Возможности в игре:

* Накопление опыта, трофеев и вещей
* Магазин
* Изменяемая сложность игры (лёгкая, средняя, сложная) От неё зависит урон от ловушек, их частота, трофеи (увеличение с уровнем сложности)
* Функция сохранения (продолжение с последнего сохранения); возможность начать заново
* Локации:  
  а) ловушки  
  б) монстры  
  в) сундуки с трофеями/предметами  
  г) «викторина» (раздел ловушек) за правильный ответ – трофей, за неправильный – урон  
  д) изредка появляющийся магазин  
  е) возможность отдыха (лечение персонажа за определённое время)
* 4 класса на выбор (происходит в начале игры, нет переквалификации):

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Маг (13) | Убийца (15) | Воин (14) | Страж (12) |
| Пониженное хп -1 | Начальное хп | Повышенное хп +1 | Повышенное хп +2 |
| ловкость – 2  удача – 3  сила – 6  выносливость – 2 | ловкость – 5  удача – 2  сила – 5  выносливость – 3 | ловкость – 3  удача – 2  сила – 4  выносливость – 5 | ловкость – 2  удача – 1  сила – 3  выносливость – 6 |
| Урон от ловушки  3 сердца | Урон от ловушки  2 сердца | Урон от ловушки  2 сердца | Урон от ловушки  1 сердце |

Начальное хп – 10 сердец

Сила – отвечает за силу атаки

Ловкость – отвечает за уклонение

Выносливость – отвечает за урон, получаемый от монстров

Удача – отвечает за ценность и количество найденных трофеев, а также за частоту встречи ловушек

Механика игры (ну или попытки её сделать)

* Урон, уклонение, количество и качество трофеев не фиксированы и строятся на рандоме (с учётом характеристик персонажа, как начальных, так и приобретённых за счёт предметов)
* Урон и уклонение (в битве с монстром) зависит и от характеристик самого монстра