**[INSERTE TITULO DEL JUEGO]**

Durant aquesta setmana he manat buscant referències sobretot per guiar una mica més la idea general que existeix del joc.

**Referències que proposa Borja a nivell d’art**

* **Devil** **may** **cry** **5**
* **Bayoneta 2**
* **Temtem**
* **Snakepass**
* **Astronier**
* **Rime**: estètica neta, blanca, però avorrida
* **The withness**: és una mica el que busquem, fixar-se amb els arbres.
* Personatge del LOL **Ziggs** per les bombes
* **Divinity original sin 2**: joc moltes bombes
* **Yooka Laylee**
* **Banjo-Kazooie**

Càmera fixada a un enemic (fixar càmera com SOULS), però també possibilitat de càmera lliure

Joan ha comprat un **material pel substance** que ha estat provant i dona un bon acabat i una constància necessària al joc. El material només serveix per entorns, no per personatges, diu que pateix pels arbres. Borja proposa 2 o 3 models però bastants props pels arbres (lianes, mes o menys fulles…).

Joan defineix la jugabilitat dels atacs com un SOULS però a distància.

* Bombes bàsiques potser no es pugui apuntar, només amb les especials
* Atac bàsic amb munició, per tant necessitem una arma “infinita”. Les bombes bàsiques de base esta descartat que ho siguin, borja proposa que les bombes bàsiques es regenerin tipus estus de dark souls.

Borja es pregunta quin sistema de dany tenim pensat: sistema numerat en plan cors like Zelda o més modern tipus RPG. Els cors et limiten a nivell de disseny ja que els efectes com foc són difícils de baixar. **Estem tots d’acord amb vida percentatge (barra de vida).**

**Combinar efectes de bombes**, en plan elementals de Borja i Jaume i anar afegint millores. Considerem que és una millor opció ja que el jugador necessita entendre les habilitats que té i com utilitzar-les.

Joan apunta que necessitem primer definir quines són més útils pel nivell més que per la batalla. A efectes pràctics estaria bé unes 8 bombes ja que és més pràctic a la roda de selecció. Reduir bombes i posar certs efectes a les passives.

**Crafteo**

Tema inventario: Mida màxim d’inventari, piles extres d’items?

Tema límit d’items: volem que hi hagi límit per cada material dins l’inventari.

Es planteja limitar més l’item individual ja que el límit d’inventari és més comú en els free-to-play.

Bombes especials-> bomba normal + item

Pólvora es un item bàsic per tant pólvora a tutiplen

Es proposa que el jugador necessiti controlar el gasto de bombes, és a dir limitar el drop i fer-ho similar als vials del bloodborne (només uns enemics específics et donen el drop necessari per fer una bomba especial).

Combinació de bombes més aviat com a objecte que com a efectes sumats al llençar-les a l’escenari.

**Arbre d’habilitats**

Es pot resetejar l’arbre d’habilitats? Es proposa que sigui a mig joc o ja al final (game +?)

* Updates bombes normals
* Updates bombes especials
* Updates passives/habilitats/estats

Els punts d’habilitat estan lligats a cada element que és capaç de augmentar. Per exemple lluitant amb enemics normals estats, crafteo punts de crafteo, els bosses et donen especials i els extres els trobes amb l’exploració.

Donar al jugador el control de tot el que updea, fer un arbre més curt però més “eficaç”.

Millores de bombes: dany, radi.

Les habilitats no han de ser obligatòries per comprar unes altres.

**Ordre d’illes/story**

Primera idea: començar a ciutat nexe, tutorial i blablabla

Idea més polida:

Comences a la teva ciutat on fas el tutorial, els enemics et rebenten qual trosset de mantega. T’envien a una illa inhabitada (illa nexe que comunica amb les altres) on el canó està destrossat i aniran arribant NPCS als que salvaràs, mataràs el BOSS i repararàs el canó. Completes totes les illes i salves la ciutat. Es comença a utilitzar la ciutat com a nexe.... TATXAN BOSS FINAL SECRET.

Joan Ortiz

Jaume Garcia

Borja Urquidi

Arnau Lafuente

PD: no mireu les faltes plis que anava prenent notes at runtime