Ominous fog

Платформи: android.

Аудиторія/рейтинг: T(13+).

Бажана дата випуску: 20.05.

Конкуренти і натхення: Vampires Survivors, Soul Knight, Alien Shooter.

Коцепт-арт: в роботі.

Сюжет і ігровий світ

Ominous fog - події відбуваються в світі постапокаліпсису роз’їдженому холодним туманом, який при довгому контакті із живим організмом захоплює і видозмінює його, перетворюючи свого носія в живого гнильця. Спастися можна лише заховавшись на висоті, чи вживши антидот виготовлений із світлячків живущих в морозних міазмах. Через паніку в масах, великі міста почали топитися і зникати в чварах своїх же мешканців. Через люди розбилися на групки почали виживати на клаптиках землі до яких не протягнувся туман. Для людей, які заразилися, є все ж таки вихід регулярне вживання антидоту позволить їм продовжувати жити як вони цього забажають. Також людям необхідні ресурси для виживання, які залишитися у вічній мряці. Для вирішення такого роду проблем, визвалися сміливі люди які готові зануритися в білосніжку мглу і добути необхідні для них і їх поселень необхідний провіант.

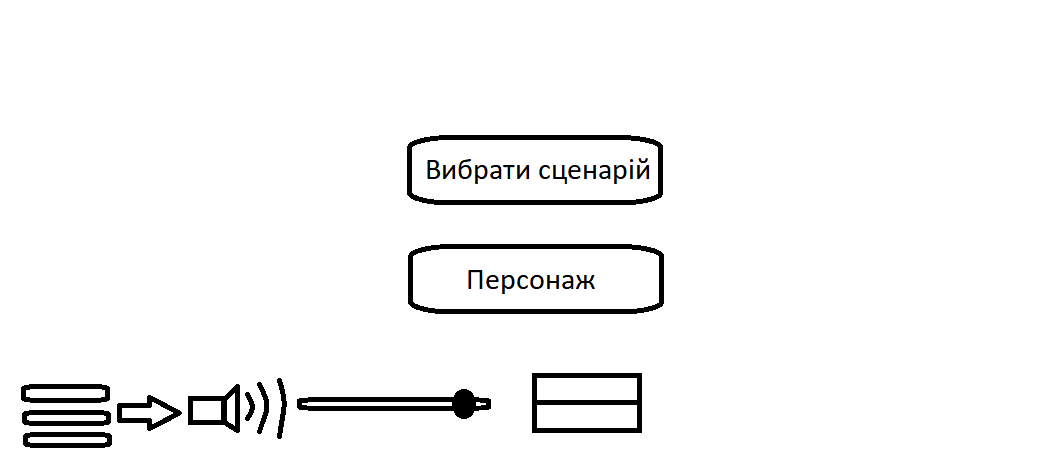
Витоки всіх людських бід досі невідомі, але явно в цьому замішені воєнні так як під час першої спалуху хвороби ЗМІ замовчували і дивні явища, лише передавали повідомлення від воєнних, в якому попереджалося викид аміаку. Подію розгортаються у вигаданому місті в штаті Техас.

Головний герой

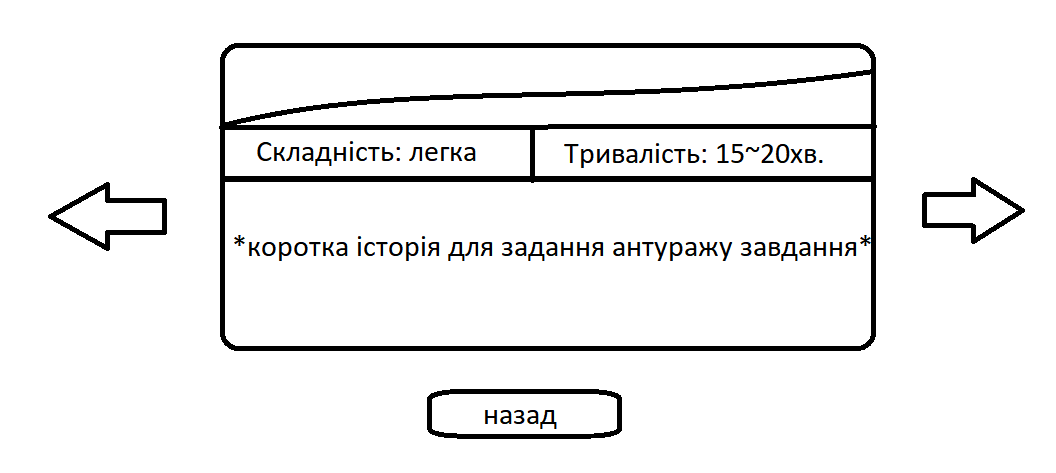
Mikolas - головний герой, звичайний шукач пригод, який зрадістю досліджує туманні землі. Він бере завдання(ігрова сесія буде рівнятися часу потрібного напроходження сценарію завдання). Для персонажу буде доступна прогресія навиків і зброї.

Головне меню. Інтерфейс управління

Приблизний вигляд меню. Кінцевий вигляд повинен бути мінімалістичним для простоти реалізації.



Вигляд меню вибору завдання:



Вигляд меню персонажа

Геймплей

Після вибору сценарію буде згенерований ігровий рівень, площина якого буде обмежена. Сценарій буде за тематикику рівня, тобто розташовані на ньому об’єкти(будівлі, техніка, дорожні знаки, мусор, перешкоди, елементи екстер’єру, тощо), противників(їх вид, кількість, місця появи, сила, тощо), місця туманності(для них буде окрема механіка), розмір ігрової зони, необхідні для виконання завдання( наприклад кількість зібраних світлячків, чи пошук певних предметів, чи зачистка певних локації, чи захват певних об’єктів...), за пору року і погоду.

Оріентування на місцевості буде відбуватися за допомого компаса і карти що буде заповнюватися під час проходження, точки проміжних чи додаткових пунктів і квеста будуть будуть показувати лише приблизно, або тільки сторони світу.

Механіки/елементи геймплею

Зони туманності-це ділянки карти які будуть покриті млою, тобто час перебування в них обмежений, для його подовження потрібно вживати антидот або напряму світлячків(це матиме негативні, тимчасові наслідки). В цих зонах будуть знаходитися сильніші варіації противників і типовий босс. Видимість буде обмеженої краї екрана будуть покриті білою вуаллю, а інші частина буду покрита димкою, фонарик зможе просвічувати ділянку виду конуса, яка позволить чітко розгледіти місцевість. В центрах цих зон можна знайти велику кілкість світлячків, і нове спорядження.

Схематичне зорбраження подібно ділянки: