

# The Circle World

## (Круглый Мир)

Функциональный дизайн-документ

# СОДЕРЖАНИЕ

1	Описание экранов игры .....	4
1.1	Главное меню .....	4
1.2	Заставка .....	4
1.3	Выбор уровня .....	4
1.4	Игра (кат-сцена) .....	4
1.5	Пауза .....	4
2	Описание всех уровней .....	5
2.1	Вводная заставка .....	5
2.2	Чемпионат по бегу .....	5
2.2.1	Сюжет .....	5
2.2.2	Подробное описание кат-сцены .....	5
2.2.3	Сцена .....	5
2.2.4	Геймплей .....	6
2.3	Нападение Квадратеров .....	6
2.4	Зеленый мир 1 .....	7
2.4.1	Сцена .....	7
2.4.2	Геймплей .....	7
2.5	Зеленый мир 2 .....	7
2.5.1	Сцена .....	7
2.5.2	Геймплей .....	7
2.6	Диско-город .....	8
2.6.1	Сцена .....	8
2.6.2	Кат-сцена .....	8
2.6.3	Геймплей .....	8
2.7	Диско-город 2 .....	8
2.7.1	Сцена .....	8
2.7.2	Геймплей .....	8

2.8	Пещера .....	8
2.8.1	Сцена .....	8
2.8.2	Кат-сцена.....	8
2.8.3	Геймплей.....	8
2.9	Встреча с Мудрецом .....	9
2.9.1	Сцена .....	9
2.9.2	Кат-сцена.....	9
2.10	Путь к королю.....	10
2.10.1	Сцена .....	10
2.10.2	Геймплей.....	10
2.11	Финальная битва .....	10
2.11.1	Сцена .....	10
2.11.2	Кат-сцена.....	10
2.11.3	Геймплей.....	10
2.12	Эпилог .....	10
3	Музыка .....	12

# **1 Описание экранов игры**

## **1.1 Главное меню**

Экран содержит картину Колобка, находящегося в прыжке на фоне природы, над ним висит название игры, внизу 3 кнопки – «Продолжить/Новая игра», «Выбор Уровня»

## **1.2 Заставка**

Происходит при старте игры и входит в аналогичное 1.1. состояний. Сперва логотип Powered By Unity 5, затем бегущий колобок, камера разворачивается и он принимает позу из п.1.1.

## **1.3 Выбор уровня**

## **1.4 Игра (кат-сцена)**

## **1.5 Пауза**

## 2 Описание всех уровней

### 2.1 Вводная заставка

Текст на черном фоне:

*В нашей вселенной несчетное количество миров. Есть миры, где печеньки скачут на дельфинах по шоколадным облакам, где розовые слоны ходят на крысиных ногах. Эта история о КРУГЛОМ МИРЕ – мире, который населен исключительно существами, имеющими форму шара - кругляшами. Появляется фигурка Колобка.*

### 2.2 Чемпионат по бегу

#### 2.2.1 Сюжет

На сцене находится ведущий, и колобок, камера показывает только ведущего, внизу подпись: *Чемпионат Круглого мира по бегу.*

Ведущий: *Уважаемые Кругляши. Ежегодный чемпионат Круглого Мира по бегу с препятствиями продолжается. Наш последний участник – четырехкратный чемпион – Колобок попытается побить свой рекорд.*

Камера отъезжает чуть вбок на Колобка, который машет рукой. Камера телепортируется на зрителей, они прыгают руками вверх, субтитры: *Ура. Ура. Ура.*

Камера телепортируется на колобка. *Погнали,* - говорит он. Камера перелетает ему за спину, начинается геймплей.

#### 2.2.2 Подробное описание кат-сцены

На сцене ведущий и колобок, камера показывает только ведущего: *Уважаемые Кругляши. Чемпионат Круглого мира*

#### 2.2.3 Сцена

Представляет собой полосу, замкнутую по бокам либо просто стенами, либо зрителями, либо рекламой, нарисованной с юмором. Наверху открыто, поэтому небеса. Схема сцены на рисунке 1.

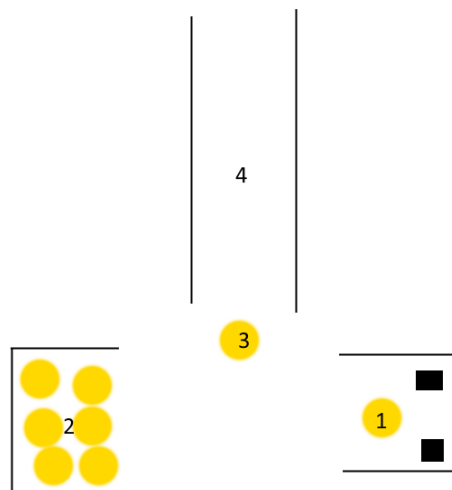


Рисунок 1 – схема сцены 2 уровня.

Сцена с ведущим (1) стоит до начала старта. На сцене ничего нет, возможно две колонки. Сам ведущий – типичный кругляш, плюс болтается микрофон в воздухе и уникальное лицо. Зрители (2) – кругляши-массовка с одинаковой анимацией оваций. Колобок(3) готовится бежать по трассе(4). Сзади трассы ничего нет, камера туда не разворачивается.

#### 2.2.4 Геймплей

Камера находится сзади на манер Subway Serfers. Движение дискретное по трем полосам, доступны пережат и прыжок. При подбегании к первому препятствию, всплывает надпись, как перепрыгивать, затем, как менять полосы, затем, как перекачываться. Жизней нет, на экране ничего нет. При поражении перемещение в начало. Все опасности статичны, уровень максимально прост – это обучение.

## 2.3 Нападение Квадратеров

### 2.3.1 Сцена

Сцена чемпионата, как и в пред. уровне, но теперь там дверь, которая ведет в сцену следующего уровня – с сельской дорогой и деревьями, часть беговой дорожки имеется.

### 2.3.2 Кат-сцена

Сцена. На ней Король, ведущий и Колобок.

Ведущий: *Колобок установил рекорд. Сам Король Круглого Мира поздравит его.*

Король: *Поздравляю, Колобок. Ты имеешь право называться самым быстрым Кругляшом в Круглом Море.*

Камера начинает трястись. Включается тема Квадратного Короля.

Король: *Что происходит?*

Камера показывает беговую дорожку. Появляется Квадратный Король: *Жители, круглого мира. Я, Квадратный Король, объявляю, что мы, Квадратеры из Квадратного Мира вторглись в ваш мир, чтобы поработить его. Сейчас вы будете уничтожены и поработены, готовьтесь к концу.*

Он исчезает. В разных местах появляются Квадратеры. Вновь сцена.

Ведущий: *О боже, что нам делать?*

Король: *Я не знаю, наш мир всегда жил в мире, мы не готовы отбивать нападение. Нужно просить помощи у Круглого Мудреца, может он знает решение. Но надо до него добраться максимально быстро*

Колобок: *Я могу добраться до него. Я же самый быстрый Кругляш.*

Король: *Ты прав. Вперед. Мудрец живет в пещере за диско-городом. Беги к нему, Колобок. Судьба круглого мира в твоих руках.*

Колобок выходит со сцены и заходит в дверь, занавес.

## **2.4 Зеленый мир 1**

### **2.4.1 Сцена**

Дорога состоит из 5 полос, текстура – сельская дорога. На площадке трава, на траве круглые «кусты» и деревья (те же кусты, но на цилиндре). Все враги – квадратеры и пропасти.

### **2.4.2 Геймплей**

5 полос, камера висит высоко сзади, но не по центру, а чуть сбоку, на уровне есть переход камеры, но он просто переносит справа влево на такой же ракурс. Из препятствий все то же, что и на 2 уровне, но чуть посложнее, но не сильно.

## **2.5 Зеленый мир 2**

### **2.5.1 Сцена**

Аналог предыдущего уровня, но деревьев больше.

### **2.5.2 Геймплей**

3 полосы, камера висит впереди и задом – по центру. Новое препятствие – пропасть, далее – камера переходит вновь набок и начинаются перепады высот, далее – камера прыгает за спину, Колобок забегает в Диско-Город.

## **2.6 Дisko-город**

### **2.6.1 Сцена**

### **2.6.2 Кат-сцена**

Колобок передом: *-Это диско-город. Здесь можно передвигаться только в режиме шара.* Колобок переходит в режим шара, камера разворачивается, Колобок выкатывается.

### **2.6.3 Геймплей**

Новый тип геймплея шар. Камера висит сверху, но двигается также. Шар акселерометром вращается в любую сторону, но цель все равно – добраться до конца – движение идет вперед. Геймплей заключается в преодолении пропастей, здесь скорость не критична. Медленно катим шар вперед, объезжая пропасти – здесь они единственные препятствия.

## **2.7 Дisko-город 2**

### **2.7.1 Сцена**

Аналогично предыдущему.

### **2.7.2 Геймплей**

Уровень сложнее предыдущего – появляются движущиеся платформы, надо лучше балансировать, также появляются кубы, которые движутся и пытаются вытолкнуть в пропасть. В конце уровня Колобок закатывается в пещеру.

## **2.8 Пещера**

### **2.8.1 Сцена**

### **2.8.2 Кат-сцена**

Колобок вкатывается боком, встает: *-В конце этой пещеры живет Мудрец. Пройду ее и встречу его.* Камера перелетает за спину. Начинается геймплей.

### **2.8.3 Геймплей**

Геймплей, как раньше, но теперь наконец управление – акселерометром, квадранты атакуют, также в основном надо оббегать пропасти, скорость наращивается.



## 2.9 Встреча с Мудрецом

### 2.9.1 Сцена

Мудрец представляет собой полушар вращенный в землю. Действие происходит в простой комнате с одним источником освещения, танк стоит за стеной, в нужный момент камера его покажет. Предметов окружения почти нет – они не нужны.

### 2.9.2 Кат-сцена

Происходит диалог между Колобком и мудрецом. Камера принимает разные ракурсы при смене реплик.

*-Здравствуй, Колобок.*

*- Великий Мудрец, я пришел, чтобы...*

*-Я знаю, зачем ты здесь. Квадратеры напали на мир. Их нужно остановить.*

*-Как это сделать. Есть ли какое оружие против них?*

*-Круглый мир всегда существовал в Миру, в Гармонии, в нашем мире нет оружия. Мы мирные веселые существа, на наших лицах всегда улыбки. Так заложено природой.*

*-Но тогда Квадратеры уничтожат нас. Неужели выхода нет?*

*-Выход есть. Дело в том, что я не из Круглого мира. Раньше я был Квадратером.*

*-Что?*

*-Да, я был правой рукой Квадратного Короля. Вместе с ним мы захватили Линейный Мир и Треугольный Мир. После захвата мы никогда не возвращались в миры. Но однажды я вернулся в мир линий и увидел ужас, оставшийся после нас. Мы убили женщин и детей, сделали их рабами. Я не смог с этим жить. Я обнаружил ваш мир – Круглый Мир. Я использовал магию, чтобы стать одним из вас. Я отправился жить в ваш мир и замел все пути, чтобы Квадратный Король не нашел вас. Я появился в вашем мире и представился Мудрецом.*

*-Но Квадратный Король все же нашел нас.*

*-К сожалению, да. Но я предвидел, что это случится, поэтому прихватил с собой оружие – танк. С помощью него ты сможешь победить остановить вторжение.*

*-Почему ты сам им не воспользуешься.*

*-Та магия, что я наложил, оказалась несовершенной. Я уже потерял свои конечности и половину тела, я не смогу сесть в танк, а вот ты – сможешь.*

*-Но квадратеров слишком много, мне не остановить их всех.*

*-Доберись до Квадратного Короля и убей его. Магия вторжения держится на нем. Без него все Квадратеры покинут этот мир.*  
*-Спасибо, Мудрец. Я уничтожу Короля.*

Камера показывает выход из пещеры, откуда выезжает Колобок на танке.

## **2.10 Путь к королю**

### **2.10.1 Сцена**

### **2.10.2 Геймплей**

Управление 3 типа. Колобок находится в танке, движение вперед происходит автоматически, акселерометром управляется по бокам, визуально при этом ничего не происходит. При нажатии происходит выстрел – вылетает черный шар. Число пуль неограничено. На пути много лютых квадратеров, которых нельзя обойти. Например, очень быстродвигающиеся или загораживающих единственный узкий проход. Они умирают взрывом. В некоторых надо выстрелить несколько раз. Скорость танка возрастает.

## **2.11 Финальная битва**

### **2.11.1 Сцена**

### **2.11.2 Кат-сцена**

Камера показывает Квадратного Короля: *Круглый Мир скоро будет моим. Меня никто не остановит.* Въезжает колобок на танке: *Я тебя останавливаю.* Камера поднимается вверх – к геймплею. Начинается бой.

### **2.11.3 Геймплей**

Управление 3 типа. При нажатии колобок стреляет черным кругом

## **2.12 Эпилог**

### **2.12.1 Сцена**

Возврат на сцену чемпионата. Но она

### **2.12.2 Кат-сцена**

### **3 Музыка**

1. Главная тема – играет в некоторых сценах и заставке
2. Чемпионат (Kill It (Dj Sign & Manuel Voltera Remix)) – только 2 уровень
3. Большой побег – уровни зеленого мира + предпоследний
4. Диско-город
5. Пещера
6. Финальный бой
- 7.