**The Circle World  
(Круглый Мир)**

**Концепт-документ**

# Введение

Действие игры происходит в круглом мире – мире, который населяют кругляши – существа, тело которых является шаром, а конечности держатся в воздухе, как у [Реймана](https://ru.wikipedia.org/wiki/Rayman). На Круглый мир нападают Квадратеры из квадратного мира. Главный герой игры – кругляш Колобок должен добраться до Круглого Мудреца, чтобы остановить вторжение.

Основной геймплей игры представляет собой типичный раннер, но отсутствуют бонусы, генерация уровней и т.д. Цель – простое прохождение уровней, чтобы двигаться по сюжету.

# Сюжет

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. И главный герой этой истории – кругляш по имени Колобок.

В начале истории на Мир Кругляшей нападают Злобные Квадраты из Квадратного Мира. Они уже подчинили себе Мир Линий и Мир Треугольников и теперь нацелены на Круглый Мир. Ими руководит Квадратный Король. Нападение застает Круглый Мир врасплох. Они живут мирно, они не готовы сражаться, в их мире идиллия. Шансов у них казалось бы нет. Квадраты начинают уничтожать мир. Колобок является наиболее быстрым Кругляшом в мире, Круглый Король говорит ему, что у Круглого Мудреца может быть информация о том, как бороться с Квадратами, но он должен поспешить, пока квадраты не добрались до того.

После череды уровней Колобок добирается до мудреца. Тот выглядит как растекшийся полукруг. Он говорит, что у него есть оружие – единственное в круглом мире – Круглый Танк. С его помощью надо убить Квадратного Короля, тогда все Квадраты сами покинут мир. Потом Мудрец умирает, Колобок садится в танк и отправляется на бой с Квадратным Королем. Победив его, происходит финальная сцена, все квадраты исчезают из Круглого мира.

# Геймплей

По геймплею игра представляет собой довольно типичный раннер, но с минимумов элементов, и нацеленностью только на прохождение уровня т.е. цель – добежать до конца, не умерев. Но помимо этого существует 2 дополнительный типа геймплея.

Основной тип геймплея – раннер. Аналог Subway Surfers. Камера сзади, герой бежит по прямому тоннелю, оббегая препятствия. Всегда есть возможность прыжка и, возможно проката. Также допускается слегка ратировать управление, например, в некоторых уровнях управление осуществляется поворотом акселерометра, в некоторых простым свайпом по дорожкам (их разное количество).

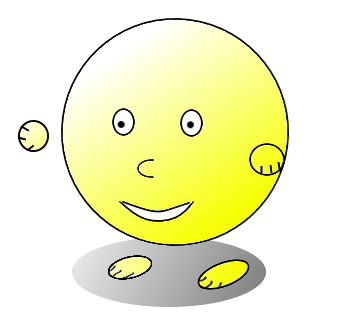
Первый дополнительный тип геймплея – Управление шаром. Все жители Круглого мира умеют прятать свои конечности и становиться шаром. Управление шаром осуществляется акселерометром.

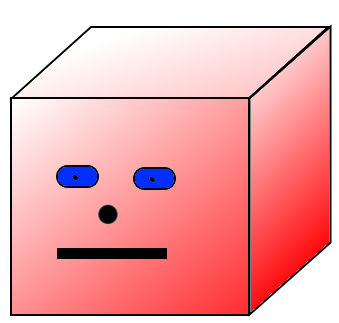
Второй дополнительный тип геймплея – Бой с финальным боссом. Герой садится в Круглый Танк, который умеет стрелять. Геймплейно можно стрелять, но только вперед, а также ездить по экрану, камера статична, впереди Квадратный Король атакует разными способами. Нужно уворачиваться от атак и атаковать его, патроны не ограничены, но они восстанавливаются какое-то о время.

# Концепт персонажей

На рисунке 1 изображен внешний вид Кругляша. Все кругляши имеют такую форму, отличаются лицом и оттенком цвета кожи, хотя это всегда желтый или оранжевый. Анимация движения двигает ноги и руки. Также у Колобка есть способность убирать конечности, превращаясь в обычный шар, имеющий соответствующую физику движения.

На рисунке 2 изображен внешний вид Квадратера. Они не имеют конечностей и двигаются скольжением. Отличаются лицом и цветом, который может быть разным. Используются в основном в геймплее, как препятствия, которые нужно оббегать.

  
 Рисунок 1 – Концепт Кругляша

  
 Рисунок 2 – Концепт Квадратера

# Особенности игры

Основные особенности игры, отличающие ее от других

* Ориентация исключительно на сюжет
* Отсутствие бонусов и прочих усложняющих формулу игры средств
* Пара качественных кат-сцен
* Малая продолжительность не даст заскучать
* Интересный мир с отсутствием явной жестокости

# Описание программного концепта

Программный концепт представляет собой небольшой проект, на основе которого будет разработан конкретный план игры и утвержден конкретный технический план проекта. Представляет собой один крайне короткий демо-уровень без баланса. Концепт включает в себя следующие элементы в порядке необходимости

* Объект Колобка с возможностью управления (движение и прыжок) с ПК
* Модель Колобка
* Движение Колобка и камеры в режиме игры
* Хотя бы один квадратер
* Анимация Колобка
* Возможность перехода в режим шара
* Скрипт для управления камерой во время кат-сцен

# Контакты

Разработчик: Максим Спирихин

Почта: maaaks777@mail.ru

Репозиторий игры на GitHub: <https://github.com/MaxSpirihin/The-Circle-World>