Очень сложно

Обучение

Сложно

Средне

Легко

**До уровня 7.**

**Уровень 7.**

**После уровня 7.**

**До уровня 6.**

**Уровень 6.**

**После уровня 6.**

**До уровня 5.**

**Уровень 5.**

**После уровня 5.**

**До уровня 4.**

**Уровень 4.**

**После уровня 4.**

**До уровня 3.**

**Уровень 3.**

**После уровня 3.**

**До уровня 2.**

**Уровень 2.**

**После уровня 2.**

**До уровня 1.**

**Уровень 1.**

**После уровня 1.**

**До уровня 11.**

**Уровень 11.**

**После уровня 11.**

**До уровня 12.**

**Уровень 12.**

**После уровня 12.**

**До уровня 13.**

**Уровень 13.**

**После уровня 13.**

**До уровня 14.**

**Уровень 14.**

**После уровня 14.**

**До уровня 10.**

**Уровень 10.**

**После уровня 10.**

**До уровня 9.**

**Уровень 9.**

**После уровня 9.**

**До уровня 8.**

**Уровень 8.**

**После уровня 8.**

# Основная механика игры

Гг при начале забега имеет заряд и 5 жизней. Есть два режима, который можно переключать в течение бега: атака и сбор. В режиме атаки, соприкасаясь с врагами, он бьёт их электричеством, но теряет заряд. При этом гг не собирает энергию и другие ресурсы. По истощению энергии гг засыпает(проигрывает). В режиме сбора гг собирает все ресурсы, с которыми соприкасается, но при этом лишён защиты, и, сталкиваясь с врагами, теряет жизни. Победив определённое количество врагов, герой имеет возможность применить ульту (в определённом месте есть кнопочка активации накопленной ульты). Первоначально вид ульты будет один(удар молнией), но в процессе прохождения гг откроет и другие. На выбор он сможет использовать только одну из трёх предложенных. Когда их будет более 3х, игра будет предлагать случайные 3 из пула. Силу каждой ульты можно будет прокачивать. Перед началом забега у героя есть возможность разово усиляться, выпивая зелья, которые можно выбить в боксах. Так же будет возможность пополнять небольшое количество заряда, выпивая зелья, которые имеют ограниченное количество, и выпадают они так же из боксов.

# До уровня 1.

Сцена1: Сон: Лисёнок(Синегром) видит сон. Он стоит в храме, где послушники в капюшоне вокруг него взывают к небу. На улице буря. Он поднимает голову, и в него бьёт молния.

Лисёнок просыпается, потягивается, умывается и решает выйти на пробежку. Выходя на улицу, в окружающих предметах он видит врагов. В листьях разбирает злого ёжика, а среди деревьев волков.

//Доп герой: девушка(далее герой3), в сумме 3 начальных героя, sinegrom, базьек и герой3.

Особенности героев по сюжету:

Sinegrom: Беззаботная жизнь; считает герой3 очень умной и сильной, хочет добиться её расположения тк считает её отличной парой; считает интерес к лисам у герой3 появился из за Sinegrom; почти не замечает базька, Sinegrom думает, что она ходит с ними так как она подружка героя3. Знает лисий язык с рождения тк он лиса, но не осознает себя лисой. Считает лис простой выдумкой, не понимает интерес Герой3 к ним.

Базmек: Застенчивый зверек, который без ума от Sinegrom. Вовсе не считает герой3 своей подругой, ходит в их компании тк мечтает добиться расположения Sinegrom и быть на месте герой3. Постоянно поправляет псевдоумные поверхностные фразы от герой3, но на это никто не обращает внимания, всегда позади.

Герой3: Очень любит лис, буквально покланяется им, немного разочарована в Sinegrom, тк он недостаточно силен, как говорят о лисах легенды. Любит собирать всю информацию о лисах. Однажды Sinegrom помог герой3 прочесть письмена на лисьем языке, с тех пор герой3 держит в секрете то, что поняла его корни, пользуется его помощью что бы узнать о лисах все секреты; Делает всё для того что бы Sinegrom уделял ей больше внимания и больше хочет помогать ей в переводе текстов.

Зарисовка Sinegrom и Герой3 весело идут по лесу, Герой3 хитро смотрит на Sinegrom, Sinegrom счастливый дочитывает книгу с чем-то похожим на руны, текст того что читает Sinegrom это факты о лисах. Сзади отстает Базьек, застенчиво поглядывает на Sinegrom[кадр1]. Sinegrom захлопывает дочитанную книгу и предлагает заняться чем то поинтереснее – воображаемые враги в лесу. Базьек радуется, Герой3 говорит, что ей пора домой[кадр2]. Sinegrom отвечает что “тогда в этот раз побежим сразу к твоему дому”. Герой3 встревожено улыбается[кадр3].

# Уровень 1. Лес.

гг на тренируется, бегая по лесу и нейтрализуя врагов.

Локация: Лес

Враги:

Волк с палкой: стоит на месте и кидает палку раз в несколько секунд в место, где был гг в момент броска. При соприкосновении с гг, получает удар током и исчезает, но из него выпадают молнии, которые пополняют заряд. Чтобы уберечь себя от палок гг так же сжигает их электричеством, но тратит заряд.

Ёж: так же стоит на месте(мб совершает небольшое движение по направлению к гг), имеет панцирь из колючек, который при ударе током пробивает его, но гг теряет часть заряда. После удара током ёжик исчезает, но из него выпадают молнии, которые пополняют заряд.

Овца: стоит на месте. При соприкосновении с гг либо исчезает и добавляет ему одну жизнь, либо исчезает, но из неё на определённое расстояние вылетает волк со стрелами.

Волк со стрелами: стоит на месте и кидает стрелу раз в несколько секунд в место, где был гг в момент броска, но чаще, чем волк с палкой, нанося больше урона. При соприкосновении с гг, получает удар током и исчезает, но из него выпадают молнии, которые пополняют заряд. Чтобы уберечь себя от стрел, гг так же сжигает их электричеством, но тратит заряд.

Ульта: Удар молнией.

//жаркое солнечное лето. суть в том что бежит Sinegrom, у него есть два помощника Базьек и Герой3. Базьек слабый но усердный помощник, который за Sinegrom готова сделать всё. Герой3 – сильная но абсолютно не желающая что то делать для Sinegrom(иногда она будет просто игнорировать просьбы о помощи). Обучающий уровень с какими-то монстрами, после расправы, над которыми они станут пнём/сеном/пугалом. Фразы Герой3 при помощи “может я дальше одна?” “не стоит меня провожать” (пытается отговорить идти дальше) Базьек геройски защищает Sinegrom.

# После уровня 1.

К концу уровня становится всё темнее и темнее, из за туч, начинает немного холодать, это удивляет Sinegrom и Базьек. Герой3 – пытается отмазаться что уже вечер или просто неумело удивляется со всеми[кадр1]. Возможно начинает идти небольшой снег, герои почти у двери Герой3, из-за туч немного темновато, из кустов поблизости приближается рычание и красные глаза (может несколько) [кадр2].

Дальше коротко по всему сюжету без деталей(доделаю потом а то времени много уже) суть в том что Герой3 инсценирует свое похищение и уйдет к главному королю, который окажется лисом. Герой3 узнала о нем и его силе из книг и решила уйти к нему. Возможно, для того что бы её взяли к королю, Герой3 должна была выдать место где обитает (возможно)последний лис Sinegrom. Есть вариант с тем, что душа лиса, поглощённая другим лисом, позволяет открывать какие-то супер способности. На одном из комиксов начальных можно поместить кадр где Герой3 в знак благодарности “колдует” для Sinegrom знак лиса на (руке или еще где то) намекая на то что он для нее много значит и как будто это очень милое тайное признание в любви. На деле это будет причиной того, что враги будут постоянно окружать Sinegrom. Герой3 поставила эту метку в расчете на то что Sinegrom пойдет к себе, там его и найдут волки, но Sinegrom решил бежать к дому Герой 3 и волки настигли их там. Эта метка от короля, который теперь всегда будет знать где Sinegrom, это плата за приближение Герой3 к королю.

Герой3 похищают, цель Sinegrom спасти Герой3, так как он думает, что нравится ей из за подаренного знака, Базьек сдет вместе с Sinegrom так как она от него без умаи делать дома нечего. Базьек не хочет спасать Герой3, она не доверяет Герой3 и считает, что это того не стоит, однако жить без него не может и хочет ему помочь. По ходу игры Синегром всё больше общается с Базьек, возможно они вместе переживают многие приключения, узнают, что Sinegrom лис, тренируются. У Sinegrom всё больше возникает вопросов по поводу герой3, и всё больше нравится Базьек. (Как дополнительная фишка игры это руны на языке лисов, которые можно использовать тем самым совершая какие то суператаки или что то такое, я хочу это сделать в виде каких то знаков, которые можно “рисовать” на экране телефона, после чего применяется руна. То есть к примеру руна молнии, проводишь зигзаг по экрану телефона и к примеру проходит разряд молний. Хочу усложнить это условиями, к примеру молния возможна только в пасмурную погоду когда есть туча, тогда в зависимости от обстоятельств придется использовать несколько рун, к примеру руну собирающую тучи, допустим будет знак ^, затем руну молнии z, тогда в солнечный день вызов молнии будет выглядеть “^” за тем “z”.По мере игры Sinegrom будет вспоминать более сложные руны и комбинации, приводящие и к усилениям и у смертельным исходам в случае ошибки, для того что бы пользовались с умом и остарожно) Вспоминать Sinegrom будет руны потому что сам читал книги для Герой3 только тогда он не знал что он лис и не обращал внимания на эту информацию.

В итоге в конце игры Sinegrom доберется до короля(предпоследний 13 уровень) в конце битва с королем, который в ярости что Sinegrom победил всех врагов, там выяснится что метка от Герой3 это не любовный знак а GPS маячок для короля, выяснится вся правда о Герой3 какая она предатель, битва с королем где синегром побеждает.

14 уровень битва с Герой3, всё это время она узнавала информацию о Лисах от короля, в какой нибудь библиотеке лисов, и теперь она знает о лисах все тонкости, поэтому будет сильнее короля, будет блокировать руны, бить в самые слабые места, короче все тонкости о которых может не знать Sinegrom про лисов, всё что она вычитала использует против Sinegrom. Начало битвы – Sinegrom почти сразу почти за секунду убивают(сюжетное), начинается комикс где Базьек говорит Sinegrom что бы тот поглатил душу короля, Sinegrom накладывает руны и поглащает её, пока базек как то отвлекает (или еще както хз.) Душа короля преображает Sinegrom в что то среднее между прошлым Sinegrom и королем и далее битва с Герой3 которая заканчивается так: (я придумал только такую концовку пока что, первое что в голову пришло) , можно через всю игру тянуть люнию о том что неизвестно ничего о роде базька, и в конце Sinegrom попадется в ловушку Герой3, Герой3 будет побеждать, но базьек, увидев что Sinegrom сейчас убьют, сделала какой то прием, который просто пробудил в ней другое существо, более храброе, подтянутое, в каком то плане “красивое”. Она что-то делает, что спасает Sinegrom. И концовка как в шреке, когда два таких преображенных существа, Sinegrom говорит базьку “Если хочешь мы можем навсегда остаться такими” короче всё можно сделать фразами из (шрек 2. 1:16:10) потом они решают остаться прежними, и весело идут домой. (возможно базек был из еще более древнего клана со способностями выше чем у лис, можно как задел на будущее показать, что тот король подчинялся существу похожему на ту форму базька когда базьек убила Герой3)

Есть идея добавить переход от тепла в холод, тот король будет как разносчик холода, где он или его волки там холод, а где его королевство там самый мороз, Именно по этому в начале, где волки настигли героев у дома Героя3 пошел снег.

Жара будет где-то на начальных локациях где герои будут искать следы и зацепки, будут идти не напрямую, а немного отходить в обратную сторону от короля, и чем дальше от короля, тем жарче, чем ближе, тем холоднее.

# До уровня 2.

Сцена2: гг прибегает к дому Базька, но видит что не успел, Базька уносят волки (они ходят на 2 лапах, Базёк на плече). гг пускается в погоню.

# Уровень 2.

гг преследует их.

# После уровня 2.

# До уровня 3.

Сцена3: Волки скрываются в пещере. Гг бежит за ними.

# Уровень 3.

Пещера, темно (нужен шмот на свет). Бежит до конца пещеры.

# После уровня 3.

# До уровня 4.

Сцена4: в итоге синегром добегает до их логова, где находится вся стая. Там же лежит Базёк. Волки хотят напасть, но гг электризуется и делает выброс энергии. Поражая всех своей молнией, однако, он поражает и саму пещеру, из-за чего обваливается выход со стороны, с которой он пришёл гг видит ещё один выход, и бежит в него, пещера обваливается.

# Уровень 4.

с потолка прохода сыпятся камни время от времени, Синегром бежит с Базьком на плече к выходу.

# После уровня 4.

# До уровня 5.

Сцена5: гг с базьком выбрались из пещеры. Там их ждут волки. Синегром пытается выстрелить молнией в них, но это не работает, ведь они в резиновых перчатках!

# Уровень 5.

Базёк и гг бегут к норке Синегрома.

# После уровня 5.

# До уровня 6.

Сцена6: около норки самолёт. Они прыгают в него и улетают, оставляя волков. Но пролетая мимо горы в них влетает птица, и они падают на гору (снежный фон) . Самолёт приземляется дальше, Базёк с гг падают в разные стороны.

# Уровень 6.

Синегром бежит к базьку.

# После уровня 6.

# До уровня 7.

Сцена7: гг добегает до Базька, с ним всё хорошо.

# Уровень 7.

Они вместе бегут к самолёту.

# После уровня 7.

# До уровня 8.

Сцена8: Они садятся в самолёт, летят дальше и видят город на облаке, приземляются там. Вдруг базька хватает птица и уносит в город.

# Уровень 8.

Синегром бежит за птицей.

# После уровня 8.

# До уровня 9.

Сцена9: он добегает до главного замка, залетает в него. Синегром бьёт стражу и бежит за Базьком.

# Уровень 9.

синегром бежит по коридору замка.

# После уровня 9.

# До уровня 10.

Сцена 10: главная птица-король хочет жениться на Базьке, Синегром всех поражает молнией и бежит обратно с Базьком к самолёту.

# Уровень 10.

они бегут 2 фона( замок и город)

# После уровня 10.

# До уровня 11.

Сцена11: Они садятся на самолёт и улетают. Однако, одна из птиц подбивает им крыло, и они падают в вулкан. В последний момент они выпрыгивают на твёрдую поверхность, где нет лавы, но вокруг огненные элементали.

# Уровень 11.

гг бежит от них.

# После уровня 11.

# До уровня 12.

Сцена12: Птица, которая подбила крыло, летит за Синегромом, но он запрыгивает на неё, держа Базька за руку, и птица на страхе улетает от элементалей из кратера. Затем они всё-таки срываются с птицы и падают… в воду. Затем выплывают, видят мурлоков.

# Уровень 12.

гг бежит от мурлоков.

# После уровня 12.

# До уровня 13.

Сцена13: гг с Базьком добегают до лесной зоны. Но один маленький мурлок прыгает на голову Синегрома. ластится, и они бегут втроём.

# Уровень 13.

Синегром с мурлоком и Базьком бегут по лемной зоне.

# После уровня 13.

# До уровня 14.

Сцена14: Они выбегают на поляну, где видят армию волков, за которыми во главе стоит большой чел в капюшоне. Мурлок прыгает к волкам, снимает их перчатки, а они не успевает.

# Уровень 14.

Гг бежит к главному сквозб толпу волков.

# После уровня 14.

Сцена15: Синегром добегает, сражается, снимает капюшон, а там ещё один лис.

To be continied или как там пишется………….

Grishanya in da club