Disseny

* La primera fase de la primera illa s’utilitzarà com a Demo, ha de sortir Perfect!
* Opcions per fer correctament la mida de l’illa:
  + Fer un whiteboxing amb unity i exportar-lo a fbx
* A l’aigua no es pot estar així que hi haurà col·lisions per no poder passar, però per si un cas el jugador aconsegueix passar -> instakill i apareix al costat del riu (possible enemic a la vora per castigar?, potser jugadors utilitzen per farmejar...)
* Mates boss i et dóna una peça amb la que tornes a la zona del canó, l’arregles i et dispara (this is the end, my only friend, the end)

Mapa/Art

* Disseny i art han fet unes moodboards i han preparat un mapa provisional de la primera illa.
* Campament -> Zona ruïnes -> escalada a una muntanya fins al boss
* El bosc màgic el deixem com a zona per accedir més tard amb un item/habilitat.
* Existeixen una espècie de túnels que serveixen de teleport
* Existeix una zona amb un far que també s’arriba quan obtenim una nova habilitat.

Programació

* Art i disseny necessita un cub que es mogui a la velocitat real per poder gestionar volums i mides

ENTREGA:

* Reunió Jaume i Arnau dimarts entre les 16:00 i les 17:00 (hora a confirmar)
* Jaume crearà un projecte per poder posar whiteboxing
* Crear una llista amb props que es creu que seran necessaris (discord #ideas-modelos)

**NOTA IMPORTANTE: 17/05/2021 Ortiz entrega todo el arte de la primera isla**