**The Circle World  
 (Круглый Мир)**

**Функциональный дизайн-документ**

СОДЕРЖАНИЕ

[1 Описание экранов игры 4](#_Toc455600483)

[1.1 Главное меню 4](#_Toc455600484)

[1.2 Заставка 4](#_Toc455600485)

[1.3 Выбор уровня 4](#_Toc455600486)

[1.4 Игра (кат-сцена) 4](#_Toc455600487)

[1.5 Пауза 4](#_Toc455600488)

[2 Описание всех уровней 5](#_Toc455600489)

[2.1 Вводная заставка 5](#_Toc455600490)

[2.2 Чемпионат по бегу 5](#_Toc455600491)

[2.2.1 Сюжет 5](#_Toc455600492)

[2.2.2 Подробное описание кат-сцены 5](#_Toc455600493)

[2.2.3 Сцена 5](#_Toc455600494)

[2.2.4 Геймплей 6](#_Toc455600495)

[2.3 Нападение Квадратеров 6](#_Toc455600496)

[2.4 Зеленый мир 1 7](#_Toc455600497)

[2.4.1 Сцена 7](#_Toc455600498)

[2.4.2 Геймплей 7](#_Toc455600499)

[2.5 Зеленый мир 2 7](#_Toc455600500)

[2.5.1 Сцена 7](#_Toc455600501)

[2.5.2 Геймплей 7](#_Toc455600502)

[2.6 Диско-город 8](#_Toc455600503)

[2.6.1 Сцена 8](#_Toc455600504)

[2.6.2 Кат-сцена 8](#_Toc455600505)

[2.6.3 Геймплей 8](#_Toc455600506)

[2.7 Диско-город 2 8](#_Toc455600507)

[2.7.1 Сцена 8](#_Toc455600508)

[2.7.2 Геймплей 8](#_Toc455600509)

[2.8 Пещера 8](#_Toc455600510)

[2.8.1 Сцена 8](#_Toc455600511)

[2.8.2 Кат-сцена 8](#_Toc455600512)

[2.8.3 Геймплей 8](#_Toc455600513)

[2.9 Встреча с Мудрецом 9](#_Toc455600514)

[2.9.1 Сцена 9](#_Toc455600515)

[2.9.2 Кат-сцена 9](#_Toc455600516)

[2.10 Путь к королю 10](#_Toc455600517)

[2.10.1 Сцена 10](#_Toc455600518)

[2.10.2 Геймплей 10](#_Toc455600519)

[2.11 Финальная битва 10](#_Toc455600520)

[2.11.1 Сцена 10](#_Toc455600521)

[2.11.2 Кат-сцена 10](#_Toc455600522)

[2.11.3 Геймплей 10](#_Toc455600523)

[2.12 Эпилог 10](#_Toc455600524)

[3 Музыка 12](#_Toc455600525)

# Описание экранов игры

## 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»

## 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.

## Выбор уровня

## Игра (кат-сцена)

## Пауза

# Описание всех уровней

## 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.

## Чемпионат по бегу

### Кат-сцена

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 участиник – 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.

### 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.

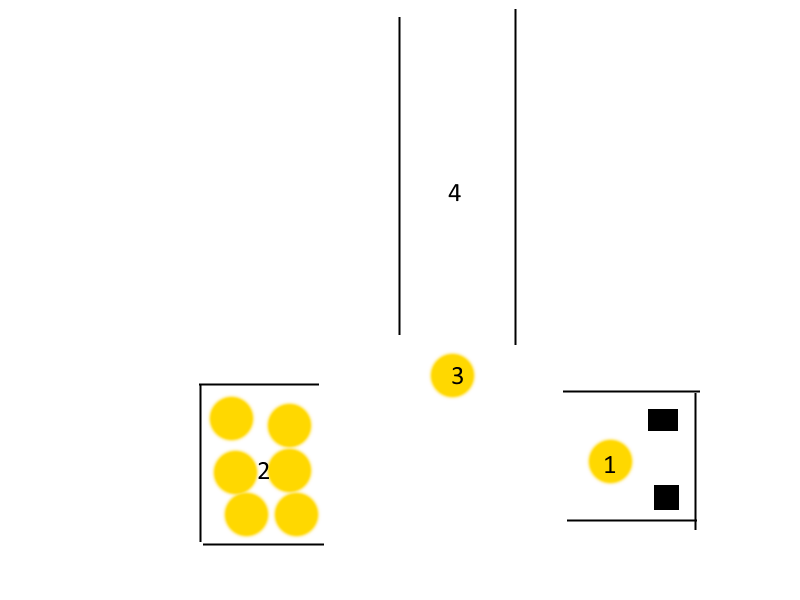


Рисунок 1 – схема сцены 2 уровня.

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.

### Геймплей

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

## Нападение Квадратеров

### Сцена

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

### 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 Мире.*

Камера начинает трястить. 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 порабощены, 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.

## Зеленый мир 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.

### 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. Враги – квадратеры. 5 типов:

1. Обычные – на 2 линии
2. Мелкие – на 5 линий для прыжка
3. С дырой для приседания, типо руки
4. Как 3, но движется
5. Как 1, но движется

Порядок такой:

Немного 1 типа, немного 2-5 типа, переход влево, побольше 3 и 4 типа, переход вверх – много 1 и 5 типа.

## Зеленый мир 2

### Сцена

Аналог предыдущего уровня, но деревьев больше.

### 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.

## Пещера

### Сцена

Уровень представляет собой трубу, на уровне периодически всплывают источники света, дорога не очень широкая, камера в стандартном положении, в конце некоторое здание. По бокам кубы и сферы и каменными текстурами, есть пропасти, внизу – лава.

### Геймплей

Геймплей, как раньше, но теперь управление – акселлеромтром, надо оббегать пропасти, скорость наращивается. Квадратеры стоят как раньше, пропасти чередуются.

## Пещера 2

### Сцена

Такая же, как в предыдущем

### Геймплей

Полоса шире, скорость выше, атакуют квадратеры.

## Встреча с Мудрецом

### Сцена

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

### Кат-сцена

Происходит дилог 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 Мире, 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 мог с этим жить. Однажды 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.*

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

*-Доберись до Квадратнго Короля и убей его. Магия вторжения держится на нем. Без него все Квадратеры покинут этот мир. Он сейчас здесь, в пещере.*

*-Спасибо, Мудрец. Я уничтожу Короля.*

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

## Финальная битва

### Сцена

Пещера. Квадратная боевая арена. Ярко выраженные границы, но за ними лава.

### Кат-сцена

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

### Геймплей

Колобок находится в танке, движение вперед не осуществляется, акселерометром управляется по бокам, визуально при этом ничего не происходит. При нажатии происходит выстрел – вылетает черный шар. Число пуль неограничено.

## Эпилог

### Сцена

Та же сцена, что и на уровне 3.

### Кат-сцена

Квадратеры исчезают в обратную сторону. Сцена, Король: *Все Квадратеры исчезли, Колобок победил. Наш мир спасен. Ура.*

Зрители ликуют: *Ура! Ура! Ура!*

Черный экран. Надпись: *Игра Максима Спирихина.*

Другая: *Спасибо за игру!*

Значок Unity, внизу год. Возврат в главное меню.

# 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