**Controls**

* Arnau diu que li agrada la proposta 2 perquè se li fa estrany el interactuar en els gallets, Joan comenta que atacar amb els gallets se li fa estrany a ell.
* Quan el Borja pensa en un joc amb el control principal a la X (Xbox controller) pensa en un joc ràpid tipus Devil May Cry, Metroid...
* La vida està a la creuta
* Outer worlds si li dones click al botó central del ratolí s’obre un menú on esculls l’arma entre la que tens equipades.

**Forma de llançar les bombes:**

* Semblant al Ziggs
* exemple mario: <https://youtu.be/ZrruckoSmBU?t=3185>

**La càmera**

* Tipus Mario Odyssey.
* Borja proposa que el **fijar blanco** necessitis mantenir-lo, argumenta que l’esquerra és la part menys utilitzada del controlador i així es sent més útil la part. També aporta al jugador un major control, per canviar d’objectiu només necessitaries moure la càmera.

**Bombes planta:**

* <https://youtu.be/ZrruckoSmBU?t=3199>

**Mapa**

* Joan se l’imagina com Mario Odyssey, pregunta si és possible fer limitacions.
* Jaume explica l’occlussion de Unity per no renderitzar els objectes que no són davant la càmera.
* *Dato curioso (Jaume): play4 explota a 1.000.000 de tris en pantalla*
* LODS y occlusion per alliberar càrrega del pc
* Borja recomana fixar-se en els skybox de Destiny2

**Loot**

* És de recollida automàtica o has de recollir-lo tu a mà
* Borja explica que la forma en la que ho fa sekiro és massa especifica i semblaria una còpia.

**Ajudant**

* Joan proposa que l’ajudant tingui una utilitat més que la de combat
* Borja se l’imagina bastant mascota i com a acompanyament als menús.
* Joan-> Millores: comença amb potes, desprès una roda que dóna velocitat, potser una altra roda per més velocitat i finalment unes ales.
* Borja-> Millores potser vinguin donades amb les millores de vestuari del protagonista

**Crafteo**

* Només es pot realitzar als checkpoints (souls-like)

**Protagonista**

* Intentar evitar que s’assembli molt a **Biomutant** o **Ratchet and clank**.
* Potser fer més aviat un rèptil.

**Enemics**

* Els enemics també són animals, però potser donar-li’s una visió diferent.
  + **Exemple: bons tots animals en perill d’extinció i enemics nop**
  + Exemple: bons vegetarians i enemics carnívors
  + Exemple: bons animals i enemics humans
* Potser enfocar més el tipus d’animals per illes, cada illa té la seva raça d’animal.
* Si té cua que sigui petita que el tema animacions estar dur

**Millores**

* Matant et trobes punts d’habilitat que podràs invertir en l’arbre d’habilitats
* També et donaran punts les missions