**The Circle World  
 (Круглый Мир)**

**Функциональный дизайн-документ**

СОДЕРЖАНИЕ

[1 Описание экранов игры 3](#_Toc455213519)

[1.1 Главное меню 3](#_Toc455213520)

[1.2 Заставка 3](#_Toc455213521)

[1.3 Выбор уровня 3](#_Toc455213522)

[1.4 Игра (кат-сцена) 3](#_Toc455213523)

[1.5 Пауза 3](#_Toc455213524)

[2 Описание всех уровней 4](#_Toc455213525)

[2.1 Вводная заставка 4](#_Toc455213526)

[2.2 Чемпионат по бегу 4](#_Toc455213527)

[2.2.1 Сюжет 4](#_Toc455213528)

[2.2.2 Сцена 4](#_Toc455213529)

[2.2.3 Геймплей 5](#_Toc455213530)

[2.3 Нападение Квадратеров 6](#_Toc455213531)

[2.4 Начало погони 6](#_Toc455213532)

[2.5 Диско-мир 6](#_Toc455213533)

[2.6 Вращение 6](#_Toc455213534)

[2.7 Пещера 6](#_Toc455213535)

[2.8 Встреча с Мудрецом 6](#_Toc455213536)

[2.9 Путь к королю 6](#_Toc455213537)

[2.10 Финальная битва 6](#_Toc455213538)

[2.11 Эпилог 6](#_Toc455213539)

# 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

### Сюжет

На сцене находится ведущий, внизу подпись: *Чемпионат Круглого мира по бегу*.

Ведущий: Е*жегодный чемпионат Круглого Мира по бегу продолжается. Наш последний участиник – четырехкратный чемпион – Колобок.*

Камера перелетает на зрителей, они прыгают руками вверх, субтитры: *Ура. Ура. Ура.*

Камера прыгает 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.

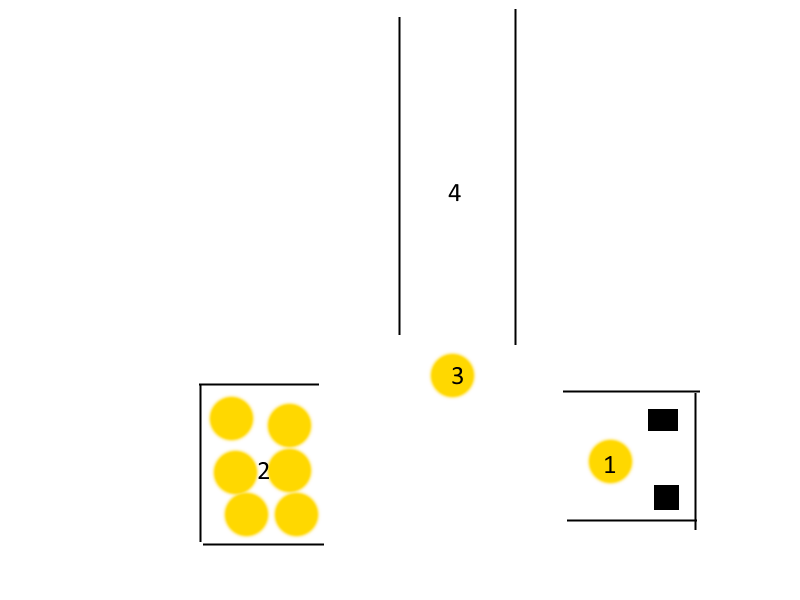


Рисунок 1 – схема сцены 2 уровня.

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

## Начало погони

## Диско-мир

## Вращение

## Пещера

## Встреча с Мудрецом

## Путь к королю

## Финальная битва

## Эпилог