## WeeMans

# GameDesign Document

# Основная идея.

WeeMans – игра-клон популярной игры про бегущих человечков. Игра отличается простотой геймплея и интуитивно понятным интерфейсом.

# Механики.

1. Размножение. На игровых уровнях иногда попадаются зоны, которые увеличивают (или уменьшают) количество человечков.
2. Враги – группа или одиночный юнит, который вступает в схватку с человечками игрока. В зависимости от разницы в количестве побеждают враги, либо игрок.
3. Препятствия – на уровне разбросаны препятствия, которые могут помешать игроку количественному увеличению своих человечков.
4. Процедурная генерация уровня – уровень является бесконечным, постоянно достраиваясь на основе заранее заготовленных шаблонов.
5. Счет – показатель успешности прохождения уровня игроков. Пополняется за счёт преодоления расстояния, а также за счёт уничтожения врагов в процессе схватки.

# Референсы.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| https://www.indirshop.com/wp-content/uploads/2020/03/screen-6-8-scaled.jpg | https://mobimg.b-cdn.net/v2/fetch/c6/c61b5d0ad4a956d0fd32bf83b186364a.jpeg | https://image.winudf.com/v2/image1/Y29tLmZyZWVwbGF5LnJ1bmFuZGZpZ2h0X3NjcmVlbl8xMF8xNjA2MjgxMDg3XzA2MQ/screen-17.jpg?fakeurl=1&type=.jpg |