**“VirusAttack” – горизонтальное расположение экрана : ДЛЯ СКЕТЧЕЙ: (использовать 1920\*1080)**

1. Загрузка игры
2. Заставка
3. Экран Меню

* **Играть**

1. Новая игра
2. Продолжить
3. Уровни сложности

* **Достижения**

1. Тип убитого вируса
2. Количество убитых вирусов
3. Количество затраченых лекарств
4. Медальки (типа как в нашем журнале Шаг)

* **Настройки**

1. Звук/музыка – вкл/выкл
2. Языки

* **Рассказать друзьям**

1. Соцсети
2. Наши координаты

* **(подумать, что можно ещё добавить на первый экран, во вложенные категории и какие экраны ещё необходимы)**

4. Экран с картой

* Карта (мальчик с точками на теле, которые обозначают заражение и поле боя)
* Уровни (открытые и закрытые в зависимости от органа)

(Здесь же можно показать прогрес пройденного или степень заражённого уровня)

5. Экран Магазин

* Продажа товара
* Покупка товара (и их количества)
* Деньги

6. Экран победы (кнопки)

7. Экран поражеия (Кнопки)

8. Всплывающее окно

9. Игровое поле

* Здоровье, РНК, ДНК, Время сессии(+/-), бустеры, защитники, появление след уровня, меню и рассмотреть если ещё что-нибудь необходимо.

10. Экран Викторины: На три вируса (пример ниже, гробики зомби)

**ДИЗАЙН КОНЦЕПТ:**

Два мира «Внешний и Внутренний». Различаются между собой цветовым решением и атмосферой.

1я- там где живёт мальчик (красочная, яркая атмосфера)

2я- наше поле боя с вирусами (сакральная, слегка мрачноватая, слегка ☺ внутренняя среда организма)

**АТМОСФЕРА:**

Мир внутри – тайна, приятный, не грузный, нет явно висящих «кишек» ☺, стилизованная атмосфера с наличием биологического органа, в зависимости от уровня (печень, лёгкие, сердце, мозг и тд.)

**ЦВЕТ:**

**Интерфейс:**

Бардовый, черный (градиенты и прочие элементы выделения образа), бежевый, красный, оранжевый, жёлтый (но не кислотный), охра и тд в тёплой гамме (можно использовать элементы свечения кнопок или символов)

**Персонажи:**

:Враги:

«Инородные цвета», яркие, зелёные (с пятнами), оранжевые, жёлтые, фиолетовые, розовые, синие, чёрные, голубые. В приоритете яркие цвета, но без фанатизма☺.

:Юниты:

«Цвета организма, доброкачественные» Красные, розовые, бардовые, белые, сиреневые, коричневые, черные. В приоритете тёплые цвета.

**ФОРМА:**

Обтекаемые формы, скруглённые, плавные линии.

:Вирусы:

Злые, островатые, зубатые, неприятные типы (неприятные бандиты, но не отвратные☺, скорее, крутые и дерзские). Какие-то склизкие. Более подробно из отдельного описания по каждому вирусу.

:Юниты:

Добрые, сильные, приятные защитники организма, он должны нравиться – игрок сражается на их стороне, больше «обтекаемых» не угловатых форм.

**«Отдалённый пример, игра Zombie virus»**

**Представлен для образа, схемы и атмосферки”**

**Всё очень условно☺**

