Versió Unity = 2019.4.7f1 (LTS)

Multiplataforma o PC: de moment ens centrem en PC

**Animació**

Animacions estàtiques al lloc

**Disseny**

Començar a mirar les escales de personatge + escenari

Mirar quin tipus d’enemics tindrem per desenvolupar una mica més les mecàniques principals i que programació pugui començar a plantejar l’arquitectura del codi.

* Hi haurà un enemic healer? (no hem respòs)
* Els enemics tindran barra de vida visible? (**SI**)
* Sempre o tipus Dark souls, és a dir només quan els hi dones un cop? (**souls like)**

**Programació**

Plantejar el controlador de personatge:

* 3a persona (tipus mario odissey)
* Dispars en 1a persona
* Posar un *shootPoint* com a *gameobject* per poder modificar-lo quan tinguem l’animació i personatges finals.
* Fer un document de programació com a guia (TDD)

<https://assetstore.unity.com/packages/tools/utilities/third-person-controller-basic-locomotion-free-82048>

<https://assetstore.unity.com/packages/templates/systems/3rd-person-controller-fly-mode-28647>

**Gestió de temps**

* 1h/1h30min per cada illa secundaria

**Gestió de mapes**

* Mini-illes/ camins/missions on hi hagi una zona extra/opcional que aporti més temps de jugabilitat pels jugadors.
* Mirar de quadrar de forma lògica els tipus de illes, no val estar en un bosc i de cop tenir un riu gelat...
* <https://twitter.com/the_Norberg/status/1285883371315396608>
* <https://twitter.com/the_Norberg/status/1286572545869860866>