* Hacer el tutorial
* Poner partículas un poco para todo (dash, spin…)
* **Plataforma espiritual, ahora aparece de golpe (hacer animación o algo)**
* **Plataforma espiritual, dar feedback para que el usuario sepa cuando puede usarla y cuando no**
* Para las habilidades alquímicas quizás debería hacer el gato alguna animación
* Animaciones: están bien pero están muy de prueba, modificarlas un poco
* Pulir los enemigos
* Texturas de todo
* UI pulirla
* **Menú de inicio (Apartado opciones/configuración)**
* Sonorización del juego
* **Savegame que guarde el estado de todo**
* **Ponerle un final al juego ¿Acaba en el montacargas? ¿Lucha con boss final?**
* Lore, un poco también para definir el final (apartado anterior)
* Al libro (tab) darle el aspecto final
* Balancear la energía primordial del juego ¿qué hacemos con ella? (y cambiar UI)
* Iluminar mas (se ve oscuro)
* Combate ¿? -> lo simplificamos?
  + Es un poco complejo si ponemos escudos a los enemigos que solo se maten con una determinada habilidad

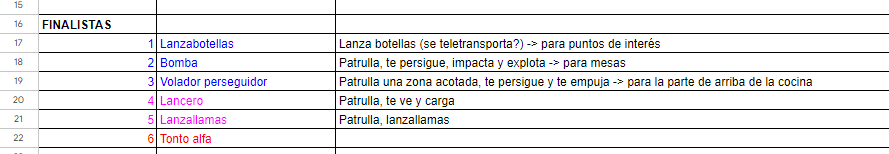
**Shaders**: ¿funciona o no? Está mejor que antes. Comprar, probar y comparar ambos shaders.

**Carga de niveles**: Hacer que solo se cargue el nivel actual (a ver si ganamos fps).

**Iluminación**:

* Luz titilante para las velas
* La luz exterior pasen por dentro de las ventanas
* Se ve muy oscuro

**Enemigos**:



Energía:

* 2 estados / 3 estados: con habilidades
* Progresión. Árbol de habilidades (en el libro puedes mejorar y cambiar dash de fuego / dash de agua que aturde). Es la opcion fácil.

Colisión con cable es molesta para la plataforma

Probar techo plataformas con físicas

Enemigos los 2 hacerlos

* Bomba: Patrulla, te persigue, impacta y explota -> para mesas. Cuando entras y sales de la mesa debe resetear el timer. O solo explotar cuando estas cerca
* Volador: Patrulla una zona acotada, te persigue y te empuja -> para la parte de arriba de la cocina

Puzle balanza que tenga en cuenta el peso del gato

Quitar colisiones cable balanza también

Colisión discreta/continua con pesos / plomos porq desaparecen

Siguiendo la idea de Dani, de no añadir más cosas y pulir el juego del todo, eliminaría la alquimia totalmente (al menos de momento) y me centraría en pulir el juego al máximo.

* Se eliminarían las 4 habilidades alquímicas, aunque rescataría la de curarse:
  + O bien, cuando lleguemos a 100 de energía, por ejemplo, 1 fragmento más de vida.
  + O bien, los enemigos al morir tienen una probabilidad de dropear un fragmento de corazón.
* El puzle de la alquimia podemos hacerlo con fuelles y hacer salto bomba para avivar las llamas.
* Todo lo demás sigue igual.

Y esto es un poco más secundario, pero para el lore del juego creo que también le vendrá bien. Un gato alquímico en una casa es un poco raro. Así rescatamos el tema del peluche y de encontrar recuerdos y a la niña.