

тГлавный герой — Стабилизатор — носит чёрные джинсы и рубашку, меняющую свой цвет в зависимости от ситуации и дающая ему разные бонусы и антибонусы.

### **Основные параметры игрока:**

1. Здоровье.

Если оно опустится до 0, Стабилизатор вернётся на исходную позицию.

2. Сила атаки.

Чем она выше, тем больше урона в ближнем бою за одну атаку нанесёт Стабилизатор.

3. Щит.

Чем он выше, тем больше урона может поглотить.

4. Защита.

Чем она выше, тем ниже урона получит Стабилизатор, если атака прошла не по щиту.

5. Скорость атаки.

Чем больше, тем быстрее бьёт.

6. Скорость передвижения.

Чем больше, тем быстрее передвигается.

7. Скорость реакции.

Чем больше, тем больше дальность обзора, тем меньше пауза между нажатием кнопки и атакой ГГ и тем меньше влияние множества кнопок, нажатых в эту паузу.

8. Рассудок.

Чем ниже, тем более тёмной, населённой врагами и пустой союзниками будет следующая локация.

Чем ниже, тем выше урон тёмными силами (и наоборот, чем выше, тем больше урон светлыми силами).

9. Количество грим-марок.

Основная валюта, с помощью которой покупается и улучшается обычное и светлое оружие и броня.

10. Количество соул-литов.

Дополнительная валюта, с помощью которой улучшается персонаж и его способности.

11. Количество рад-иен.

Особая валюта, с помощью которой покупается и улучшается тёмное оружие и броня.

12. Количество праха.

Расходный материал.

13. Дальность рывка.

Рывок обладает фиксированной дальностью.

ДОПОЛНИТЕЛЬНО: рывок ненадолго ускоряет перемещение и первую атаку незадолго после него.

14. Мрачность.

Особая характеристика, позволяющая ГГ в режиме чёрного цвета убить врага с недостаточной мрачностью с одного удара.

15. Количество чернил.

Расходный материал.

16. Количество воды.

Расходный материал.

## **Основные показатели цветов:**

### **Красный:**

Устанавливается, если ГГ непрерывно поддерживает определённое значение урона в секунду и выше определённое время. Шанс спада пропорционален уменьшению значения урона в секунду.

#### **Бонус:**

Повышение скорости перемещения, атаки и реакции.

Пассивный вампиризм. Добивание целей восстанавливает больше здоровья.

Повышение урона от кровотечения.

#### **Антибонус:**

Повышенное снижение рассудка.

Все враги становятся серыми по силуэту.

### **Жёлтый:**

Шанс установки или спада жёлтого цвета пропорционален числу успешных уворотов или рывков ГГ подряд, а также величинам скорости перемещения и атаки.

#### **Бонус:**

Атака молнией оглушает, затем замедляет врагов. Повышенный урон по тёмным.

Атака молнией ненадолго повышает скорость реакции.

#### **Антибонус:**

### **Серый:**

Серый — цвет по умолчанию, если текущий цвет спадает, а новый не появляется определённое время.

#### **Бонус:**

ГГ имеет некоторую ёмкость, в которую собирает прах своих врагов. При попадании прахом во врага он дезориентируется, незначительно теряет рассудок и накладывает на себя провокацию призванных ГГ серых существ.

#### **Антибонус:**

ГГ может пострадать от собственного праха.

### **Зелёный:**

Устанавливается, если ГГ не наносит и не получает урон определённое время. Шанс спада пропорционален полученному урону в этом состоянии.

#### **Бонус:**

Повышение скорости регенерации, периодически после огромного снижения скоростей ненадолго появляется статус "Просвещение", во время которого скорости сильно возрастают.

Повышение урона от отравления.

#### **Антибонус:**

Снижение скорости перемещения, атаки и реакции..

### **Синий:**

Шанс установки/спада пропорционален числу неудачных попаданий по врагу или уворотов подряд.

#### **Бонус:**

Повышенный урон от заморозки.

Повышение скорости атаки и большое повышение скорости реакции.

Каждая атака по врагу в этом режиме сильнее предыдущей.

#### **Антибонус:**

Замедление скорости передвижения и защиты.

### **Белый:**

Является поощрением высокого скилла игрока, активируется и спадает при достижении игроком определённого значения эффективности.

#### **Бонус:**

Способности наносят огромный урон тёмным персонажам и не вредят светлым.

#### **Антибонус:**

Ограничен по времени.

### **Чёрный:**

#### **Бонус:**

Повышение урона по светлым персонажам.

#### **Антибонус:**

Потеря рассудка.

Игрок бродит по уровням, представляющим собой определённые слова («Безнадёжность», «Уныние», «Апатия», «Депрессия», «Выгорание») или выражения («Помоги себе сам», «», «», «Качество превыше всего» (оставить на финального босса)).

На каждый уровень может наложиться любая из следующих аномалий:

**Путь в Небытие.**

Представляет собой спираль, которую можно покинуть только через её самую нижнюю точку. Игрок не знает заранее, в какую сторону она вращается (но чем он глубже, тем темнее клетка). Спираль имеет отростки (короткие фрагменты), коннекторы (длинные отростки, позволяющие перейти в другую часть спирали) и петли (отросток, оканчивающийся циклической частью).

Также за ГГ гонится Рубильник.

**Незримое сжатие.**

Пространство сжимается. Это значит, что на уровне появится меньше объектов (будь то сундук, патроны, враги или союзники).

**Незримое расширение.**

Пространство расширяется. Это значит, что на уровне появится больше объектов (будь то сундук, патроны, враги или союзники).

Изначально у ГГ нет ни одной способности ни одного цвета (кроме белого, его способности все в наличии со старта игры). Если ГГ получает повторную способность, она усиливается. Если ГГ умирает, все усиления всех способностей и оружия сохраняются.

Мини-босс появляется в каждом слове предложения, кроме последнего (там босс) или, в случае, если слово длиннее 10 букв (11 и больше), он появляется каждую пятую букву.

После победы над каждым мини-боссом даётся одна способность цвета, который он представляет.

После победы над каждым босом даётся одна способность двух цветов, которые он представляет.

### Способности красного цвета:

Q – пила выпускается и летит вперёд, отскакивая от неразрушаемых элементов окружения.

**ИЛИ**

пила выпускается и летит вокруг ГГ.

**ИЛИ**

пила выпускается и летит во врагов перед собой, нанося им урон и притягивая того, кому нанесла наибольший урон, за собой.

**УСИЛЕНИЕ:** добивание врага может создать из него пилу (но не дать валюты), летящую в направлении его падения.

Е – бросает бутылку со смесью из роз, вина и каштана. Все враги в области действия прилипают к земле и их можно убить с одного удара. Если это не получилось, их скорость перемещения, атаки и реакции повысится.

**ИЛИ**

бросается бутылка с тухлыми лососем с помидорами и киноварью, после чего все враги в области действия (и сам ГГ) получают отравление и уменьшение скорости передвижения, атаки и реакции.

С – покрывает часть своего тела кораллами, получая щит.

**УСИЛЕНИЕ:** покрывает часть своего тела рубинами, получая щит и отражая часть магического урона.

**ИЛИ**

Первая атака, нанесённая незадолго после получения урона, наносит дополнительный урон.

**УСИЛЕНИЕ:** до пяти раз одновременно работающих эффектов.

**СОМНИТЕЛЬНО:** возводит перед собой кирпичную стену, поглощающую урон.

**СОМНИТЕЛЬНО:** достаёт огнетушитель и снимает с себя поджигание. После окончания зарядов кидает в выбранную сторону.

R – заворачивает врага в красную упаковку, после чего другие враги в радиусе будут уничтожать её, а затем — того, кто находится внутри, пока он не умрёт.

### Способности жёлтого цвета:

Q – появляется молния, которая бьёт по круглой области и освещает её, повышая рассудок ГГ.

**ИЛИ**

появляется цепная молния, бьющая по нескольким целям.

**ИЛИ**

во время рывка ГГ поражает молнией всех врагов на своём пути.

Е – появляется пятно из серы, лимона и горчицы, которое замедляет тёмных врагов и наносит им урон.

**ИЛИ**

появляются зыбучие пески, засасывающие врагов (и ГГ в том числе).

**ИЛИ**

появляется поле подсолнухов, понижающее рассудок врагов (и ГГ в том числе).

С – повышает защиту ГГ (слоновая кость).

**ИЛИ**

усиленно повышает защиту ГГ, замедляя его (отвердевший песок).

R – "Солнечный удар" - наносит огромный урон по огромной области, ГГ может сам от этого пострадать. Тёмные враги получают повышенный урон.

### Способности серого цвета:

Q – призыв стаи мышей (много, наносят небольшой урон на землк).

**ИЛИ**

призыв стаи лесных волков (мало, наносят средний урон на земле, могут прыгать и наносить повышенный урон, включая опрокидывание цели).

**ИЛИ**

призыв стаи серых белок (средне, наносят небольшой урон на земле, могут высоко прыгать и наносить повышенный урон).

Е – Пепельная волна — выпускает волну пепла перед собой.

**ИЛИ**

Пепельный смерч — в выбранной области появляется смерч из пепла, который определённое время передвигается и затягивает врагов внутрь.

**ИЛИ**

Пепельный взрыв — в выбранной области появляется сгусток пепла, который взрывается и покрывает пеплом область и врагов в ней.

С — даёт щит (алюминий → серебро → платина).

**ИЛИ**

“Шёлковое касание” — переводит врага под свой контроль, в противном случае наносит огромный урон.

R — обращает всех живых врагов в комнате в прах.

### **Способности зелёного цвета:**

Q — использование отвара лайма и мяты повышает скорость атаки и регенерацию здоровья.

E — покрывает врага нефритовой кожей. Враг будет пытаться сломать её (и другие могут в этом ему помочь), но удерживание этого навыка усиливает эффект, пока враг не превратится в безжизненную нефритовую статую.

**ИЛИ**

Получает копьё-дубину/щит (нефрит → малахит → изумруд). Ломается после нескольких атак.

С — призыв папоротника под собой, даёт щит и восстанавливает здоровье, пока ГГ внутри него.

**ИЛИ**

Призыв разрушаемого кактуса, который наносит урон при касании его (с каждым касанием урона всё меньше) и при отделении от него.

**ИЛИ**

Призыв области мха, внутри которой снимаются отрицательные эффекты.

**ИЛИ**

Призыв борщевика, который при каждом ударе по себе накладывает отравление и снижение скорости перемещения или атаки, при нагревании врага во время отравления эффект усиливается. После нескольких атак по себе борщевик недалеко от себя создаёт свою копию.

R — покрытие квадратной области бамбуком, после чего он прорастает внутрь.

### **Способности синего цвета:**

Далее «пока удерживается (или пока не кончились заряды)» заменяется на PUKZ.

Q — покрывает выбранную область льдом, замедляющую или опрокидывающую противников, наносящую им ледяной урон. Через некоторое время начинают вырастать ледяные сталагмиты. ГГ может получить от них урон.

**ИЛИ**

попадает по самому дальнему видимому врагу огромной сосулькой, протыкающей насквозь всех врагов на своём пути.

E — выстреливает в направлении, куда смотрит ГГ, потоком чернил. В зависимости от их вязкости на попавших под струю врагов будет наложено замедление различной силы и длительности. В зависимости от их светостойкости будет различный коэффициент усиления белых атак.

С — PUKZ, рисует перед собой клетку, затем область с наибольшим числом врагов, в которую не попадает ГГ, окружается клеткой, из которой они могут сбежать **ИЛИ** PUKZ, рисует над собой купол, затем область вокруг ГГ покрывается защитным куполом **ИЛИ** PUKZ, рисует перед собой человека, в противном случае создаётся его клон, не использующий цвета, но получающий от них бонусы и использующий только основное оружие **ИЛИ** PUKZ, рисует перед собой компас, затем в самой плотной по врагам части арены появляется турель, стреляющая в 8 направлений одновременно.

R — PUKZ, выливается вода на арену, затем замораживается и все враги в области обездвиживаются. Они могут выбраться из льда, но чем позже они это сделают, тем сильнее будет эффект обморожения.

### **Способности белого цвета:**

Q — кидает снежный шар, который увеличивается в размерах в полёте, пока не коснётся чего-либо, после чего наносит урон пропорционально размерам шара.

**ИЛИ**

Создаёт снеговика, который пассивно увеличивается в размерах и кидает снежные шары за счёт уменьшения себя.

**ИЛИ**

Призывает белого медведя, который наносит много урона и имеет много здоровья.

E — создаёт на ближайшей стене и в произвольном месте зеркало (если больше зеркал нет), после чего может перемещаться между созданными зеркалами из текущего в случайное из оставшихся.

**ИЛИ**

Устанавливает двустороннее зеркало перед собой, отражающее магический урон.

С – покрывает своё тело ватой. Чем больше раз враг ударил по одной области, тем больше прочности будет снято.

**ИЛИ**

R – “Сверхновая” - наносит урон по области вокруг себя.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНО:** если ГГ умирает, автоматически взрывается накопленная «Сверхновая» и на его месте появляется фантом (ослабленная версия ГГ), который должен успеть за определённое время нанести определённый урон, чтобы ГГ воскрес с полным здоровьем.

### **Способности чёрного цвета:**

Q – (режет себе руку) потеря части здоровья и рассудка за повышение мрачности, урона и скорости атаки **ИЛИ** (режет себе ногу) потеря части здоровья и рассудка за повышение мрачности, скорости перемещения и дальности рывка **ИЛИ** (режет себе туловище) потеря части здоровья и рассудка за повышение мрачности и защиты.

**ИЛИ**

Истерично натирает своё оружие ближнего боя о голову, временно повышая скорость и силу атаки и нанося дополнительный урон чёрными молниями.

E - притягивает к себе цели, заставляя их терять рассудок.

**ИЛИ**

призывает стаю ворон, каждая из которых летит на ближайшего свободного противника и отвлекает его, при этом наносит ему урон.

**ИЛИ**

В конусообразной области перед собой уменьшает мрачность врагов и усиливает светлых.

С – незаметность, первая атака из неё будет иметь повышенный урон.

**ИЛИ**

Телепорт к самому сильному противнику в букве за спину и нанесение повышенного урона.

R – "Взрыв пустоты" – наносит огромный урон светлым персонажам и не наносит ущерб тёмным.

**Основное оружие** (четвёртая и пятая кнопка мыши — боковые передняя и задняя):

Оружие ближнего боя. Накладывает кровотечение.

### **Парные топоры.**

**Базовое оружие.**

**УЛУЧШЕНИЕ:** повышение силы удара, длительности кровотечения, скорости атаки.

1. ЛКМ — удар левым(правым) топором справа(слева) налево(направо).

Серия всегда начинается с левого топора.

2. ЛКМ с небольшой паузой после ЛКМ — отталкивающий удар тем же топором.

3. Удерживание ЛКМ — бросок топора, который не использовался в последний раз.

Работает в сторону, в которую смотрит персонаж.

4. ПКМ — двойной удар.

5. ПКМ с небольшой паузой после ПКМ — двойной отталкивающий удар.

6. Удерживание ПКМ — двойной бросок.

Работает в сторону, в которую смотрит персонаж.

7. СКМ — боевой клич, ненадолго повышающий скорость перемещения, атаки и реакции и шанс установки красного цвета.

Повторное нажатие СКМ через небольшую паузу после этого усилит эффект. Суммарно эффект может накладываться до 5 раз.

8. СКМ с небольшой паузой после ЛКМ — обычный удар, удар второй рукой в выпаде.

9. СКМ с небольшой паузой после ПКМ — двойной удар по плечам противника (ростом с ГГ), подтягивание к себе и оглушающий удар головой.

10. ЛКМ + ЛКМ = удар первой и второй рукой (усиленный).

11. ПКМ + ПКМ = двойной удар с последующим опрокидывающим перебрасыванием цели (ростом с ГГ) через себя.

12. ЛКМ + ПКМ = круговой удар.

13. ПКМ + ЛКМ = широкий двойной удар и опрокидывающий удар ногой (цель ростом с ГГ).

### **Копьё.**

**Для получения нужно победить Паралич.**

**УЛУЧШЕНИЕ:** повышение силы удара, коэффициента усиления, длительности оглушения, длительности замедления, дальности отталкивания, скорости атаки.

1. ЛКМ — удар передним концом.

2. ЛКМ с небольшой паузой после ЛКМ — усиленный критический удар (глубокая рана).

3. Удерживание ЛКМ — вращение с копьём вокруг себя.

4. ПКМ — удар задним концом.

5. ПКМ с небольшой паузой после ПКМ — усиленный оглушающий удар.

6. Удерживание ПКМ — вращение копья.

7. СКМ — блокирование копьём.

Удерживается кнопка — блок стоит.

8. СКМ с небольшой паузой после ЛКМ — после колющего удара круговой.

9. СКМ с небольшой паузой после ПКМ — после оглушающего удара апперкот (критический).

10. ЛКМ + ЛКМ = после обычного удара следует замедляющий критический.

11. ПКМ + ПКМ = оглушающий и усиленный отталкивающий удар.

12. ЛКМ + ПКМ = после удара передним концом оглушающий удар задним концом в выпаде.

13. ПКМ + ЛКМ = замедляющий удар задним концом и критический передним.

### **Кистеница.**

**Базовое оружие.**

**УЛУЧШЕНИЕ:** повышение силы удара, дальности цепи.

1. ЛКМ — удар.

2. ЛКМ с небольшой паузой после ЛКМ — усиленный оглушающий удар.

3. ЛКМ с небольшой паузой после ПКМ — оглушающий критический удар (цель ростом с ГГ).

4. ЛКМ с небольшой паузой после СКМ — притяжение связанного врага к себе, опрокидывающий удар кулаком.

5. Удерживание ЛКМ — широкий оглушающий и критический удар

6. ПКМ — удар с небольшим выпуском цепи.

7. ПКМ с небольшой паузой после ЛКМ — размашистый удар с разворота с выпуском цепи.

8. ПКМ с небольшой паузой после ПКМ — удар с выпуском цепи на большей дистанции.

9. ПКМ с небольшой паузой после СКМ — раскрутка связанного врага на месте и удар сверху вниз из-за головы с выпуском цепи над его головой.
10. Удерживание ПКМ — выпуск цепи перед собой, наносящий урон врагам на пути.
11. СКМ — связывание врага перед собой цепью с нанесением небольшого урона.
12. СКМ с небольшой паузой после СКМ — раскрутка связанного врага вокруг себя.

### **Крист.**

**Для получения нужно победить Полистерию.**

**УЛУЧШЕНИЕ:** повышение дальности растяжения.

Удары изогнутым мечом имеют повышенный шанс критического удара.

1. ЛКМ — обычный удар.
2. ЛКМ + ЛКМ = обычный удар, усиленный критический.
3. ЛКМ + ПКМ = обычный удар, усиленный критический в полосе перед собой (глубокая рана).
4. ЛКМ + СКМ = обычный удар, усиленный удар ИЛИ парирование.
6. ПКМ — удар изогнутым мечом.

Имеет шанс удара в полосе перед собой.

7. ПКМ + ЛКМ = удар изогнутым мечом, апперкот.
8. ПКМ + ПКМ = удар в полосе перед собой (глубокая рана), усиленный критический в более длинной полосе перед собой (глубокая рана).
9. ПКМ + СКМ = удар изогнутым мечом, усиленный удар ИЛИ парирование.
10. СКМ — блокирование кристом.

Если СКМ была нажата во время атаки, ГГ проводит критическую контратаку.

11. СКМ + ЛКМ = после блока критический удар с разворота.
12. СКМ + ПКМ = круговой удар с растянутым лезвием.
13. СКМ + СКМ = усиленный критический в полосе перед собой из-за головы (глубокая рана).

### **Хранитель.**

**Для получения нужно победить Самовнушение.**

**УЛУЧШЕНИЕ:** повышение иллюзорного урона, максимальной длины рукояти и лезвия.

1. ЛКМ — разящий удар.
2. ЛКМ с небольшой паузой после ЛКМ — удар, выпускающий волну тумана.
3. ЛКМ с небольшой паузой после ПКМ — колющий удар.
4. ЛКМ с небольшой паузой после СКМ — шанс иллюзорного разящего удара по цели, иначе урон будет не иллюзорным.

5. Удерживание ЛКМ — выпуск волны тумана.

За раз можно выпустить до четырёх волн (максимум три усиления)..

6. ПКМ — удар с растянутой рукоятью.
7. ПКМ с небольшой паузой после ЛКМ — удар в каплевидной области с растянутой рукоятью.
8. ПКМ с небольшой паузой после ПКМ — критический удар в полосе перед собой.
9. ПКМ с небольшой паузой после СКМ — шанс иллюзорного колющего удара по нескольким целям перед собой, иначе урон будет не иллюзорным.

10. Удерживание ПКМ — усиление колющей атаки.

За раз усиливается максимум трижды.

11. СКМ — иллюзорное попадание.

Иллюзорный урон не нанесёт цели урон сейчас, но через время. Наложение нескольких иллюзорных атак (до 5 одновременно) усиливает эффект.

12. СКМ с небольшой паузой после ЛКМ/ПКМ/СКМ — если прошлый удар попал по цели, этот сразу нанесёт увеличенный урон от него и наложит иллюзорный урон соразмерно прошлому удару.

13. Удерживание СКМ — блокирование мечом.

Удерживается кнопка — блок стоит.

14. ЛКМ + ПКМ = обычный удар, продолжение поворота и круговой удар с растянутым мечом.
15. ПКМ + ПКМ = удар с растянутой рукоятью, продолжение разворота и круговой удар с растянутым мечом и выпуском широкой волны.
16. СКМ + ЛКМ/ПКМ = критический удар.



## Второстепенное оружие (Z и X):

### Двойная кусаригама.

Выбивается с Инеримо.

1. ЛКМ —
2. ЛКМ через небольшую паузу после ЛКМ —
3. ЛКМ через небольшую паузу после ПКМ —
4. ЛКМ через небольшую паузу после СКМ —
5. Удержание ЛКМ —
6. ПКМ —
7. ПКМ через небольшую паузу после ЛКМ —
8. ПКМ через небольшую паузу после ПКМ —
9. ПКМ через небольшую паузу после СКМ —
10. Удержание ПКМ —
11. СКМ —
12. СКМ через небольшую паузу после ЛКМ —
13. СКМ через небольшую паузу после ПКМ —
14. СКМ через небольшую паузу после СКМ —
15. Удержание СКМ —
16. ЛКМ + ЛКМ =
17. ПКМ + ПКМ =
18. ЛКМ + ПКМ =
19. ПКМ + ЛКМ =
20. ЛКМ + СКМ =
21. ПКМ + СКМ =
22. СКМ + ЛКМ =
23. СКМ + ПКМ =
24. СКМ + СКМ =

### Траншейный нож.

1. ЛКМ —
2. ЛКМ через небольшую паузу после ЛКМ —
3. ЛКМ через небольшую паузу после ПКМ —
4. ЛКМ через небольшую паузу после СКМ —
5. Удержание ЛКМ —
6. ПКМ —
7. ПКМ через небольшую паузу после ЛКМ —
8. ПКМ через небольшую паузу после ПКМ —
9. ПКМ через небольшую паузу после СКМ —
10. Удержание ПКМ —
11. СКМ —
12. СКМ через небольшую паузу после ЛКМ —
13. СКМ через небольшую паузу после ПКМ —
14. СКМ через небольшую паузу после СКМ —
15. Удержание СКМ —
16. ЛКМ + ЛКМ =
17. ПКМ + ПКМ =
18. ЛКМ + ПКМ =
19. ПКМ + ЛКМ =
20. ЛКМ + СКМ =
21. ПКМ + СКМ =
22. СКМ + ЛКМ =
23. СКМ + ПКМ =
24. СКМ + СКМ =

### Оружие.

1. ЛКМ —
2. ЛКМ через небольшую паузу после ЛКМ —
3. ЛКМ через небольшую паузу после ПКМ —

4. ЛКМ через небольшую паузу после СКМ —
5. Удерживание ЛКМ —
- 6.ПКМ —
7. ПКМ через небольшую паузу после ЛКМ —
8. ПКМ через небольшую паузу после ПКМ —
9. ПКМ через небольшую паузу после СКМ —
10. Удерживание ПКМ —
11. СКМ —
12. СКМ через небольшую паузу после ЛКМ —
13. СКМ через небольшую паузу после ПКМ —
14. СКМ через небольшую паузу после СКМ —
15. Удерживание СКМ —
16. ЛКМ + ЛКМ =
17. ПКМ + ПКМ =
18. ЛКМ + ПКМ =
19. ПКМ + ЛКМ =
20. ЛКМ + СКМ =
21. ПКМ + СКМ =
22. СКМ + ЛКМ =
23. СКМ + ПКМ =
24. СКМ + СКМ =

Оружие.

1. ЛКМ —
2. ЛКМ через небольшую паузу после ЛКМ —
3. ЛКМ через небольшую паузу после ПКМ —
4. ЛКМ через небольшую паузу после СКМ —
5. Удерживание ЛКМ —
- 6.ПКМ —
7. ПКМ через небольшую паузу после ЛКМ —
8. ПКМ через небольшую паузу после ПКМ —
9. ПКМ через небольшую паузу после СКМ —
10. Удерживание ПКМ —
11. СКМ —
12. СКМ через небольшую паузу после ЛКМ —
13. СКМ через небольшую паузу после ПКМ —
14. СКМ через небольшую паузу после СКМ —
15. Удерживание СКМ —
16. ЛКМ + ЛКМ =
17. ПКМ + ПКМ =
18. ЛКМ + ПКМ =
19. ПКМ + ЛКМ =
20. ЛКМ + СКМ =
21. ПКМ + СКМ =
22. СКМ + ЛКМ =
23. СКМ + ПКМ =
24. СКМ + СКМ =

Оружие.

1. ЛКМ —
2. ЛКМ через небольшую паузу после ЛКМ —
3. ЛКМ через небольшую паузу после ПКМ —
4. ЛКМ через небольшую паузу после СКМ —
5. Удерживание ЛКМ —
- 6.ПКМ —
7. ПКМ через небольшую паузу после ЛКМ —
8. ПКМ через небольшую паузу после ПКМ —
9. ПКМ через небольшую паузу после СКМ —

10. Удерживание ПКМ —
11. СКМ —
12. СКМ через небольшую паузу после ЛКМ —
13. СКМ через небольшую паузу после ПКМ —
14. СКМ через небольшую паузу после СКМ —
15. Удерживание СКМ —
16. ЛКМ + ЛКМ =
17. ПКМ + ПКМ =
18. ЛКМ + ПКМ =
19. ПКМ + ЛКМ =
20. ЛКМ + СКМ =
21. ПКМ + СКМ =
22. СКМ + ЛКМ =
23. СКМ + ПКМ =
24. СКМ + СКМ =

Оружие.

1. ЛКМ —
2. ЛКМ через небольшую паузу после ЛКМ —
3. ЛКМ через небольшую паузу после ПКМ —
4. ЛКМ через небольшую паузу после СКМ —
5. Удерживание ЛКМ —
6. ПКМ —
7. ПКМ через небольшую паузу после ЛКМ —
8. ПКМ через небольшую паузу после ПКМ —
9. ПКМ через небольшую паузу после СКМ —
10. Удерживание ПКМ —
11. СКМ —
12. СКМ через небольшую паузу после ЛКМ —
13. СКМ через небольшую паузу после ПКМ —
14. СКМ через небольшую паузу после СКМ —
15. Удерживание СКМ —
16. ЛКМ + ЛКМ =
17. ПКМ + ПКМ =
18. ЛКМ + ПКМ =
19. ПКМ + ЛКМ =
20. ЛКМ + СКМ =
21. ПКМ + СКМ =
22. СКМ + ЛКМ =
23. СКМ + ПКМ =
24. СКМ + СКМ =

Оружие.

1. ЛКМ —
2. ЛКМ через небольшую паузу после ЛКМ —
3. ЛКМ через небольшую паузу после ПКМ —
4. ЛКМ через небольшую паузу после СКМ —
5. Удерживание ЛКМ —
6. ПКМ —
7. ПКМ через небольшую паузу после ЛКМ —
8. ПКМ через небольшую паузу после ПКМ —
9. ПКМ через небольшую паузу после СКМ —
10. Удерживание ПКМ —
11. СКМ —
12. СКМ через небольшую паузу после ЛКМ —
13. СКМ через небольшую паузу после ПКМ —
14. СКМ через небольшую паузу после СКМ —
15. Удерживание СКМ —

16. ЛКМ + ЛКМ =
17. ПКМ + ПКМ =
18. ЛКМ + ПКМ =
19. ПКМ + ЛКМ =
20. ЛКМ + СКМ =
21. ПКМ + СКМ =
22. СКМ + ЛКМ =
23. СКМ + ПКМ =
24. СКМ + СКМ =

## **Особое оружие (Alt):**

Находится на каждой букве (на мини-боссе в двух экземплярах, на боссе в двух экземплярах и пополняется со временем). Подразумевается как наиболее эффективное против данной комбинации врагов.

### **ТвинТерм.**

Совмещает в себе огнемёт и криопушку.

1. ЛКМ — выпуск огненного потока.

В самом начале слабоват, потом (с удерживанием ЛКМ) усиливается.

2. ПКМ — выпуск ледяного потока.

В самом начале слабоват, потом (с удерживанием ПКМ) усиливается.

3. СКМ — выпуск двух потоков одновременно.

Одновременно ЛКМ и ПКМ нажать не получится.

В самом начале слабоваты, потом (с удерживанием СКМ) усиливаются, но расход выше.

### **Шрапнель.**

Два пистолета.

1. ЛКМ — выстрел из левого пистолета.

Небольшая максимальная дистанция, урон снижается по мере дистанции до цели.

2. ПКМ — выстрел из правого пистолета.

Все снаряды, пока не попали в цель, рикошетят от стен, постепенно замедляясь.

### **Дымный гранатомёт.**

Выпускает гранаты Туманоголового.

1. ЛКМ — выстрел гранатой.

2. ПКМ — выстрел реверсивной гранатой (сначала взрывается, затем выпускает дым).

### **Оружие.**

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.
- 10.

### **Оружие.**

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.
- 10.

### **Оружие.**

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.

- 9.
- 10.

Оружие.

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.
- 10.

Оружие.

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.
- 10.

Оружие.

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.
- 10.

Оружие.

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.
- 10.

Оружие.

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

- 7.
- 8.
- 9.
- 10.

## Оружие цветов.

Временно получается, если получать много очков с помощью способностей данного цвета.

### Красный:

#### Коса Кровавой Луны.

При убийстве врага появляется иллюзия ГГ с той же косой, бьющий врагов. Имеет вампиризм.

1. ЛКМ — размашистый удар.
2. ЛКМ через небольшую паузу после ЛКМ — проворачивает косу и наносит обратный удар, отталкивающий врагов в его сторону.
3. ЛКМ через небольшую паузу после ПКМ — круговой удар с разворота позади себя.
4. ЛКМ через небольшую паузу после СКМ —
5. Удерживание ЛКМ — выпуск пилы вперёд, затем размашистый удар.  
До трёх в разные стороны по траектории движения косы.
6. ПКМ — колющий удар.  
Превращение косы в копье.
7. ПКМ через небольшую паузу после ЛКМ — колющий удар в направлении обзора героя.
8. ПКМ через небольшую паузу после ПКМ — после прыжка назад усиленный колющий удар.
9. ПКМ через небольшую паузу после СКМ —
10. Удерживание ПКМ — выпуск пилы вперёд, затем колющий удар.  
До трёх в одном направлении на разных высотах (верхняя имеет шанс критического удара, нижняя — опрокидывания).
11. СКМ — создание фантомного лезвия.  
Удерживание создаёт до трёх.
12. ЛКМ + ЛКМ = после ЛКМ-атаки круговой удар.
13. ЛКМ + ПКМ = после ЛКМ-атаки хук косой (критический удар).
14. ПКМ + ЛКМ = после ПКМ-атаки круговой удар.
15. ПКМ + ПКМ = после ПКМ-атаки критический удар, поднимающий врага в воздух и перебрасывающий через себя.
16. СКМ + ЛКМ = оставляет след за ЛКМ-атакой по траектории движения косы.
17. СКМ + ПКМ = оставляет след за ПКМ-атакой вперёд.

### Жёлтый:

#### Золотая перчатка.

Ослабляет тёмных противников и при убийстве ею ГГ получает больше валюты.

1. ЛКМ — удар с замахом.
2. ЛКМ через небольшую паузу после ЛКМ —
3. ЛКМ через небольшую паузу после ПКМ —
4. ЛКМ через небольшую паузу после СКМ —
5. Удерживание ЛКМ — усиленный удар (отталкивающий — отталкивающий и опрокидывающий — отталкивающий, опрокидывающий, оглушающий и критический).
6. ПКМ — выпуск длинного золотого шипа.
7. ПКМ через небольшую паузу после ЛКМ —
8. ПКМ через небольшую паузу после ПКМ —
9. ПКМ через небольшую паузу после СКМ —
10. Удерживание ПКМ —
11. СКМ — электризация перчатки.
12. СКМ через небольшую паузу после ЛКМ —
13. СКМ через небольшую паузу после ПКМ —
14. СКМ через небольшую паузу после СКМ —
15. Удерживание СКМ —
16. ЛКМ + ЛКМ =
17. ПКМ + ПКМ =
18. ЛКМ + ПКМ =
19. ПКМ + ЛКМ =
20. ЛКМ + СКМ =
21. ПКМ + СКМ =
22. СКМ + ЛКМ =
23. СКМ + ПКМ =
24. СКМ + СКМ =



## Серый:

### Туманная игла.

Метательное оружие, оставляющее за собой туманный след, сначала понемногу распространяющийся, затем — рассеивающийся. ГГ видит в тумане всех противников, а они — никого.

В случае убийства врага этим оружием весь оставшийся в игле туман тут же выпускается.

Может создать две иглы, вторая из которых летит под углом.

ЛКМ — колющий удар иглой.

ПКМ — бросок иглы перед собой.

СКМ — блок иглой.

## Зелёный:

### Нефритовый посох.

Шест, увеличивающийся в размерах почти в два раза.

1. ЛКМ — удар посохом.

2. ЛКМ через небольшую паузу после ЛКМ — оглушающий критический удар (цель растом с

ГГ).

3. ЛКМ через небольшую паузу после ПКМ —

4. ЛКМ через небольшую паузу после СКМ —

5. Удерживание ЛКМ —

6. ПКМ —

7. ПКМ через небольшую паузу после ЛКМ —

8. ПКМ через небольшую паузу после ПКМ —

9. ПКМ через небольшую паузу после СКМ —

10. Удерживание ПКМ —

11. СКМ —

12. СКМ через небольшую паузу после ЛКМ —

13. СКМ через небольшую паузу после ПКМ —

14. СКМ через небольшую паузу после СКМ —

15. Удерживание СКМ —

16. ЛКМ + ЛКМ =

17. ПКМ + ПКМ =

18. ЛКМ + ПКМ =

19. ПКМ + ЛКМ =

20. ЛКМ + СКМ =

21. ПКМ + СКМ =

22. СКМ + ЛКМ =

23. СКМ + ПКМ =

24. СКМ + СКМ =

## Синий:

1. ЛКМ —

2. ЛКМ через небольшую паузу после ЛКМ —

3. ЛКМ через небольшую паузу после ПКМ —

4. ЛКМ через небольшую паузу после СКМ —

5. Удерживание ЛКМ —

6. ПКМ —

7. ПКМ через небольшую паузу после ЛКМ —

8. ПКМ через небольшую паузу после ПКМ —

9. ПКМ через небольшую паузу после СКМ —

10. Удерживание ПКМ —

11. СКМ —

12. СКМ через небольшую паузу после ЛКМ —

13. СКМ через небольшую паузу после ПКМ —

14. СКМ через небольшую паузу после СКМ —

15. Удерживание СКМ —

16. ЛКМ + ЛКМ =

17. ПКМ + ПКМ =

18. ЛКМ + ПКМ =
19. ПКМ + ЛКМ =
20. ЛКМ + СКМ =
21. ПКМ + СКМ =
22. СКМ + ЛКМ =
23. СКМ + ПКМ =
24. СКМ + СКМ =

**Белый:**

**Пентаблэйд.**

Лук с лезвиями на корпусе, который выпускает одновременно 5 стрел света в одном или разных направлениях.

1. ЛКМ —
2. ЛКМ через небольшую паузу после ЛКМ —
3. ЛКМ через небольшую паузу после ПКМ —
4. ЛКМ через небольшую паузу после СКМ —
5. Удерживание ЛКМ —
6. ПКМ —
7. ПКМ через небольшую паузу после ЛКМ —
8. ПКМ через небольшую паузу после ПКМ —
9. ПКМ через небольшую паузу после СКМ —
10. Удерживание ПКМ —
11. СКМ —
12. СКМ через небольшую паузу после ЛКМ —
13. СКМ через небольшую паузу после ПКМ —
14. СКМ через небольшую паузу после СКМ —
15. Удерживание СКМ —
16. ЛКМ + ЛКМ =
17. ПКМ + ПКМ =
18. ЛКМ + ПКМ =
19. ПКМ + ЛКМ =
20. ЛКМ + СКМ =
21. ПКМ + СКМ =
22. СКМ + ЛКМ =
23. СКМ + ПКМ =
24. СКМ + СКМ =

**Чёрный:**

**Клинок Чистейшей Тьмы.**

Восстанавливает здоровье тёмным противникам и наносит светлым огромный основной урон и дополнительный периодический.

Каждая колющая атака испускает луч тьмы перед собой.

1. ЛКМ —
2. ЛКМ через небольшую паузу после ЛКМ —
3. ЛКМ через небольшую паузу после ПКМ —
4. ЛКМ через небольшую паузу после СКМ —
5. Удерживание ЛКМ —
6. ПКМ —
7. ПКМ через небольшую паузу после ЛКМ —
8. ПКМ через небольшую паузу после ПКМ —
9. ПКМ через небольшую паузу после СКМ —
10. Удерживание ПКМ —
11. СКМ —
12. СКМ через небольшую паузу после ЛКМ —
13. СКМ через небольшую паузу после ПКМ —
14. СКМ через небольшую паузу после СКМ —
15. Удерживание СКМ —
16. ЛКМ + ЛКМ =
17. ПКМ + ПКМ =

18. ЛКМ + ПКМ =

19. ПКМ + ЛКМ =

20. ЛКМ + СКМ =

21. ПКМ + СКМ =

22. СКМ + ЛКМ =

23. СКМ + ПКМ =

24. СКМ + СКМ =

## Тёмные персонажи:

### Боссы

Наиболее сильные враги в игре, каждый из которых имеет три фазы.

#### 1. Качество.

Финальный босс.

В первой фазе использует пятиконечные звёзды в качестве оружия.

а). До пяти звёзд с определённой периодичностью падают на врага.

б). До пяти звёзд вращаются вокруг Качества.

в). До пяти звёзд вылетают в произвольные направления и вращаются, после чего выстреливают своими концами в направлении, в котором они указывают.

Во второй фазе окрашивает пол в различные цвета, после чего даёт игроку возможность пройти по нескольким клеткам, подсчитывая число ячеек каждого цвета и выдавая игроку соответствующий цвет и противников.

В третьей фазе

#### 2. Паранойя.

Босс, внешне представляющий собой глаз (изначально закрытый) внутри кучи глаз (каждый из них имеет свои запасы прочности и выдержки, по окончании которой периодически устаёт и моргает (или ненадолго закрывается), создавая небольшую слепую зону), покрытый перемещающейся по всей поверхности тела чешуёй (каждый из сегментов имеет свой запас прочности и оканчивается парой «ресничек» — длинными рукой, покрытыми зубами (отчего прямое касание наносит небольшой урон) с длинными ногтями на концах пальцев). Имеет огромную скорость реакции, в случае возникновения опасности (но чаще даже раньше) отпрыгивает от её источника, как и в случае нужды проморгаться сразу несколькими глазами. Периодически потерянные глаза регенерируют.

В первой фазе

Во второй фазе (когда все сегменты брони уничтожены) раскрывается глаз в центре, взгляд которого накладывает окаменение, снижает рассудок. Если он не получает урон определённое время, восстанавливает один сегмент брони.

В третьей фазе

#### 3. Паралич.

Босс, который может каждой атакой нанести оглушение.

В первой фазе

Во второй фазе

В третьей фазе

#### 4. Полистерия.

Босс, различным образом реагирующий на получение урона:

1). Создаёт клона недалеко от того, кто её ударил.

2). Контратакует с закрытыми глазами пропорционально полученному урону и числу атак, за которые он был достигнут.

3). Испускает оглушающий крик и после этого стоит в блоке.

Может нанести себе критический вред, после этого ГГ нужно успеть нанести за определённое время столько же или больше урона, чтобы он суммировался, иначе Полистерия восстановится к состоянию до нанесения себе повреждений.

Может перед началом битвы поставить вместо себя своего клона, чтобы через определённое время (или незадолго до его смерти) появиться самой.

В первой фазе почти непрерывно рыдает, образуя за собой дорожку из слёз, позволяющую найти её среди клонов. Полагается на одиночные выпады.

Во второй фазе может телепортироваться в то место, где была некоторое время назад (с клонами аналогично). Может формировать из накопленных солей броню и восстанавливать её. Чаще использует комбо атаки в рывке или заставляет клонов атаковать одновременно одну точку или недалеко от ГГ.

В третьей фазе

## 5. Самовнушение.

Босс.

В первой фазе усиливает себя (ускоряет движения ИЛИ усиливает атаки ИЛИ повышает защиту).

Имеются несколько приёмов, использующихся только в первой фазе:

1). Закрывается каменным барьером в виде восьмиугольника, затем расталкивает их в стороны.

2). Создаёт несколько своих копий. Получает перманентное усиление от их смерти.

3). Атака, которая должна была по нему пройти, не попадает.

Во второй фазе все бонусы от первой фазы пропадают, а Самовнушение ослабляет всех врагов (замедляет движения ИЛИ ослабляет атаки ИЛИ снижает защиту). Периодически появляется восьмиугольная область вокруг Самовнушения, внутри которой усиливается эффект.

Добавляются несколько приёмов, использующихся только во второй фазе:

1). Сначала ГГ закрывается каменным барьером в виде восьмиугольника, затем центр накрывается каменной плитой, наносящей урон и оглушающей.

2). Атака, которая не должна была пройти по врагу, попадает по нему.

В третьей фазе

## 6. Поставщик (его уровень «ПОСТТРАВМАТИЧЕСКОЕ СТРЕССОВОЕ РАССТРОЙСТВО» при входе на арену («О» без пустоты внутри) превращается в «ПТСР» и становится огромной ареной).

Босс, призывающий

В первой фазе

Во второй фазе

В третьей фазе

## 7. Грамотность.

Босс

В первой фазе

Во второй фазе

В третьей фазе

## Мини-боссы

Сильные враги, каждый из которых имеет две фазы. После смерти многих из них можно взять их оружие в качестве второстепенного, в случае его смены на другое владелец воскреснет в зависимости от близости этого оружия к финалу игры.

### 1. Рубильник (Теневой Палач, Палач Небытия).

Мини-босс в черно-фиолетовом костюме с двуручной секирой, удар которой помимо нанесения урона телепортирует цель в произвольную точку, снижает ей рассудок и регенерацию здоровья.

Телепортируется.

Пока жив, аномалии будут появляться.

С него можно взять его секиру.

### 2. Подавление.

Мини-босс, крупный мужчина с массивными руками и ногами, а также с четырьмя растягивающимися в несколько раз щупальцами из задней части плеч (по два с каждой стороны) с лезвиями на концах, волочащимися по земле с жутким скрежетом.

В первой фазе активно использует щупальца (блокирует ими удары, атакует одну цель, направляет в разные стороны), мало и медленно передвигается.

Во второй фазе щупальца отпадают (но не перестают двигаться, являясь независимыми разумными существами) и он начинает двигаться гораздо быстрее, отталкивая и опрокидывая врага своими атаками и рывками, забивая насмерть в ближнем бою.

### 3. Лжемпат.

Мини-босс, действующий в противовес игроку.

Если ГГ красного цвета, Лжемпат блокирует его атаки, сбивая красный цвет.

Если ГГ зелёного цвета, Лжемпат постоянно атакует его, сбивая зелёный цвет.

Если ГГ жёлтого цвета, Лжемпат делает рывок навстречу ГГ и проводит атаку, от которой нельзя увернуться, но можно заблокировать, сбивая жёлтый цвет.

Если ГГ синего цвета, Лжемпат намеренно даёт себя ударить, затем контратакует, сбивая синий цвет.

Если ГГ серого цвета, Лжемпат намеренно выводит его на другой цвет.

Во второй фазе делает всё то же самое, но эффективнее.

### 4. Гнилая матка.

Мини-босс, порождающий Гнилогрызов (мелкие, чёрные из-за её крови, дети, вначале пытающиеся запрыгнуть на врага как можно выше, затем быстро растущие до уровня выше неё), отчего она кричит.

В первой фазе бьёт руками или кричит (в каплевидной области перед ней накладывается оглушение), из бёдер и плеч вылезают Гнилогрызы.

Во второй фазе Гнилогрызы появляются ещё и из спины (до 4 штук одновременно), крик усиливается (более долгое оглушение и больше радиус поражения), также бьёт Гнилогрызами (до 5 одновременно).

Если живых Гнилогрызов больше 10, все они одновременно взрываются.

### 5. Терзатель.

Мини-босс.

С него можно взять его парные когти.

В первой фазе

Во второй фазе

### 6. Кошмар.

Мини-босс с огромной мрачностью. Призывает существ.

В первой фазе

Во второй фазе

### 7. Нагнетание.

Мини-босс, оружие которого Использует скрежет ножей для усиления себя и призванных существ.

С него можно взять его пару больших кухонных ножей.

Делает случайное число ложных движений настоящим, усиливая его. Усиливается от уничтожения иллюзии.

В первой фазе призывает 6 рядовых противников, 2 ненастоящие. Получает уменьшенный урон от ледяных атак или блокирует их.

Во второй фазе основные ножи раскалываются и из тех же рукоятей появляются увеличенные ножи, лезвия которых не видно в сером цвете. Призывает 2 разных особых противников, 1 ненастоящий. Имеет перманентный тепловой щит.

## 8. Энкрипто.

Мини-босс, являющийся стражем покоев Качества и его оружие позволяет их открыть.

С него можно взять его хэш-ключ.

Хэш-ключ представляет собой основание (кольцо и цилиндр) и 4 цилиндрических зубца (цилиндры с лезвиями по бокам), свободно передвигающихся вдоль основания.

В первой фазе использует широкие атаки ключом. Не может наносить колющие атаки, но может выпустить луч из основания ключа вплотную к ГГ.

Во второй фазе пол, потолки и стены становятся зеркальными и добавляется несколько атак с лучами, отскакивающими от всех поверхностей комнаты до 9 раз:

- 1). Из конца ключа и каждого его зубца вылетает луч.
- 2). Энкрипто и все зубцы поворачиваются в сторону ГГ (так, чтобы он был между средними) и из каждого вылетает луч.
- 3). Энкрипто готовится к рывку, поворачивает все зубцы назад, выпускает луч, после чего делает рывок в сторону ГГ и широкий замах с поворотом ключа по кругу, не выключая лучи всё это время.

## 9. Инеримо.

Мини-босс.

С него можно взять его двойную кусаригаму.

В первой фазе использует комбинации из максимум трёх атак подряд на разной дистанции. Редко бьёт вплотную к ГГ, а в таком случае использует обычный или двойной удар, после чего отпрыгивает назад.

Во второй фазе использует комбинации из максимум семи атак подряд. После любой атаки могут появиться до семи силуэтов друг перед другом, проводящих ту же атаку.

Также добавляются следующие атаки:

- 1). Попадает по ГГ, нанося небольшой урон и связывая, после чего Инеримо понемногу притягивает к себе. Каждое притяжение снижает рассудок. Чем ближе ГГ притянется, тем сложнее будет выбраться (нужно нажимать на Space).
- 2). Использует обе цепи далеко перед собой, после чего толкает себя вперёд и проводит ещё один двойной удар, отталкиваясь назад, затем — ещё один двойной удар, проталкиваясь вперёд, а затем четвёртый двойной удар вплотную к ГГ.
- 3).
- 4).
- 5).

## 10. Бессилие.

Мини-босс с левитирующим помощником за спиной, представляющего собой верхнюю часть тела с руками и головой, видными в любом цвете, кроме серого. Помощник имеет ближнюю атаку (размашистый удар когтями) и дальнюю атаку (выстрел снарядом, снижающим скорость перемещения, атаки и реакции).

В первой фазе связка Бессилия и помощника очень медленно передвигается, наносит слабые атаки, изредка контратакуя или вступая в резонанс (активировать двойную дальнюю атаку, усиливая её).

Во второй фазе помощник отрывается от Бессилия и увеличивается в размерах. Это позволяет ему принимать на себя удар, защищая владельца, а также использовать более мощные и дальние атаки.

## 11. Туманоголовый.

Мини-босс с красным туманом в голове, при нанесении урона выделяет его в воздух, в котором все (кроме него) замедляют скорость перемещения, атаки и реакции. При получении урона туман накапливается в его теле (голова, плечи, рукава). Если много дыма скопилось в рукаве, он выстреливает им в полосу перед собой. Вблизи взрыв может оглушить или оттолкнуть вплоть до опрокидывания. Когда в нём заканчивается дым, наступает «просветление» - повышение его скорости перемещения, атаки и реакции. Не имеет пальцев рук.

В первой фазе бросает двухслойные гранаты, которые сначала выпускают дым (который всё больше сгущается), затем — разрываются на части, наносящие урон.

Во второй фазе начинает медленно делать рывок в одну сторону, а делает быстрый в другую, в последний момент уворачиваться от атак и контратаковать выстрелами реверсивных гранат из рук.

## 12. Признание.

Мини-босс, оружие которого (рапица) после его убийства можно взять в качестве второстепенного оружия, в случае её смены на другое он воскреснет в зависимости от близости этого оружия к финалу игры. Человек в белом плаще с рапицей в руках.

В первой фазе представляет собой быстрого и ловко фехтующего врага.

Во второй фазе разматывает цепь, обмотанную вокруг рапицы, покрывает рукоять Тьмой и выпускает её из-под своего плаща, слабея с каждым разом. Тьма, попавшая на цели в каплевидной области, снижает их рассудок и защиту и наносит урон).

### 13. Расшатывание.

Мини-босс, который при получении урона по себе (или по истечении определённого времени) повышает скорость перемещения, атаки и реакции (а также шанс сделать любое ложное движение в любую сторону, затем — истинное), затем отделяет одного клона (здоровье уменьшено, но процент тот же).

С него можно взять его меч колебания.

Чем меньше здоровье у Расшатывания, тем дальше расходятся секции меча, делая его широким и повышая длительность глубокой раны и кровотечения.

В первой фазе

Во второй фазе

### 14. Альхэм

Мини-босс с четырьмя руками, шестью дугообразными мечами с пустотами в центре и птичьей головой.

В первой фазе каждая его атака имеет шанс отключить у ГГ возможность использовать какую-то способность какого-то цвета или какую-то комбинацию движений какого-то оружия, но каждый удар по нему имеет шанс восстановить эту функцию. Любит бросать мечи как бумеранги или вращать их вокруг себя.

Во второй фазе шанс отключения повышен, шанс восстановления обнуляется, но после смерти всё возвращается. Становится более агрессивным, не использует дальние атаки.

### 15. Трр-мрр.

Мини-босс. Представляет собой человека с головой и хвостом кота. Хвост наносит отталкивающие и опрокидывающие атаки. Имеет "Режим убийцы" - состояние, в котором случайные число следующих атак будет иметь повышенные точность, урон, шанс критического удара и неблокируемый статус.

В первой фазе стреляет из пистолетов-пулемётов очередями разной длины (все в одну точку, с небольшим разбросом или веером), перезаряжается.

Во второй фазе ломает пистолеты-пулемёты, выпускает когти, использует кошачьи рывки и прыжки. Имеет особую атаку, во время которой он, стоя на месте, начинает вибрировать, отчего в случайных местах обваливается потолок.

### 16. Понт.

Мини-босс.

В первой фазе

Во второй фазе



## Особые враги

Противники, создающие особые условия в комнате, в которой появляются. Не может появиться больше одного особого врага на комнату.

### 1. Отчаяние.

Андрогин в длинной мантии, опирающийся на десяток длинных рук, каждой из которых он может атаковать. Чем меньше у него осталось здоровья, тем выше скорость и дальность атаки.

Появляется, когда у ГГ осталось меньше 20% здоровья.

### 2. Пустота.

При приближении к ГГ повышает его защиту, но снижает рассудок, силу и скорость атаки, перемещения и реакции. При касании ГГ переносит его в пустую и тёмную версию той же комнаты (там нет ни союзников, ни других врагов, ни особого оружия, только он и Пустота), возвращая его параметры к тем значениям, с которыми он пришёл в комнату. Использование цветов (кроме чёрного и серого) отключено.

Медлительна, если не атакует.

### 3. Бешенство.

После нескольких нанесённых/полученных атак подряд выходит из себя, снижая скорость реакции, но повышая защиту, скорость перемещения и атаки. Каждый враг, по которому он попал, имеет схожий эффект.

Если ГГ придёт к нему с его топорами, он прокричит: “Кто ко мне с моим оружием придёт, от него и погибнет!”, увеличится в размерах, отрастит две дополнительных руки.

### 4. Предательство.

Особый враг, появляющийся максимум один на комнату. Копирует внешность и действия любого светлого персонажа. Если ГГ его не видит, его не атакуют, иначе Предательство усиливается за счёт убитых им врагов или помощи ГГ. Чем сильнее Предательство, тем сильнее будет его первая атака.

Когда раскрывается, бросает самонаводящиеся на спину ГГ ножи, от которых нельзя увернуться и которые нельзя заблокировать.

В ближнем бою орудует двумя ножами и её атаки могут пройти мимо.

### 5. Преследование.

Чёрная желеобразная масса со множеством глаз по всей поверхности тела. Получает урон только путём отрезания от неё какой-то части. Её нельзя оглушить, оттолкнуть или опрокинуть, на неё не действуют никакие эффекты.

### 6. Одиночество.

Особый враг, заменяющий всех светлых персонажей и часть рядовых противников своими клонами. Пока жива, рассудок ГГ падает. В случае атаки не по настоящему Одиночеству дополнительно снижаются рассудок, сила и скорость атаки, перемещения и реакции, защита и шанс установки синего цвета.

### 7. Одержимость.

Особый враг, который умеет подчинять рядовых врагов себе и организованно управлять ими. Перед появлением определяется, какой цвет (кроме чёрного и белого) Одержимость захочет поддерживать в ГГ как можно дольше, затем определяется её поведение.

### 8. Страж.

Особый враг, ставящий перед собой разрушаемую каменную плиту каждый раз, когда его пытаются атаковать в его поле видимости. Быстро поворачивается в сторону любого шума, который слышит.

Если атакует, то использует обрушивающиеся сверху, поднимающиеся снизу или стоящие рядом каменные плиты.

В комнате с ним должна располагаться Шрапнель, периодически появляющаяся.

### 9. Душила.

Особый праг, появляется после пяти неудачных попыток игрока. Орудует душевым шлангом с насадкой, вращая вокруг себя или выливая кипяток (наносит затухающий периодический урон).

В самом начале боя призывает одну из версий ГГ на момент смерти. Убийство этой версии запускает призыв другой и отнимает случайное улучшение, имеющееся у убитой версии.

Также в самом начале боя призывает нескольких рядовых врагов, уже убитых ГГ в этой попытке. Убийство их отнимает бонусы, полученные за них, если их можно отнять.

### 10. Хаос.

Особый враг, периодически перестраивающий комнату и меняющий положения союзников, противников ГГ, точек особого оружия и так далее. Также меняет число рук, оружие (которое можно взять в качестве дополнительного — в следующий раз Хаос появится без него).

## Рядовые враги

Стандартные противники, число и местоположение которых заранее неизвестно.

### 1. Транслятор.

Человек, появляющийся в центре скопления тёмных, старающийся держать как можно больше союзников в радиусе своего влияния. Играет яростную музыку, усиливающую союзников (повышает скорость перемещения, атаки, реакции, защиту).

Отбивается усиленной тёмной бас-пушкой (отталкивает дважды) или убегает.

### 2. Покойник.

Человек, старающийся держать ГГ в радиусе своего влияния. Играет траурную музыку, повышающую шанс активации синего цвета и ослабляющую ГГ (снижает скорость перемещения от Покойника, атаки, реакции, защиту).

Образует перед собой отравляющее облако.

Когда появляется близко к ГГ или светлому персонажу, старается его повалить на землю и придушить.

### 3. Выгорание.

Рядовой враг, каждая атака которого (дальнобойный) снижает яркость цвета, повышая шанс использования способности серого цвета вместо текущего.

Своей смертью восстанавливает значения к исходным.

### 4. Азарт.

Рядовой враг, человек с поначалу очень медленными атаками, которые постоянно ускоряются (попадание по цели усиливает эффект) и наносят случайный небольшой урон, но есть крохотная вероятность «сорвать джекпот» - нанести цели огромный урон.

### 5. Поездец.

Человек, вооружённый кредитной картой (накладывает кровотечение). После успешного удара по цели раздувается в размерах в несколько раз (настолько, что может закрыть узкий проход), восстанавливая потерянное здоровье.

### 6. Самодержец.

Человек в металлической броне, плотно прилегающей к телу и сковывающей движения, держащий в руках меч, привинченный к его рукам. После нескольких попаданий по части тела броня на ней отваливается.

Когда у него остаётся меньше 30% здоровья, разделяет руки, кричит от боли (оглушение в каплевидной области) и бежит на ближайшего врага, чтобы опрокинуть его и вонзить меч множество раз.

### 7. Расколотый.

Рядовой противник, представляющий собой двух одинаковых людей, сросшихся туловищами, головами и руками спина к спине.

### 8. Гиперопека.

Представляет собой человека в смиренной рубашке с панцирем на спине, состоящим из пальцев. Пальцы защищают части его тела и атакуют врагов, отращая дополнительные фаланги, а в случае опасности он сжимается и пальцы его закрывают, образуя сферу, в которой он катится по полю.

### 9. Сплетник.

Внешне обычный человек, который может увеличивать уши (и ими закрываться как щитом), удлинять шею и увеличивать дальность оглушающего крика в зависимости от числа происходящих на арене событий.

### 10. Слияние.

Внешне похож на целующуюся и медленно передвигающуюся пару влюблённых. В случае удара по парню у обоих повышается сила и скорость атаки, а в случае попадания по девушке - только у парня, но очень сильно. Повышение пропорционально полученному урону и не спадает до смерти обоих. Если кто-то остаётся один, он падает на колени и становится уязвимым для убийства с одного удара.

### 11. Нарцисс.

Атакует только в крайнем случае (в основном уворачивается), после получения урона убегает и постепенно лечится.

### 12. Коалко.

Пьяница, агрессивно реагирующий на касания его кем-либо, пытающийся в ответ ударить одной из бутылок (одновременно носит 2 в руках, 4 на бёдрах, 4 на плечах и 4 на спине — восстанавливаются со временем, осколки накладывают кровотечение, а целая — оглушение), кинуть её или заблевать.

Вылитое содержимое бутылки отравляет, снижает скорость передвижения, атаки и реакции.

В случае получения урона понемногу опустошает бутылки, повышая защиту и интоксикацию (когда достигнет максимума, он блюёт, выпуская в полосу перед собой отравляющие массы).

### 13. Пробка.

Обычный враг, прямое касание снижает рассудок.

Какое-то время наносит 1 урона, чтобы нанести огромный урон одной замедляющей и отравляющей

атакой, после чего наступает реабилитация (обычный урон) и повторение.

При этом после нескольких атак, наносящих 1 урона, наносится огромный урон, затем реабилитация и повторение.

47.

48.

49.

50.

## **Светлые персонажи:**

Убийство светлых персонажей заставляет многих тёмных бежать из текущей комнаты в следующую.

Если не говорится, в каком количестве появляется светлый персонаж, то в одиночку.

Светлые персонажи не появляются нескольких видов в одной комнате.

### **1. Летописец.**

Человек с ежедневником в твёрдой обложке, который записывает наименование врага в текущей комнате и их количество. Каждый отмеченный им враг (отмечается один раз) недолго светится определённым цветом (не белый и не чёрный), урон по нему соответствующими способностями (в это время) будет увеличен, а после его убийства (в это время) повышаются награды. Первым отмечается наиболее близкий неотмеченный живой враг.

Когда страница ежедневника заканчивается, Летописец вырывает её, сминает в руке, поджигает и бросает в ближайшего врага (в радиусе).

Если враг собирается атаковать Летописца, он или бьёт его ежедневником, или телепортируется в другое место.

### **2. Следопыт.**

Человек, появляющийся перед ГГ с ружьём и несколькими капканами. Слева направо он идёт вдоль границы буквы, с определённой периодичностью взводя капкан, наносящий урон только тёмным персонажам. Если он находит сокровище, он отмечает кратчайший маршрут от точки появления в букве до этого сокровища.

Отбивается от врагов выстрелами из ружья (пули наносят повышенный урон тёмным персонажам), перезаряжается.

### **3. Санитар.**

Человек, появляющийся за спиной ГГ (обычно парой, но иногда — вчетвером), идущий к ближайшему врагу (к которому не идёт другой санитар), оглушающий его своими атаками (каждый раз оглушение сильнее) и во время достаточно долгого оглушения надевает на него смирительную рубашку (враг обездвиживается).

### **4. Психолог.**

Человек, появляющийся рядом с ГГ и усиливающий его. С его помощью ГГ недолго светится определённым цветом (не белый и не чёрный), что повышает эффект от способностей соответствующего цвета. Также повышает урон от ЛКМ или ПКМ.

Снижает силу атаки, максимальное здоровье или любую скорость у ближайшего к ГГ врага, но при этом снижает награды за его убийство.

### **5. Релакс.**

Человек, появляющийся позади ГГ, старающийся держать его в радиусе своего влияния и являющийся более приоритетной целью для врагов. Играет спокойную музыку, повышающую шанс активации зелёного цвета и ослабляющую противников (снижает скорость перемещения к Релаксу, атаки, реакции, защиту).

Отбивается от врагов бас-пушкой (отталкивает) или убегает от них.

### **6. Маяк.**

Человек, появляющийся перед ГГ в особо тёмных помещениях, идущий к ближайшему выходу из комнаты. Держит над головой в левой руке фиолетовый прожектор, с помощью которого освещает круглую область вокруг себя.

### **7. Смотритель.**

Постоянный спутник ГГ, если ни один мини-босс не повержен, иначе сторожит кладбище и в случае воскрешения кого-либо из мини-боссов дерётся с ним. В случае победы Смотрителя восставшие отправляются обратно, иначе все воскресают.

Вооружён лопатой, парой клевцов-топоров (со временем восстанавливаются) и кучей гвоздей, которыми он бросает во врагов в виде гранаты и обездвиживает.

8.

9.

10.

## **Концовки:**

### **1. «Качество превыше всего» А мусор надо выбрасывать.**

10 раз проиграйте Качеству или не пройдите игру за 1000 попыток.

### **2. «Стать как все — хуже смерти».**

Если игрок почти не подбирал или не использовал способности цветов.

ГГ просыпается за столом, поднимает голову со столешницы, видит вокруг себя серый мир, кричит от безысходности, закрывает лицо руками, разбегается в таком положении и прыгает в окно с десятого, развернувшись спиной в полёте и сгруппировавшись, начинает рыдать и не перестаёт кричать.

3.

Если игрок чаще всего использовал способности красного цвета.

4.

Если игрок чаще всего использовал способности жёлтого цвета.

5.

Если игрок чаще всего использовал способности серого цвета.

6.

Если игрок чаще всего использовал способности зелёного цвета.

7.

Если игрок чаще всего использовал способности синего цвета.

8.

9.

10.