**Функциональные требования**

Цель игры – накопление опыта и усиление персонажа за счёт характеристик и полученных/купленных предметов.

Условия проигрыша – у персонажа закончилась «жизнь»

Условие выигрыша – полное прохождение 10 этажей подземелья.

**Что может делать игра на данный момент**

1. Изменяемая сложность игры (доступно только вначале игры)
2. Выбор класса (доступно только вначале игры)
3. Накопление опыта персонажа, вещей и трофеев
4. Предоставление магазина для покупки вещей и зелий
5. Разнообразные локации:  
   а) ловушки  
   б) «викторина» (раздел ловушек)   
   г) сундуки с трофеями/предметами  
   д) появляющийся магазин  
   е) локация отдыха
6. Варианты переходов через главное меню:  
   а) новая игра  
   б) продолжить  
   в) мой персонаж  
   г) магазин  
   д) правила  
   е) история  
   ж) настройки  
   з) выход

**Что сможет делать игра**

1. Появится возможность сохранения
2. Появится новый тип локации «монстры»
3. Появится механика боя с монстрами
4. Появится система уровней у персонажа и «монстров»
5. Увеличится разнообразие разных типов локаций
6. Улучшится баланс игры
7. Изменится дизайн игры