**The Circle World  
 (Круглый Мир)**

**Технический дизайн-документ**

# Персонаж

В игре присутствует 3 типа геймплея, для каждого исользуется своя модель персонажа

1. **Стандартный геймплей**

**Содержимое модели**:

* Body (сфера с цветным шейдером без текстуры)
  + Face (сфера чуть большего радиуса, чем Body с текстурой лица, шейдер –
* Left Hand и другие конечности – эллипсоиды с текстурой конечности, расположенные в необходимых местах.

**Составляющие объекта:**

* Box collider – занимает все тело и конечности
* Rigit Body
* PlayerControllerMain
* Animator

**Основные анимации объекта:**

* Step – объект в движении – анимация шага – в геймплее игрок всегда находится в движении, поэтому это основное положение, анимация представлена движением конечностей и тела
* Down – объект в пригнутом состоянии, катится, как шар, анимация статична – конечности убраны, тело прижато к полу, коллайдер сжат. Прокрутка тела осуществляется скриптом, при этом при возвращении из этого положения в другое – скрипт докручивает тело до стандартного положения.
* Jump – объект в прыжке, анимация статична – конечности выставлены, как при прыжке.
* Дополнительные положения используются только в кат-сценах и рассматриваются для них

Три анимации являются связанными полностью с помощью триггеров, доп. анимации связываются по необходимости

**Управление персонажем:**

* Скрипт - PlayerControllerMain
* Персонаж всегда сам двигается вперед – в направлении оси Y, скорость выносится в инспектор
* Существует два способа движения по бокам, выбираются в инспекторе
  + Непрерывное движение – вводится скорость, управляется акселлерометром
  + Дискретное движение – управляется свайпами – происходит переход на соседнюю дорожку, в инспектор выносится скорость перехода и количество дорожек.
* Присест осуществляется свайпом вниз, при этом начинается прокрутка тела, запускается анимация, но параметры движения не меняются
* Прыжок осуществляется свайпом вверх, происходит по параболе, сила импульса – в инспекторе.
* Прыжок и присест возможны друг из друга, если осуществляется присест из прыжка, телу сообщается импульс вниз, если наоборот, то происходит обычный прыжок.

# Среда

**Основные элементы:**

**SkyBox:**

**Fog:**

# Камера

# Препятствия

# GUI

# Сборка под Android