**Функциональные требования**

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

Условия проигрыша – у персонажа закончились «жизни»

Условие выигрыша – полное прохождение подземелья.

**Что может делать игра**

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

**Правила игры**

Начальное хп – 10 сердец.

Характеристики:

* 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

На начальном этапе (при выборе новой игры) необходимо выбрать класс персонажа. От этого будут зависеть начальные характеристики персонажа, количество хп, а также урон, получаемый от ловушек. Классов всего 4:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Маг | Убийца | Воин | Страж |
| Количество хп - 9 | Количество хп -10 | Количество хп - 11 | Количество хп - 12 |
| 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 |

После этого начинается прохождение подземелья.

**Опыт и трофеи**

Опыт персонажа накапливается при прохождении каждой локации (кроме локаций магазина и отдыха)

Опыт необходим для перехода в более сложные участки подземелья, этажи (всего их 10)

Трофеи персонажа служат валютой, за которую он может приобретать вещи в магазине.

Трофеи можно получить на локациях («викторина», монстр, сундук)

**Бой и механика**

Урон, уклонение, количество и качество трофеев не фиксированы, они зависят от рандома (с учётом характеристик персонажа, как начальных, так и приобретённых за счёт предметов)

Урон и уклонение (в битве с монстром) также зависят от рандома, но с учётом не только характеристик персонажа, но и характеристик самого монстра.