**СтартСкрин**

**1.**

Дорогой, Охотник на нечисть!

Вас беспокоит бургомистр деревни Жирнособачинск (Ближнегороховск?). Недалеко от нашего поселения находится заброшенное подземелье, в котором недавно поселились злобные скелеты и теперь наша спокойная жизнь превратилась в сущий кошмар. Ночью скелеты выходят из подземелья и устраивают шумные посиделки, из-за которых невозможно заснуть. Они вытаптывают кукурузные поля, купаются в колодце с чистой водой и пугают наших коров. К нам в деревню перестали заходить торговцы, потому что скелеты грабят их по дороге. И зачем вообще скелетам золото?

В общем, помогите нам пожалуйста. К контракту прилагается 1000 золота, если согласны - подпишите контракт и пришлите копию. Заранее Вам благодарен.

**2.**

- Заказчик обязуется выплатить предварительное вознаграждение в размере 1000 золотых монет при подписании данного контракта.

- Исполнитель обязуется искоренить зло в подземелье и очистить подземелье от скелетов.

- Исполнитель обязуется передать всё найденное золото и все найденные артефакты в подземелье заказчику.

- Заказчик обязуется объявить исполнителя народным героем деревни Нижние Жижи после успешного завершения контракта\*.

~~- Заказчик обязуется душевно поблагодарить исполнителя в случае выполнения контракта\*.~~

- Заказчик обязуется выплатить вознаграждение в размере 10000 золотых монет после успешного завершения контракта\*\*.

\*В случае, если исполнитель не вернется из подземелья в течение 3 дней, все ценности и имущество исполнителя будут переданы заказчику.

\*\*Заказчик имеет право выплачивать вознаграждение в течении 1000 лет\*\*\*.

\*\*\*Либо вообще не выплачивать.

**Уровень 1**

**0.Вход в подземелье**

~~- Мрак и опасность ожидают в темных глубинах подземелья, но я - охотник на нечисть, готов принять вызов, ведь это моя работа.~~

- Пора приняться за работу.

**9.Встреча со скелетами**

- Уважаемые скелеты, прошу вас покинуть это подземелье. Вы можете сделать это по-хорошему или по-плохому.  
~~- Уважаемые скелеты, прошу вас покинуть это подземелье. Выбор за вами — можно это сделать мирно, или же я убедительно помогу вам понять, что это в ваших интересах.~~

- Ха-ха! Вы это слышали? "Покинуть это подземелье".

- Беги отсюда, красная шапочка, пока ещё можешь.

~~- Эй, красная шапочка, рекомендуем тебе покинуть эти места, не дай нам повод размять свои костяшки!~~

- Понятно, значит пойдем как обычно…

- …по-плохому.

~~- ...убеждения.~~

**1.Первая встреча с магом**

~~- Здравствуй, отважный охотник и добро пожаловать, в это проклятое подземелье, полное магии и опасностей!~~

- Приветствую, отважный охотник! Добро пожаловать в это проклятое подземелье, полное магии и опасностей!

- Эээм… Приветствую.

~~- Я вижу в тебе смелого искателя приключений. Уверен ты прибыл в это зловещее подземелье, чтобы отправить в обратно в ад этих злобных скелетов. Но сколько бы скелетов ты не одолел - будут новые, ибо за скелетами стоит более опасный противник.~~

- Я вижу в тебе смелого искателя приключений. Уверен ты прибыл в это ~~зловещее~~ мрачное подземелье, чтобы очистить его от этих скелетов. Но помни, что скелеты - всего лишь часть ~~зловещего~~ магического пазла. За ними стоит гораздо более могущественный враг. Готовься к непростой битве.

- Скиллшейдер - зловещий маг, обладающий силой тьмы. Он проник в эти подземелья и призвал армию скелетов для своей защиты. Ты должен одолеть темного мага и его приспешников, чтобы остановить это нашествие скелетов и ~~очистить~~ освободить подземелья от затаившегося зла!

~~- Спасибо за информацию, волшебник, но я думаю, что я и сам разберусь кого тут нужно одолеть.~~

- Благодарю за предостережение, волшебник, но думаю, что я и сам разберусь кого тут нужно одолеть.

~~- Как знаешь, смелый охотник. Вижу решимости тебе не занимать, и все же, позволь предложить тебе свою помощь - загляни в мою магическую лавку. Там ты найдешь всё необходимое для победы над нечистью и преодоления суровых испытаний этого подземелья.~~

- Как скажешь, смелый охотник. Я вижу, что ты полон решимости, но тем не менее, разреши предложить тебе свою помощь. Загляни в мою магическую лавку – там ты найдешь всё необходимое для победы.

**8. Магазин**

- Добро пожаловать в мой магазин, охотник! Мои товары – результат многолетнего исследования и изучения магии. Эти магические артефакты придадут решимости в бою против нечисти!

- Также обратите внимание на волшебные устройства у меня за спиной! За несколько золотых монет они мгновенно пополнят магические заряды для твоих артефактов!

**2.Вторая встреча с магом**

- Охотник, вход в логово мага закрыт магической дверью, и без особого магического ключа пройти невозможно. Ключ должен находиться где-то в этих подземельях, в хорошо охраняемом месте.

- Также, если сможешь, найди и освободи рыцаря Сэра Генриха III. Он отважный воин, которого схватили и заключили в темницу.

**3.Третья встреча с магом (Перед боссом):**

- Охотник, ты приближаешься к самому логову злого мага. В конце коридора скрывается мощь и зло, с которым ты ещё не сталкивался. Будь осторожен, Скиллшейдер очень силен и коварен. Удачи, охотник!

**4.Встреча с рыцарем**

- Спасибо тебе, храбрый охотник, за то, что освободил меня. Ты проявил смелость и отвагу, и я готов вместе с тобой сразиться в этом бою. Вперед, к логову мага!

**5.Встреча с боссом**

- Наконец-то ты явился, охотник на нечисть! Ты думаешь, что сможешь победить меня и освободить эти подземелья? Ты глубоко ошибаешься!

~~- Скиллшейдер, я пришел положить конец твоему безумию и освободить подземелья от твоей темной магии.~~

- Это мы сейчас выясним.

**7. Комната воскрешения**

~~Подготовься к битве, охотник, и покажи мне, на что ты способен!~~

- Ха-ха, охотник, ты не уйдешь от нас даже после смерти! Я страж этого проклятого подземелья и тебе придется одолеть меня в схватке. Победишь – получишь награду и сможешь вернуться обратно, а если проиграешь…

- ОТПРАВИШЬСЯ В КОРИДОР ПОЗОРА!!! А-ХА-ХА-ХА-ХА

**Уровень 2**

**0.Начинааем заново**

- Что...

- Что произошло?...

**1.Встреча с магом после возвращения**

- Наконец-то, я тебя нашёл!

- Почему я снова оказался в начале подземелья? Я же только что победил мага!

- Охотник, ты действительно почти победил мага, однако, как я и думал, с этим противником все будет не так легко. Волшебный посох Скиллшейдера позволяет ему искажать саму реальность! Когда маг понял, что ему не победить ~~тебя~~ в схватке, он вернул тебя во времени и пространстве!

~~- И как мне одолеть мага, если он может возвращать меня во времени?~~

~~- И как я смогу победить мага, если он способен вернуть меня назад во времени?~~

- И как же мне победить мага, если он способен управлять временем?

- Изменение реальности требует ~~очень~~ много магической энергии, поэтому он вернул тебя ~~назад~~ во времени совсем на короткий промежуток. И я абсолютно уверен, что его сил~~ы~~ не хватит, чтобы постоянно использовать эту способность. ~~Тебе придется~~ Продолжай побеждать мага, пока не иссякнет его магическая энергия.

- Мне не нравится твой план, но видимо другого выбора у меня нет.

- Когда я вошел в логово мага, я увидел, что он проводил какой-то ритуал у портала. Что это было?

- Скиллшейдер ~~ищет~~ в поисках источника невероятной энергии ~~в этом подземелье~~. Когда-то давно этот источник действительно был в этом подземелье ~~здесь и бесследно исчез, но никто не знает когда.~~ ,но он бесследно исчез.

- Портал позволяет магу смотреть в прошлое, чтобы найти этот источник. Если он его найдет, то сможет переписать абсолютно всю реальность по своему желанию! Поэтому тебе просто необходимо его остановить!

- Значит, чтобы освободить подземелье от всей этой нечисти мне ~~придется~~ надо остановить злобного темного мага в его попытках поработить или уничтожить весь мир... Этому бургомистру явно придется раскошелиться ещё на одну тысячу золота.

- Ладно, вперед.

- И будь осторожен, маг призвал ещё больше своих слуг для защиты. Загляни в мою лавку - у меня есть кое-что для тебя, чтобы придать тебе решимости, и ты смог справиться со всеми трудностями этого опасного приключения.

**8.Выдача щита в магазине**

- Охотник! ~~В своих поисках способа остановить мага,~~ я нашел ~~этот~~ легендарный артефакт — щит вечности. Ничто материальное в этом мире не может пробить этот щит, чего, к сожалению, нельзя сказать о его владельце. Прими этот артефакт в подарок и используй его для выполнения своей великой миссии!

~~- И помни - перед тобой стоит миссия остановить мага раз и навсегда. Подготовься к новым вызовам, охотник.~~

~~- Ага, ясно.~~

~~- Ибо зло не дремлет, наращивая свои силы и с каждой потерянной секундой становится все сильнее и сильнее. Нельзя медлить и позволить темному магу достичь свой ужасной цели!~~

~~-...~~

~~- Твои действия определят исход этой борьбы! С готовностью прими вызов, зная, что только решительные действия могут…~~

~~- Да понял я, понял.~~

**2.Вторая встреча с магом**

- Доблестный охотник, ~~тебе опять~~ необходимо найти магический ключ, чтобы открыть проход в логово мага, но на этот раз предупреждаю, задание может оказаться куда сложнее. Ключ спрятан глубоко в лабиринте подземелья, и темные силы стерегут его, как свое самое ценное сокровище.

**3.Третья встреча с магом (Перед боссом)**

- Смелый охотник, ты уже преодолел так много испытаний и смог дойти до этого момента. Каждый бой приближает тебя к победе над ~~тьмой~~ злом. Этот темный маг - сложное испытание, но уверяю тебя, что ты готов к этой схватке. Твоя решимость и мои товары в лавке приведут тебя к победе.

- …

**4.Встреча с рыцарем**

- Спасибо тебе за помощь, незнакомец! Твоя отвага спасла меня из плена злого мага. Я обязан тебе своей жизнью, и теперь, как верный союзник, буду следовать за тобой в этом опасном путешествии.

**5.Встреча с боссом**

~~- Я вернулся, чтобы сразиться с тобой, Скиллшейдер! Моя сила и решимость только усилились после нашей последней встречи. Твоя тьма не покорит меня, я - охотник на зло, и ты стал моей следующей целью!~~

- Думал, что так просто избавился от меня, пугало огородное?

- Твои попытки тщетны охотник. Ты никогда не сможешь меня остановить.

**7. Комната воскрешения**

~~- О, рад видеть тебя, охотник. Кажется, твоя удача упрямо пытается обмануть тебя, но не волнуйся, я всегда тут, чтобы твоя смерть была не напрасной. Готовься к битве!~~

**Уровень 3**

**0.Вход в подземелье**

- Ничего не видно... Что тут, черт возьми, происходит?

**1.Первая встреча с магом**

- Вот ты где, охотник!

- Что ~~тут в этот раз~~ происходит на этот раз, старик?

~~- Тьма и зло собрались здесь, охотник, чтобы сокрыть свои мрачные тайны от мирского света. Призраки - души тех, кто не нашел покоя после своей смерти. Оставшиеся в этих подземельях, они стали призраками, медленно сходящими с ума от вечной тьмы.~~

~~- Это я уже понял. Темно то тут так почему?~~

- Это все коварные проделки Скиллшейдера, какое-то его колдовство. Не знаю, что он задумал, но думаю не к добру все это…

**2.Вторая встреча с магом**

- О, отважный охотник, подземелье погрузилось во тьму из-за ужасного призрака тьмы, что обитает в его недрах. Если ты хочешь вернуть свет в эти мрачные коридоры, придется сразиться лицом к лицу с этим зловещим призраком. Призрак наложил магический барьер на ключ. Чтобы снять барьер тебе придется одолеть 3-х прихвостней призрака тьмы.   
- Загляни в лавку, я нашел кое-что особенное, что поможет тебе противостоять темной силе.

**3.Третья встреча с магом (Перед боссом)**

- Впереди логово злого мага, охотник. Будь готов к сильному сопротивлению и коварным заклинаниям. У мага остался последний заряд силы для искажения реальности.

- Дважды он отправлял тебя назад во времени, и это не принесло ему успеха. Подготовься к тому, что он придумает что-то похитрее на этот раз.

~~- Два раза он возвращал тебя во времени и это не привело его к успеху, поэтому будь готов к тому, что он придумает что-то похитрее на этот раз.~~

**5.Встреча с боссом**

- Ты смог одолеть призрака тьмы. Впечатляет. Но это ничего не меняет.

- Можешь отправлять меня назад во времени сколько угодно. Я не устану приходить к тебе снова и снова.

- В этот раз я учту свои ошибки.

**8.После победы над боссом**

- Ты оказался сильнее, чем я думал, охотник.

- В этот раз ты не вернешься.

~~- Мои силы тьмы неисчерпаемы, и я буду стоять на твоем пути до самого конца.~~

~~- Я не устану приходить к тебе снова и снова. Твои угрозы уже не впечатляют меня, Скиллшейдер! Я преодолел твои испытания множество раз, и каждый раз я становлюсь сильнее. Твои планы сокрушены, и твоя сила исчезает. Время твоего конца пришло!~~

**6. Огненный меч**

- Это Пылающий Клинок, легендарного охотника по имени Аркан. Этот клинок принадлежал ему и служил оружием против нечисти во многих сражениях. Теперь это оружие передано в твои руки, охотник. Пусть оно развеет тьму на твоем пути.

- Благодарю за помощь, волшебник.

~~- И помни - путь твой тернист и опасен и только отважный и решительный, преданный своему делу искатель приключений, храня надежду в своем сердце, сможет его преодолеть!~~

~~-...~~

~~- Опять началось...~~

~~- Не сворачивай со своего пути и пусть мои слова наполнят тебя решимостью и...~~

~~- Да я уже переполнен этой твоей решимостью! Прям брызжет из меня во все стороны! Все, я пошел.~~

~~- Удачи, смелый охотник!~~

**7. Комната воскрешения**

~~- Ха-Ха, кто это у нас тут? Непобедимый охотник, которого победили? Готовься к битве, охотник.~~

**Уровень 4**

**0.Прибытие на арену**

- ...

- Куда я попал в этот раз? Чертов темный маг...

**1.Встреча с охотником**

- О, новенький. Приветствую во временной петле!

- Здесь тебя ждет бесконечная бессмысленная борьба, отчаяние и скука.

- Что это за место?

- Это временная аномалия из которой нет выхода. Устраивайся поудобнее.

**Подсказки**

**Подсказка арена**

ПОБЕДА!

(или нет?)

Коварный Скиллшейдер использовал свои последние силы, чтобы отправить вас во временную ловушку. Теперь вас ждет бесконечное непрекращающееся сражения. Одолейте как можно больше противников, чтобы доказать ВСЕМ вокруг, что вы достойный охотник на нечисть!

**Подсказка для позора**

Добро пожаловать в коридор позора. Вас одолели в подземелье. Вас одолел темный страж. Хуже охотника на нечисть это подземелье еще не видело. Пройдите по коридору, чтобы получить метку позора. Теперь ВСЕ вокруг будут знать о вашей неудаче.

**Подсказка 1**

В меню (кнопка "Esc") вы можете отключить музыку (если вам вдруг не понравились треки нашего композитора) и включить отображение урона.

В игре отсутствуют сохранения, но вы всегда можете выбрать уровень, на котором остановились.

**Магнит для золота**

Магнит для золота позволяет вам собирать монеты на расстоянии. Монетки теперь сами волшебным образом попадают в ваш карман.

**Чаты**

**Скелеты в коридоре позора**

Это позор!

Ты не охотник, ты чмо!

Ты разочарование для всех!

Ничего не добился в карьере охотника!

Охота на нечисть — это не твоё!

Слабак!

Неудачник!

Самый никчемный охотник в мире!

Какая же стыдоба!

Фууу

Фуууууууу

Фууууууууууууу

**БАГИ**

* ~~Подсказка позора~~
* ~~Плащи магов~~
* ~~Метка позора (картинка)~~
* ~~Звук магического сундука~~
* ~~Маг появление при 1-й встрече 2-я сцена~~
* ~~Бросок бомбы~~
* ~~Маг убрать врагов в 3-й сцене~~
* ~~Спрайт огненного меча в магазине~~
* ~~Хрень убрать~~
* ~~Красные светлячки у босса (3-й лвл)~~
* ~~Метки позора~~
* ~~Кнопка Новая игра~~
* ~~Курсор~~
* ~~Куча звуков~~
* ~~Рыцарь следовать/стоять~~
* ~~Звук удара рыцарю~~
* ~~Звук дробовика~~
* ~~Звук фаербола магов~~
* ~~Звуки призраков~~
* ~~Подсказка дальнего боя~~
* ~~Золото и гробы в одном слое~~
* ~~Рыцарь и босс~~
* ~~5 тыщ урона при возвращении~~
* ~~Фиол хп у мага~~
* ~~Увел картинку охотника на арене~~
* ~~Трек для левела 3-4~~
* ~~Меню~~
* ~~Звуки для босса~~
* ~~Исправил телепорт в 3 левеле в магазин и с магазина 1 раз с волшебником~~
* ~~Исправил телепорт в 1-3 левеле в магазин из комнаты воскрешения и с магазина в комнату воскрешения~~
* Выкл музыки между сценами
* ~~Смена трека при альттаб~~
* ~~Первое оружие - меч~~
* ~~Монеткаа в подсказке бомб~~
* ~~Цвет фаерболаа~~
* Звук взрыва ваз
* Куплено у (Томпсон, огненные бомбы)
* Огненная бомба на страаже скелетов
* ~~Засада 2-й лвл~~
* ~~Опять эта хрень 2-й лвл~~
* Звук взрыва призраков
* ~~Страж 3-й лвл мощная атака~~
* ~~3-й лвл комната позора,что тут происходит~~
* Трек для призрака босса
* Добавить в магазин аптечку?
* Маг бьет с 3-х метров
* Курсов в WebGL
* Расставить рекламу
* Полиция текстур, спаун поинт