Design: Hack & slash

**Koncept:**  
Hack & slash/action RPG med olika fiendesorter. Spelaren ska ha minst 3 olika attacker och olika stats (Health/Strength/Agility). Spelet ska möjligtvis ha flera olika levels samt olika bossar.   
 **Gameplay:***Kontroller:*  
Left click – Rörelse, spelaren rör sig till positionen man klickar på. Om man klickar på en fiende som spelaren är tillräckligt nära kommer man att attackera den fienden.  
Right click – Charge-up attack som har cooldown. Attacken träffar alla fiender inom en mindre area framför spelaren.  
Shift – Om spelaren håller ner shift och attackerar samtidigt kommer man attackera mot muspekaren och stå stilla.  
Tab – När man är nära mitten av banan kommer man öppna shoppen, när man är i shoppen kommer man stänga ner den.  
Escape – Pausa/starta spelet.  
  
Målet är att överleva så länge som möjligt, kartan fylls med fiender när det nästan inte finns några kvar, alltså kommer det alltid finnas fiender som letar efter spelaren. När man dödar fiender kan man få guld eller tillbaka en del av sin hälsa. Guldet använder man i mitten av kartan (shoppen) för att uppgradera sin skada eller sin hälsa.  
Målet med shoppen är att få in flera sorters uppgraderingar och olika items som spelaren kan använda. **Karaktär:**Karaktären rör sig efter dem givna kontrollerna, målet är att det ska finnas 3 olika förmågor/attacker som ska kunna användas **Fiender:**Lista av fiender som ska finnas och vad dem gör  
  
**Map/layout:**Hur ska spelets layout se ut, map/levels etc