  + Nivells

Joan Ortiz

Jaume Garcia

Borja Urquidi

Arnau Lafuente

PD: no mireu les faltes plis que anavaprenent notes at runtime