**Specifiche dei requisiti**

Per avere un maggiore ordine suddividiamo le specifiche dei requisiti in un due macro rami:

* **Meccaniche del gioco:**

1. Il giocatore deve poter personalizzare il proprio personaggio;
2. Il giocatore deve poter scegliere almeno tra tre tipologie di classi, che determineranno:
3. L’equipaggiamento;
4. Sistema di statistiche, che influiscono sul combattimento;
5. Un albero delle abilità, che permette al giocatore di migliorare le sue caratteristiche

tali caratteristiche sono **uniche per ciascuna classe**, scelta ad inizio gioco;

1. Il gioco deve presentare un tutorial che introduce alle meccaniche del gioco;
2. Il giocatore deve potere mettere in pausa il gioco;
3. Il gioco deve poter permettere di salvare la partita e riprenderla in un momento successivo;
4. Il gioco deve avere un sistema di combattimento a turni;
5. Il giocatore alla fine di ogni combattimento deve ricevere:
6. Un certo numero di punti esperienza, che permetteranno di espandere l’albero delle abilità;
7. Un certo numero di valuta di gioco e materiali, che gli permettono di aumentare le statistiche.
8. Il gioco presenta diverse situazioni di stallo (almeno una per livello), in cui il giocatore è tenuto a scegliere tra diverse opzioni che influiscono sul proseguimento del gioco;
9. Il gioco deve presentare almeno due finali.
10. Il gioco deve tenere conto delle scelte fatte durante il gioco che stabiliscono il finale del gioco;

* **Sistema di livelli:**

1. Il gioco deve essere suddiviso in livelli, che a loro volta devono essere suddivisi in aree;
2. Il superamento dei livelli si basa sulla sconfitta di un boss di fine livello;
3. Ciascuna area deve presentare un certo numero di nemici che devono essere sconfitti per raggiungere il boss del livello;
4. Il giocatore può trovare degli oggetti durante l’esplorazione dei livelli, che possono facilitare il proseguimento del gioco;
5. Il gioco propone delle sfide al giocatore che possono offrire **bonus** in caso di vittoria o **malus** in caso di sconfitta.