**Описание игры**

Это история отважного охотника, который решил освободить таинственные подземелья, окутанные темной магией...

"Охотник на Нечисть: Подземелье Бесконечности" - это 2D-стрелялка, в которой особое внимание уделяется стрельбе и уклонениям. Вам предстоит сразиться с бесчисленными скелетами и темным магом, раскрывая при этом тайны подземного мира.

Прорвитесь сквозь ряды врагов, разблокируйте новое оружие и способности, чтобы доказать, что вы - последняя надежда этих подземелий. Но сумеете ли вы противостоять силе темного мага в финальной битве?

Особенности игры:

- 2D top down shooter

- 3 уровня + уровень бесконечности  
- 10 и более видов врагов  
- Битвы с боссами и мини боссами  
- 10 и более саундтреков

Погрузитесь в мир бесконечных приключений и готовьтесь к финальной битве против зловещей магии подземелий...

**СтартСкрин**

*Ru*

**Контракт**

Дорогой Охотник на Нечисть,

Вас беспокоит бургомистр деревни Жирнопёсельск. Недалеко от нашего поселения есть заброшенное подземелье, и с недавних пор там поселились злобные скелеты. Наша мирная жизнь превратилась в кошмар. Ночью скелеты выходят из подземелья и устраивают шумные вечеринки, лишая возможности спать. Они вытаптывают наши кукурузные поля, купаются в колодце с чистой водой и пугают наших коров. Торговцы перестали приезжать в нашу деревню, потому что по дороге их грабят скелеты. И зачем скелетам вообще золото?

В общем, помогите нам пожалуйста. К этому контракту прилагается 1000 золотых монет. Если вы согласны, подпишите договор и отправьте копию. Я заранее вам благодарен.

**Условия контракта**

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

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

- Исполнитель обязуется передать всё найденное золото и все найденные артефакты

в подземелье заказчику.

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

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

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

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

\*\*\*Либо вообще не выплачивать.

*Eng*

**Contract**

Dear Undead Hunter,

The village of Fatdogville's burgomaster is reaching out to you. There's an abandoned dungeon not far from our settlement, and recently, evil skeletons have taken up residence there. Our peaceful life has turned into a nightmare. At night, the skeletons emerge from the dungeon and throw noisy parties, making it impossible to sleep. They trample our cornfields, bathe in the clean water well, and frighten our cows. Traders have stopped coming to our village because the skeletons rob them on the way. Why do skeletons even need gold?

Please help us. Attached to this contract is 1000 gold coins. If you agree, please sign the contract and send a copy. I am grateful to you in advance.

Contract Terms:

- The Contractor undertakes to eradicate the evil in the dungeon and clear it of skeletons.

- The Client agrees to pay a preliminary reward of 1000 gold coins upon signing this contract.

- The Contractor undertakes to deliver all found gold and artifacts in the dungeon to the Client.

- The Client agrees to declare the Contractor a village hero of Fatdogville upon successful completion of the contract\*.

- The Client agrees to pay a reward of 10,000 gold coins upon successful completion of the contract\*\*.

\* In the event that the Contractor does not return from the dungeon within 3 days, all the Contractor's valuables and property will be transferred to the Client.

\*\*The Client has the right to pay the reward over the course of 1000 years.

\*\*\*Or not pay at all.

**Уровень 1**

*Ru*

***0.Вход в подземелье***

- Пора приняться за работу.

**9.Встреча со скелетами**

- Уважаемые скелеты, прошу вас покинуть это подземелье. Вы можете сделать это по-хорошему или по-плохому.

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

- Беги отсюда, красная шапочка, пока ещё можешь.

- Понятно, значит пойдем как обычно…

- …по-плохому.

**1.Первая встреча с магом**

- 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 мрачное подземелье, чтобы очистить его от этих скелетов. Но помни, что скелеты - всего лишь часть 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 освободить подземелья от затаившегося зла!

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

- Как скажешь, 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!

- Это мы сейчас выясним.

**7. Комната воскрешения**

- 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

**ENG**

**0.Dungeon entrance**

- Time to get to work.

**9.Meeting with skeletons**

- Dear skeletons, I ask you to leave this dungeon. You can do it in the good way or in the bad way.

- Ha ha! Did you hear that? "Leave this dungeon."

- Run away, little red riding hood, while you still can.

- I see, so we'll go the usual way then...

- ...the bad way.

**1.First meeting with the magician**

- Greetings, brave hunter! Welcome to this cursed dungeon full of magic and danger!

- Um... Greetings.

- I see a brave adventurer in you. I'm sure you came to this grim dungeon to clear it of these skeletons. But remember that skeletons are just a piece of the magical puzzle. Behind them is a much more powerful enemy. Get ready for a difficult battle.

- Skillshader - a sinister mage with the power of darkness. He entered these dungeons and summoned an army of skeletons to protect him. You must defeat the dark magician and his minions to stop this invasion of skeletons and free the dungeons from the lurking evil!

- Thank you for the warning, wizard, but I think that I myself will figure out who needs to be defeated here.

- As you say, hunter. I see that you are determined, but nevertheless, let me offer you my help. Take a look at my magic shop - there you will find everything you need to win.

**8. Store**

- Welcome to my store, hunter! My products are the result of years of research and study of magic. These magical artifacts will give you the edge in battle against the undead!

- Also, take note of the magical devices behind me! For a few gold coins, they'll instantly recharge the magical charges for your artifacts!

**2.Second meeting with the magician**

- Hunter, the entrance to the mage's lair is sealed with a magical door, and it's impossible to pass without a special magical key. The key must be somewhere in these dungeons, in a well-guarded place.

- Also, if you can, find and free Sir Henry III, a brave warrior who was captured and imprisoned in the dungeon.

**3. Third meeting with the magician (Before the boss):**

- Hunter, you're approaching the very lair of the evil mage. At the end of the corridor lies power and evil like you've never faced before. Be cautious, Skillshader is very powerful and cunning. Good luck, hunter!

**4.Meeting with the knight**

- Thank you, brave hunter, for freeing me. You have shown courage and bravery, and I'm ready to fight alongside you in this battle. Onward, to the mage's lair!

**5.Meeting with the boss**

- Finally, you've shown up, undead hunter! You think you can beat me and liberate these dungeons? You're seriously mistaken!

- We're about to find out.

**7. Resurrection room**

- Ha-ha, hunter, you ain't escapin' us even after kickin' the bucket! I'm the keeper of this darn cursed dungeon, and you gotta take me down in a showdown. Win – grab a reward and head back, but if you lose...

- YOU'RE OFF TO THE HALL OF SHAME!!! A-HA-HA-HA-HA!

**Уровень 2**

*Ru*

**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 в схватке, он вернул тебя во времени и пространстве!

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

- Изменение реальности требует много магической энергии, поэтому он вернул тебя во времени совсем на короткий промежуток. И я абсолютно уверен, что его сил не хватит, чтобы постоянно использовать эту способность. 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 в поисках источника невероятной энергии. Когда-то давно этот источник действительно был в этом подземелье, 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 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 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!

**2.Вторая встреча с магом**

- Доблестный охотник, 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 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**

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

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

**7. Комната воскрешения**

- Даже смерть не спасет тебя от нашего подземелья, охотник! Я - страж темноты, и ты должен одолеть меня в поединке. После победы ты получишь награду и сможешь вернуться, но если проиграешь...

- ...ждет тебя КОРИДОР ПОЗОРА!!! ХА-ХА-ХА-ХА-ХА!"

**ENG**

**0. Let's start again**

- What...

- What happened?...

**1.Meeting with the magician after returning**

- Finally, I found you!

- Why am I back at the beginning of the dungeon? I just defeated the mage!

- Hunter, you did indeed almost defeat the mage, but as I suspected, this opponent won't be so easy. Skillsheder's magical staff allows him to warp reality itself! When the mage realized he couldn't win in a straight-up fight, he sent you back in time and space!

- How am I supposed to defeat a mage who can manipulate time?

- Altering reality takes a lot of magical energy, so he only sent you back in time for a short while. I'm absolutely certain he won't be able to use this ability constantly. Keep defeating the mage until his magical energy runs out.

- I don't like your plan, but I guess I don't have much of a choice.

- When I entered the mage's lair, I saw him performing some kind of ritual near the portal. What was that?

- Skillsheder is searching for a source of incredible power. Once, this source was indeed in this dungeon, but it vanished without a trace.

- The portal allows the mage to peer into the past to locate this power source. If he finds it, he'll be able to rewrite reality as he wishes! So, you absolutely must stop him!

- So, to free the dungeon from all this evil, I have to stop the wicked dark mage from enslaving or destroying the entire world... The mayor will definitely have to pay up another thousand gold for this.

- Okay, go ahead.

- And be careful, And be cautious, the mage has summoned even more minions to defend him. Check out my shop - I've got something for you to give you resolve and help you deal with all the challenges of this dangerous adventure.

**8.Issuing a shield in the store**

- Hunter! In my quest to find a way to stop the mage, I discovered the legendary artifact – the Shield of Eternity. Nothing material in this world can pierce this shield, unlike its owner, unfortunately. Take this artifact as a gift and use it to fulfill your great mission!

**2.Second meeting with the magician**

- Valiant hunter, you need to find a magical key to open the passage to the mage's lair, but this time, I warn you, the task may be much more challenging. The key is hidden deep in the labyrinth of the dungeon, and dark forces guard it as their most precious treasure.

**3. Third meeting with the magician (Before the boss)**

- Brave hunter, you've already overcome so many trials and have come this far. Each battle brings you closer to victory over evil. This dark mage is a tough challenge, but I assure you that you're ready for this showdown. Your determination and the items in my shop will guide you to victory.

-...

**4.Meeting with the knight**

- Thank you for your help, stranger! Your courage saved me from the clutches of the wicked mage. I owe you my life, and now, as a loyal ally, I will follow you on this dangerous journey.

**5.Meeting with the boss**

- Thought you could just easily get rid of me, garden scarecrow?

- Your attempts are in vain, hunter. You can never stop me.

**7. Resurrection room**

- Not even death will save you from our dungeon, hunter! I am the guardian of darkness, and you must defeat me in combat. After victory, you'll receive a reward and can return, but if you lose...

- ...the HALL OF SHAME awaits you!!! HA-HA-HA-HA-HA!"

**Уровень 3**

**0.Вход в подземелье**

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

**1.Первая встреча с магом**

- Вот ты где, охотник!  
- Что происходит на этот раз, старик?

- 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.

**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.

**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.

**7. Комната воскрешения**

- О, охотник на нечисть, ты думаешь, что так просто выбраться отсюда? Я страж этого проклятого лабиринта. Приготовься к схватке. Победишь – найдешь выход и возможно даже награду. А если нет...

- Ты узнаешь, что такое истинный ужас этого подземелья! Ха-ха-ха!"

**ENG**

**0.** **Dungeon Entrance**

- I can't see anything... What the heck is going on here?

**1.** **First Encounter with the Mage**

- Well, look who it is, the hunter!

- What's going on this time, old man?

- It's all that sneaky Skillshader's doing, some kind of magic trickery. I don't know what he's up to, but I have a bad feeling about it... **2.Вторая встреча с магом**

- The dungeon has been plunged into darkness due to a dreadful Shadow Ghost. If you want to bring light back to these corridors, you'll have to face this specter head-on. The ghost has placed a magical barrier on the key. To remove the barrier, you'll need to defeat three lackeys of the Shadow Ghost.

- Check out the shop, I found something special that will help you resist the dark forces.

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

- Ahead lies the lair of the evil mage, hunter. Be prepared for strong resistance and cunning spells. The mage has one last charge of reality-warping power.

- Twice, he sent you back in time, and it didn't bring him success. Get ready for him to come up with something trickier this time.

**5.Встреча с боссом**

- You managed to defeat the Shadow Ghost. Impressive. But it changes nothing.

- You can send me back in time as many times as you want. I won't stop coming back to you again and again.

- This time, I'll learn from my mistakes.

**6. Огненный меч**

- This is the Blazeblade, once wielded by the legendary hunter named Arkan. This blade belonged to him and served as a weapon against the undead in many battles. Now, this weapon is passed into your hands, hunter. May it dispel the darkness on your path.

- Thank you for your help, wizard.

**7. Комната воскрешения**

- Oh, undead hunter, do you think it's that easy to escape from here? I am the guardian of this cursed maze. Prepare for a battle. Win, and you'll find an exit and perhaps even a reward. But if not...

- You'll learn what true horror in this dungeon means! Ha-ha-ha!

**Уровень 3-4**

**2.После победы над боссом**

- Ты оказался сильнее, чем я думал, охотник.

- В этот раз ты не вернешься.

- You turned out to be stronger than I thought, hunter.

- This time, you won't be coming back.

**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.

**0.Прибытие на арену**

- ...

- Where have I ended up this time? Damn dark mage...

**1.Встреча с охотником**

- Oh, a newbie. Welcome to the time loop!

- Here awaits you endless, pointless struggle, despair, and boredom

- What is this place?  
- It's a temporal anomaly with no way out. Get comfortable.

**Подсказки**

**Уровень 1**

**Подсказка 1 начало**

**Подсказка 1.1**

- Перемещение

- Рывок

- Стрельба/Продолжить диалог

- Использовать/Взаимодействие

- Move

- Dash

- Shooting/Continue dialogue

- Use/Interact

**Подсказка 1.2**

- оружие ближнего боя

- оружие дальнего боя

– переключение между оружием дальнего и ближнего боя

- melee weapons

- ranged weapons

– switch between ranged and melee weapons

**Подсказка 1.3**

В меню (кнопка "Esc") вы можете отключить музыку и включить отображение урона.

Прогресс сохраняется в начале каждого уровня.

In the menu (press the "Esc" button), you can disable the music and enable damage display.

Progress is saved at the beginning of each level.

**Подсказка 2 автоматы**

**Подсказка 2.1**

Чтобы пополнить патроны, возьмите в руки оружие, для которого хотите купить патроны и подойдите к автомату. На экране автомата появится название вашего оружия, количество патронов и цена.

To refill ammunition, equip the weapon you want to buy ammo for and approach the vending machine. The vending machine's screen will display the name of your weapon, the quantity of ammo, and the price.

**Подсказка 2.2**

Чтобы пополнить бомбы, для начала купите сумку с бомбами и потом подойдите к автомату. На экране автомата появится тип бомбы, количество и цена.

To refill bombs, first purchase a bomb bag and then approach the vending machine. The vending machine's screen will show the bomb type, quantity, and price.

**Подсказка 2.3 оружие**

Выберите оружие дальнего боя и крутите "Колесико" или несколько раз нажимайте "2", чтобы сменить оружие дальнего боя.

Выберите оружие ближнего боя и крутите "Колесико" или несколько раз нажимайте "1", чтобы сменить оружие ближнего боя.

(Напоминание - нажмите "Q", чтобы быстро переключиться между оружием дальнего боя и оружием ближнего боя.)

Select a ranged weapon and scroll the mouse wheel or press "2" repeatedly to switch between ranged weapons.

Select a melee weapon and scroll the mouse wheel or press "1" repeatedly to switch between melee weapons.

(Reminder - press "Q" to quickly switch between ranged and melee weapons.)

**Подсказка 3 бомбы**

- бросить бомбу

- throw a bomb

**Подсказка 4 коридор 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.

Welcome to the Hall of Shame. You got wrecked in the dungeon. The dark guardian outplayed you. This dungeon has never seen a worse undead hunter. Walk down the corridor to earn your shame badge. Now, EVERYONE around will know about your failure.

**Подсказка ХАРДКОР**

Добро пожаловать в хардкор режим. Сложность подземелья существенно повышена. Если наберете 10 меток позора то проиграете и начнёте сначала.

Удачи!

Welcome to hardcore mode. The difficulty of the dungeon has been increased significantly. If you get 10 marks of shame, you will lose and start over.

Good luck!

**Подсказка КОСМИЧЕСКИЙ ПОЗОР**

Вы проиграли!

Вы получили 10 меток позора! Теперь вся галактика будет знать о вашем позоре!

You lose!

You have received 10 marks of shame! Now the whole galaxy will know about your shame!

**Подсказка проходение хардкора**

Вы прошли игру с хардкор модом!

Впечатляет! Теперь вы можете гордиться собой и рассказать ВСЕМ вокруг, что вы достойный охотник на нечисть!

You beat the game with the hardcore mod!

Impressive! Now you can be proud of yourself and tell EVERYONE around you that you are a legit undead hunter !

**Уровень 2**

**Подсказка 1 щит**

- укрыться щитом

- Shield up

**Подсказка 2 Магнит для золота**

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

The gold magnet allows you to collect coins from a distance. Coins now magically find their way into your pocket.

**Подсказка 3 бомбы помощь**

- бросить бомбу

- throw a bomb

**Подсказка 3 бомбы 2**

– переключение между типами бомб

- switch between bomb types

**Подсказка 4 коридор позора**

**Уровень 4**

**Подсказка арена**

ПОБЕДА!

(или нет?)

Коварный Скиллшейдер использовал свои последние силы, чтобы отправить вас во временную ловушку. Теперь вас ждет бесконечное непрекращающееся сражение.

Было слишком легко?

Заходите в зеленый портал и отправляйтесь в бесконечную битву с нечистью. Победите 10.000 врагов, чтобы смыть метки позора и доказать ВСЕМ вокруг, что вы достойный охотник на нечисть!

Либо заходите в красный портал, чтобы перепройти игру с хардкор модом (всё купленное оружие останется с вами).

VICTORY!

(or not?)

The sly Skillshader used his last strength to send you into a temporary trap. Now you will find an endless, never-ending battle.

Was it too easy?

Enter the green portal and go into an endless battle with evil spirits. Defeat 10,000 enemies to wash away the marks of shame and prove to EVERYONE around you that you are a worthy hunter of evil spirits!

Or go to the red portal to replay the game with a hardcore mod (all purchased weapons will remain with you).

Nailed it

**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

It's a shame!

This is disgraceful!

You're not a hunter, you're a schmuck!

You're not a hunter, you're scum!

You're a disappointment to everyone!

You've achieved nothing in your hunter career!

Undead hunting is not your thing!

Weakling!

Failure!

The most worthless hunter in the world!

What a shame!

Uu

Uuuuuuu

Uuuuuuuuuuu

Взять его!

Ты заблудился, охотник?

Хватайте его!

Ты не выйдешь из этих подземелий!

Тебе крышка!

Take him!

Are you lost, hunter?

Grab him!

You won't get out of these dungeons!

Лист благодарности

Penzilla (<https://penzilla.itch.io/hooded-protagonist>), Anokolisa (<https://anokolisa.itch.io/dungeon-crawler-pixel-art-asset-pack>), Szadi art, Zintoki, Free and Premium Game Assets (GUI, Sprite, Tilesets), 0x72, Dream Mix, anSimUz, Heather Lee Harvey (EmeraldActivities.com & <http://opengameart.org/users/emerald> ), Elthen's Pixel Art Shop, Stephen Challener (Redshrike) (<https://opengameart.org/content/3-form-rpg-boss-harlequin-epicycle>).

Лист благодарности (без ссылок)

Penzilla , Anokolisa , Szadi art, Zintoki, Free and Premium Game Assets (GUI, Sprite, Tilesets), 0x72, Dream Mix, anSimUz, Heather Lee Harvey, Elthen's Pixel Art Shop, Stephen Challener (Redshrike).