Retaliation clicker kravspesifikasjon

* Spillet skal ha 4 ressurser, souls, metal, oil og uranium.
* Metal, oil og uranium skal bli vist på en dedikert resources skjerm.
* Souls skal bli vist på en dedikert souls skjerm.
* Spillet skal ha en hovedskjerm hvor mesteparten av spiller interaksjonene med spillet vil ta sted.
* På startsiden til hovedskjermen skal spilleren få informasjon om målet i spillet («task» side). Man skal kunne gå tilbake til denne siden senere.
* Det skal være en bok som spilleren kan trykke på som åpner en slags guide som man kan bla gjennom og lukke. Det skal være hint i utseende på spillet som indikerer at man skal trykke på boken.
* Det skal være vist analog klokke som er synkronisert til spillerens PC klokke. Om spilleren trykker på denne klokken skal en timer starte (spilleren kan ikke stoppe den når den har begynt). Når timeren når 0 skal spillet bli låst slik at spilleren ikke kan trykke på noe. Hovedskjermen skal også bli endret og en ny timer skal bli vist på skjermen som teller ned mot 0. Når denne timeren når 0 skal det gå litt tid før skjermen begynner å skurre for å indikere at spilleren er død.
* Spillet skal ha 5 våpen, og 5 autoclickere (hvor for den ene autoclickeren skal det dø en hvert 5 minutt)
* Spilleren skal kunne kjøpe våpen og autoclickere på dedikerte sider på hovedskjermen.
* Spilleren skal kunne se relevante stats til våpen og autoclickere på dedikerte sider på hovedskjermen.
* Spilleren skal kunne oppgradere våpen og autoclickere på en dedikert side på hovedskjermen.
* Når spilleren kjøper ting skal spilleren kunne se hvor mange av spilleren har kjøpt.
* Når spilleren trykker på en tydelig knapp skal alle våpnene spilleren har kjøpt bli konvertert til souls basert på dødeligheten til våpnene kjøpt. Souls som indikert på skjermen skal så gå sakte opp til verdien bestemt av hvor mange våpen spilleren hadde når spilleren trykket på knappen.
* Når spilleren kjøper en autoclicker skal prisen til denne autoclickeren gå eksponentielt opp per kjøp.
* Autoclickere skal samle en viss mengde ressurser hvert sekund.
* Våpen skal ikke øke i pris når spilleren kjøper våpen.
* Spilleren skal kunne kjøpe oppgraderinger som øker dødeligheten til våpen og effektiviteten til autoclickere.
* Når spilleren kjøper oppgraderinger skal våpen bli dyrere, men ikke autoclickere.
* Det skal være en «extra» side på hovedskjermen som har noe ekstra informasjon og en valg meny for hvor mange våpen/autoclickere som blir kjøpt for hver gang spilleren kjøper noe. Om det ikke er nokk ressurser for å kjøpe denne mengden skal så mange som mulig bli kjøpt.