**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 une arme.
* 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,
* 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*.
* Une main arme (fouet de glace) pi une secondary (shurikens)
* À chaque debut de donjon, on a un shop
* Slots: Arme primaire, secondaire, amulette, 2 slots de potions, une slot pour un pouvoir qu'on peut changer au shop sans payer
* À chaque fois qu'on meurt, on perd nos armes.

Amulettes:

- On les pogne dans les chests

- Donne seulement des stats et non des actifs

Fragments et gold:

- Fragments genère aléatoiement des armes avec des stats meilleurs et des effets (degats de feu, lifesteal) que les autres armes (il en choisit un parmi 2-3 mettons) (les armes des fragments sont seulement un peu plus forte que les armes acheté par le gold)

- Le joueur peut seulement avoir 2 armes équipé à la fois (un slot pour une arme primaire et un autre slot pour l'arme secondaire)

Options

* Master volume, music volume, SFX volume
* Changer la Résolution
* Checkbox (on/off) 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)
* Dash (rouler), saute
* Ne parle pas
* Flash et est invulnérable pendant x secondes quand il mange du dommage
* Pouvoirs: on en pogne a chaque niveau ou apres chaque donjon (tel spell requiert x amount of stamina)
* Pouvoir principale permanent: arreter le temps (3 sec. 3 min cooldown)
* Cooldown sur les potions peut-etre

Ville

* Marchand d’armes et potions: Il a un inventaire a vendre different pour chaque donjon fait (selon avancement dans le jeu).
* Reacteur de fragments
* Très petite ville simple

Chemins

* Contiennent beaucoup d’ennemis qui *drop* du gold, XP et petit pourcentage de potions et fragments.
* Au travers, on a des chest qui contiennent gold et fragments
* Marchand juste avant donjon
* Mini chance de spawner des fragments

Donjons

* Nouveaux ennemis plus forts un peu
* Agit comme les chemins
* Plus de framgents qui spawn que dans les chemins
* BOSS du donjon avec petit dialogue
* Peut-être des chests
* Peut faire les donjons dans l'ordre qu'on veut selon le set de chemins (ex: 3 donjons dans un set de chemins, on les fait dans l'ordre qu'on veut).

Ennemies

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

Map:

- Premier chemin visible et les autres on voit seulement le debut du chemin.

HUD - Interface

