Дизайн-документ игры на С++

**Название:** From Another World

**1. Концепция игры:** Игрок попадает в деревню, недалеко от которой (в лесу) открылся портал в иное измерение. Из портала вылезают монстры и убивают всех живых существ. Но эти монстры боятся солнечного света, из-за чего им приходится прятаться в лесах, в следствии чего мирные жители не могут заниматься сельским-хозяйством.

**2. Цель игры:** пройти все уровни и очистить их от монстров, убить босса в ином измерении и закрыть портал.

**3. Описание уровней:**

Первый уровень - поле без монстров

Второй уровень - лес (монстры с уровнем здоровья до 150, наносимым уроном до 25);

Третий уровень - иное измерение (босс с уровнем здоровья 200, наносимым уроном 30).

**4. Описание локаций:**

Деревня состоит из 10 обычных домов (из которых в 5 никто не живет, тк жители покинули деревню, т. е. открыты для игрока), а также дом доктора, дом игрока и дом торговца;

Поле включает в себя полезные травы, из которых у доктора можно сделать зелье;

**5. Описание персонажей:**

Торговец - продает мечи разных уровней за золото (можно найти в заброшенных домах, а также дается за убийство монстров);

Доктор - может изготовить зелье, которое полностью восстанавливает хп во время боя.

**6. Оружие:**Меч первого уровня: цена 3 монета, урон - 10;

Меч первого уровня: цена 5 монеты, урон - 15;

Меч первого уровня: цена 10 монет, урон - 25;

**7. Описание игровой механики:**

map - открытие карты

i - инвентарь

go - команда передвижения

hit - команда для удара

**8. Описание боя:**

Игрок всегда может ударить монстра, после чего сделать выбор - уклониться вправо или влево, если монстр не попал, то ход снова переходит игроку. также перед ударом можно восстановить хп зельем (если оно есть в инвентаре)

**9. Инвентарь:** монеты, травы, зелья, найденные предметы