**Requisitos Funcionais**

1. O jogo deve apresentar um menu para iniciar o jogo ou sair.
2. O jogo permitirá que o jogador mova-se em 4 direções (esquerda, direita, cima, baixo).
3. O jogador poderá movimentar-se pelo mapa livremente, desde que não ultrapasse os limites do mapa, identificados pelas paredes.
4. O jogador deverá movimentar o personagem utilizando as setas do teclado ou W, A, S e D.
5. O jogador terá uma barra de vida que pode ser visualizada na tela (HUD).
6. O jogo permitirá que o jogador tenha um comando de ataque. Exemplo: No jogo zelda (SNES) ao pressionar um botão o personagem realiza um ataque com a espada.
7. O jogo terá áreas específicas para recuperação de vida. Exemplo: Prince of Persia: The Sands of Time possui uma fonte da qual bebe a água e recupera a vida. <https://youtu.be/0sSkt1ZXykM?t=6348>
8. O jogo permitirá que o jogador colete moedas pelo mapa.
9. O jogo deve permitir que o jogador seja derrotado caso perca todas as vidas.
10. O jogo deve permitir o jogador encerrar a partida ao pressionar um comando.
11. O jogo permite que o jogador evolua o seu armamento em troca do ouro coletado dentro de baús.
12. O jogo permite que o jogador altere o avatar do personagem dentro de opções pré-estabelecidas.
13. O jogo permite que o jogador interaja com um NPC ao aproximar-se dele, informando na tela uma mensagem sobre o level ou a história do jogo.

**Requisitos Não Funcionais**

1. O jogo será desenvolvido na Unity com C#.
2. O jogo será direcionado a plataforma windows.
3. O projeto terá um sistema de inventário para visualização de itens coletados.
4. O projeto usará por padrão imagens em formato PNG.
5. O jogo só poderá ser jogado utilizando o teclado do computador.
6. O jogador deverá apertar a tecla “Enter” para acessar o menu e encerrar o jogo.
7. O jogador deverá apertar a tecla “Z” para atacar.
8. O jogador deverá apertar a tecla “X” para Esquivar-se.
9. O jogador deverá apertar a tecla “C” para Defender.
10. O jogador poderá acessar o inventário ao pressionar a tecla “I”
11. Cada ataque do inimigo subtrai um ponto de vida do jogador.
12. O jogo permitirá que o jogador tenha um comando de defesa, para que se defenda dos inimigos que tentarem o atacar. Exemplos: Como ao jogar mortal kombat, o jogador aperta para trás para defender-se.
13. O jogo permitirá que o jogador tenha um comando de esquiva, para fugir do ataque dos inimigos.