**Game title**

Document de design

Armes

* Il n’y a pas d’armes dans les *chest* (on peut seulement les acheter à la *shop*)
* Au début du jeu, on commence avec un montant fixe (ex : 250 gold) pour s’acheter des armes et potions
* Le *shop* contient une variété d’armes (katana, épée, dague, massue, etc.) qui sont de plus en plus forte et de plus en plus chère.
* Statistiques des armes : Dégats, vitesse (et peut-être armure)
* Les armes ont 3 niveaux de vitesse : slow, fast, very fast. Qu’on peut avoir en ayant de meilleures armes.
* Les armes sont différentes : La massue est plus lent mais plus forte que la dague.
* Une massue ayant une vitesse *slow* est plus lente qu’un dague ayant la vitesse *slow*.

Options

* Master volume, music volume, SFX volume
* Changer la Résolution
* Checkbox afficher les barres de vie ennemies

Héro

* Le level up peut se faire n’importe quand et on monte seulement la vie et la *stamina*
* Quick backstory (au début + à travers un peu)
* Mercenaire, guerrier, sauveur
* Quelque chose d’unique… arrêter le temps? **À DETERMINER**
* Cours, dash, saute, pouvoir unique
* Ne parle pas,
* Flash et est invulnérable pendant x secondes quand il mange du dommage

Ville

* Marchand d’armes et potions, maison du héro.
* Petit puzzle qu’on peut débloquer selon les donjons qu’on a fait (les donjons donnent des pouvoirs)

Chemins

* Contiennent beaucoup d’ennemis qui *drop* du gold, des potions, etc.
* Puzzles (pousser des boites)
* Chest (gold, gems)

Donjons

* Nouveaux ennemis (Bronton) qui spawn des ennemis des chemins
* Une salle epique
* BOSS du donjon avec petit dialogue

Ennemies

* Classé par zone (forêt, grotte glace, montagne)
* Ennemies chemins < ennemies donjon
* Pièges (trou de piques + flèches)

HUD - Interface

