

1) Règles du jeu

- Un seul joueur. Le joueur est représenté par un cercle.
- Le but est d'avoir un joueur avec le plus gros cercle possible. Le rayon maximum étant 150, le diamètre maximum est donc 300. Lorsqu'il est atteint le joueur gagne la partie. Au début de la partie, le joueur a un diamètre de 10.
- Pour augmenter le diamètre du joueur il faut manger des creeps ou des ennemis. Pour manger, le joueur doit entrer en contact avec un creep ou un ennemi qui a un diamètre inférieur à celui du joueur.
- Si le joueur touche un ennemi qui est plus gros que lui, il meurt et la partie se termine. Le joueur a perdu.
- Le joueur ne peut pas sortir de l'écran. Il rebondit sur ces bords. À chaque rebond, le joueur change de couleur.
- Il y a deux difficultés. C'est le nombre d'ennemis qui varie entre ces deux difficultés. En mode « normal », il y a 5 ennemis. En mode « difficile », il y a 10 ennemis.
- Le joueur peut également choisir d'utiliser le style de base du jeu (« Light mode ») ou d'utiliser un style plus sombre (« Dark mode »).
- Le joueur peut effectuer ces choix et choisir son pseudo dans un menu qui précède le lancement du jeu.

2) Définition d'un joueur

Le joueur est représenté par un cercle de couleur aléatoire définie au lancement de la partie et à chaque rebond sur les bords de l'écran. Le rayon du joueur est à 5 au début de la partie et peut varier jusqu'à 150. Le joueur possède également une vitesse et une vélocité qui lui permettent de se déplacer dans l'écran. Le joueur peut augmenter son rayon.

3) Définition des ennemis

Les ennemis sont représentés par des cercles rouges. Leurs rayons peuvent varier car ils peuvent manger des creeps. Au début de la partie, tous les ennemis ont un rayon de 5. Leurs rayons peuvent varier de 5 à 150 (comme le joueur). Les ennemis ont un mouvement aléatoire.

4) Définition des creeps

Les creeps sont représentés par des cercles de couleur aléatoire. Ils ont un rayon invariable de 2. Et ils ne bougent pas.

5) Contrôles

Le joueur est contrôlable avec la souris. Le joueur est dirigé à l'aide d'un ressort virtuel qui a le joueur et le pointeur de la souris à chaque extrémité.

6) Environnement

La fenêtre de jeu a une taille invariable (1080x720).

Le joueur évolue donc dans un environnement constitué d'un fond (blanc ou noir selon le style choisi par le joueur). Sur ce fond il y a une grille pour permettre au joueur de mieux se repérer. Le jeu est en 720p 60fps.

Les scores importants de la partie et le pseudo du joueur sont affichés en temps réel sur la fenêtre de jeu.